



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO SOCIOECONÔMICO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ADMINISTRAÇÃO

LOURENÇO KAWAKAMI TRISTÃO

**PIRATARIA DIGITAL DE AUDIOVISUAIS NO BRASIL: REPRESENTAÇÕES
SOCIAIS E REFLEXÕES**

FLORIANÓPOLIS
2020

LOURENÇO KAWAKAMI TRISTÃO

**PIRATARIA DIGITAL DE AUDIOVISUAIS NO BRASIL: REPRESENTAÇÕES
SOCIAIS E REFLEXÕES**

Dissertação submetida ao Programa de Pós-graduação
em Administração da Universidade Federal de Santa
Catarina para a obtenção do título de mestre em
Administração
Orientador: Prof. Sérgio Luís Boeira, Dr.

FLORIANÓPOLIS
2020

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

TRISTÃO, LOURENÇO
PIRATARIA DIGITAL DE AUDIOVISUAIS NO BRASIL :
REPRESENTAÇÕES SOCIAIS E REFLEXÕES / LOURENÇO TRISTÃO ;
orientador, SÉRGIO BOEIRA, 2020.
264 p.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa
Catarina, Centro Sócio-Econômico, Programa de Pós-Graduação em
Administração, Florianópolis, 2020.

Inclui referências.

1. Administração. 2. Pirataria digital de audiovisuais.
3. Representações sociais. 4. Paradigma da Complexidade. I.
BOEIRA, SÉRGIO. II. Universidade Federal de Santa Catarina.
Programa de Pós-Graduação em Administração. III. Título.

LOURENÇO KAWAKAMI TRISTÃO

**PIRATARIA DIGITAL DE AUDIOVISUAIS NO BRASIL: REPRESENTAÇÕES
SOCIAIS E REFLEXÕES**

O presente trabalho em nível de mestrado foi avaliado e aprovado por banca examinadora composta pelos seguintes membros:

Prof.(a) Maurício Roque Serva de Oliveira, Dr.(a)
Instituição PPGAdm/UFSC

Prof.(a) Márcio Vieira de Souza, Dr.(a)
Instituição PPGEGC/UFSC

Certificamos que esta é a **versão original e final** do trabalho de conclusão que foi julgado adequado para obtenção do título de mestre em Administração.

Prof.(a) Rudimar Antunes da Rocha, Dr.(a)
Coordenador(a) do Programa

Prof.(a) Sérgio Luís Boeira, Dr.(a)
Orientador(a)

Florianópolis, 6 de fevereiro 2020

Este trabalho é dedicado aos meus pais, que sempre me apoiaram a continuar estudando.

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais por sempre me apoiarem na busca pelos meus sonhos, por me incentivarem a estudar e valorizar a educação. Também agradeço ao prof. Sérgio Luís Boeira que tem me orientado desde a monografia, ainda durante a graduação em Administração, professor que carrega uma gigantesca bagagem de conhecimento, o qual compartilha com grande prazer com seus discentes, e que tem orientado minhas pesquisas com sabedoria e liberdade. Ao prof. Maurício Serva que me recebeu de braços abertos no núcleo ORD, e que esteve sempre disposto a ajudar e compartilhar seu vasto conhecimento quando precisei. Ao prof. Márcio Vieira que aceitou cordialmente fazer parte da banca avaliadora, trazendo grandes contribuições para o desenvolvimento desta pesquisa. Aos colegas Chayne Mahnic, Diego Domingos e Felipe Quintão com quem pude ter o prazer de conviver no núcleo ORD, e que tornaram o caminho do mestrado muito mais leve. Aos colegas Diego Wander Demétrio e Fabrício Michell Soares parceiros nos trabalhos das disciplinas do mestrado, equipe nota dez.

RESUMO

Esta pesquisa teve por objetivo compreender a pirataria digital de audiovisuais no Brasil a partir de uma perspectiva multidimensional, considerando tanto o ponto de vista dos piratas quanto do grupo antipirataria. Nesta pesquisa a pirataria é contextualizada dentro de uma problemática mais ampla, que diz respeito à questão do acesso à informação e ao conhecimento. A base para a construção dos pontos de vista dos grupos foi a TRS (Teoria das Representações Sociais) de Serge Moscovici, e a proposta de trabalhar com esta perspectiva dialógica foi construída sobre o Paradigma da Complexidade de Edgar Morin. Procurei demonstrar que embora os piratas ajam na ilegalidade, existem reivindicações legítimas por parte do grupo, que possui uma concepção do audiovisual como cultura, diferentemente do grupo antipirataria que possui uma concepção do audiovisual como produto. Sem desconsiderar a legitimidade das reivindicações da indústria, procurei realizar um diálogo que inexiste no mundo real, procurando caminhos para a superação dos conflitos entre os grupos, que preservem a capacidade da indústria de produzir filmes e remunerar artistas, mas que também consigam tornar os audiovisuais mais acessíveis aos espectadores. Os resultados da pesquisa indicaram que por trás das representações sociais identificadas nos grupos existem diferentes concepções de desenvolvimento, a dos piratas mais voltada para as potencialidades de transformação social da internet e a do grupo antipirataria voltada para concepções mais tradicionais de desenvolvimento. Neste sentido a Teoria N e a Teoria P de Guerreiro Ramos surgem como forma de compreender as diferenças entre estas percepções. Outras questões como a delimitação dos enclaves sociais de Guerreiro Ramos, e o conceito de Estado democrático de direito de Habermas, também aparecem como forma de ajudar a interpretação das representações sociais de um ponto de vista teórico. Durante o estudo também procurei ser propositivo em relação à superação dialógica dos conflitos identificados, procurando demonstrar que existem formas de superação do conflito entre o grupo dos piratas e o grupo antipirataria capazes de atender as principais reivindicações de cada grupo de forma negociada.

Palavras-chave: Pirataria digital de audiovisuais. Teoria das Representações Sociais. Paradigma da Complexidade.

ABSTRACT

This research was constructed with the intent of understanding the digital piracy of audio-visual in Brazil from a multidirectional perspective, considering the point of view of the pirates and the antipiracy group. In this research the piracy is contextualized inside a wider problematic, related to the question of access to information and knowledge. The basis for the construction of the points of view is the TRS (Theory of Social Representations) by Serge Moscovici, and the proposal about working with this dialogical approach was built over the Complexity Paradigm by Edgar Morin. I intended to demonstrate that even the pirates were acting illegal, there are some legit revindications by the group, that concepts audio-visual as culture, different from the antipiracy group that have a product conception about the audio-visual. Without let the consideration about the legitimacy of the industry revindications, I intent to create a dialogue that don't exist in the real world, suggesting ways to overcome the conflicts between the groups, that preserve the capacity of the industry of produce audio-visuals and remunerate creators, but also could made audio-visuals more accessible for the spectators. The results of the research indicate that behind the identified social representations in the groups exist different conceptions about development, the pirates are toward to the potential of social transformation of the internet, and the antipirates group toward to more traditional conceptions of development. In this sense the Theory N and Theory P of Guerreiro Ramos emerge as a way to understand the differences between these perceptions. Other questions like the delimitation of social enclaves of Guerreiro Ramos, and the concept of democratic State of right of Habermas, also emerge as a way to support the interpretation of the social representations from a theoretical point of view. As the study was constructed, I also intended to be purposeful in relation to the dialogic overcoming of the identified conflicts, aiming to demonstrate that there are ways of overcoming the conflict between the group of the pirates and the antipiracy group that could attend to the main revindications of each group in a negotiated form.

Keywords: Digital piracy of audio-visuals. Theory of Social Representations. Complexity Paradigm.

LISTA DE FIGURAS

| | |
|---|-----|
| Figura 01 – Mapeamento da estrutura social da pirataria de audiovisuais no Brasil | 94 |
| Figura 02 – Diagrama da coleta de dados | 97 |
| Figura 03 – Espiral da contextualização | 99 |
| Figura 04 – Estágio da interpretação dos dados | 100 |
| Figura 05 - Meme Bolsonaro com “Balão” | 118 |
| Figura 06 – Imagem original A Menina com Balão de Banksy | 118 |
| Figura 07 – Meme de humor <i>nonsense</i> | 119 |
| Figura 08 – Ecossistema estratégico do movimento e atores | 233 |

LISTA DE QUADROS

| | |
|---|-----|
| Quadro 01 – Objetivos | 21 |
| Quadro 02 – Terminologias referentes à etnografia nos meios digitais | 89 |
| Quadro 03 – Regras Avalon (tipos de audiovisuais aceitos) | 110 |
| Quadro 04 – Lista de audiovisuais não aprovados | 112 |
| Quadro 05 – Regras Avalon (importância do compartilhamento)..... | 112 |
| Quadro 06 – Regras Avalon (importância do compartilhamento)..... | 115 |
| Quadro 07 – Composição do Conselho 2019 | 144 |
| Quadro 08 – Comparação das representações sociais da pirataria entre os piratas e o grupo antipirataria | 172 |
| Quadro 09 - Licenças <i>Creative Commons</i> | 212 |

LISTA DE TABELAS

| | |
|--|-----|
| Tabela 01 – Categorias SCOPUS | 24 |
| Tabela 02 – Síntese da correlação das variáveis em relação à pirataria | 41 |
| Tabela 03– Faixa etária dos usuários | 130 |
| Tabela 04 – Nível de escolaridade | 130 |

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

| | |
|----------|---|
| ABPI | Associação Brasileira de Propriedade Intelectual |
| ABPI-TV | Associação Brasileira de Produtores de TV Independentes |
| APRO | Associação Brasileira da Produção de Obras Audiovisuais |
| AI Lab | <i>Artificial Intelligence Laboratory</i> |
| APCM | Associação Antipirataria de Cinema e Música |
| CGI.br | Conselho Gestor da Internet no Brasil |
| CNCP | Conselho Nacional de Combate à Pirataria |
| CPI | Comissão de Inquérito Parlamentar |
| CTEA | <i>Sonny Bono Copyright Term Extension Act</i> |
| DG TRADE | <i>Directorate-General for Trade of the European Commission</i> |
| DMCA | <i>Digital Millenium Copyright Act</i> |
| DOC | Denominações de Origem Controlada |
| EFF | <i>Eletronic Frontier Foundation</i> |
| FSF | <i>Free Software Foundation</i> |
| FTP | <i>File Transfer Protocol</i> |
| GEDAR | Gestão de Direitos de Autores Roteiristas |
| GFC | <i>General Film Company</i> |
| GNOME | <i>GNU Network Object Model Environment</i> |
| GNU | <i>Gnu is Not Unix</i> |
| GPL | <i>General Public License</i> |
| GSP | <i>Generalized System of Preference</i> |
| HHMI | <i>Howard Hughes Medical Institute</i> |
| HTML | <i>HyperText Markup Language</i> |
| IP | <i>Internet Protocol</i> |
| IPO | <i>Initial Public Offering</i> |
| IPTV | <i>Internet Protocol Television</i> |
| IRC | <i>Internet Relay Chat</i> |
| LDA | Lei de Direitos Autorais |

| | |
|------------|--|
| MIT | <i>Massachusetts Institute of Technology</i> |
| MPA | <i>Motion Pictures Association</i> |
| MPPC | <i>Motion Pictures Patents Company</i> |
| NET act | <i>Eletronic Theft Act</i> |
| OAB/RJ | Ordem dos Advogados do Brasil – Rio de Janeiro |
| OMC | Organização Mundial do Comércio |
| OMPI | Organização Mundial da Propriedade Intelectual |
| ONG | Organização Não-Governamental |
| OSC | Organizações da Sociedade Civil |
| OSCIP | Organizações da Sociedade Civil de Interesse Público |
| OTT | <i>Over The Top</i> |
| P2P | <i>Peer To Peer</i> |
| PIPA | <i>Protect Intellectual Property Act</i> |
| PLC | Projeto de Lei Complementar |
| PRO-IP act | <i>Prioritizing Resources and Organization for Intellectual Property Act</i> |
| RIAA | <i>Record Industry Associations of America</i> |
| SFLC | <i>Software Freedom Law Center</i> |
| SOPA | <i>Stop Online Piracy Act</i> |
| TPB | <i>The Pirate Bay</i> |
| TRIPS | <i>Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights</i> |
| TRS | Teoria das representações sociais |
| USTR | <i>United States Trade Representative</i> |

SUMÁRIO

| | |
|---|------------|
| 1 INTRODUÇÃO | 16 |
| 1.1 OBJETIVOS | 20 |
| 2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA | 22 |
| 2.1 REVISÃO DE LITERATURA PERIÓDICOS INTERNACIONAIS | 22 |
| 2.1.1 Copyrights | 24 |
| 2.1.2 Econômica | 31 |
| 2.1.3 Estratégica | 36 |
| 2.1.5 Sociocultural | 41 |
| 2.2 REVISÃO DE LITERATURA TESES E DISSERTAÇÕES | 46 |
| 3 ASPECTOS METODOLÓGICOS E TEÓRICOS | 54 |
| 3.1 ALEGAÇÕES DE CONHECIMENTO | 54 |
| 3.1.1 Teoria das Representações Sociais (TRS) | 58 |
| 3.1.2 A complexidade da Teoria das Representações Sociais (TRS) | 64 |
| 3.2 ESTRATÉGIAS DE INVESTIGAÇÃO | 78 |
| 3.3 MÉTODOS DE COLETA E ANÁLISE DE DADOS | 92 |
| 4 DISCUSSÕES E RESULTADOS | 101 |
| 4.1 PIRATAS | 101 |
| 4.1.1 O ciberespaço | 102 |
| 4.1.2 O espaço-tempo no ciberespaço | 103 |
| 4.1.3 O exótico | 104 |
| 4.1.4 Entrada | 105 |
| 4.1.5 Fórum Avalon | 107 |
| 4.1.6 Entrevistas com piratas | 131 |
| 4.1.7 Entrevistas com legenders | 137 |
| 4.2 GRUPO ANTIPIRATARIA..... | 142 |
| 4.2.1 Primeiras observações | 143 |
| 4.2.2 Os relatórios do Conselho Nacional de Combate à Pirataria (CNCP) | 148 |
| 4.2.3 Pressões internacionais | 152 |
| 4.2.4 Eventos | 158 |
| 4.2.5 Entrevistas com representantes do grupo antipirataria | 164 |
| 4.3 SÍNTESE E COMPARAÇÃO DAS REPRESENTAÇÕES SOCIAIS DOS GRUPOS.. | 169 |
| 4.3.1 Representações sociais sobre o audiovisual | 174 |
| 4.3.2 Representações sociais sobre os piratas | 181 |

| | |
|---|------------|
| 4.3.3 Representações sociais sobre o grupo antipirataria | 184 |
| 4.3.4 Representações sociais sobre o Estado brasileiro | 188 |
| 4.3.5 Representações sociais sobre a internet..... | 191 |
| 4.4 INICIATIVAS QUE TÊM INOVADO NO ACESSO À INFORMAÇÃO E AO CONHECIMENTO | 200 |
| 4.4.1 Software Livre | 200 |
| 4.4.2 Creative Commons | 211 |
| 4.4.3 Open Access | 216 |
| 4.4.4 Wikipédia | 224 |
| 4.4.5 Netflix..... | 233 |
| 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 242 |
| REFERÊNCIAS | 247 |
| APÊNDICE A (GLOSSÁRIO)..... | 261 |

1 INTRODUÇÃO

A proposta desta pesquisa foi a de realizar uma abordagem multidimensional do problema da pirataria digital de audiovisuais, fugindo da abordagem recorrente que considera a pirataria estritamente como um desvio de conduta. Isto não significa ignorar a perspectiva do grupo antipirataria, mas incluir também a perspectiva dos piratas em um mesmo nível de legitimidade. Com este intuito esta pesquisa procurou oferecer ao leitor uma perspectiva abrangente sobre o problema da pirataria, abordando tanto o ponto de vista dos piratas quanto do grupo antipirataria.

Este estudo também procurou contextualizar o problema da pirataria digital de audiovisuais dentro de uma problemática maior, o acesso à informação e ao conhecimento. A importância desta problemática se reflete nas diversas iniciativas que tentam encontrar caminhos de acesso mais democrático à informação e ao conhecimento, iniciativas de atores sociais da sociedade civil, do Estado, e do mercado. Procurei trazer ao fim deste estudo uma breve contextualização de algumas destas iniciativas. Embora os piratas se situem no espectro mais radical desta problemática, por serem foras da lei, eles compartilham reivindicações com estas outras iniciativas, assim como influenciam e são influenciados por elas. Considero que mesmo a indústria mais tradicional, conseguindo suspender por um instante as críticas mais duras aos piratas, poderia tirar lições valiosas da observação destas organizações espontâneas, compreendendo que em grande parte não se tratam de criminosos, mas de cidadãos comuns defendendo enclaves não mercadológicos da vida social.

Embora o estudo tenha procurado realizar esta contextualização mais ampla, o objeto em si da pesquisa foi delimitado para ser a pirataria digital de audiovisuais, e não a pirataria digital de forma ampla, por acreditar que as especificidades que diferenciam outros tipos de pirataria digital da pirataria de audiovisuais criam a necessidade de tratá-las de forma distinta. A pirataria digital de música, livros, etc., possuem semelhanças entre si, ainda assim cada tipo de bem digital possui características que precisam ser estudados em sua profundidade específica.

Do ponto de vista das Ciências da Administração, o estudo fez emergir a reflexão de que por trás das representações sociais dos grupos existem “modelos” distintos de desenvolvimento. Enquanto o grupo antipirataria possui uma concepção mais tradicional

de desenvolvimento, alinhado ao pensamento dos países mais desenvolvidos, construído sobre a percepção de que é necessário ao Brasil seguir o mesmo caminho dos países centrais; os piratas possuem uma concepção não tradicional de desenvolvimento, acreditando que existem outros caminhos e possibilidades de desenvolvimento, e que a internet tem potencialidades para uma transformação mais profunda na sociedade humana.

É necessário destacar também algumas escolhas que foram feitas durante a trajetória da pesquisa. Conforme a trajetória da pesquisa foi desenhando-se escolhas precisaram ser tomadas, sempre que existiam dois caminhos diferentes a seguir, e uma em particular é importante para compreender como esta pesquisa se desenvolveu, a escolha do fórum pirata que se tornou a principal fonte de coleta de dados da pesquisa. Durante as fases mais exploratórias da pesquisa identifiquei que a pirataria digital de audiovisuais poderia ser segmentada em dois tipos, uma pirataria que ocorria com algum tipo de remuneração por parte dos piratas e uma que ocorria sem remuneração. A questão de existir algum tipo de remuneração ou não me pareceu uma questão central, especialmente por ser um dos principais argumentos do grupo antipirataria a questão da remuneração. Desta forma, decidi que o enfoque nesta pesquisa deveria ser predominantemente na pirataria sem remuneração.

Esta decisão não é algum tipo de sustentação que procura ignorar a existência da pirataria com remuneração, conforme foi supracitado o estudo reconhece a existência de sites, blogs, fóruns, etc., piratas que obtêm alguma receita por meio de doações e anúncios. Entretanto, a escolha de focar principalmente na pirataria sem remuneração de certa forma falsei a proposição “toda pirataria visa ao lucro”, e pede que seja substituída por uma outra proposição “existem piratarias que não visam ao lucro”, que por sua vez é diferente da proposição “nenhuma pirataria visa ao lucro”.

Portanto, embora reconheça que existe pirataria com o intuito de lucro, escolhi pelo enfoque na pirataria que ocorre sem procurar nenhum tipo de receita, por acreditar que traria *insights* mais interessantes sobre este universo, pois acredito tratar-se de um segmento que traz percepções mais legítimas sobre o ponto de vista dos piratas. Ao esvaziar a hipótese de que estes piratas teriam por objetivo lucrar com a pirataria, pode-se perguntar de forma mais livre “então por que fazem pirataria?”, e estas respostas poderiam ser melhor concebidas de um ponto de vista de legitimidade social, colocando estas reivindicações em um patamar de novo movimento social cultural.

Outro ponto que emerge da construção deste estudo é a percepção de que existe um embate entre a sociedade civil e o mercado, sobre a questão daquilo que deve ser público ou privado, tendo o Estado como uma espécie de moderador deste embate. Foi possível perceber a dificuldade para sociedade civil de exercer influência nas decisões do Estado, e a aproximação nem sempre legítima entre o mercado e as políticas públicas. As relações sociais baseadas na solidariedade, na reciprocidade, na amizade, foram colocadas frente a frente com os interesses e necessidades do mercado, como o controle sobre seus produtos e a lucratividade. A partir do que foi possível examinar estas fronteiras e a legitimidade dos seus princípios delimitadores.

Também foi possível identificar a força das influências externas, tanto na formação das representações sociais do grupo antipirataria, quanto nas políticas públicas brasileiras de combate à pirataria. A pressão dos países centrais para que o Brasil adote padrões similares aos dos países desenvolvidos não pode ser ignorada, ela é histórica e atual, e de certa forma endossa uma concepção de sociedade global que procura manter o *status quo* que diferencia os países centrais dos periféricos. Enquanto as formas de dominação por meio da força militar sobre os países periféricos têm sido cada vez mais criticada, outras formas de dominação como o controle sobre o conhecimento têm se tornado cada vez mais proeminentes.

Em relação a trajetória deste estudo, ele se inicia com base na TRS (Teoria das Representações Sociais) de Serge Moscovici, sobre a qual procurei construir representações sociais de ambos os grupos sobre categorias que pudessem ser comparadas. As categorias não foram pré-concebidas, emergiram dos próprios dados coletados. A comparação entre as perspectivas dos grupos seguiu um princípio dialógico, alinhado com o pensamento complexo de Edgar Morin, procurando evitar os posicionamentos dicotômicos. Poder-se-ia defender que esta pesquisa tentou realizar um diálogo inexistente entre os piratas e o grupo antipirataria.

A proposta da realização deste diálogo surge como uma tentativa de superar uma visão dicotômica sobre a problemática, deslocada principalmente para a perspectiva da indústria sobre os piratas. Esta percepção se confirmou durante o levantamento bibliográfico, especialmente nos periódicos internacionais, constatando-se que de fato existe a predominância da perspectiva industrial ao discutir-se a pirataria, que ignora qualquer legitimidade que possa existir nas reivindicações dos piratas. Foi sobre esta lacuna nos estudos sobre a pirataria que procurei construir esta pesquisa.

Duas preocupações principais acompanharam todo o desenvolvimento da pesquisa, primeiro não deixar de lado a perspectiva do grupo antipirataria, segundo não cair em uma defesa vazia do grupo pirata. Apesar das dificuldades, acredito que as decisões tomadas foram corretas, pois os resultados desta abordagem demonstraram que os pressupostos iniciais contribuem para uma melhor compreensão do estudo da pirataria digital de audiovisuais.

Acredito que a maior parte das pessoas já teve algum contato com a pirataria, entretanto, quase sempre do ponto de vista do usuário de produtos piratas, seja um audiovisual, um livro, um artigo científico, etc., mas não da perspectiva dos piratas, ou seja, das pessoas que disponibilizam os arquivos para *download*. A situação da qual iniciei esta pesquisa também era esta, conhecia a pirataria do ponto de vista de usuário, mas não do ponto dos piratas. Portanto, precisei investigar os caminhos da pirataria, prospectando diversas formas de entrada, até efetivamente conseguir acesso ao fórum do qual vieram a maior parte dos dados coletados sobre os piratas.

Do outro lado, em relação ao grupo antipirataria, a investigação tomou como ponto de partida a CPI da Pirataria, e em seguida o Conselho Nacional de Combate à Pirataria. A partir destas origens foram sendo identificados documentos para exame, como relatórios oficiais, registros em vídeos de fóruns e eventos organizados para discutir o combate à pirataria, assim como pessoas que pudessem ser entrevistadas ajudando a construir as representações sociais do grupo.

No capítulo sobre os aspectos teóricos e metodológicos, procurei apresentar uma leitura da TRS, e realizar um diálogo desta teoria com o pensamento complexo. Em seguida, discuti as estratégias de coletas de dados, dando um enfoque especial a netnografia, por ser uma estratégia metodológica que ainda está em construção, o que exigiu uma abordagem mais detalhada, relatando tanto a origem do termo, quanto controvérsias a respeito do seu uso, e as diversas linhas desta abordagem. Por fim, apresentei o método de interpretação dos dados, baseado também na TRS, na qual a espiral da contextualização adquire um papel de destaque.

A espiral da contextualização guiou a interpretação dos dados e a construção das representações sociais, considerando o objeto/universo da pirataria, mas também os contextos imediatos, a história das ideias, a cultura, e o imaginário social. Não necessariamente nesta ordem, nem considerando todos os elementos para cada

representação social, mas realizando ponderações de acordo com a predominância de cada elemento em cada representação social.

Após a construção das representações sociais de cada grupo, procurei realizar um diálogo construído sobre os conflitos identificados, procurando ser propositivo em relação aos caminhos possíveis para uma superação dialógica dos conflitos. Nesta etapa também procurei trazer para a interpretação outros referenciais teóricos, e retomar conceitos identificados na revisão de literatura. Os caminhos sugeridos para a superação dos conflitos fazem parte da reflexão sobre a problemática desta pesquisa, construída com base na ideia de dialogismo, e da superação de dicotomias.

Na última etapa da pesquisa, procurei realizar uma exposição de outras iniciativas que também questionam os sistemas atuais de acesso à informação. Embora a pirataria, diferentemente das iniciativas apresentadas na última seção, seja um tipo de ação que ocorre na ilegalidade, ela compartilha com estas iniciativas diversas motivações. Em relação ao *software* livre é possível remeter as origens de um *etos hacker* que também está presente entre os piratas; a *creative commons* procura desenvolver um sistema alternativo aos *copyrights*, munindo os próprios criadores com ferramentas para escapar de um sistema jurídico excessivamente controlador; o *open access* compartilha a preocupação com a expansão do enclave mercadológico sobre aspectos da liberdade humana que não deveriam ser regidos por regras de mercado; a Wikipédia surge demonstrando o poder transformador do trabalho compartilhado e voluntário; e a Netflix tem transformado o mercado cinematográfico pela adoção de estratégias de ponta, que vão ao encontro dos anseios dos usuários e piratas por maior possibilidade de escolha, preços mais acessíveis, e entrega dos audiovisuais pela internet.

1.1 OBJETIVOS

Esta pesquisa tem por objetivo geral realizar uma pesquisa exploratória sobre o tema pirataria digital de audiovisuais no Brasil. O estudo procurará compreender o fenômeno pela visão dos atores sociais envolvidos, tanto a visão dos piratas quanto a visão do grupo antipirataria. Os dados utilizados na pesquisa foram coletados por multimétodos como observação, entrevista, e análise de documentos. A interpretação destes dados, por sua vez, tomará por base a Teoria das Representações Sociais (TRS) de

Moscovici, compartilhando também conceitos com o Paradigma da Complexidade pela ótica de Edgar Morin.

Quadro 01 – Objetivos

| Objetivo geral |
|--|
| Explorar o tema pirataria digital de audiovisuais no Brasil. |
| Objetivos específicos |
| a) Identificar representações sociais de grupos favoráveis à pirataria; |
| b) Identificar representações sociais de grupos contrários à pirataria; |
| c) Discutir as contradições entre as diferentes representações sociais dos grupos, e possíveis caminhos para a superação dos impasses; |
| d) Realizar um levantamento mais abrangente de iniciativas que também procuram questionar o modelo atual de acesso à informação. |

Fonte: Do autor.

Os objetivos deste trabalho têm como propósito apresentar ao leitor uma perspectiva ampla sobre a pirataria digital de audiovisuais no Brasil, que leve em consideração a visão dos atores sociais envolvidos neste tipo de pirataria tanto pelo lado dos piratas quanto pelo lado do grupo antipirataria. Esta perspectiva inova ao colocar lado a lado visões distintas, para não dizer antagônicas, sobre o fenômeno; procurando demonstrar, entretanto, que a superação da dicotomia é possível, mas que depende de uma modificação na forma de pensar os problemas, substituindo o pensamento dicotômico pelo dialógico.

2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Nas subseções a seguir será apresentada a revisão de literatura da pesquisa, que consistiu no exame das publicações sobre o tema em uma base internacional de periódicos (SCOPUS) e no repositório nacional de teses e dissertações (CAPES). O objetivo desta revisão foi o de compreender como a Academia tem tratado o tema. Neste sentido, a seleção dos trabalhos que compõem esta revisão de literatura foi baseada na representatividade, ou seja, procurou-se selecionar trabalhos que representassem tipos predominantes de abordagens do tema, para que o leitor pudesse ter uma visão abrangente.

Por ser uma visão abrangente, nem todos os trabalhos apresentados na revisão de literatura estão alinhados com a minha própria perspectiva como pesquisador, ao contrário, possuo diversas ressalvas especialmente aos trabalhos de ordem comportamentalista, por acreditar que eles objetificam a pessoa humana. Por este motivo, escolhi não tecer comentários diretamente no corpo do texto nesta seção específica, deixando as notas de rodapé para esta finalidade quando fundamentais. Desta forma, o leitor saberá que as perspectivas sintetizadas nesta seção dizem respeito às perspectivas que tem predominado no estudo sobre o tema, e não as deste pesquisador, que pode concordar ou não com as abordagens.

Mais adiante no trabalho, no capítulo discussão e resultados, no qual as representações sociais dos grupos serão apresentadas, procurarei resgatar alguns estudos desta revisão de literatura, e aí sim trazer minhas próprias reflexões em um diálogo com o trabalho que estes pesquisadores estão realizando.

2.1 REVISÃO DE LITERATURA PERIÓDICOS INTERNACIONAIS

A SCOPUS foi escolhida para ser a base de dados utilizada na revisão de literatura dos periódicos internacionais deste trabalho. O que levou a essa escolha foi em primeiro lugar a disponibilização do acesso por parte da UFSC aos artigos publicados nesta base, o que demonstra a importância que o acesso a estas bases têm para os pesquisadores, e também fomenta o debate sobre as barreiras de acesso que existem ao conhecimento; em

segundo lugar foi determinante a representatividade da base em relação às publicações internacionais.

O objetivo da revisão bibliográfica da base internacional foi identificar quais as principais abordagens estão sendo adotadas para tratar do tema pirataria de audiovisuais. Isso é importante pelos estudos organizacionais serem um campo que em grande parte de seus estudos acolhe a reflexividade dentro das Ciências da Administração, sendo necessário para a crítica consistente uma visão abrangente de como a ciência tem abordado um determinado problema.

As palavras-chave utilizadas para a busca pelos artigos foram “*movie*” e “*piracy*”, utilizando-se o operador booleano “*AND*” para a relação entre os termos. Os resultados desta busca inicial foram refinados, excluindo-se artigos que se distanciavam das discussões organizacionais, ou não se situavam dentro do tema pirataria digitais de audiovisuais. Por exemplo, foram excluídos artigos que tratavam somente de aspectos técnicos, pertencentes às áreas de Engenharia e Ciências da Computação, como os que tratavam do desenvolvimento de *watermarks*¹; também foram excluídos artigos que tratavam sobre pirataria marítima, e audiovisuais sobre piratas; por fim, foram excluídos artigos que tratavam somente da pirataria de bens físicos, sem o envolvimento da internet. Manteve-se os artigos que tratavam da pirataria de outros bens digitais pela internet, como música e *softwares*, contanto que tratassem também da pirataria de audiovisuais. Desses artigos, procurou-se considerar somente as partes cujas discussões tinham foco nos audiovisuais, ou as discussões que fossem comuns à pirataria de bens digitais como um todo.

Este primeiro refinamento resultou em 63 artigos selecionados. Realizou-se então a leitura dos resumos dos artigos, o que gerou quatro categoriais principais baseadas nas abordagens das pesquisas, os artigos foram classificados dentro dessas categorias. Três revisões de literatura foram identificadas. As revisões possuíam enfoques específicos, assemelhando-se a divisão em categoria que se realizou a partir da leitura dos resumos da amostra, e, portanto, foram classificadas dentro das categorias específicas. Duas das

¹ *Watermarks* são informações inseridas ocultamente em um produto, que permitem a identificação de sua origem. Podem ser tanto visíveis para os usuários, como um logotipo da empresa que detém os direitos autorais do produto, quanto invisíveis, como uma marca sonora em frequência inaudível ou dados digitais inseridos no interior do código original. As *watermarks* podem ser utilizadas para facilitar o rastreamento de produtos audiovisuais piratas, ferramentas informacionais comparam a *watermark* em um produto digital com aquela fornecida pelo detentor dos direitos autorais, caso exista coincidência a plataforma que hospeda ilegalmente o produto consegue facilmente indisponibilizar o arquivo para acesso.

revisões foram classificadas dentro da categoria de abordagem econômica, e uma dentro da categoria de abordagem sociocultural, não sendo identificada nenhuma revisão com enfoque estratégico, nenhuma com enfoque em *copyrights*, e nenhuma que tratasse do tema de forma abrangente.

As categorias e a quantidade de artigos classificados em cada categoria podem ser verificadas na tabela a seguir:

Tabela 01 – Categorias SCOPUS

| Categoria | Quantidade de artigos |
|--------------------|------------------------------|
| <i>Copyrights</i> | 13 |
| Econômica | 15 |
| Estratégica | 11 |
| Sociocultural | 24 |
| Total Geral | 63 |

Fonte: Do autor.

Após a categorização dos artigos, selecionou-se qualitativamente um conjunto de artigos que pudessem oferecer uma perspectiva ampla do estudo sobre a temática, no que diz respeito aos tipos de abordagem.

A prioridade na seleção dos artigos foi para as revisões bibliográficas, pois estas sintetizavam boa parte dos estudos de cada categoria, como no caso da categoria econômica e sociocultural. Em seguida, procurou-se identificar se existiam artigos que fugiam das abordagens sintetizadas nas revisões bibliográficas, e estes estudos foram adicionados à categoria. Por fim, para as categorias que não apresentavam nenhuma revisão bibliográfica, foram selecionados artigos que em conjunto oferecessem uma visão abrangente dos estudos da categoria.

2.1.1 Copyrights

A maior parte dos artigos desta categoria procurou problematizar sobre as limitações das leis de *copyrights*. Essas limitações estariam relacionadas tanto à incapacidade das leis de abarcarem a complexidade das situações de pirataria, sendo reducionistas e muitas vezes colocando em risco a liberdade individual dos usuários, quanto à ineficiência dessas leis em aumentar as receitas da indústria do audiovisual. Outras preocupações problematizadas pelos pesquisadores estavam relacionadas com a

questão da globalização, especialmente o conflito entre as leis estadunidenses e europeias de direitos autorais e os sistemas jurídicos de países periféricos.

Hess (2013) realiza uma análise sobre o *Digital Millenium Copyright Act* (DMCA), uma das leis de direitos autorais estadunidense mais recentes, aprovada em 1998, e criada para impor regras que considerem os efeitos das novas tecnologias sobre os direitos autorais. O autor resgata as origens inglesas das leis estadunidenses de *copyrights*, e os processos que deram a forma da jurisprudência da justiça estadunidense no que diz respeito às leis de direito autoral. Seu enfoque principal reside sobre a *first sale doctrine*, princípio que diz respeito ao direito de revender, emprestar, ou dispor de um bem adquirido sem a necessidade de consulta ao detentor dos direitos autorais, e que teria sido suprimido pelo DMCA. O autor considera este princípio como peça chave para compreender as diferenças entre a proteção intelectual de bens físicos e de bens digitais.

De acordo com Hess (2013) as origens das leis de *copyrights* remetem à Inglaterra do Século XVI, tendo sido criadas devido ao surgimento da prensa mecânica, que tornou possível a reprodução de livros em grande escala. As leis inglesas nos seus primórdios também tinham como intenção assegurar o controle sobre quais livros poderiam ou não ser publicados, em função disto atribuíam direitos exclusivos monopolísticos sobre a reprodução de livros com prensa mecânica à *Royal Stationers' Company*, criada pela Rainha Mary. Os direitos de monopólio e perpetuidade sobre as obras impressas acabariam sendo revogados por leis posteriores.

As leis estadunidenses de *copyrights* adotariam conceitos semelhantes às inglesas, preocupação presente desde a promulgação da Constituição do país. De acordo com Hess (2013 p. 1970), a inclusão de uma lei de direitos autorais na Constituição teria sido interpretada por diversos autores como uma preocupação dos Pais Fundadores em manter um equilíbrio entre de um lado o interesse público ao acesso à informação e arte e de outro o incentivo aos criadores.

Dois outros elementos importantes das leis de *copyrights* foram definidos pela jurisprudência em julgamentos posteriores, a separação entre a propriedade física e a propriedade autoral, e os limites da propriedade autoral.

O primeiro elemento, segundo Hess (2013, p. 1984), ganharia jurisprudência com uma disputa envolvendo uma placa de impressão de mapas feita em cobre. A placa capaz de imprimir mapas foi adquirida depois que seu criador a perdeu durante a execução de

uma dívida, os novos proprietários alegavam que o direito de imprimir os mapas estava vinculando à placa de cobre, e o autor afirmava que mesmo tendo a propriedade da placa os compradores não possuíam o direito sobre a criação dos mapas. Com a vitória do criador da placa, ficou determinada a divisão entre a propriedade física e a propriedade autoral.

O segundo elemento, de acordo com Hess (2013, p. 1985), ganharia jurisprudência com uma disputa envolvendo a venda de um livro. Revendedores compraram um livro no qual o distribuidor havia impresso uma determinação de que o livro não poderia ser revendido abaixo de um preço específico. Ignorando esta inscrição os revendedores decidiram anunciar o livro abaixo do preço determinado, o que gerou a ação por parte do distribuidor. Os revendedores ganharam a ação, e isso determinou que o limite da propriedade autoral, no que diria respeito ao controle sobre o uso de uma obra, estaria no momento da primeira venda. Esta jurisprudência também é a base da *first sale doctrine*.

A *first sale doctrine* seria um dos principais elementos responsáveis por manter o equilíbrio entre o interesse público e o interesse dos autores. Para Hess (2013, p. 1971) ao menos seis políticas seriam promovidas por esse conceito legal:

- a) Acesso: Com a limitação aos direitos autorais à primeira venda, gera-se competição no mercado secundário, resultado das relações entre lojas de novos e usados, locadoras e bibliotecas. Evita-se também que as obras fiquem inacessíveis por motivos como falta de novas edições, ou mesmo por mudança de intenção dos detentores de direitos autorais em relação à disponibilização da obra;
- b) Preservação: A circulação de obras usadas aumenta as chances de uma obra perdurar, uma vez que proprietários diferentes podem cuidar também de formas diferentes de suas obras, conseguindo preservar ou não essas obras;
- c) Privacidade: Por diferentes motivos pessoas podem querer comprar obras sem que isso se torne público, não precisar da autorização dos proprietários dos direitos autorais também aumenta a privacidade;
- d) Clareza transacional: Ao limitar o direito autoral à primeira venda, existe clareza para como as pessoas podem transacionar seus bens adquiridos. Sem isso, para cada transação seriam necessárias diversas revisões e estudos para cada acordo de venda;

- e) Inovação: A limitação dos direitos autorais impele os proprietários dos direitos autorais a constantemente lançarem produtos complementares, assim como a competição entre lojistas, e a criação de novos negócios;
- f) Competição de plataformas: A liberdade para revender os produtos diminui o aprisionamento dos consumidores às plataformas específicas, permitindo que esses possam migrar de uma plataforma para outra com menos restrições.

Quando a DMCA foi criada, entretanto, esse conceito legal foi deixado de fora da redação da nova lei. De acordo com Hess (2013, p. 1999) o comitê que redigiu a DMCA decidiu não incluir a *first sale doctrine* devido à falta de materialidade dos arquivos digitais. Para o comitê manter a *first sale doctrine* necessitaria um sistema que permitisse a transmissão de um bem digital de um usuário para outro, sem que isso significasse fazer a cópia do bem. Ao enviar um bem digital de um computador para o outro o sistema precisaria garantir que o bem original fosse apagado, mantendo somente uma cópia em circulação.

Como possível solução para esse problema, Hess (2013, p. 2008) sugere que seja implementado um sistema de degradação artificial do bem digital, essa degradação tornaria o bem digital mais semelhante ao bem material, permitindo a reinserção da *first sale doctrine* para o meio digital².

Orme (2014) procura verificar se seis ações contra a pirataria do governo estadunidense, que incluem leis de proteção de *copyrights* e operações contra a pirataria, têm surtido efeito sobre as receitas da indústria do audiovisual. O autor opta por verificar o aumento das receitas, independentemente da diminuição dos compartilhamentos ilegais, por considerar que o primeiro efeito seria o mais relevante³.

² Embora Hess (2013) toque em problemas cruciais que as leis de *copyrights* enfrentam em relação à proteção dos bens digitais, ligados à sua imaterialidade e à sua reprodutibilidade inesgotável, sua proposta para solucionar o problema parece um retrocesso. A grande revolução da digitalização e da internet parece ser justamente essa capacidade de reprodução e distribuição da informação de forma praticamente ilimitada, podendo alcançar hipoteticamente qualquer pessoa que deseje ter acesso ao conhecimento. Portanto, criar escassez artificial só parece fazer sentido para os detentores dos direitos autorais, mas não para os usuários e para a sociedade em geral. Uma perspectiva mais interessante poderia tentar propor uma forma de não perder esses benefícios que a internet e a digitalização proporcionaram, criando formas alternativas de incentivo e remuneração para os autores.

³ Essa escolha parece realmente mais interessante, e vai no sentido contrário dos estudos da MPAA, que parecem considerar que cada audiovisual pirateado é uma venda a menos. Nem sempre um audiovisual pirateado significa uma venda a menos, pois nem todos que baixam os audiovisuais comprariam caso não tivessem a opção de realizar o *download* pirata. Também existe uma hipótese implícita relacionada a

As seis ações analisadas são consideradas como marcos do combate à pirataria nos EUA. As ações e suas principais consequências são apresentadas a seguir, conforme o levantamento de Orme (2014, p. 354):

- a) *NET act (Electronic Theft Act)* de 1997: foi a primeira lei a facilitar a persecução de quem infringisse os *copyrights* online, retirando a necessidade de obtenção de “vantagem comercial” ou “ganho monetário” como requisitos para o enquadramento do ato como pirataria, dessa forma mesmo o compartilhamento sem ganho financeiro começa a ser considerado crime;
- b) *DMCA* de 1998: essa lei endureceu as penalidades pela infração de *copyrights*, tornou ilegal a distribuição de programas que ajudassem a burlar os sistemas antipirataria, adicionou responsabilidade para aqueles que auxiliarem a distribuição de produtos piratas, e criou um sistema de notificação e persecução de servidores que hospedem pirataria;
- c) Fechamento do site Napster em 2001: o site foi um dos pioneiros no compartilhamento de músicas e posteriormente também de audiovisuais, na época era o maior site de compartilhamento de pirataria digital;
- d) *Family Entertainment and Copyright Act* de 2005: criou punições mais rigorosas para a infração de *copyrights* e tornou crime federal gravar com filmadoras em cinemas;
- e) *PRO-IP act (Prioritizing Resources and Organization for Intellectual Property Act)* de 2008: permitiu a apreensão de propriedades e recursos financeiros relacionados com pirataria, criou um nível executivo para a coordenação do combate à pirataria, alocou fundos para projetos antipirataria e expandiu os tipos de violação classificados como infração de *copyrights*;
- f) Fechamento do site Megaupload em 2012: permitia o *streaming*⁴ de audiovisuais online, era o maior site de compartilhamento de pirataria digital na época em que foi fechado.

questões de poder nessa escolha, pois, caso a pirataria não esteja reduzindo os lucros da indústria, então o combate à pirataria poderia ser considerado não somente uma questão objetiva de lucratividade, mas uma questão de poder sobre o acesso à cultura.

⁴ *Streaming* é um sistema que permite a transmissão de audiovisuais ou músicas pela internet sem a necessidade de download. Por este sistema o usuário pode assistir os programas diretamente do seu navegador, de algum aplicativo, ou mesmo de dispositivos conectados à internet como televisores, celulares, etc.

Orme (2014 p. 356) destaca que o principal desafio para a efetividade destas ações contra a pirataria seria a dificuldade de legislar sobre tecnologias que ainda não foram inventadas. Sobre o fechamento de sites, afirma que estas ações resultam na diminuição do compartilhamento no curto prazo, entretanto, não sendo possível fechar todos os sites piratas, naturalmente os sites fechados seriam substituídos por novos.

Os resultados encontrados por Orme (2014, p. 363) indicam que das seis ações analisadas somente o NET *act* conseguiu aumentar as receitas da indústria do audiovisual, o DMCA e o *Family Entertainment Copyright Act* tiveram efeito negativo sobre as receitas, e as demais não apresentaram efeito significante.

McKenzie (2016) também realiza um estudo com objetivo de verificar se ações antipirataria teriam o efeito de aumentar as receitas da indústria do audiovisual. Em sua pesquisa procura verificar uma ação específica conhecida como *graduated response*, analisando seu impacto em seis países, França, Coréia do Sul, Taiwan, Nova Zelândia, EUA, e Reino Unido. A *graduated response* tem sido adotada em vários países, e de acordo McKenzie (2016, p. 2), muitos outros estariam planejando adotá-la. Também conhecida como “*three-strikes*” teria por princípio a aplicação de ações graduais contra os usuários de pirataria, começando com um alerta, passam por uma notificação, e por fim sanções penais.

Os dados utilizados por McKenzie (2016, p. 3) foram fornecidos pela Rentrak⁵ e correspondem às receitas de 6083 audiovisuais, lançados entre os anos de 2005-2013, totalizando 31913 observações em 16 países. Além dos países foco do estudo mais 10 países foram observados como grupo de controle, Alemanha, Argentina, Austrália, Áustria, Brasil, Chile, Espanha, Itália, México, e Países Baixos. Em suas conclusões McKenzie (2016, p. 10) verifica que em nenhum dos seis países analisados seria possível afirmar que a *graduated response* trouxe aumento significativo para as receitas da indústria do audiovisual.

Sezneva (2014) realiza uma discussão com uma visão diferenciada sobre os *copyrights*, sua argumentação se baseia na força que os produtos culturais possuem na formação de uma cidadania transnacional, e sugere que enquanto a pirataria produz

⁵ Rentrak é uma empresa estadunidense especializada em medição e pesquisa sobre mídias.

múltiplos tipos de novas cidadanias, os *copyrights* procurariam impor o seu próprio modelo de cidadão transnacional.

Para Sezneva (2014, p. 2231) embora os conteúdos digitais sejam constantemente imaginados como capazes de dinamizar a formação de identidades cosmopolitas transnacionais – pela capacidade de agilmente serem distribuídos ao redor do mundo sem a perda da qualidade, e tornando ainda mais fácil o acesso aos bens culturais – essa realidade é verdadeira somente de forma parcial, uma vez que a realidade da distribuição desses bens não ocorre de forma igualitária em todas as regiões do mundo.

Realidades diferentes em regiões mais pobres do mundo não permitem o acesso aos bens culturais como nas regiões mais desenvolvidas. Sezneva (2014, p. 2232) sustenta que a forma mais comum de distribuição de audiovisuais em Mali e na Nigéria ainda são as fitas cassetes, e na China e Rússia os discos digitais. Mesmo com o crescimento das tecnologias de distribuições *online*, esta forma de distribuição ainda depende de uma infraestrutura que só está presente no Hemisfério Norte, e em regiões mais ricas do Hemisfério Sul. Muitos distribuidores de bens culturais também não teriam interesse em distribuir seus produtos em regiões mais pobres, uma vez que visariam mercados com um “poder de compra que reflita uma ‘classe-média’ transacional, em vez da estrutura de classes doméstica”, sendo que para muitas regiões esse ainda é um padrão considerado alto. Essas premissas acabariam sendo a brecha pela qual o acesso a esses bens só seria possível pela ilegalidade. Sezneva (2014, p. 2233) também afirma que, além das questões econômicas, fatores políticos, como a censura de bens culturais em países como a China e a Índia, podem impedir o acesso legal, tornando somente possível o acesso por meios ilegais.

O acesso aos bens culturais também teria representações diferentes entre regiões, de acordo com Sezneva (2014, p. 2234) esse acesso poderia representar desde a inclusão em um espaço global, até uma forma de escape das dificuldades econômicas e insuficiências democráticas. Portanto, ter acesso aos bens culturais seria uma forma de mimetizar um tipo de sujeito pertencente à modernidade. Mesmo nas regiões mais ricas, entretanto, também pode ocorrer escassez que faz com que usuários recorram à pirataria.

Sezneva (2014, p. 2235) cita a situação dos *fandoms*⁶, como os fãs dos *animes*⁷ japoneses nos EUA. Por não existir veiculação desses bens culturais, ou ocorrerem em intervalos muito grandes entre o lançamento e a veiculação nos EUA, os fãs recorrem à pirataria para ter acesso aos seus animes preferidos.

Com base no conceito de “policiamento” de Jacques Rancière (2001 *apud* Sezneva, 2014, p. 2229), que se refere às “práticas de poder que organizam e sustentam o social ao constituírem universos semânticos específicos e redes sociais e institucionais”. Sezneva (2014, p. 2236) afirma que existe um processo de derrogação do pirata, procurando torná-lo um sujeito abjeto. Esse processo incluiria a “conflação”⁸ de ideias, no qual a pirataria de bens culturais seria atrelada a riscos de segurança e saúde, além de acusações de envolvimento com o crime organizado, tráfico de drogas e armas, e financiamento de grupos terroristas.

Em sua conclusão, Sezneva (2014, p. 2237) sugere que a questão da pirataria seja discutida em termos de politização e não de policiamento, afirmando que, ao limitar a difusão de bens culturais aos meios legais, ocorreria a restrição do acesso à cultura especialmente nos países em desenvolvimento. Como consequência, o desejo de tornar-se parte de um mundo global também estaria sendo frustrado para estas populações.

2.1.2 Econômica

As abordagens econômicas focaram em duas estratégias específicas, na primeira os pesquisadores procuraram compreender o quanto a disponibilidade de audiovisuais piratas prejudica as receitas das indústrias culturais, realizando comparações com as vendas de DVDs, receitas das salas de cinema, etc.; na segunda estratégia os pesquisadores procuraram mensurar o quanto do consumo de audiovisuais piratas realmente representam uma substituição de um bem original, e o quanto representam uma complementariedade (audiovisuais que não seriam consumidos caso não tivessem sido

⁶ Fandoms é uma expressão derivada de fan kingdom (reino dos fãs), é utilizado para designar grupos de pessoas que são fãs de um determinado universo cultural comum, como um seriado de televisão, um filme, um livro, etc.

⁷ Animes são desenhos animados produzidos pelos estúdios japoneses, possuem uma estética própria e características diferentes dos desenhos animados ocidentais. Uma das características mais interessantes é a quantidade de temas tratados pelos animes, que não se restringem às temáticas infantis.

⁸ Conflação é o erro lógico que consiste em misturar frases ou sentenças, distorcendo o significado.

disponibilizados de forma ilegal). Ambas as estratégias procuram uma forma de verificar se a pirataria de audiovisuais tem realmente causado prejuízos para a indústria cinematográfica, e se sim, quais os valores que a indústria estaria realmente perdendo. Entretanto, não existe um consenso entre os pesquisadores, algumas pesquisas apontam para a existência de prejuízos significantes e outras para a inexistência de prejuízos significantes.

Peitz e Waelbroeck (2006, p. 450) realizaram uma revisão bibliográfica crítica com enfoque nos trabalhos que tratam das consequências econômicas da pirataria digital de bens culturais. Os autores agruparam os trabalhos analisados em quatro categorias, baseadas nos modelos utilizados para a estimação do impacto econômico da pirataria digital na indústria cultural. Em relação à crítica, procuraram questionar o quanto a indústria cultural realmente sofre com a existência de cópias digitais piratas, e também discutir os efeitos sobre o bem-estar social em relação à disponibilidade de cópias digitais piratas. Os pressupostos dos modelos econômicos estão descritos a seguir:

- a) Primeiro grupo de artigos: partiriam do pressuposto de que não existiriam formas de a indústria cultural apropriar-se indiretamente de receitas sobre as cópias digitais piratas, o valor que os usuários atribuem aos bens culturais não é afetado pela opinião de outros usuários, os usuários possuiriam informações perfeitas sobre os bens culturais;
- b) Segundo grupo de artigos: partiriam do pressuposto que existem formas de a indústria cultural apropriar-se indiretamente de receitas sobre as cópias digitais piratas;
- c) Terceiro grupo de artigos: partiriam do pressuposto de que o valor que os usuários atribuem aos bens culturais é afetado pela opinião de outros usuários, ou seja, existem efeitos de rede;
- d) Quarto grupo de artigos: partiriam do pressuposto que os usuários não possuem informações perfeitas sobre os bens culturais, e obter cópias digitais piratas os ajudam a obter informações que apoiam a compra.

De acordo com Peitz e Waelbroeck (2006, p. 451) os artigos do primeiro grupo apontaram para prejuízos da indústria cultural com a pirataria digital, entretanto, artigos

dos demais grupos apontaram que a indústria cultural poderia obter ganhos com a pirataria digital. Os modelos criados pelos artigos classificados no primeiro grupo teriam gerado modelos mais idealizados, que consideraram somente os efeitos diretos da pirataria digital sobre as receitas da indústria cultural, enquanto os demais consideraram também outros efeitos indiretos, que poderiam amenizar ou até mesmo inverter o impacto dos efeitos diretos. A partir do segundo grupo, os modelos contariam cada um com pressupostos que considerariam também efeitos indiretos, a geração de receitas indiretas, os efeitos de rede, ou os efeitos derivados da falta de informações perfeitas por parte dos usuários.

Em relação à apropriação indireta de receitas, Peitz e Waelbroeck (2006, p. 460) verificam que esse pressuposto sugere que as cópias digitais piratas podem expandir o acesso ao bem cultural. Com a expansão do público também surgiriam duas formas de apropriação indireta de receitas, entre consumidores e entre produtos. A primeira ocorreria quando, com o aumento da demanda por cópias digitais piratas, também aumentaria o número de pessoas adquirindo o produto original, ou seja, para criar cópias piratas alguns usuários comprariam originais, aumentando as receitas em relação a um cenário sem pirataria. A segunda estaria relacionada ao aumento da demanda por produtos e serviços complementares relacionados ao bem cultural, gerando crescimento da receita das indústrias culturais por meio da venda dos produtos e serviços complementares (ex.: um usuário que assiste um audiovisual em uma cópia digital pirata poderia vir a comprar produtos originais licenciados posteriormente).

Em relação ao efeito de rede, Peitz e Waelbroeck (2006, p. 461) verificam que esse pressuposto sugere que consumidores poderiam ser influenciados pela opinião de outros consumidores, aumentando o valor de um bem cultural mais popular. Alguns fatores são utilizados para a construção desse argumento, distinguem-se entre cenários de forte proteção dos *copyrights* e de fraca proteção, assim como usuários de valor alto e de valor baixo, e a intensidade do efeito de rede:

- a) Em um cenário de forte proteção dos *copyrights*: não seria possível cometer pirataria, todos os usuários de valor alto comprariam o bem cultural, e uma parte dos usuários de valor baixo comprariam o bem cultural, a indústria procuraria alcançar a maior lucratividade possível pela relação entre preço e quantidade de usuários;

- b) Em um cenário de fraca proteção dos *copyrights*: existiria a pirataria, os usuários de alto valor continuariam comprando o produto, os de baixo valor não comprariam o produto (preferindo piratear), a indústria procuraria alcançar a maior lucratividade possível focando somente nos usuários de alto valor.

Peitz e Waelbroeck (2006, p. 461) o efeito de rede é o que garantiria um prestígio social maior para o detentor de um determinado bem cultural, com o aumento do número de pessoas que conhecem o bem em questão. Esse efeito também aumentaria o desejo por adquirir um bem, conforme o aumento de usuários que o possuem. Em relação aos cenários de forte e baixa proteção dos *copyrights*, no segundo cenário, o efeito de rede seria maior do que no primeiro, de forma que a lucratividade total da indústria cultural poderia ser superior ao primeiro cenário.

Em relação à falta de informações perfeitas pelos usuários, Peitz e Waelbroeck (2006, p. 464-468) verificam que esse pressuposto sugere que as cópias digitais piratas poderiam aprimorar o mercado cultural pelo efeito de *sampling*. Esse efeito possibilitaria aos usuários realizarem uma melhor escolha do produto que desejam adquirir, o usuário reduziria suas opções de compra de N (que representa todos os bens de uma mesma linha) para n (os que lhe parecerem mais adequados após o contato com as amostras). Outros efeitos tratam de a possibilidade de bens culturais marginais ganharem mais oportunidades de destacar-se frente aos bens com forte estrutura de *marketing*, e também o incentivo à qualidade dos bens culturais. Esse segundo aspecto, sobre a qualidade, parte do pressuposto de que sem a opção de *sampling* não faria diferença para a indústria produzir bens culturais de boa qualidade ou má qualidade, uma vez que a decisão dos usuários precisaria ocorrer sem informações perfeitas do bem cultural, e, portanto, a escolha se daria por outros fatores que não seriam necessariamente a qualidade do bem. Por outro lado, com o *sampling* os usuários adquiririam somente os produtos que realmente desejassem, o que incentivaria a produção de bens culturais de qualidade.

Os resultados da pesquisa de Peitz e Waelbroeck (2006) indicam que quando os modelos criados consideram a pirataria de forma isolada, considerando que cada cópia pirata é uma possível venda a menos, acabam por concluir que a pirataria digital traz prejuízos para a indústria. Entretanto, quando adotam enfoques que consideram efeitos

indiretos da pirataria digital, as conclusões são de que esses efeitos positivos podem ser superiores aos negativos.

Dejean (2009) também realizou uma revisão bibliográfica com enfoque nos trabalhos que tratam das consequências econômicas da pirataria digital de bens culturais. A revisão resgata boa parte dos conceitos tratados na revisão bibliográfica supracitada, e também chega a conclusões semelhantes em relação à falta de consenso entre os estudos sobre reais prejuízos da pirataria digital para a indústria cultural. Adicionalmente a esta análise, o autor discutiu as dificuldades para medir-se a pirataria digital, e levantou questões importantes que precisariam ser consideradas quanto à pirataria digital como tema de estudos.

Sobre as dificuldades para medir-se a pirataria digital, Dejean (2009, p. 331) destaca três fatores:

- a) Estrutura descentralizada: O compartilhamento P2P (*Peer To Peer*)⁹ cria uma estrutura dispersa, na qual cada usuário é capaz de ser fornecedor e/ou usuário final de uma cópia digital pirata;
- b) Natureza da cópia digital: Os usuários compartilham cópias criadas a partir de seus dispositivos próprios, a partir de arquivos dos quais possuem a propriedade do original, ou cópias de cópias, das quais não possuem a propriedade do original, isso dificulta a medição, pois não se sabe o que está sendo realmente observado nas redes P2P. A complexidade desse processo também dificulta a definição dos limites dos *copyrights*;
- c) Neutralidade da rede: Regra que proíbe os servidores de discriminar por tipos os conteúdos compartilhados pelos usuários na internet, garantindo a liberdade de troca de informações pela internet.

Sobre questões que precisariam ser consideradas quanto à pirataria digital como tema de estudo, Dejean (2009, p. 332) realiza uma crítica aos modelos que procuram calcular possíveis prejuízos das indústrias culturais considerando somente uma relação

⁹ *Peer to Peer* significa de usuário para usuário, ou seja, nesse processo os usuários compartilham arquivos entre si. Os arquivos ficam armazenados nos computadores dos próprios usuários, sem a necessidade de um servidor central para controlar ou hospedar o conteúdo.

direta entre a existência das cópias digitais e diminuições nas receitas das indústrias, para o autor a queda nas receitas pode estar sendo influenciada também por outros fatores não relacionados com a pirataria digital, como o surgimento de novas atividades culturais proporcionadas pela internet, que poderiam estar tomando público dos bens culturais convencionais. Dessa forma, os estudos sobre o tema pirataria digital precisariam também considerar as inovações criadas pela internet, para conseguir avaliar corretamente os impactos.

2.1.3 Estratégica

Classificaram-se na categoria de abordagem estratégica aqueles artigos que possuíam como foco a proposição de ações para a indústria em relação à pirataria. As principais preocupações demonstradas pelos pesquisadores dentro desta classificação foram a logística, abordando as três dimensões na indústria do audiovisual, produção, distribuição e exibição, considerando-se ainda a qualidade como uma quarta dimensão logística, uma vez que a qualidade final da imagem e do som nessa situação depende exclusivamente da logística; e o preço, questionado pelos autores como fatores e estratégias que poderiam influenciar a decisão dos usuários em piratear ou não um audiovisual.

Cook e Wang (2004) propõem uma reengenharia da indústria do audiovisual no que diz respeito aos três setores que formam a sua cadeia de distribuição, a produção, distribuição e exibição. De acordo com os autores a indústria do audiovisual tem travado diversas batalhas contra a pirataria, em especial no campo jurídico, procurando aprovar legislações mais rigorosas, e no campo tecnológico, desenvolvendo *softwares* e *hardwares* que dificultem a pirataria. Entretanto, essas iniciativas, além de não terem se demonstrado efetivas, têm gerado problemas relacionados com o avanço das leis de direitos autorais sobre os interesses públicos, como os baseados no *fair use*¹⁰, e a diminuição dos incentivos para a inovação e a competitividade da indústria do audiovisual.

¹⁰ *Fair use* é um princípio da legislação dos EUA que permite o uso de material protegido por *copyrights* em algumas circunstâncias como o uso educacional, para crítica, comentários, divulgação de notícias, e pesquisa.

Um exemplo de como essas iniciativas poderiam estar afetando a competitividade e a inovação é dado por Cook e Wang (2004, p. 568) no caso da batalha jurídica entre a indústria do audiovisual e a Sony, que ficou conhecida como o Caso Betamax. O caso ocorreu na década de 1984, a Sony estava apresentando ao mercado o videocassete e a indústria do audiovisual processou a empresa alegando que o equipamento infringia os seus *copyrights* ao permitir que os usuários gravassem os programas. A corte decidiu favoravelmente a Sony, e a nova invenção acabou gerando o mercado de locações de fitas de vídeos que em pouco tempo se tornou maior do que o próprio mercado das salas de cinemas. Caso a corte houvesse decidido contra a Sony, proibindo o videocassete, essa inovação não teria se popularizado no mercado.

Cook e Wang (2004) sugerem então modificações nos três setores da indústria do audiovisual, conforme sintetizado a seguir:

- a) Distribuição: Oferecer serviços de locação *online* de alta qualidade e com preços mais acessíveis¹¹, que tornem a compra do produto legal mais vantajosa do que os riscos e inconvenientes associados com os produtos piratas, como os vírus de computador e a morosidade para baixar os produtos ilegais;
- b) Exibição: Ajustar o processo de exibições dos audiovisuais, que seguiam um sistema rígido de *first- second- e sub-runs*¹², para que cada audiovisual tenha lançamentos adaptados ao tipo de obra e público; digitalização das salas de cinema e oferta de novas opções de entretenimento, como imersões em realidade virtual; disponibilização de ambientes de armazenamento online;
- c) Produção: Digitalização da produção, predominantemente feita em filmes 35 mm, sendo que mesmo os audiovisuais filmados com câmeras digitais precisam ser transformados em películas para passar em salas não digitais; criação de

¹¹ É importante destacar que por ser um artigo de 2004 algumas tecnologias ainda eram menos desenvolvidas naquele momento. Não existia, por exemplo, a Netflix, que surge em 2007, e outros meios legais de acesso de audiovisuais *online*. Entretanto, considerando-se as proposições de uma forma mais generalizada, pode-se verificar que as propostas continuam válidas. Outro ponto que a ser destacado é que a Netflix é uma iniciativa de fora dos grandes estúdios da indústria do audiovisual, e somente depois do sucesso da plataforma os estúdios começaram a desenvolver seus próprios canais de vídeo *online*, que até o presente momento ainda não estão inteiramente implementados.

¹² *First-, second- e sub-runs* é um sistema onde algumas salas, consideradas mais importantes, recebem o direito de exibir antes os audiovisuais, salas secundárias ganham o direito algum tempo depois e subsequentemente outras salas. A duração de cada *run* varia de acordo com a época do ano e os audiovisuais.

bibliotecas online de audiovisuais, com um sistema de indexação padronizado; utilizar as informações mais precisas que a exibição online pode oferecer para criar um tipo de cinema com maior qualidade, modificando o padrão de criação de um-para-muitos em muitos-para-muitos; oferecer maior diversidade de materiais como trailers, comentários do diretor, finais alternativos, cenas deletadas, entrevistas, e filmagens adicionais; abrir o mercado para cineastas independentes; abraçar a convergência entre mídias, criando conteúdos que dialogam com os conteúdos das diversas mídias, como videogames, histórias em quadrinhos, etc.

Cook e Wang (2004, p. 581) concluem afirmando que é importante que a indústria do audiovisual enfrente a sua inércia em relação às novas tecnologias, e passe a trabalhar em favor da inovação em vez de forma contrária a ela.

Khouja e Park (2008) procuram identificar qual seria a melhor estratégia de preços a ser adotada em um cenário no qual existe pirataria. Para a criação do modelo os autores dividiram os consumidores em três segmentos, éticos, indiferentes e piratas. Os consumidores éticos seriam os que não pirateariam de forma alguma, por considerar que é errado; os consumidores indiferentes seriam os que poderiam piratear em algum momento, mas considerariam que o produto pirata teria um valor inferior ao original, esse decréscimo no valor estaria no custo moral de cometerem um ato que é errado; os usuários piratas considerariam o produto pirata como um substituto perfeito, sendo o que os impediria de piratear somente o risco de sanções legais. Com base nessas suposições, os autores desenvolveram funções para determinar como seria o comportamento da demanda em relação ao preço em cada segmento, e em seguida o preço ideal comparado para cada segmento.

Khouja e Park (2008, p. 124) concluem que usar uma estratégia de preços que ignore a existência da pirataria geraria prejuízos para as empresas. Ao ignorar os consumidores indiferentes e piratas a indústria aplicaria um preço mais alto, ideal para um cenário dominado por consumidores éticos, e perderia boa parte da demanda para a pirataria. Por outro lado, se aplicasse um preço que considerasse os consumidores indiferentes e piratas, conseguiria cooptar parte desses consumidores, aumentando seu lucro agregado. Os autores também concluem que adotar uma estratégia de preço que considere os diferentes tipos de usuários, incluindo os usuários indiferentes e piratas,

aumentaria o bem-estar social, uma vez que um maior número de usuários teria acesso aos produtos.

Das (2008) afirma que a inserção de uma opção de acesso legal *online* na cadeia de exibição dos audiovisuais seria capaz de aumentar as receitas dos estúdios em um cenário de pirataria, entretanto, seria necessário determinar em qual momento da cadeia de exibição o acesso online deveria entrar para ser mais rentável para a indústria do audiovisual, considerando que o novo canal poderia canibalizar receitas dos canais já existentes. O autor desenvolve um modelo teórico procurando identificar qual seria o melhor momento para o lançamento online de um audiovisual, considerando três tipos diferentes de audiovisuais, os de grande sucesso de bilheteria, os que têm um desempenho regular, e aqueles que têm um desempenho abaixo do regular.

Os canais de exibição, e as suas respectivas janelas de exibição, e lacunas entre o lançamento em um canal e outro, se dividiam de acordo Das (2008, p. 308) em:

- a) Salas de cinema: Janela de 4 a 6 semanas;
- b) Locadoras: Lacuna de 5 a 6 meses, janela indeterminada;
- c) *Pay-per-view*: Lacuna de 1,5 meses, janela de 3 a 4 meses;
- d) TV a cabo: Lacuna de 4 meses, janela indeterminada;
- e) TV aberta: Lacuna de 1 ano, janela indeterminada.

Das (2008, p. 313) determina que o momento ideal para o lançamento do audiovisual online deve ocorrer em algum lugar na cadeia de exibição entre o fim da primeira semana do lançamento do audiovisual nas salas de cinema e o lançamento do audiovisual no *pay-per-view*, um intervalo de 36 semanas. Isso por dois motivos, é necessário medir o impacto na bilheteria da primeira semana de exibição, para que classificar o audiovisual como grande sucesso, regular, ou abaixo do regular, e porque o maior volume dos “vazamentos” que dão origem às cópias piratas ocorre durante esse intervalo que vai até o lançamento em *pay-per-view*.

Três cenários são considerados pelo modelo de Das (2008, p. 316), no primeiro cenário o audiovisual é lançado online enquanto ainda está nas salas de cinema, no segundo cenário o audiovisual é lançado online no intervalo entre as salas de cinema e as

locadoras, e no terceiro cenário o audiovisual é lançado online depois da locadora mas antes do *pay-per-view*.

Das (2008, p. 325) identifica o momento ideal para o lançamento *online* de audiovisuais de grande sucesso que seria um pouco antes de sair nas locadoras, para os audiovisuais regulares e abaixo do regular deveriam ser lançados *online* um pouco antes de saírem das salas de cinema. O autor também considera a possibilidade de que os lançamentos *online* acabem tornando-se uma fonte para cópias piratas, nessa situação os audiovisuais regulares e abaixo do regular deveriam ser lançados algumas semanas após saírem das salas de cinema.

Menotti (2012) estuda uma estratégia ainda mais ousada de circulação de audiovisuais em um cenário de pirataria. Em vez de propor ações para uma retomada de mercado perdido para a pirataria pela indústria, propõe que as novas tecnologias, e formas de circulação de audiovisuais utilizadas pela pirataria, podem tornar-se um sistema viável de circulação de audiovisuais por si só.

Embora a indústria tenha crescentemente adotado a distribuição de audiovisuais pela internet, Menotti (2012, p. 13) afirma que esses sistemas ainda procuram manter a rígida estrutura da distribuição de audiovisuais. Os serviços legais de distribuição pela internet, chamados de OTT (*Over-the-top*)¹³, como os oferecidos pela Netflix, iTunes, Google, Amazon, BBC iPlayer, e Hulu, ainda mantêm um sistema de restrições baseadas em geolocalização¹⁴.

Tecnologias que foram combatidas pela indústria do audiovisual, como os aparelhos de videocassete, acabaram tornando-se uma grande fonte de receitas para a mesma posteriormente. Com base nesse pressuposto, Menotti (2012, p. 15) coloca a tecnologia de transmissão P2P baseada em *torrent*¹⁵, como uma possível oportunidade para novas formas de circulação de audiovisuais pela internet.

¹³ *Over-the-top* são serviços recebem essa designação por enviarem seu conteúdo passando “sobre os canais convencionais”, utilizando a internet para alcançar diretamente os espectadores.

¹⁴ Serviços como a Netflix, oferecem conteúdos diferentes para usuários em localizações geográficas diferentes, e serviços como o Hulu e iPlayer BBC só podem ser acessados por usuários que morem nos EUA e Reino Unido, respectivamente.

¹⁵ *Torrents* A tecnologia *peer to peer* ou usuário-usuário baseada em torrent, é uma tecnologia que permite o compartilhamento de arquivos entre usuários de forma descentralizada e sem a necessidade de intermediários.

Menotti (2012, p. 16) cita casos nos quais a estratégia de distribuição oficial de audiovisuais utilizou o torrent. O filme *Cafuné* (VIANNA, 2006 *apud* MENOTTI, 2012) foi lançado paralelamente ao circuito de salas de cinema, procurando alcançar um público maior, o documentário *The yes men fix the world* (BICHLBAUM, BONANNO, e ENGFHR, 2009 *apud* MENOTTI, 2012) distribuiu uma versão diferente e mais completa via torrent, para escapar da censura das salas de cinema e gravadoras de DVD, uma vez que o documentário, que faz críticas a diversas grandes corporações, era alvo de muitas ações judiciais, outro filme como *The tunnel* (LEDESMA, 2011 *apud* MENOTTI, 2012) e a série *Pioneer One* (SMITH, 2010 *apud* MENOTTI, 2012) utilizaram o torrent como estratégia de *crowdfunding*¹⁶ para conseguir financiamento diretamente com doações de usuários, sem depender dos grandes estúdios.

Menotti (2012, p. 17) se detém em uma análise mais aprofundada de *Steal this film* (THE LEAGUE OF NOBLE PEERS, 2006 *apud* MENOTTI, 2012) e *Steal this film II* (THE LEAGUE OF NOBLE PEERS, 2007 *apud* MENOTTI, 2012), documentários que tratam do próprio tema da distribuição ilegal de audiovisuais por torrent, e que trazem em sua forma de distribuição uma provocação que completa o discurso narrativo do próprio audiovisual. Apesar de ser distribuído somente pela internet, via torrent, o audiovisual não abre mão dos *copyrights*, de forma que a única maneira que os espectadores têm para assistir os audiovisuais é “roubando-os”, como propõe o próprio título do filme.

2.1.5 Sociocultural

Dos artigos classificados como possuindo uma abordagem Sociocultural, a maior preocupação apresentada pelos pesquisadores foi a respeito dos comportamentos dos usuários que praticam a pirataria, procurando identificar quais traços de suas personalidades e atitudes levariam ao ato da piratear; outras preocupações dos pesquisadores incluíram as compreensões éticas dos usuários em torno do tema, os fatores demográficos dos usuários e sua relação com a pirataria.

¹⁶ *Crowdfunding* são os financiamentos coletivos, onde os próprios consumidores finais fazem o aporte diretamente para o autor, diminuindo intermediários, ou atendendo grupos específicos menores, que não atraem o interesse da indústria.

Lowry, Zhang e Wu (2016) realizaram uma meta-análise em estudos sobre pirataria digital com enfoque no comportamento dos usuários, avaliando 257 estudos, que juntos analisaram 126.622 participantes. As principais teorias utilizadas como base para esses estudos foram a Teoria da Intimidação (*Deterrence Theory*), Teoria de Neutralização (*Neutralization Theory*), Teoria do Autocontrole ou Teoria da Aprendizagem Social (*Self-control Theory* ou *Social Learning Theory*), Teoria do Comportamento Planejado (*Theory of Planned Behavior*), Teoria Social Cognitiva (*Social Cognitive Theory*), e teorias sobre moral e ética.

A pesquisa de Lowry, Zhang e Wu (2016) procurou identificar os principais resultados nos estudos analisados, comparando a compatibilidade entre as teorias utilizadas, as características dos respondentes, e o tipo de pirataria digital (audiovisuais, músicas e *softwares*), para propor um modelo unificado que considerasse o conjunto dos resultados dos estudos anteriores. Por considerarem o Teoria Social Cognitiva, vertente baseada no trabalho de Albert Bandura (1986, *apud* Lowry, Zhang e Wu, 2016), como a teoria mais abrangente em relação às demais, utilizaram-na como base para o novo modelo unificado. Para Lowry, Zhang e Wu (2016) a preocupação central dos estudos analisados foi buscar compreender o porquê de a pirataria digital não ser vista pelos usuários como um crime (ou como um crime grave) tanto quanto o roubo de bens físicos.

Cinco categorias principais definem as abordagens da Teoria Social Cognitiva, essas categorias amplas possibilitaram a transposição dos resultados das pesquisas baseadas em abordagens diferentes para uma abordagem pelo Teoria Social Cognitiva. De acordo com Lowry, Zhang e Wu (2016, p. 107) as principais características de cada categoria são:

- a) Resultados esperados: São os benefícios, riscos, custos, e/ou punições percebidos e associados pelas pessoas a um determinado comportamento;
- b) Aprendizagem social: É a habilidade e propensão para aprender novos comportamentos pela observação dos outros. As outras pessoas com quem alguém convive, experiências anteriores e hábitos, e normas, são fatores utilizados para analisar essa categoria;
- c) Autoeficácia e autorregulação: A primeira é a convicção que uma pessoa tem de ser capaz de realizar uma determinada atividade, a segunda se refere às

- competências das pessoas em planejar, monitorar e controlar seus comportamentos;
- d) Desengajamento moral: São os mecanismos utilizados pelas pessoas para suspender temporariamente seu julgamento moral, sobrepassando suas autossanções internas, e distanciando-se de repreensões percebidas como consequências de um determinado comportamento;
- e) Determinantes ambientais: São os fatores externos que podem influenciar o comportamento, como fatores que possam facilitar ou dificultar um determinado comportamento, assim como fatores demográficos.

Como resultado da sua meta-análise Lowry, Zhang e Wu (2016) identificaram que todas as categorias se demonstraram relevantes como preditores para a prática da pirataria digital. Seu modelo também incluiu uma correlação para cada um dos fatores, que infere maior ou menor grau, assim como efeito positivo ou negativo, sobre a prática da pirataria, conforme reproduzido na tabela a seguir.¹⁷

Tabela 02 – Síntese da correlação das variáveis em relação à pirataria.

| Variável | Correlação |
|---|-------------------|
| Recompensas | 0,265 |
| Risco | - 0,150 |
| Sanções | - 0,175 |
| Influência social negativa | 0,225 |
| Influência social positiva | - 0,249 |
| Hábito | 0,217 |
| Autoeficácia (alta) | 0,309 |
| Autorregulação (baixa) | 0,477 |
| Imoralidade | 0,163 |
| Moralidade | - 0,127 |
| Neutralização | 0,241 |
| Idade | 0,149 |
| Gênero (mulheres possuem menos chances) | - 0,137 |
| Autoeficácia em informática | 0,096 |
| Conhecimentos de informática | Não significativo |
| Educação | Não significativo |
| Renda | Não significativo |
| Experiência profissional | Não significativo |

Fonte: Adaptado de Lowry, Zhang e Wu (2016, p. 115)

¹⁷ É importante enfatizar que a meta-análise realizada por Lowry, Zhang e Wu (2016) está situado majoritariamente dentro da área da criminalística. Esses estudos, portanto, visam somente encontrar formas de coibir a prática da pirataria digital de forma mais eficiente. Essa abordagem parece ter um efeito limitador, pois uma vez que a legalidade parece ser o postulador da abordagem criminalística, qualquer comportamento que esteja dissonante das delimitações de um sistema instituído, só poderá ser compreendido como um comportamento que necessita ser ajustado ao sistema social em questão. Portanto, os sistemas sociais em si, mercado, leis, estruturas de poder, estariam protegidos de críticas nessa abordagem.

De Corte e Van Kenhove (2017) realizam uma segmentação dos usuários de pirataria digital, que resulta nos perfis de antipirata, pirata em conflito, pirata aventureiro, e pirata convicto¹⁸. Após a segmentação os autores também procuraram verificar qual o efeito de duas estratégias para diminuir as intenções de engajar em pirataria, a estratégia legal, baseada na persecução legal dos envolvidos em pirataria, e a estratégia educacional, baseada na educação para os prejuízos causados pela pirataria.

Para a segmentação e desenvolvimento dos perfis, os autores (*ibid*, p. 442) utilizaram como base para segmentação três perspectivas principais “comportamental”, “ética” e “demográfica”.

- a) Comportamental: Utilizou-se por base a Teoria do Comportamento Planejado do qual foram selecionadas algumas categorias para a segmentação e algumas para completar-se os perfis. As categorias utilizadas foram as de “atitude” em relação à pirataria, se considera positiva ou negativa; “normas subjetivas”, o quanto os sujeitos acreditam ser significativo o que pensam seus pares; “autoeficácia” em relação à confiança na sua capacidade de encontrar, baixar e utilizar arquivos piratas; e “hábito” em relação às práticas passadas de pirataria por parte do usuário, e as regulações normativas que tornam mais difíceis ou fáceis a pirataria;
- b) Ética: Os autores afirmam que existem conflitos em outros estudos em relação a tratar a pirataria como uma ação antiética como premissa, pois muitos usuários simplesmente não consideram a prática como antiética. Dessa forma, as categorias foram definidas para compreender qual a visão sobre a ética que os usuários têm em relação à pirataria. As categorias utilizadas foram as de “avaliação ética da pirataria digital”, se consideram antiéticas, éticas, e como sua consideração impacta em realizar ou não a ação; “culpa”, que procura identificar quais as emoções a ação de piratear desperta nos usuários; “prejuízo percebido”, que trata do quanto se considera que existe uma terceira parte prejudicada com a ação da pirataria; e “orientação deontológica ou teleológica”, procurando identificar como

¹⁸ Os nomes dos perfis em inglês são *anti-pirate*, *conflicted pirate*, *cavalier pirate*, e *die-hard pirate*. A tradução literal dos últimos dois perfis não teria o mesmo sentido em português, por isso foram adaptados.

os usuários determinam suas posições morais, respectivamente baseados em regras morais ou baseados nas consequências das suas ações;

- c) Demográfica: Na qual foram incluídas as categorias “idade”, “gênero”, e “frequência com que consome pirataria”.

Com base nessas perspectivas De Corte e Van Kenhove (2017, p. 447) desenvolveram dois questionários, o primeiro para a segmentação e criação dos perfis, e o segundo para verificar o efeito das estratégias legal e educacional sobre a intenção de cometer pirataria. Esses questionários foram aplicados online para usuários com mais de 15 anos, obtendo totais de 1277 e 303 respostas válidas.

Os resultados encontrados por De Corte e Van Kenhove (2017, p. 450) identificaram as seguintes características para cada perfil.

- a) Antipirataria: Possuem a atitude menos favorável à pirataria, consideram a pirataria eticamente inaceitável, e experienciam a maior quantidade de culpa. A frequência com que cometem pirataria é a menor de todas, classificada como “nunca” ou “uma vez por ano”, também são menos afetados por normas subjetivas. Também apresentam a menor autoeficácia, não consideram a pirataria um hábito, e acreditam que a pirataria causa danos à indústria. Suas motivações deontológicas foram as mais altas e as teleológicas mais baixas. São em sua maioria mulheres, com idades entre 25-55, e com empregos;
- b) Piratas em conflito: Possuem uma atitude favorável à pirataria, embora considerem a pirataria como eticamente inaceitável, e sintam uma intensidade alta de culpa quando pirateiam. Cometem pirataria entre “uma vez a cada 6 meses” até “várias vezes por mês”. São influenciados de forma moderada pelas normas subjetivas, e acreditam que a pirataria prejudica a indústria. Possuem alta autoeficácia e consideram a pirataria um hábito. São em sua maioria mulheres, com idades entre 18-25, e estudantes;
- c) Piratas aventureiros: Possuem uma atitude favorável à pirataria, reconhecem a pirataria como uma atividade antiética, mas não sentem muita culpa ao piratearem. Cometem pirataria entre “uma vez a cada 3 meses” até “várias vezes por semana”. São altamente influenciados pelas normas subjetivas, possuem alta

- autoeficácia, consideram a pirataria um hábito, e menos prejudicial para a indústria do que os segmentos anteriores. Apresentaram a menor orientação deontológica. São em sua maioria homens, com idades entre 18-25, e estudantes;
- d) Piratas convictos: Possuem a atitude mais favorável à pirataria, e não consideram a atividade antiética. Sentem o menor nível de culpa. Cometem pirataria entre “uma vez por mês” até “diariamente”. São os mais influenciados pelas normas subjetivas, os com maior autoeficácia. Apresentaram a maior orientação teleológica. São em sua maioria homens, com idades entre 15-25, e estudantes.

Em relação ao efeito das estratégias de combate à pirataria, De Corte e Van Kenhove (2017, p. 453) identificaram que a estratégia legal teve sucesso em aumentar a percepção de ilegalidade da pirataria nos segmentos com exceção do pirata convicto, diminuir a percepção de impunidade nos segmentos com exceção do pirata aventureiro, mas não foi capaz de diminuir a intenção de piratear em nenhum dos segmentos, causando ainda em um aumento da intenção no segmento pirata aventureiro; a estratégia educacional teve sucesso em aumentar a percepção de prejuízos causados pela pirataria nos segmentos, com exceção do antipirataria, que já possuía níveis altos, a estratégia teve sucesso em diminuir as intenções de piratear no pirata em conflito e no pirata aventureiro, mas não no antipirataria, por já possuir níveis baixos, e no pirata convicto.

2.2 REVISÃO DE LITERATURA TESES E DISSERTAÇÕES

Ferreira (2010, p. 12) aponta para a importância do papel desempenhado pelo cinema durante o século XX, tanto no campo da ficção, no qual o cinema permitiu a imersão nos mais diferentes universos e tramas, como no campo documental, no qual registrou grande parte dos eventos mais significantes da história do período.

Entretanto, apesar da riqueza do cinema, Ferreira (2010, p. 14) afirma que nas últimas décadas ocorreu uma espécie de resignação dos espectadores, que se conformaram em receber o conteúdo passivamente. O acesso e seleção dos conteúdos ocorreriam de acordo com interesses econômicos e institucionais, que ditariam o consumo de acordo com seus próprios interesses.

Em contraposição ao espectador passivo¹⁹, Ferreira (2010, *passim*) apresenta o conceito de cinefilia, que seria o consumo realizado por um espectador ativo, capaz de realizar um “consumo autoral”, não limitado pelos mediadores convencionais. Em seguida, o autor apresenta o conceito de “cibercinefilia”, que seria um tipo de espectador ativo que explora ainda as potencialidades da internet, procurando e baixando conteúdos de acordo com seu processo de construção identitária pelo consumo. Esse cibercinéfilo também infringiria as regras sociais e leis de *copyrights*, como um ato de “resistência cultural”, respaldando suas ações em uma promessa de “projeto democrático” que estaria implícita à criação da própria internet.

No campo cinematográfico, os espectadores estariam no centro de uma disputa entre duas expressões midiáticas:

De um lado, a clássica, do cinema nos moldes hollywoodianos, dos orçamentos e arrecadamentos sem controle, cujo marketing muitas vezes supera os custos de produção, marcada pelos direitos autorais, pela lei jurídico-comercial e pela propriedade intelectual e do outro, a contemporânea, da proliferação das mídias digitais, das cadeias produtivas barateadas, do desenvolvimento tecnológico, do compartilhamento gratuito, da cultura *copyleft* e da busca por alternativas não comerciais. A partir da oposição que tensiona o direito do autor (ou das corporações) e o direito de acesso, intensificada pela capacidade de ramificação da reprodutibilidade digital, a cibercinefilia vincula-se em caráter de militância dentro da segunda frente. (FERREIRA, 2010, p. 19)

Uma crítica ao consumo também tem um papel central na argumentação do trabalho, Ferreira (2010, p. 32) sugere que o consumo adquiriu tal importância na sociedade contemporânea que se tornou parte fundamental da formação da individualidade, uma forma de expressar-se, de não se tornar obsoleto.

Por outro lado, Ferreira (2010, p. 35) sugere que o consumo também exerce uma forma de dominação sobre as pessoas, mas agindo de forma dissimulada, adotando superficialmente pautas que poderiam ser até mesmo consideradas antagônicas à sua natureza verdadeira. Cita o exemplo de filmes como *Avatar* (CAMERON, 2009 *apud* FERREIRA, 2010, p. 37) que seria uma reinterpretação da mitologia do encontro entre colonizador e colonizados, questão que acabaria sendo ocultada pela “pirotecnia”

¹⁹ Ferreira (2010) não utiliza literalmente as expressões “consumidor passivo” e “consumidor ativo”, as expressões foram uma forma de sintetizar a ideia que ele apresenta e defende durante a construção da sua dissertação.

tecnológica do audiovisual, impedindo que os espectadores atentassem para a reflexão das suas próprias posições em relação à indústria cultural.

Ferreira (2010, p. 53) afirma que embora os mecanismos de dominação tenham se refinado, os modos de contestação também teriam sido reinventados, apropriando-se dos próprios mecanismos de expansão mercantil, criando desvios nas funções das ferramentas tecnológicas, para opor-se a essa dominação.

A pirataria digital seria uma dessas formas de resistência cultural. Para o Ferreira (2010, p. 54) a criminalização da pirataria seria uma forma de deslegitimar o intercâmbio de bens culturais entre pessoas, dando à indústria o poder de manter uma “autoridade” sobre esses processos.

Ferreira (2010, p. 71) utiliza o cineclubismo como forma de materializar os posicionamentos assumidos no seu trabalho. Em primeiro lugar, apontando que perante a lei de *copyrights* as exhibições dos audiovisuais nos cineclubes são quase sempre ilegais²⁰, e que caso a lei fosse seguida rigorosamente a maior parte dos cineclubes não poderiam arcar com os custos de exibição. Em segundo lugar, destacando a importância dos cineclubes no desenvolvimento do cinéfilo, pois afirma que as atividades envolvidas ultrapassam as do espectador passivo, envolvendo a curadoria de obras, a reflexão, e a socialização pelos debates que ocorrem após as sessões. Em terceiro lugar, afirmando que por tratar-se de algo sem fins lucrativos não deveria ser visto pela lógica concorrencial, mas de um ponto de vista de democratização cultural.

A restrição do acesso à cultura, de acordo com Ferreira (2010, p. 80, *et seq.*) ocorreu em diversos períodos da história, desde a literatura manuscrita da Idade Média, até os regimes ditatoriais modernos. Também destaca o conflito gerado pelo surgimento da prensa de tipos móveis, apontando a reprodutibilidade técnica como um dos fatores fundamentais do enfrentamento à censura dos livros, ao permitir que pela clandestinidade livros anteriormente proibidos chegassem as mãos de cada vez mais pessoas, pressionando mudanças nas legislações da época.

Ferreira (2010, *passim*) cita dois casos de dois cineclubes processados pelos detentores dos direitos autorais, o primeiro o Cineclube Barravento, criado por estudantes

²⁰ A duração da proteção dos *copyrights* no Brasil atualmente é de 70 anos. Para conteúdos audiovisuais e fonográficos esse prazo começa a contar da primeira publicação, para outros materiais autorais a partir do falecimento do autor. Nos EUA o prazo de proteção dos audiovisuais é ainda maior, de forma geral atualmente só estão em domínio público audiovisuais que foram publicados antes de 1923.

da Universidade Federal de Pernambuco, após a exibição em 2003 do filme *Dogville* (VON TRIER, 2003 *apud* FERREIRA, 2010), que resultou na suspensão das atividades até o ano de 2005, quando o cineclube voltou com a exibição de *Di* (GLAUBER ROCHA, 1977 *apud* FERREIRA, 2010), filme que é proibido judicialmente de ser exibido a pedido da família do artista, reforçando o caráter contestador do cineclube. O segundo foi o Cineclube Falcatrú, criado por estudantes da Universidade Federal do Espírito Santo, após a exibição dos filmes *Kill Bill* (TARANTINO, 2003 *apud* FERREIRA, 2010) e *Fahrenheit 9/11* (MOORE, 2004 *apud* FERREIRA, 2010), uma ação foi movida contra a universidade sob a acusação de “concorrência desleal” e pedindo uma indenização de R\$400.000,00. Após o ocorrido, o cineclube redirecionou suas atividades para a transmissão de audiovisuais mais alternativos, muitas vezes conseguindo a autorização dos autores para a exibição, e de experiências audiovisuais variadas que não ferissem os direitos autorais de grandes produtoras.

Ferreira (2010, p. 129) colocando os cineclubes em um papel de destaque dentro do contexto de democratização do acesso cultural, vendo a possibilidade desses se tornarem uma via de escoamento de audiovisuais que não possuem mais interesse comercial, assim como de fomentar o debate e a capacidade crítica entre os espectadores.

César (2013) faz uma crítica social sobre o papel desempenhado pela pirataria digital, realizando um diálogo entre teorias sobre acesso à informação, consumo, e movimentos sociais, entrevistas com usuários de pirataria digital, e documentos e entrevistas publicadas por integrantes do movimento pirata internacional.

Para César (2013, p. 10) o fenômeno da pirataria digital contemporânea marca uma importante mudança na relação entre indústria e consumidor, o fim do controle pela indústria sobre a forma como a informação é produzida e reproduzida. Com a crescente democratização das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), como o acesso à internet, e a computadores capazes de realizar cópias de arquivos de mídia, a indústria perde grande parte do controle sobre a reprodução da informação²¹.

²¹ Embora já fosse possível realizar cópias piratas de audiovisuais utilizando e.g. fitas de videocassete, o custo logístico e o suporte material limitavam esse compartilhamento. Isso permitia à indústria manter um controle sobre o consumo, esse controle, por sua vez, baseava-se na propriedade material e de capital, necessários para sustentar os pontos físicos de consumo, como locadoras, lojas e salas de cinema; bancar os custos de produção dos suportes materiais para os audiovisuais, como videocassetes, DVDs e Blu-rays; e os custos logísticos de distribuição desses bens. Com a popularização da internet e dos computadores pessoais, realizar uma cópia se torna algo com custos baixíssimos, basta possuir um computador com unidade de leitura e acesso à internet, o que eleva o problema para uma dimensão totalmente nova.

Essa mudança na estrutura da indústria, de acordo com César (2013, p. 14), faz com que a indústria procure novas forma de combater a pirataria, o que acabaria gerando um movimento oposto contra o avanço das leis de propriedade intelectual. Entre os principais atores desse movimento, o autor destaca o Pirate Bay, site de compartilhamento de arquivos, fundado em 2003 pelo grupo Pirate Bureau, e o Partido Pirata, fundado em 2006 na Suécia, que defendem o livre acesso à informação. O argumento central desses grupos é a afirmação de que o direito autoral deixou de ser um incentivo à criatividade, tornando-se um mecanismo de controle ao acesso à informação.

César (2013, p. 21, *et seq.*) resgata alguns conflitos históricos que o avanço da reprodutibilidade técnica enfrentou. O primeiro conflito teria origem no surgimento da prensa de tipos móveis por Gutenberg, em 1450, essa invenção gerou uma forte reação da Igreja Católica, e dos estados absolutistas, que viram na prensa o perigo de propagação de ideias contrárias às suas ideologias. Mesmo com as tentativas de controle sobre a produção de livros nessas épocas, a circulação de livros clandestinos se expandiu, e ajudou na propagação de ideias contrárias às ideologias da Igreja Católica e dos estados absolutistas, como as ideias do iluminismo. Já na era moderna, Thomas Edison desempenhou um papel duplo e controverso em relação a reprodutibilidade técnica, ao mesmo tempo que era acusado de “roubar” a propriedade intelectual alheia, pois seus inventos como o fonógrafo e o cinetoscópio permitiam capturar o trabalho de outros artistas, por exemplo, músicos tocando suas composições; também foi um grande defensor das suas próprias invenções e patentes, criando a Motion Pictures Patents Company, que reunia as suas patentes e também adquiria o direito de patentes de outros inventores, criando um grande monopólio intelectual. Outras invenções como a fita de videocassete também foram alvo de ações judiciais, por possibilitarem a cópia de conteúdos protegidos.

A estrutura que permite a pirataria digital também é descrita por César (2013, p. 30, *et seq.*), que define a necessidade de existir uma estrutura técnica, *hardware*, comunidades e usuários para o compartilhamento de audiovisuais. As comunidades e usuários seriam a “camada social”, na qual parte desses usuários necessita ter o conhecimento sobre a utilização dos *softwares* para a criação de cópias, e sobre a criação de canais como fóruns e sites, para a circulação desses conteúdos. Essas comunidades funcionam de forma difusa, e com pouca ou nenhuma organização centralizada.

Sobre o direito autoral, César (2010, p. 38, *et seq.*) afirma que no início este tinha como propósito estimular e proteger a produção intelectual. A primeira lei que instituiu *copyrights* surgiu com o Estatuto de Anne, na Inglaterra, em 1710, e determinava direitos exclusivos para uma publicação literária por 14 anos, para obras registradas a partir de 1710, e 21 anos para obras publicadas antes dessa data. Durante os séculos seguintes as leis de *copyrights* se difundiram internacionalmente, e diversas revisões foram feitas, aumentando o tempo de proteção dos direitos de propriedade intelectual. Em 1886, foi firmada a Convenção de Berna, que definia um padrão internacional para as leis de *copyrights*, outros marcos importantes foram as Convenções de Roma, em 1961 e 1990, e o acordo de TRIPS (*Trade-Related Agreement on Intellectual Property*), em 1994, que criou a OMC (Organização Mundial do Comércio). A última grande expansão do tempo de proteção dos direitos de propriedade intelectual ocorreu em 1998, e ficou conhecida como *Mickey Mouse Act*, por coincidir com o ano em que o personagem de Walt Disney cairia em domínio público, essa revisão alterou o período de proteção para o tempo de vida do autor, mais 70 anos.

Com o avanço da pirataria digital, entretanto, outros projetos de leis de *copyrights*, que não possuem o objetivo de expandir o tempo de proteção dos direitos de propriedade intelectual, mas sim aumentar a efetividade do combate à pirataria, começam a tramitar, César (2013, p. 42) destaca internacionalmente o SOPA e o PIPA, e no Brasil a Lei dos Crimes Cibernéticos, PL 84/1999, e o Marco Civil da Internet, PL 2.126/2011, e a Lei de Direitos Autorais, PL 3.133/2012.

César (2013, p. 42, *et seq.*) também realiza uma crítica aos avanços das leis de *copyrights*, sugerindo que “a indústria centrada no direito autoral não aceita a inovação e procura meios para barrar a produção e reprodução de conteúdos protegidos por lei, em modelos pré-internet”. Também afirma existir uma exploração dupla, que explora tanto os autores como os consumidores, em prol dos intermediários detentores dos direitos autorais.

A tese central defendida no trabalho parece estabelecer-se sobre uma analogia entre a propriedade dos meios de produção e a propriedade intelectual, conforme o trecho destacado a seguir.

O primeiro ponto que precisa ser considerado é que propriedade material e propriedade intelectual, apesar de definirem objetos completamente diferentes, são ambas percebidas dentro do sistema capitalista como posse, e podem servir, em um contexto industrial, como meios de produção. Isto leva a uma busca por controle da produção intelectual e consequente regulação do desenvolvimento tecnológico, para combater os piratas em uma situação análoga à luta de classes no começo da industrialização. (CÉSAR, 2013, p. 45)

Para César (2013, p. 45) a pirataria deturparia o modo de consumo capitalista, e por isso se torna palco de disputas. Essa deturpação ocorreria, pois, a pirataria incentivaria uma lógica de “comunitarismo” oposto à posse individual.

César (2013, p. 47) afirma que um pequeno grupo exerce um oligopólio sobre os direitos autorais, e que agem junto aos legisladores para criar um aparelhamento ideológico do Estado, em defesa dessa classe dominante. Esse grupo seria representado especialmente pela MPA (*Motion Pictures Association*), e pela RIAA (*Record Industry Associations of America*), que juntas representariam os detentores de 90% dos materiais protegidos por *copyrights*.

Dessa forma, de acordo com César (2013, *passim*) os piratas não sentiriam como se estivessem roubando os verdadeiros autores, mas sim da indústria, um intermediário que exploraria tanto os autores quanto os usuários. Outra mudança causada pela pirataria seria o maior acesso dos usuários aos bens culturais, uma vez que sem a pirataria esse acesso teria limites bem mais restritos. A questão da aquisição de produtos também é questionada, uma vez que diversos dos entrevistados teriam reportado que aumentaram a aquisição de bens culturais, mesmo com o consumo de bens pirateados.

Para César (2013, p. 63) a crise enfrentada pela indústria da cultura, que é comumente atribuída à pirataria, seria uma consequência do próprio sistema industrial, que estaria ignorando o “poder da internet” e a insatisfação dos consumidores com os produtos oferecidos pela indústria.

César (2013, p. 67) sugere existir uma identidade ideológica e política entre os piratas, baseada no livre acesso à informação. Embora exista uma divisão entre os usuários que se identificam abertamente com essa ideologia, e utilizam como uma forma de contrapor-se à indústria do direito autoral, e os usuários que praticam a pirataria sem consciência ideológica, para o autor ambos sustentam essa posição político-ideológica,

pois estariam legitimando a prática. Outros valores que estariam incluídos nessa ideologia seriam a privacidade, e a transparência dos governos e corporações.

Em relação aos valores internos, entre os praticantes, César (2013, p. 68) afirma que estes se aproximariam de valores das sociedades primitivas, mais especificamente sobre o conceito de “circularidade da dádiva”, que seria o ato de manter disponível para ser baixados por outros usuários um arquivo que tenha sido baixado, com o intuito de possibilitar que outros usuários também possam ter acesso ao arquivo. Usuários que somente baixam os arquivos e não compartilham seriam estigmatizados como *leechers*²².

Os valores dos piratas estariam bastante próximos dos valores defendidos pela cultura dos *hackers*²³. De acordo com César (2013, p. 78, *et seq.*) os *hackers* seriam um movimento de contracultura, pois embora sejam associados normalmente com vandalismo digital e dano ao patrimônio, existe uma agenda política por trás de parte de suas ações, focada na publicização de informações protegidas. Uma forma de rebeldia contra o *stablishment*, de ideologia libertária focada nos jovens. A importância da atuação desses grupos é destacada pelo autor pelo exemplo da atuação de dois grupos, Anonymous e Wikileaks, o primeiro sendo responsável por ataques a sites governamentais, e por colaborar com movimentos como a Primavera Árabe, em 2011; o segundo responsável por trazer à tona documentos secretos de governos e corporações, expondo manobras ilegais dessas instituições, em um movimento em nome da transparência.

César (2013, p. 81, *et seq.*) propõe então enquadrar a pirataria digital como um novo movimento social, que lutaria não pelo controle dos meios de produção, como faziam os antigos movimentos sociais, mas pela finalidade dessas produções. Esses movimentos também seriam fontes de inovação, ao realizarem diagnósticos sobre a realidade social, construindo propostas, e lutando pela inclusão social. O Partido Pirata seria a materialização desse movimento, que buscaria pelas vias políticas transformações em direção a uma democracia aberta e plena.

²² *Leechers*, em português, sanguessugas, é um jargão da internet para definir usuários que se beneficiam da pirataria mas não mantêm o arquivo disponível para que outros usuários possam fazer o download também.

²³ Apesar do termo *hacker* ser utilizado de forma genérica, dentro da comunidade de programadores existe uma concepção diferente e positiva para a denominação. Em oposição aos *hackers* os *crackers* seriam os que cometem ações criminosas. Para uma definição mais completa ver o glossário de termos deste trabalho.

3 ASPECTOS METODOLÓGICOS E TEÓRICOS

Creswell (2007, p. 35) divide os métodos de pesquisa em três tipos, qualitativos, quantitativos e mistos. Para o autor, os métodos qualitativos são aqueles que têm por base principalmente perspectivas construtivistas, reivindicatórias ou ambas. Normalmente adotam estratégias de investigação narrativas, fenomenológicas, etnográficas, estudos baseados em teoria, ou teoria embasada em realidade. Em relação aos dados coletados, estes são emergentes, abertos, e com o objetivo principal de desenvolver temas a partir dos dados.

Neste sentido esta pesquisa se apresenta como qualitativa, uma vez que procura compreender o tema pirataria digital de audiovisuais partindo da visão dos atores sociais envolvidos com o problema, assim como da observação dos seus processos interativos em espaços da internet. Procurando obter uma visão compreensiva dessas ações, sem intenções de mensurar qualquer uma dessas atividades.

Para Creswell (2007, p. 38) a pesquisa qualitativa é importante quando um tema ainda necessita de exploração, seja por não existirem pesquisas suficientes sobre o tema, ou pelas teorias não serem suficientes ou adequadas para a compreensão do fenômeno ou grupo específico.

Desta forma esta pesquisa se posiciona como do tipo exploratório, uma vez que existem poucos estudos sobre a pirataria de audiovisuais no Brasil, e mesmo os estudos de âmbito internacional, em sua vasta maioria, não adotam uma abordagem ampla e dialógica sobre o tema, restringindo-se a uma visão instrumental.

As subseções a seguir estão organizadas da seguinte forma: alegações de conhecimento (aspectos teóricos), estratégias de investigação, e coleta e interpretação dos dados.

3.1 ALEGAÇÕES DE CONHECIMENTO

As alegações de conhecimento, de acordo com Creswell (2007, p. 24), também podem ser chamadas de “paradigmas”, “suposições filosóficas, epistemológicas e ontológicas”, “metodologias de pesquisa amplamente concebidas”, e refletem a

concepção de realidade, as possibilidades de conhecimento, e a concepção de ciência das quais o pesquisador parte em sua pesquisa. A própria diversidade de denominações reflete a variedade de percepções existentes que poderiam enquadrar-se como alegações de conhecimento.

A forma como essas diferentes visões são agrupadas neste universo paradigmático também difere de autor para autor. Burrell e Morgan (1979, p. 29) agruparam as diferentes compreensões da realidade em quatro grandes paradigmas, humanismo radical, estruturalismo radical, sociologia interpretativista, sociologia funcionalista. Creswell (2007, p. 24) agrupa estas compreensões da realidade em quatro grandes escolas, pós-positivismo, construtivismo, reivindicatória/participatória e pragmatismo.

Não é um esforço simples situar-se como pesquisador dentro destas classificações, primeiro por exigir um extenso conhecimento sobre as características de cada uma destas “caixinhas”, o que implica na leitura dos muitos autores que foram utilizados como base para estas classificações; segundo por exigir um extenso conhecimento sobre os autores com os quais se está trabalhando; e terceiro por exigir um grande autoconhecimento por parte do pesquisador. Todas estas exigências levam uma vida para serem alcançadas, e nunca serão plenamente alcançadas.

Desta forma, as alegações de conhecimento parecem somente poder ser encaradas de um ponto de vista abduutivo. Procuram demonstrar ao leitor como o pesquisador enxerga a si mesmo situado dentro do universo científico em um tempo específico, para que o leitor possa julgar e dialogar com o pesquisador. Este posicionamento é sempre temporário, diz respeito à posição do pesquisador no momento da pesquisa que está conduzindo, sem que isto impeça futuros aprimoramentos.

Neste sentido, considerando os trabalhos epistemológicos supracitados (BURRELL; MORGAN, 1979; CRESWELL, 2007), procurei situar os principais autores utilizados como base nesta pesquisa, Edgar Morin e Serge Moscovici, em relação às divisões das ciências sociais propostas. Nas subseções seguintes também procurei apresentar minha leitura destes autores.

Estas subseções da seção “alegações de conhecimento” se referem ao que em outros estudos seria designado a uma seção denominada “referencial teórico”. As razões me levaram a deslocar o referencial teórico para dentro da seção “metodologia”, e em seguida para “alegações de conhecimento”, foram, em primeiro lugar, minha percepção

de que uma teoria ou um paradigma como as de Moscovici e Morin representam justamente uma forma de conceber a realidade, e que quando apresento minha leitura destes autores, destacando as ideias e conceitos que penso ser mais importantes, interpretando estas ideias e conceitos, estou realizando uma alegação de conhecimento, estou declarando ao leitor que esta é a forma que concebo o real, e, sendo esta a forma, a lógica que o leitor deve esperar do exame dos dados também estará construída sobre esta concepção.

Burrell e Morgan (1979) descrevem o paradigma interpretativista da seguinte forma:

O paradigma interpretativista é guiado pela preocupação de compreender o mundo como ele é, entender a natureza fundamental do mundo social no nível da experiência subjetiva. [...] tende a ser nominalista, antipositivista, voluntarista e ideográfico. enxerga o mundo social como um processo social emergente criado pelas preocupações dos indivíduos. A realidade social, na medida em que exista algum reconhecimento como tendo qualquer existência fora da consciência dos indivíduos, é tratada como sendo pouco mais do que uma rede de suposições e significados compartilhados intersubjetivamente. [...] seu ponto de vista se baseia na proposição que o mundo dos desejos humanos é coeso, ordenado e integrado. Os problemas de conflito, dominação, contradição, poder e mudança não desempenham papel em seu quadro teórico. (BURRELL; MORGAN, 1979, p. 31)

Creswell (2007) define a escola construtivista da seguinte maneira:

As suposições identificadas nesses trabalhos [construtivistas] afirmam que as pessoas tentam entender o mundo em que vivem e trabalham. Elas desenvolvem significados subjetivos para suas experiências – voltados diretamente para certos objetos ou coisas. Esses significados são variados e múltiplos, levando o pesquisador a buscar uma complexidade de visões, em vez de estreitar significados em poucas categorias ou ideias. O objetivo da pesquisa, então, é basear-se o máximo possível nas visões que os participantes têm da situação que está sendo estudada. [...] Em geral, esses significados são negociados social e historicamente. Em outras palavras, eles não são só gravados nas pessoas, mas são formados através de interações com outras pessoas (daí o construtivismo social) e através de normas históricas e culturais que operam na vida das pessoas. [...] O objetivo do pesquisador, então, é dar sentido (ou interpretar) aos significados que outras pessoas têm para o mundo. [...] os pesquisadores geram ou desenvolvem indutivamente uma teoria ou um padrão de significado. (CRESWELL, 2007, p. 26)

A ideia de que a realidade é construída socialmente parece ser muito forte no trabalho de Moscovici, as representações sociais, o destaque dado ao senso comum, demonstram a importância do simbólico na construção do real em sua teoria. Além disto, apesar de ser psicólogo, Moscovici procura discutir as representações sociais partindo de um dialogismo entre o individual e o coletivo, o que por sua vez destaca o importante papel da negociação na construção do real. A teoria de Moscovici é voltada para compreender o significado que as pessoas dão ao mundo.

Morin é mais difícil de ser classificado, especialmente por que seu trabalho tem um enfoque paradigmático, o que sugeriria uma categoria própria e diferente das estabelecidas por Burrell, Morgan e Creswell. Entretanto, poder-se-ia posicionar Morin a partir daquilo ao que ele se opõe, e isto seria especialmente ao determinismo positivista. Além disto Morin parece conceber o ser humano a partir de uma visão voluntarista, o que aproximaria dos paradigmas interpretativista/construtivista.

Creswell (2007) destaca críticas ao construtivismo, oriundos predominantemente das escolas reivindicatórias/participatórias:

[...] esses pesquisadores acreditavam que a postura construtivista não fazia o suficiente para defender uma agenda ativa que ajudasse as pessoas marginalizadas. Esses pesquisadores acreditam que a investigação precisa ser entrelaçada com política e com uma agenda política. Assim, a pesquisa deve conter uma agenda de ação para reforma que possam mudar a vida dos participantes, as instituições nas quais as pessoas trabalham ou vivem e a vida do pesquisador. Além disso, é necessário abordar questões específicas que falem sobre aspectos sociais importantes, como delegação de poder, desigualdade, opressão, dominação, supressão e alienação. O pesquisador reivindicatório sempre começa com uma dessas questões como ponto focal de pesquisa, a qual também supõe que o pesquisador vai proceder colaborativamente, para não marginalizar em resultado da investigação. (CRESWELL, 2007, p. 27)

Como é possível verificar nos excertos supracitados, existe uma crítica ao interpretativismo e ao construtivismo que poderia ser compreendida como uma crítica à passividade do método em relação aos problemas que procura analisar. Entretanto, especialmente nos estudos de Morin, verifica-se a constante preocupação em tratar dos problemas contemporâneos, sejam os problemas na educação, da ecologia, ou da condição humana.

Apesar da aproximação dos autores com o paradigma interpretativista/construtivista, poder-se-ia destacar ainda que ambos Moscovici e Morin não tratam esta aproximação de forma reducionista/disjuntora, reconhecem a importância dos avanços que o positivismo propiciou, mas criticam uma perspectiva planificadora que normalmente acompanha a abordagem positivista.

No âmbito dos estudos organizacionais na América Latina, já em 1989 Etkin e Schvarstein (2005) trataram do Paradigma da Complexidade, buscando um equilíbrio dinâmico entre construtivismo e realismo. Ainda em relação aos estudos organizacionais, Gonzales-Miranda (2014) define os pontos de vista ontológicos e epistemológicos comumente associados a esse campo de estudos.

Do ponto de vista ontológico, de acordo com Gonzales-Miranda (2014, p. 47), os estudos organizacionais deixariam de lado a estabilidade modernista para aceitar uma visão de fluxo e de indeterminação. A linguagem ganharia um destaque na ordenação e estruturação do mundo, pelas atividades de denominação e representação simbólica. Assim como um compromisso com o devir, que está relacionado com a simetria entre o consciente e inconsciente, visível e invisível, presença e ausência.

Do ponto de vista epistemológico, de acordo com o Gonzales-Miranda (2014, p. 48), os estudos organizacionais tendem a tomar uma posição construtivista em oposição ao positivismo sociológico. Considerando que as organizações não existem como entidades supraindividuais, mas somente quando seus membros desempenham suas funções e interagem construindo-as socialmente. Essa abordagem ajudaria na compreensão da forma como as organizações surgem e desaparecem.

Nas subseções a seguir procurarei apresentar uma leitura de Moscovici e Morin, que deve ajudar o leitor a compreender melhor o ponto de partida que tomo para a realização deste estudo.

3.1.1 Teoria das Representações Sociais (TRS)

Moscovici (2007, p. 29) resgata de forma crítica uma distinção tradicional ao mundo moderno que divide o pensamento em dois tipos – o primitivo e o científico. O pensamento primitivo seria aquele que acredita que o pensamento seria capaz de moldar

a realidade, no qual os objetos, seres e fenômenos emergiriam como uma réplica do pensamento; do outro lado, o pensamento científico seria aquele que acredita que é a realidade que molda o pensamento, e nossa mente se esforça para compreender da melhor forma possível os objetos, seres e fenômenos, como eles são. Em vez de assumir uma posição ou outra, o autor afirma que existe uma simetria e uma causa comum nessas visões sobre o pensamento. A causa comum seria “o medo instintivo do homem de poderes que ele não pode controlar e sua tentativa de poder compensar essa impotência imaginativamente”. Para o autor, ambas as formas de pensar representam aspectos reais das relações entre nossos mundos internos e externos.

Com base nessa distinção, Moscovici (2007) realiza uma crítica à visão de psicologia social tradicional, marcada pelo positivismo, conforme é concebida pela sociologia clássica proposta por Durkheim. Jovchelovitch (1995) explica esse conflito entre a visão das representações sociais de Moscovici e a psicologia tradicional.

[...] o debate, enriquecimento teórico e a pesquisa em torno das representações sociais tornaram-se fato no âmbito da psicologia social. Tal fato, entretanto, está longe de ser o fato neutro e asséptico que faz o prazer e o gosto dos cânones estabelecidos da disciplina. [...] Talvez a principal dessas contradições seja a relação indivíduo-sociedade e como esta relação se constrói. Se de um lado sofremos os equívocos de uma compreensão demasiado individualizante, psicologicista nos seus parâmetros de compreensão da subjetividade, por outro, muitas vezes as tentativas de introduzir conceitos sociológicos a psicologia social sucumbiu à tentação maniqueísta inversa. (JOVCHELOVITCH, p. 63, 1995)

Moscovici (2007) procura demonstrar com as representações sociais que existe um diálogo entre pessoa e sociedade, interno e externo, subjetivo e objetivo. As representações sociais não estão nem no domínio do pensamento “primitivo”, totalmente lúdico, nem no domínio do pensamento “científico”, totalmente racional.

Para Moscovici (2007, p. 30, *et seq.*) atribuir uma racionalidade totalmente científica ao pensamento das pessoas não se sustenta, e ele apresenta três situações que demonstram como a visão da realidade é uma visão mediada, e não uma visão que acessa objetivamente a realidade. Em primeiro lugar, aponta para o que chama de “eclipse” na percepção de coisas bastante óbvias, afirmando que, quando uma determinada classe de pessoas é observada, normalmente não se está observando-a diretamente, por exemplo, ao observar os idosos muitas vezes esses são automaticamente classificados na categoria

idosos, e em seguida suas peculiaridades e até mesmo eles próprios se tornam invisíveis para a percepção geral das pessoas. Em segundo lugar, aponta para como a visão do mundo das pessoas pode modificar-se, mesmo que os elementos da observação direta não tenham efetivamente se modificado, por exemplo, ao conceber-se um modelo heliocêntrico do sistema solar, em substituição a um modelo geocêntrico, a forma de “ver” o mundo se modifica, mesmo que a observação direta permaneça idêntica, ou seja, as noções e ideias condicionam a observação da realidade. Em terceiro lugar, o condicionamento social pré-existente de determinados eventos, que ajuda as pessoas a situar determinado acontecimento dentro de uma categoria social, por exemplo, ao passar-se por um acidente de trânsito, automaticamente se classifica o fenômeno dentro dessa categoria, sem que as condições que levaram aquela situação sejam analisadas singularmente, não importaria para as pessoas em geral as condições que levaram àquele acidente, seria somente “mais um” entre os diversos acidentes de trânsito que ocorrem diariamente nas cidades.

Dessa forma, em vez de procurar acessar diretamente a realidade, de forma objetiva, como se propõe fazer o cientista, as pessoas dependeriam sempre de uma mediação entre a realidade externa e a interna. Para Moscovici (2007, p. 33) as pessoas dependeriam das representações sociais para acessar o mundo, sendo que essas representações sociais não seriam resultado do acesso objetivo dos objetos, seres e fenômenos, mas sim construções baseadas predominantemente em memórias passadas, em construções anteriores que vão sendo compartilhadas e modificadas ao longo do tempo.

Jovchelovicht (1995, p. 80) propõe que as representações sociais sejam entendidas como estruturas que se movimentam, que só podem ser entendidas em relação aos processos de formação e transformação. Sugere também que as análises das representações sociais deveriam concentrar-se nos processos de “mediação social”, que seriam reveladores da procura de sentido e significado que marcam a existência humana. A autora descreve três tipos de processos de mediação social, a comunicação, que mediará perspectivas diferentes de mundo; o trabalho, que mediará as necessidades humanas e o material bruto da natureza; e os ritos, os mitos e os símbolos, que mediarão o mundo da intersubjetividade humana e a alteridade de um mundo misterioso. A autora defende a relação entre essas mediações sociais e a formação das representações sociais da seguinte forma:

Assim, são as mediações sociais, em suas mais variadas formas, que geram as representações sociais. Por isso elas são sociais – tanto na sua gênese como na sua forma de *ser*. Elas não teriam qualquer utilidade em um mundo de indivíduos isolados, ou melhor, elas não existiriam. As representações sociais são uma estratégia desenvolvida por atores sociais para enfrentar a diversidade e a mobilidade de um mundo que, embora pertença a todos, transcende a cada um individualmente. Nesse sentido, elas são um espaço potencial de fabricação comum, onde cada sujeito vai além de sua própria individualidade para entrar em domínio diferente, ainda que fundamentalmente relacionado: o domínio da vida comum, o espaço público. Dessa forma, elas não apenas surgem através de mediações sociais, mas tornam-se, elas próprias, mediações sociais. Enquanto mediação social, elas expressam por excelência o espaço do sujeito na sua relação com a alteridade, lutando para interpretar, entender e construir o mundo. (JOVCHELOVICH, 1995, p. 81)

Para Moscovici (2007, p. 41) as representações sociais surgem da interação entre pessoas ou grupos, mas uma vez criadas elas “adquirem vida própria, circulam, encontram-se, atraem-se, repelem-se e dão oportunidade ao nascimento de novas representações, enquanto velhas representações morrem”. Para o autor, conforme a origem da representação social é esquecida, mais materializada e duradoura ela se torna em uma sociedade. Ele acredita que entender as propriedades dessas representações sociais, suas origens e seu impacto deveria ser a principal tarefa da psicologia social.

Entretanto, Moscovici (2007, p. 48) afirma que o enfoque não deve ser nas representações sociais das sociedades primitivas, nem das sobreviventes de tempos remotos, mas sim as representações sociais da sociedade contemporânea, que refletem o solo político, científico, humano, que muitas vezes não chegam nem mesmo a sedimentar-se antes de desaparecerem. Para o autor a importância dessas representações sociais cresce em proporção direta com a heterogeneidade e flutuação dos sistemas unificadores, ciências, religiões e ideologias, e com as mudanças que elas sofrem para fazer parte da realidade comum. Essas mudanças são aceleradas pelos meios de comunicação em massa, aumentando a necessidade de um elo entre as ciências e outras crenças abstratas e as atividades concretas das pessoas na sociedade. Tornando necessária a constante reconstrução do “senso comum”, base para que uma sociedade possa operar.

Procurando investigar a razão pela qual as representações sociais são criadas, e também suas propriedades cognitivas, Moscovici (2007, p. 54) resgata de forma crítica três hipóteses tradicionalmente associadas às representações sociais. A primeira hipótese trata de “desiderabilidade”, sugerindo que as representações sociais são criadas para revelar ou ocultar intenções, sendo distorções subjetivas de uma realidade objetiva. A

segunda hipótese trata de “desequilíbrio”, sugerindo que as representações sociais são formas de compensar fracassos ou falta de integração social, restaurando imaginariamente um certo grau de estabilidade interna. A terceira hipótese trata de sobre “controle”, sugerindo que as representações sociais são formas criadas por grupos para filtrar a realidade, e controlar o comportamento das pessoas. Embora não descarte que existe verdade nessas hipóteses, o autor afirma que elas são demasiadamente gerais, e não conseguem explicar efetivamente os mecanismos específicos das representações sociais. Contrapondo-se a essas hipóteses o autor sugere que a finalidade das representações sociais é a de tornar o que é “não-familiar” em algo “familiar”.

O não-familiar atrai e intriga as pessoas e comunidades enquanto, ao mesmo tempo, as alarma, as obriga a tornar explícitos os pressupostos implícitos que são básicos ao consenso. Essa “exatidão relativa” incomoda e ameaça, como no caso de um robô que se comporta exatamente como uma criatura viva, embora não possua vida em si mesmo, repentinamente se torna um monstro Frankenstein, algo que ao mesmo tempo fascina e aterroriza. O medo do que é estranho (ou dos estranhos) é profundamente arraigado. [...] Isso se deve ao fato de que a ameaça de perder os marcos referenciais, de perder contato como que propicia um sentido de continuidade, de compreensão mútua, é uma ameaça insuportável. E quando a alteridade é jogada sobre nós na forma de algo que “não é exatamente” como deveria ser, nós instintivamente a rejeitamos, porque ela ameaça a ordem estabelecida. (MOSCOVICI, 2007, p. 56).

Nesse sentido, de acordo com Moscovici (2007, p. 56), as representações sociais seriam uma forma de “re-apresentar” aquilo que perturba, trazendo aquilo que está distante do universo da pessoa ou grupo para perto, tornando-o familiar.

Dois mecanismos seriam a base desse processo de re-apresentação que gera as representações sociais, Moscovici (2007, p. 60, *et seq.*) descreve esses mecanismos, a saber, ancoragem e objetificação, conforme sintetizado a seguir:

- a) Ancoragem: Por meio deste mecanismo as pessoas ajustam algo que seja estranho, seres, objetos ou acontecimentos, ao seu sistema de categorias. Essa aproximação do estranho a uma categoria teria como base uma espécie de protótipo, “amostra de fotos”, ou “caso-teste”, que serviria de comparação de características para decidir em qual categoria o novo fenômeno será incluído. Para o autor não existe ideia ou pensamento fora do mecanismo de ancoragem,

portanto, mesmo que um fenômeno estranho não se enquadre perfeitamente em uma categoria, ele será associado com a categoria mais próxima. A combinação e recombinação de características também poderia dar origem a novas categorias mais adequadas, por processos de generalização e particularização. As categorias teriam objetivos maiores do que rotular os fenômenos, elas agiriam como facilitadoras da interpretação de características, da compreensão de intenções, motivos subjacentes a ação das pessoas, e a formação das opiniões. E por trás dessas categorias também existiriam imagens persistentes como as ideias de amizade, família, conflito, hostilidade, relações de força e fraqueza, etc.;

- b) **Objetivação:** Por meio deste mecanismo as pessoas procurariam descobrir as qualidades icônicas de uma ideia ou de algo impreciso, reproduzir um conceito com imagens. Em uma sociedade, entretanto, existiriam imagens predominantes, que formariam um “núcleo figurativo”, e onde imagens que são tabus não participam. Uma vez que novas imagens são aceitas nesse núcleo figurativo, a sociedade sente facilidade de falar sobre essas imagens, e elas também são combinadas e recombinações para falar de outras situações sociais não previstas anteriormente, por exemplo, após a aceitação das imagens criadas pela psicanálise, ideias como a de “complexos” são utilizadas de forma casual nas mais diferentes situações, para explicar relações sociais que não necessariamente são as mesmas das tratadas pela psicanálise. Em um segundo estágio, essas imagens passariam a existir de forma quase independente de suas ideias originais, e tornar-se-iam “quase físicas”, por exemplo, ao afirmarmos que uma pessoa possui um complexo a categorizamos como se o complexo fosse uma característica física da sua pessoa. Para o autor “toda verdade autoevidente, toda taxonomia, toda referência dentro do mundo representa um conjunto cristalizado de significâncias” e poderia ser concretizada com um nome.

Para Jovchelovicht (1995, p. 81) a objetivação e a ancoragem são as formas específicas em que as representações sociais estabelecem suas mediações, tornando “quase material a produção simbólica de uma comunidade e dando conta da concreticidade das representações sociais na vida real”. Para a autora objetificar é uma

forma de condensar significados que “frequentemente ameaçam, significados indizíveis, inescutáveis” em uma realidade familiar, nesse processo as pessoas ancorariam o desconhecido em uma realidade conhecida e institucionalizada. Esse processo, entretanto, seria paradoxal pois ao ancorarem algo diferente às categorias institucionalizadas, procurando tornar familiar algo não familiar, os grupos já estariam alterando aquilo que desejavam manter.

A questão da causalidade também é tratada por Moscovici (2007, p. 79). Ele sugere que quando um cientista estuda o universo ou uma criança questiona o tempo todo o porquê das coisas, ambos estão convencidos que existe uma “ordem oculta sob o caos aparente”, estão convencidos que cada ser ou objeto do mundo é diferente da maneira como se apresenta. O estudo das representações sociais também procuraria compreender o que existe por trás da forma como elas se apresentam, partiria do princípio de que “não existe fumaça sem fogo”, compreendendo que a fumaça não é a causa de si mesma, e sim que deve existir o fogo em algum lugar que a esteja manifestando, e seu objetivo é procurar esse “fogo escondido”. Entretanto, diferentemente do comportamentalista, que parte do pressuposto de uma verdade uniforme para todas as pessoas, as representações sociais tomariam como pressuposto a diversidade das pessoas, atitudes e fenômenos, e procuraria compreender como pessoas e grupos conseguem construir um mundo estável, previsível, partindo dessa diversidade.

3.1.2 A complexidade da Teoria das Representações Sociais (TRS)

A partir das leituras sobre o Paradigma da Complexidade (MORIN, 1991;2002;2013;2015a;2015b; BOEIRA e VIEIRA, 2010) de Edgar Morin pude verificar a existência de diversos princípios organizadores, como o dialógico, o sistêmico, o hologramático, e o da auto-eco-organização; entretanto, considero até o momento o dialogismo como a ideia da complexidade que mais chamou minha atenção, e da qual tenho derivado a interpretação das demais.

O próprio Morin aponta que o dialogismo já foi considerado por outros autores como o núcleo da complexidade, afirma:

Fortin tende a reduzir a lógica da complexidade à recursividade, quando para mim essa lógica se realiza na união entre recursividade e dialógica. Uma filosofia francesa quis ver o núcleo do método a dialógica, considerando a recursividade como secundária. Eu não hierarquizo e muito menos separo, mas Fortin é livre de se concentrar na recursividade. (MORIN, 2005, p. 9)

Embora Morin não deixe claro a qual escola filosófica se refere especificamente, e que esta não seja sua própria concepção, parece suficiente para legitimar iniciar a leitura da complexidade pelo dialogismo.

O dialogismo parece ser exatamente o oposto do princípio disjuntor-redutor central ao GPO (Grande Paradigma do Ocidente), e aquilo que permite ao Paradigma da Complexidade superar a lógica do GPO.

Enquanto o princípio disjuntor-redutor teria suas origens na separação cartesiana entre o sujeito pensante (*ego cogitans*) e a matéria (*res extensa*), e no positivismo, sendo responsável pelas separações dicotômicas do pensamento ocidental, sujeito/objeto, material/abstrato, empírico/racional, etc; a ideia de dialogismo pede pela superação do pensamento dicotômico.

Outra percepção que possuo sobre o Paradigma da Complexidade é que se trata de um estudo sobretudo de cunho lógico, embora Morin utilize a complexidade para interpretar e propor caminhos para a superação dos problemas da contemporaneidade. Acredito ser um estudo cujo enfoque principal são problemas lógicos, pois é sobre demonstrações lógicas que Morin apresenta as incoerências do paradigma disjuntor-redutor.

Desta forma, enquanto o paradigma disjuntor-redutor seria responsável por fazer com que as pessoas, no uso de seus raciocínios lógicos, e conseqüentemente nas ações subordinadas a estes raciocínios, obriguem-se a saltar constantemente de um lado ao outro dessas dicotomias em suas vidas sociais; o dialogismo trataria estes “lados” como polos de uma mesma coisa, ligados por um *continuum*.

Uma vez que existe um *continuum* entre estes polos, eles não poderiam mais ser separados, pois a quebra deste continuo seria a perda do próprio sentido da *unitas multiplex* (unidade complexa) à qual cada um destes conjuntos pertence.

Sujeito/objeto, material/abstrato, empírico/abstrato, etc., são indissociáveis, cada polo depende do diálogo com o polo oposto para que tenha sentido. Estas *unitas multiplex*,

são as do tipo mais simples que se pode conceber, os menores sistemas possíveis. Mesmo assim, o significado destes pequenos sistemas depende da relação entre seus elementos (polos), pois ao quebrar-se a relação entre eles, também se perde o sentido. As partes, disjuntas ou reduzidas, não possuem mais o mesmo significado do que quando consideradas em conjunto.

A complexidade presente na TRS estaria manifesta nas diversas superações de dicotomias, especialmente nas relações, pensamento mágico/pensamento racional, e pensamento individual/pensamento social. Outras duas questões que parecem aproximar a TRS do Paradigma da Complexidade são a comunicação e o conflito.

Sobre a relação entre pensamento mágico e pensamento racional, Moscovici (2007, p. 26) descreve o pensamento mágico (“primitivo”) como aquele que crê no poder ilimitado da mente em conformar a realidade; e o pensamento racional (científico) como aquele que acredita no poder ilimitado dos objetos em conformar o pensamento.

O pensamento mágico, seria o pensamento de um *pajé* em uma tribo indígena, que, para superar os tempos de estiagem, convoca a tribo para rituais da dança da chuva. Crê que dos rituais emanam forças daqueles indígenas, que sendo suficientes, merecedoras, transmutam a natureza fazendo com que a chuva venha a realizar-se.

O pensamento racional, por sua vez, recusaria qualquer influência da mente sobre a natureza, mas isso não o tornaria indefeso, ao contrário, seria uma forma de procurar prevenção contra o fato de que em algumas épocas não existe chuva, munindo-se de informações, e cria artifícios para prevenção contra a falta de chuvas, como sistemas de armazenamento de água.

Tomando hipoteticamente estes exemplos acima como a concepção convencional sobre o que seriam os pensamentos mágico e racional, podemos supor também compreender as razões que levaram a modernidade a almejar o pensamento racional em detrimento ao pensamento mágico.

Advento da lógica cartesiana e do positivismo, a ciência seria o caminho para iluminar as sombras que impediriam o ser humano de acessar a realidade de forma objetiva. E de fato, os avanços do objetivismo positivista são inegáveis. Entretanto, ao mesmo tempo em que o pensamento racional trouxe para a sociedade cura de doenças,

saneamento, aumento na produção de alimentos, etc.; também não se pode negar que é a mesma ciência que cria armas de destruição em massa, pesticidas cancerígenos, etc.

Conforme observa Morin (1990, p. 13) embora a ciência tenha adquirido conhecimentos espantosos sobre o mundo físico, biológico, psicológico, sociológico, a partir dos métodos da verificação lógico-empírica, rejeitando as sombras do espírito, dos mitos e das trevas do pensamento; em toda parte o erro, a ignorância e a cegueira progridem lado a lado com o conhecimento.

Tanto Morin quanto Moscovici pedem que se dê um passo atrás em relação as certezas do objetivismo positivista-cartesiano, e que a superioridade do pensamento científico sobre o pensamento mágico venha a ser reconsiderada, e que ocorra uma releitura destas racionalidades com um novo olhar.

Não se pode extirpar a racionalidade substantiva na sociedade contemporânea, nem acreditar que não existia racionalidade instrumental entre os povos primitivos.

É verdade que as tribos indígenas realizavam rituais que parecem irracionais aos olhos da ciência moderna, como poderiam acreditar que somente com alguma força que emanava de seus rituais conseguiria fazer chover? Entretanto, ao mesmo tempo em que faziam seus rituais, os indígenas também construíam instrumentos, arcos e flechas, potes cerâmicos, e utilizavam cabaças para carregar água em suas incursões mata adentro. Caso seu pensamento fosse completamente mágico, por que qualquer um destes utensílios seria necessário? De forma simétrica, nossa sociedade contemporânea está longe de ter extinguido todo pensamento irracional, as superstições e preconceitos se espalham por todos os lados.

Portanto, parecem ser apressadas as assunções que colocam o pensamento racional como superior ao pensamento mágico, pois o pensamento racional parece ter limitações, sendo incapaz de solucionar todos os tipos de problemas. Moscovici parece tentar superar essa dicotomia, traçando justamente um *continuum* entre essas duas formas de pensamento.

Sobre a relação entre pensamento individual e pensamento social, Moscovici (2007, p. 168-169) procura identificar a concepção de sociedade nas ciências sociais, no que diz respeito à relação indivíduo/sociedade.

Com base no pensamento cartesiano, a sociedade contemporânea seria uma sociedade de razão, desta forma, o comportamento errático de indivíduos, seria consequência de desvios do pensamento racional da sociedade, consequência da sua incapacidade individual de compreender e apreender com a sociedade racional. As sociedades primitivas, por outro lado, seriam sociedades da não-razão, e, portanto, nelas o comportamento racional dos indivíduos seria considerado errático.

[...] a autossuficiência total do indivíduo acaba sendo representada como a situação de referência e a norma, enquanto a associação de indivíduos na unidade social se toma uma situação derivada, uma situação de dependência em relação a um ambiente que modifica essa norma em um sentido positivo ou negativo. (MOSCOVICI, 2007, p. 197)

Retomando o exemplo hipotético anterior do ritual primitivo da chuva, pela concepção de sociedade das ciências sociais, mesmo que algum indivíduo (indígena) integrante da tribo, considerasse o pensamento mágico como falho, acreditando que os rituais da chuva não conseguiriam efetivamente fazer chover, sua forma de pensar seria reprimida pela sociedade primitiva.

Por outro lado, na sociedade racional, uma pessoa marginalizada, como um ladrão, um mendigo, um louco, etc., seria assim por suas próprias incapacidades, ou por escolher propositalmente desviar-se da racionalidade da sociedade moderna.

É a partir desta perspectiva sobre a relação indivíduo/sociedade que se torna aceitável a ideia de hierarquizar o pensamento racional sobre o mágico. Supõe-se a evolução de uma sociedade irracional para uma mais racional, atribuindo-se a primeira o pensamento mágico e a segunda o pensamento racional (científico). Isso somente ocorre porque se considera a sociedade de forma isolada, atribuindo a esta o poder de condicionar completamente o indivíduo.

Deixando de lado esta concepção de que a sociedade condiciona completamente o indivíduo, e pensando na relação indivíduo/social como dialógica, verifica-se que nem a sociedade nem o indivíduo estão em posições de autossuficiência, ao contrário, está é uma relação de múltiplas dependências, de múltiplas ações e retroações.

Certamente as sociedades primitivas contavam com um desenvolvimento tecnológico inferior ao da sociedade contemporânea, entretanto, é possível que o

pensamento mágico desempenhasse um papel importante dentro deste contexto. Períodos de poucas chuvas ou estiagens poderiam ser momentos de crise, e, portanto, rituais poderiam ser fundamentais para fortalecer o espírito de seus integrantes até que as chuvas voltassem, ajudando-os a resistir aos momentos difíceis.

Em contraposição, poder-se-ia pensar o quanto a falta do pensamento mágico, estaria sendo prejudicial para a sociedade contemporânea. Ao desprezar qualquer tipo de racionalidade que não vise fins imediatos, rejeitar tudo que seja lúdico, a sociedade acaba acreditando ter as respostas para todos os problemas, sem deixar espaço para os efeitos positivos que o pensamento mágico pode trazer para as pessoas. Incluindo o poder de encontrar novas e melhores formas para solucionar problemas persistentes. Sidarta Ribeiro (2019) sustenta como a falta da capacidade de lembrar os sonhos pode estar prejudicando nossa capacidade de compreender o mundo.

Morin (1991; 2015a; 2015b) também enfatiza este caráter disjuntor-redutor nas ciências sociais, além do cartesianismo, considera a ideologia cristã e o humanismo ocidental como responsáveis por estas leituras.

Enquanto o sujeito teria sido “banido” da ciência pela ótica cartesiana, cuja objetividade considera o fator humano como um ruído na busca pela realidade objetiva; pela ótica da ideologia cristã e do humanismo ocidental, o ser humano seria o “sujeito reinante”, detentor do direito de possuir, manipular e transformar a natureza, sem nenhum limite ético.

Essa disjunção que coloca de um lado um sujeito que tenderia ao infinito, pelo seu papel de reinante sobre a natureza, e de outro lado pela necessidade de inexistir para que a realidade possa ser compreendida de forma objetiva tendendo ao nada, acabaria resultando nesta “esquizofrenia” da contemporaneidade, na qual o indivíduo precisa saltar entre estes estados a todo momento.

A evolução da comunicação também parece desempenhar um papel importante na compreensão da TRS. Moscovici (2007) designa à comunicação um papel central nos estudos da TRS, seria a partir dela que as pessoas ao sentirem que algo lhes causa estranhamento, iniciam os processos de ancoragem, objetificação, negociados internamente aos grupos para voltar ao conforto da familiaridade.

[...] as representações sociais têm como finalidade primeira e fundamental **tornar a comunicação, dentro de um grupo, relativamente não-problemática e reduzir o “vago” através de certo grau de consenso entre seus membros.** Sendo que essa é a questão, as representações não podem ser conseguidas através do estudo de alguma crença ou conhecimento explícitos, nem ser criadas através de alguma deliberação específica. Ao contrário, elas são formadas através de influências recíprocas, através de negociações implícitas no curso das conversações, onde as pessoas se orientam para modelos simbólicos, imagens e valores compartilhados específicos. Nesse processo, as pessoas adquirem um repertório comum de interpretações e explicações, regras e procedimentos que podem ser aplicadas à vida cotidiana, do mesmo modo que as expressões linguísticas são acessíveis a todos. (MOSCOVICI, 2007, p. 206, *grifo nosso*)

Duveen (2007), por sua vez, destaca o peso histórico sobre a TRS, uma vez que a comunicação não se realizou de forma homogênea durante toda a história da humanidade.

A modernidade sempre se coloca em relação a algum passado que é considerado como tradicional e embora seja errado (como Bartlett, 1923, viu muito previdentemente) considerar as sociedades pré-modernas – ou tradicionais – como efetivamente homogêneas, o fio condutor do argumento de Moscovici sobre a transformação das formas de criação coletiva na transição para a modernidade se relaciona à questão da legitimação. Nas sociedades pré-modernas (que, nesse contexto, são as sociedades feudais na Europa, embora este ponto possa ser também relevante para outras formas de sociedade pré-moderna), são as instituições centralizadas da Igreja do Estado, do Bispo e do Rei, que estão no ápice da hierarquia de poder e regulam a legitimação do conhecimento e das crenças. [...] A modernidade, em contraste, se caracteriza por centros mais diversos de poder, que exigem autoridade e legitimação, de tal modo que a regulação do conhecimento e da crença não é mais exercida do mesmo modo. O fenômeno das representações sociais pode, neste sentido, ser visto como a forma como a vida coletiva se adaptou a condições descentradas de legitimação. (DUVEEN, 2007, p. 17)

As representações sociais de Moscovici seriam aquelas da contemporaneidade, dos grupos descentralizados. Embora recorra ao pensamento mágico das sociedades primitivas para explicar o que a psicologia social moderna está deixando de lado, essa reconsideração de uma forma de pensar abandonada não é uma reivindicação para que a psicologia social se volte para o estudo das sociedades “primitivas”, e sim um pedido para uma complexificação da psicologia social no estudo da sociedade contemporânea.

Entretanto, acredito que vale a pena fazer uma reflexão sobre a evolução histórica do nível de complexidade da comunicação, especialmente no que diz respeito às relações indivíduo/sociedade, e razão/conhecimento.

Embora acredite ser correto a ideia de que as sociedades pré-modernas não eram homogêneas, ao considerar a história humana como um todo, pode-se verificar que existiu um movimento de complexificação das relações, especialmente no que diz respeito à comunicação. Conforme Rifkin sustenta no excerto a seguir:

Todas as sociedades de coletores-caçadores foram culturas orais, calcadas em uma *consciência mitológica*. As civilizações agrícolas hidráulicas eram organizadas em torno da escrita e originaram as grandes religiões do mundo, além da *consciência teológica*. A tecnologia da imprensa se tornou o meio de comunicação que organizou a infinidade de atividades da Primeira Revolução Industrial movida a energia de carvão a vapor 200 anos atrás, e provocou uma transformação da consciência teológica para a *ideológica* durante o Iluminismo. No século XX, a comunicação eletrônica se tornou o mecanismo de comando e controle a gerenciar uma Segunda Revolução Industrial baseada na economia do petróleo e no automóvel. A comunicação eletrônica gerou uma nova *consciência psicológica*. (RIFKIN, 2012, p. 255)

O próprio início do período histórico humano, em contraposição à pré-história, dependeu do desenvolvimento dos sistemas de signos gráficos, capazes de sustentar comunicações mais duradouras. E com base nesses sistemas, a construção das concepções de sociedade e conhecimento dependeram também de seu desenvolvimento. Seria difícil aceitar que sem o desenvolvimento de sistemas avançados de signos as grandes sociedades pudessem manter a coesão necessária para existir. Da mesma maneira é difícil imaginar que sem esses sistemas a humanidade pudesse ter construído conhecimentos tão avançados, uma vez que a perenidade dos sistemas de signos permite uma contribuição para a produção do conhecimento que ultrapassa as fronteiras temporais e espaciais da comunicação verbal.

A questão da legitimação do conhecimento, conforme apresentada por Duveen (2007), também estaria relacionada com o controle sobre os sistemas de signos, com a alfabetização, com o controle sobre a produção de livros, e com o controle institucional das monarquias, religiões, e universidades sobre quais conhecimentos deveriam ou não ser permitidos.

Portanto, além da base tecnológica (sistemas de signos, sistemas de troca de signos), a liberdade e autonomia da comunicação também influenciavam no nível de complexidade das representações sociais em cada época.

Também é necessário considerar que embora a complexificação do social e do conhecimento sejam mais evidentes, a retroação sobre os indivíduos e sobre a razão não pode ser desconsiderada, e, portanto, também seria necessário considerar uma complexificação do individual e do racional. Mas sem que isso signifique assumir o estágio da individualidade e da racionalidade na contemporaneidade como o estágio final do desenvolvimento humano, rejeitando outras formas de pensar e realizar do passado que foram simplesmente esquecidas pela sociedade moderna. Considerar essas formas de épocas passadas, como uma forma de reconsiderar as formas de pensar e realizar do presente, também fazem parte de um processo de complexificação do pensamento.

Morin (2013, p. 21) também destaca o papel da comunicação na complexificação da realidade social, na contemporaneidade destaca o papel da internet e outras redes de comunicações instantâneas que teriam se espalhado pelo mundo após a queda da União Soviética. Nesta expansão destaca três processos culturais que seriam simultaneamente concorrentes e antagônicos, “de um lado, um processo de homogeneização e de padronização segundo os modelos norte-americanos; do outro, um contraprocessos de resistências e reflorescimentos das culturas autóctones; enfim, um processo de mestiçagens culturais”, sobre esse último processo realiza ainda uma outra reflexão.

As mestiçagens e simbioses (genéticas, étnicas, culturais) são simultaneamente unificadoras e diversificadoras. As da era planetária contribuem para a formação e o desenvolvimento de uma vasta cultura planetária portadora de formas das mais diversificadas. Sem dúvida, quando um imperialismo dotado de uma potente arma econômica se impõe, existe uma tendência à homogeneização cultural por desnaturação e, até mesmo, por dissolução das culturas originais. Mas mesmo nesse caso, inúmeras culturas específicas resistem e se desenvolvem utilizando-se da mundialização: dessa forma, embora moribundo da Andaluzia, o flamenco sobreviveu, retornou às origens e desenvolveu-se novamente graças às novas gerações andaluzas e, também, graças à internacionalização das gravadoras de discos [...] Com isso, em nossa era planetária, observamos três tendências que atuam em antagonismo, complementariedade e concorrência: a tendência a homogeneização, a tendência à regeneração das singularidades culturais, a tendência às novas simbioses (como o flamenco rock e o flamenco raí). (MORIN, 2013, p. 64)

A evolução dos processos de comunicação, assim como uma maior liberdade, e descentralização dos processos de legitimação do conhecimento, estariam criando novas configurações sociais e culturais complexas. E parece ser a isso que Moscovici se refere ao afirmar que:

As representações sociais que me interessam não são nem as das sociedades primitivas, nem as suas sobreviventes, no subsolo de nossa cultura, dos tempos pré-históricos. Elas são as de nossa sociedade atual, de nosso solo político, científico, humano, que nem sempre têm tempo suficiente para se sedimentar completamente para se tornarem tradições imutáveis. E sua importância continua a crescer, em proporção direta com a heterogeneidade e flutuação dos sistemas unificadores – as ciências, religiões e ideologias oficiais – e com as mudanças que elas devem sofrer para penetrar a vida cotidiana e se tornar parte da realidade comum. Os meios de comunicação de massa aceleram essa tendência, multiplicaram tais mudanças e aumentaram a necessidade de um elo entre, de uma parte, nossas ciências e crenças gerais puramente abstratas e, de outra parte, nossas atividades concretas como indivíduos sociais. Em outras palavras, existe uma necessidade contínua de re-construir o “senso comum” ou a forma de compreensão que cria o substrato das imagens e sentidos, sem a qual nenhuma coletividade pode operar. Do mesmo modo, nossas coletividades hoje não poderiam funcionar se não se criassem representações sociais baseadas no tronco das teorias e ideologias que elas transformam em realidades compartilhadas, relacionadas com as interações entre pessoas que, então, passam a constituir uma categoria de fenômenos à parte. (MOSCOVICI, 2007, p. 48)

O que procurei argumentar aqui é que embora as sociedades pré-modernas certamente não tenham sido tão homogêneas quanto o senso comum imagina, não se pode negar que ocorreu um processo de complexificação da realidade social durante o desenvolvimento da humanidade. E que esse processo está muito relacionado à comunicação, seja pelas bases tecnológicas que possibilitam a comunicação, ou aos processos de regulação e legitimação do conhecimento.

A questão do conflito também é uma questão importante, especialmente no que diz respeito a esta pesquisa, uma vez que trata do conflito entre os piratas e o grupo antipirataria. Embora Moscovici (2007) conduza seus estudos no sentido de compreender os mecanismos das representações sociais, assim como, demonstrar a importância das representações sociais para a psicologia social, a ideia de conflito permeia a TRS. Destaco ao menos duas percepções sobre o conflito que podem emergir da TRS, a do conflito entre grupos (ou indivíduos) que possuem representações sociais diferentes, e o conflito entre representações sociais e estruturas sociais.

O conflito entre grupos é o mais fácil de ser percebido, pois é mais concreto do que as oposições das representações sociais às estruturas sociais. O conflito pode ser percebido nos mal-entendidos do dia a dia, nas discussões sobre política e religião, na atitude preconceituosa de alguém. Está latente no estranhamento que tira os sujeitos do conforto da familiaridade, sendo central para identificar as representações sociais.

Na verdade, para nosso amigo, o “homem da rua” (ameaçado agora de extinção, junto com os passeios pelas calçadas, a ser em breve substituído pelo homem diante da televisão), a maioria das opiniões provindas da ciência, da arte e da economia, que se referem a universos reificados, diferem, de muitas maneiras das opiniões familiares, práticas, que ele construiu a partir de traços e peças das tradições científicas, artísticas e econômicas e diferem da experiência pessoal e dos boatos. [...] Ele, pois, pode experimentar esse sentido de não-familiaridade quando as fronteiras e/ou as convenções desaparecem; quando as distinções entre o abstrato e o concreto se tornarem confusas; ou quando um objeto, que ele sempre pensou ser abstrato, repentinamente emerge com toda sua concretude, etc. [...] É desse modo que os doentes mentais, ou as pessoas que pertencem a outras culturas, nos incomodam, pois estas pessoas são como nós e contudo não são como nós; assim nós podemos dizer que eles são “sem cultura”, “bárbaros”, “irracionais”, etc. (MOSCOVICI, 2007, p. 55-56)

Portanto, embora muitas vezes o conflito entre grupos não se torne explícito, ele está latente, e pode materializar-se caso o “incomodo” com o não-familiar se torne tanto que acarrete nisso. Mas existem outros motivos para um conflito não se materializar, como as questões de poder, pois algum grupo pode ter tão pouco poder, que sendo incapaz de tornar sua opressão evidente, o conflito acaba passando despercebido.

Para a TRS esses conflitos explícitos ou latentes, parecem ser muito importantes, pois é a partir deles que muitas representações sociais se tornam evidentes. Sem esse estranhamento é possível que as representações sociais acabem permanecendo inconscientes.

O enfoque de Moscovici, entretanto, parece estar em demonstrar os mecanismos e características das representações sociais, como elas operam sobre o pensamento das pessoas, e como a comunicação social desempenha um papel fundamental nas transmissões e formações das representações sociais. Ao que parece sem ser propositivo no sentido da superação dos conflitos, ou mesmo na sugestão de que se deva ou não procurar a superação de conflitos. É possível que, cientificamente, essa abordagem de Moscovici zele por um princípio de precaução, e a complexidade pode ajudar a compreender o porquê dessa precaução ser necessária.

Sugerir que a superação dos conflitos é necessária, é uma ideia que pode ser rapidamente abraçada tanto por cientistas, como por políticos, quanto por religiões, etc., mas dessa breve perspectiva já permite antever que a “solução” pode ser pior do que o problema em si. Isso porque o paradigma que predomina nessas estruturas sociais é o

GPO, e a superação de um problema com base nesse paradigma conta com premissas que podem ser bastante negativas. Destaco alguns desses princípios, conforme sintetizados por Boeira e Vieira (2010, p. 59-60):

- a) Princípio de universalidade: “só há ciência do geral”. Expulsão do local e do singular como contingentes ou residuais;
- b) Princípio que reduz o conhecimento dos conjuntos ou sistemas ao conhecimento das partes simples ou unidades elementares que os constituem;
- c) Soberania explicativa absoluta da ordem, ou seja, determinismo universal e impecável: as aleatoriedades são aparências devidas à nossa ignorância;
- d) Princípio de confiabilidade absoluta da lógica para estabelecer a verdade intrínseca das teorias. Toda a contradição aparece necessariamente como erro.

Embora a ciência cartesiana seja a maior representante do GPO, pode-se verificar que esse mesmo conjunto de princípios poderiam ser assumidos por outras estruturas sociais, como as religiões, ou as ideologias de estado. Podendo-se até sugerir que a própria ciência cartesiana se propõe simplesmente a assumir o papel de autoridade que essas outras estruturas sociais possuíram no passado.

A ideia de uma “ciência do geral”, que expulsa o local e o singular, é quase uma repetição moderna do sistema inquisitório da Igreja Católica na Idade Média, ambos procurando eliminar o discordante, cada uma a sua maneira. O princípio da redução dos conjuntos as partes é também a ferramenta de políticos populistas, que procuram direcionar o olhar de seus seguidores para pontos muito específicos, isolados do contexto, “cegando” seus seguidores para as consequências mais amplas das ações isoladas que propõem. A soberania da ordem em detrimento da aleatoriedade (e da incerteza), e a confiabilidade absoluta da lógica para o estabelecimento da verdade, colocam a lógica cartesiana em posição dogmática, quando algo é julgado como verdadeiro ou falso, não se questiona sob qual lógica esse algo é verdadeiro ou falso, toma-se a lógica cartesiana como absoluta. Mesmo diante do fato histórico de que as assunções do GPO se provaram desastrosas em muitos momentos, *vide* as guerras da humanidade, como as Cruzadas na Idade Média, a Segunda Guerra Mundial, e o papel da ciência na produção das armas de destruição em massa, como no desenvolvimento de armas atômicas.

O conflito entre representações sociais e estruturas sociais na maioria das vezes não é tão evidente quanto os conflitos entre grupos, acredito que isso se deve pelas estruturas em si serem imateriais, quando se fala sobre ideologias, religiões, leis, etc., fica patente que existe alguma vida própria que essas estruturas sociais possuem. Entretanto, a sua materialização depende dos grupos e indivíduos que “sintonizados” com essas estruturas sociais, realizam ações que dão a essas estruturas materialidade.

Essas estruturas sociais, entretanto, não estão integralmente presentes em cada indivíduo ou grupo, elas são fragmentadas, espalhadas pela sociedade como um todo. Disso que o conflito entre indivíduos e grupos em relação às estruturas sociais também está sempre latente, e algumas vezes explícito, pois nenhum indivíduo ou grupo concorda (ou sequer é capaz de conceber) plenamente uma estrutura social específica. Por outro lado, mesmo de forma fragmentada, os indivíduos e grupos recorrem a essas estruturas sociais quando querem legitimar suas próprias representações sociais, buscam nessas estruturas verdades que coadunem com suas formas de pensar, mas adaptando esse conhecimento para o senso comum.

Conforme observa Moscovici (2007, p. 67), mesmo a ciência positivista, em seu universo reificado, é resgatada pelo senso comum, e popularizada em representações sociais, como ocorre quando as pessoas recorrem a utilização de termos como “neurose” e “complexos”, para explicar a sua realidade social, ou referir-se à outrem, muitas vezes adaptando os termos científicos para realizar “diagnósticos” informais, rotulando comportamentos de pessoas como “complexo de timidez”, “complexo de poder”, etc. O mesmo com os universos político ou religioso, quando se diz que fulano age de tal maneira por ser de “esquerda” ou “direita”, ou que ciclano é do tipo que “vive com a Bíblia de baixo do braço”. Essas representações sociais dialogam com outras estruturas sociais, mas nunca correspondem plenamente às estruturas em si.

Mas o ponto central ao qual procuro referir-me é que ao assumir-se a necessidade da superação de algum conflito específico, mantendo-se por base um paradigma disjuntor-redutor, o grupo ou indivíduo se veem obrigados pela regra da não contradição a assumir um lado de forma dicotômica, e buscar a supressão do oposto e do diverso.

Portanto, antes de propor a superação de conflitos, seria necessário superar o próprio paradigma redutor-disjuntor. Destaco dois princípios da complexidade, conforme sintetizados por Boeira e Vieira (2010, p. 61-62), para buscar por este caminho:

- a) Princípio do anel retroativo: rompe com o princípio de causalidade linear, na medida em que a causa “age” sobre o efeito e este sobre a causa, como no sistema de aquecimento no qual o termostato regula a situação da caldeira. Inflacionistas ou estabilizadoras, as retroações são numerosas nos fenômenos econômicos, sociais, políticos, psicológicos ou ecológicos;
- b) Princípio dialógico: une dois princípios ou noções que se excluem, embora permaneçam indissociáveis numa mesma realidade. Sob formas diversas, a dialógica entre ordem, desordem e organização, por meio de inumeráveis inter-retroações, está constantemente em ação nos mundos físico, biológico e humano. A dialógica permite assumir racionalmente a associação de noções contraditórias para conceber um mesmo fenômeno complexo (a exemplo da necessidade de ver as partículas ao mesmo tempo como corpúsculos e como ondas).

A superação de um conflito não deveria basear-se na eliminação da heterogeneidade, nem na imposição de um polo do conflito sobre outro, tratando-os como uma dicotomia. Especialmente nas Ciências Sociais esta simplificação parece ser extremamente nociva, atingindo diretamente minorias, e ajudando a propagar desigualdades.

Qualquer pessoa sensata pode observar sem muito esforço que a expansão da lógica de um determinado grupo ou estrutura social sobre as demais, a supressão da diversidade, tende para sistemas de opressão. Por outro lado, a tolerância entre grupos, entre formas diferentes de pensar, enriquece a sociedade.

Ainda o pensamento disjuntivo-redutor deveria levar em conta que existe um ciclo de retroação das ações sociais, de forma que a propagação de princípios opressores também retroagirá inevitavelmente sobre os próprios grupos que propagam esses princípios.

Neste sentido, uma superação do conflito com base na complexidade não poderia estar centrada em nenhum tipo de opressão, mas na constante reconsideração das posições antagônicas, incluindo aquela da qual o observador se situa. Essa reconsideração precisaria ser realizada em cada nova interpretação de um problema, ou para cada

interpretação de um novo problema, como parte imprescindível dos processos epistemológicos, pois cada nova interação modificaria a situação do todo analisado e das partes.

3.2 ESTRATÉGIAS DE INVESTIGAÇÃO

Para Creswell (2007, p. 30) o segundo elemento importante para a estruturação de um projeto de pesquisa diz respeito às estratégias de investigação, que fornecem uma direção específica para os procedimentos de pesquisa.

Vergara (2010, p. 244) aponta uma possível utilização da triangulação como uma forma de obter “novas perspectivas, novos conhecimentos”. A autora lista ainda quatro tipos de triangulações, de dados, de pesquisadores, de teorias e de métodos. Com base nesta classificação se pode afirmar que esta pesquisa se utilizou de triangulações de dados, teóricas e de métodos.

Em relação à coleta de dados, entrevistas, observação e análise de documentos foram utilizados para reunir as informações necessárias na construção das representações sociais dos grupos estudados. Em relação à teoria, procurou-se realizar um diálogo entre a TRS de Moscovici, o Paradigma da Complexidade de Morin, e complementarmente um levantamento bibliográfico de estudos de outros pesquisadores sobre o tema. Em relação aos métodos, utilizou-se uma estratégia netnografia para compreender os piratas, e uma estratégia de métodos qualitativos básicos para compreender o grupo antipirataria. Ambas as estratégias dialogando com a TRS, que também é apresentada, além de abordagem teórica, como método para a construção das representações sociais. Nesta seção procurarei discutir de forma mais aprofundada a estratégia netnográfica, por ser uma estratégia emergente, em formação, necessitando, portanto, uma maior contextualização em relação ao seu uso. Procurei realizar um levantamento histórico do surgimento da estratégia metodológica, apontar as controvérsias de sua utilização, especialmente em relação a sua comparação com a etnografia tradicional, e listar as principais vertentes que atualmente surgiram desta abordagem.

A netnografia surge como uma estratégia de abordagem metodológica em um artigo de Kozinets (1998), no qual o autor apresenta o novo método e procura explicar suas principais características.

Inicialmente Kozinets (1998, p. 1-2) afirma que seu método seria destinado aos estudos do comportamento do consumidor, *marketing*, tendo ele se inspirado e adaptado metodologias dos campos de estudo de “pesquisas do consumidor”, “antropologia cultural” e “estudos culturais” para desenvolver a netnografia; entretanto, na sequência do seu artigo o autor aponta utilizações mais amplas para a metodologia, como o “estudo de ciberculturas e comunidades virtuais ‘puras’”, “estudo de ciberculturas e comunidades virtuais ‘derivadas’”, e “uma ferramenta exploratória para estudar tópicos gerais”, definindo como puras as ciberculturas e comunidades virtuais que não existem no mundo real, em oposição ao mundo virtual.

Kozinets (1998, p. 2) também detalha os tipos de dados que são coletados em uma netnografia, predominantemente texto e mídias, e ressalva que por essas características o método acaba perdendo e simulando a fisicalidade e o corpo (como a substituição das expressões faciais por *emoticons*²⁴), essa alteração privilegia declarações e habilidades verbal-rationais em detrimento das não-verbais-emocionais, permitindo também mais oportunidades de representações estratégicas.

Em comparação específica da netnografia e da etnografia, Kozinets (1998, p. 3) ressalva que efetivamente a netnografia modifica a etnografia nos mais diversos aspectos, para o autor questões como a auto-representação; o papel do pesquisador; o ganho de confiança e vínculo; erros, interpretações equivocadas, e surpresas; metodologia de entrevistas; notas de campo; coleta de dados; introspecção do pesquisador; checagem com membros; e saída da cultura; são todos aspectos que precisariam ser discutidos para serem pensados do ponto de vista da investigação no mundo virtual. Entretanto, por tratar-se de um artigo relativamente curto o autor decide discutir somente duas questões que considera mais relevantes naquele momento para a diferenciação entre netnografia e etnografia, entrada na cultura, e desonestidade e dissimulação.

Em relação à entrada na cultura, Kozinets (1998, p. 3-4) sustenta que embora muitos obstáculos sejam eliminados pela netnografia em comparação à etnografia, como “as longas viagens, idiomas não familiares, sacrifícios pessoais, e muitas vezes situações políticas perigosas”; outras dificuldades surgem com a netnografia, como a necessidade de imergir na cibercultura para compreender que cada “ciberespaço” possui regras tanto

²⁴ *Emoticons* são expressões criadas pelos usuários para demonstrar emoções no texto, por exemplo, a representação da emoção “feliz” é feita com dois pontos seguido de um parêntese :).

tecnológicas como de comportamento específicas, e que os contatos e a exploração das características dentro de cada um dos ciberespaços influencia diretamente a habilidade do pesquisador em conseguir as informações importantes para sua pesquisa.

Em relação à desonestidade e dissimulação, Kozinets (1998, p. 4) sustenta que o anonimato oferecido pela internet não seria necessariamente algo negativo, comparando com a etnografia o autor sugere que ocorreria um efeito de troca de vantagens, ao mesmo tempo que por um lado o anonimato permitiria pessoas construírem mentiras sobre si mesmas e dissimulem suas opiniões, por outro permitiria exprimirem aspectos, ambições, e conflitos interiores, que de outra maneira manteriam escondidos. Para o autor, nem a netnografia nem a etnografia dependeriam da veracidade absoluta dos atores sociais, uma vez que são interpretativas, e, nesse sentido, a própria identificação de inverdades poderia fornecer perspectivas interessantes. A integridade da pesquisa por sua vez não viria do julgamento de um ator social individualmente, mas sim de técnicas como a observação prolongada, o ganho da confiança, triangulação entre fontes, boas técnicas de entrevista, e a introspecção do pesquisador.

Hine (2000) viria a lançar um livro no qual realiza um extenso esforço para defender uma metodologia para estudar a internet de um ponto de vista microanalítico, a autora também parte da estratégia etnográfica para propor sua metodologia a qual denomina de “etnografia virtual”. Diferente de Kozinets, que desenvolveu sua metodologia com enfoque mais específico para a área de *marketing*, a autora trabalha com uma abordagem mais antropológica.

A etnografia surgiria para Hine (2000, p. 4-5) como uma forma de contrapor-se aos estudos presentes até aquele momento sobre a internet, que possuiriam um caráter macroanalítico, exercitando um esforço de “futurologia”, ao procurar extrapolar as condições tecnológicas daquele período para tentar imaginar como essas modificariam a sociedade. A autora não descarta os esforços desses autores, ao contrário, utiliza-os como contrapontos para propor a sua abordagem, e apresenta a etnografia como uma forma de comparar as teorias desenvolvidas por esses autores com a análise das interações e das modificações que a internet tem efetivamente causado no dia-a-dia das pessoas comuns.

Hine (2000, p. 14) sumariza temas prenunciados por autores que estudam a internet e seus efeitos sociais, apontando três categorias-chaves de problemas: a) modificações no papel do tempo e espaço; b) modificações para a comunicação e para a

comunicação de massa; c) questionamentos sobre dualismos como real/virtual, verdade/ficção, autêntico/fabricado, tecnologia/natureza, representação/realidade. Essas categorias dialogariam com debates mais amplos nas Ciências Sociais, e seriam abordadas de formas diferentes de acordo com a percepção de cada autor sobre o papel da internet na demarcação especialmente da modernidade ou da pós-modernidade.

Os teóricos da modernidade, de acordo com Hine (2000, p. 15), adotariam um quadro de análise específico sobre o desenvolvimento das comunicações, no qual a modernidade seria caracterizada pela ênfase na racionalidade e no controle, pela vigilância das organizações, e pela ênfase dos Estados-nações como uma forma de controlar a vida social. A modernidade também seria caracterizada pela importância da expertise, como seria a ciência. Nesse sentido a internet seria o resultado de obter por meio dessas características um controle maior sobre o conhecimento e sobre a coordenação pelo espaço-tempo.

Os teóricos da pós-modernidade, de acordo com Hine (2000, p. 16), acreditariam que as fundações da modernidade estão em crise e que as bases da organização da vida social estariam passando por mudanças radicais. A internet pela visão pós-moderna representaria a fragmentação de conceitos modernos como os de individualidade, sociedade, e cultura, assim como uma perda da fé em grandes narrativas como religião e ciência. O espaço-tempo também seria discutido, mas do ponto de vista da fragmentação. A incerteza também lançaria dúvidas sobre questões de autenticidade, representações e realidade, nublando também as fronteiras entre o real e o virtual.

Hine (2000, p. 18) propõe duas formas de realizar uma abordagem etnográfica virtual, acreditando que estas podem enriquecer os significados das tecnologias e culturas que são criadas pela e que também a criam a internet. A primeira forma seria ver a internet como representante de um ciberespaço, no qual as culturas se formam e se reformam, situando o ciberespaço como um campo plausível para estudos etnográficos. A segunda forma seria ver a internet como um “artefato cultural”, como um produto da cultura, produzido por pessoas específicas com objetivos e prioridades situadas em relação a contextos específicos.

De forma mais detalhada Hine (2000) procura discutir três aspectos que considera cruciais para a utilização da etnografia na internet, comparando também com a etnografia

tradicional: a) o papel da viagem e da interação face-a-face na internet; b) texto, tecnologia e reflexividade; c) a delimitação do objeto etnográfico.

Sobre o papel da viagem e a interação face-a-face, Hine (2002, p. 44, *et seq.*), sustenta que ambos os conceitos se referem dentro do universo etnográfico a uma questão de autenticidade da pesquisa. A autora enfatiza que o produto do estudo etnográfico são “narrativas que se respaldam fortemente na experiência de etnógrafos específicos e em convenções utilizadas para tornar aquelas narrativas interessantes e legítimas”, sendo que a viagem e a interação face-a-face seriam parte dessas convenções. Para a autora a “viagem” seria um significante utilizado para situar as relações entre pesquisador, leitor e os sujeitos da pesquisa, sendo os detalhes da chegada ao campo uma forma de encorajar os leitores a aceitarem a narrativa como fruto de uma experiência verdadeira; enquanto o encontro face-a-face seria uma forma de enfatizar a interação do pesquisador com a comunidade, dando à pesquisa o caráter de experiência pessoal característico das etnografias, e garantindo a autenticidade de que as representações identificadas condizem com o real comportamento dos atores sociais. Entretanto, a autora sustenta que a incursão no mundo virtual adquirira um caráter não de deslocamento físico, mas de um deslocamento da experiência, sendo que seria na experiência que encontrar-se-ia a imersão do universo da etnografia virtual, e que essa imersão na experiência virtual poderia realizar o mesmo papel que o deslocamento físico tem para a etnografia; sobre a questão dos encontros face-a-face, a autora sustenta que não necessariamente esse seria o caminho para fortalecer a autenticidade de um estudo de etnografia virtual, uma vez que esse tipo de encontro poderia fugir da forma como as pessoas agem naturalmente dentro dos próprios grupos virtuais, e relativiza a questão da autenticidade, sugerindo que a autenticidade, mesmo na etnografia face-a-face nunca é garantida completamente, e que a questão não deveria ser tratada como um problema específico da etnografia no mundo virtual, mas como uma questão de preocupação em qualquer etnografia, à qual o pesquisador deve dirigir-se “caso” “e quando” a autenticidade surgir como um problema específico.

Sobre os aspectos do texto, tecnologia e reflexividade, Hine (2002, p. 50, *et seq.*), sustenta que, embora o mundo virtual seja um espaço de interações sociais, poderia ser compreendido também como texto (em um sentido amplo, incluindo áudios, vídeos, etc.), propondo que a discussão sobre a relação entre a natureza das interações e o conceito de texto podem ajudar na compreensão da etnografia virtual. A diferença essencial entre o

texto e interações faladas seria de que enquanto a última seria efêmera (contanto que não ocorra nenhum registro da ação), o primeiro seria potencialmente acessível fora do seu local de produção. A internet nesse sentido seria heterogênea, possuindo ciberespaços mais e menos interativos. Entretanto, mesmo em ciberespaços estáticos, como páginas que não abrem espaço para interações com os usuários, existiriam caminhos para a pesquisa etnográfica virtual, pela busca da compreensão da forma como esses espaços se modificam no tempo, e do sentido por trás dessas modificações. Esses ciberespaços seriam compreendidos nessa perspectiva como “artefatos culturais”. Outra perspectiva tratada pela autora procura compreender os contextos aos quais cada texto na internet se refere, externamente e internamente, procurando compreender também a construção da identidade por trás da produção textual, e a relação com o público ao qual se destina. A reflexividade faria parte do esforço do etnógrafo para a compreensão desses fenômenos. A autora também discute a questão da autoridade do espaço analítico no qual se encontra o etnógrafo, e formas de posicionar-se no texto em relação a essa questão, sugerindo três abordagens (embora reconheça que as possibilidades de posicionamento não se esgotam nessas possibilidades), a primeira seria procurar identificar formas como os sujeitos da etnografia descrevem a sua própria cultura, para apresentar um ponto de vista diferente do próprio etnógrafo; a segunda seria colocar o foco no próprio etnógrafo, sua história e perspectivas particulares, como uma forma de explicitar ao leitor a posição da qual o etnógrafo fala; e a terceira seria a de questionar a autoridade do etnógrafo no próprio texto, apresentando o dilema para o leitor, para que esse possa julgar por si mesmo.

Sobre a delimitação do objeto etnográfico, Hine (2000, p. 58, *et seq.*), resgata que a etnografia tradicional enfatiza os espaços físicos na delimitação do seu objeto de pesquisa, vinculando o estudo da cultura como algo local. As escolhas dos locais por sua vez normalmente se baseariam no senso comum sobre o que é o fenômeno estudado, e a ideia sobre onde esses fenômenos ocorreriam. Questionamentos sobre essa vinculação da cultura a um local têm sido levantados, especialmente em consequência da saturação das mídias em todas as partes do mundo e das migrações. Esses aspectos também estariam colocando em xeque a autoridade do etnógrafo/explorador como um privilegiado em sua capacidade de interpretar culturas. Como forma de tentar contornar o problema da espacialidade a autora cita duas abordagens que têm sido adotadas em etnografias virtuais, a primeira seria tentar compreender as novas articulações culturais de uma forma mais holística e profunda em uma determinada localidade; a segunda procurar compreender

como a internet tem transformado as relações *offline* de um grupo específico. Entretanto, a autora propõe uma outra forma de abordagem, essa seria deixar de lado a ideia física de espaço, e tratá-lo como um espaço de relações. Sua sugestão trataria do espaço como sendo criado por fluxos, e dessa forma a delimitação do objeto de estudo do etnógrafo virtual estaria relacionado com seguir esses fluxos, seguir conexões, residindo na sensibilidade do etnógrafo virtual a determinação de quais conexões seriam ou não relevantes para o estudo, assim como a delimitação final do objeto.

Kozinets (2014) voltaria a tratar da netnografia de forma mais aprofundada em um livro dedicado à metodologia, o livro, apesar de trazer alguma reflexão sobre o paralelo do novo método com a etnografia, tem um enfoque mais aplicado, possivelmente pelas características do próprio campo de estudos de origem do autor, o *marketing*.

Dentre os aspectos de caráter mais reflexivos trazidos por Kozinets (2014, p. 12) está a discussão sobre a necessidade de criar-se o neologismo “netnografia”, o autor defende a utilização do novo termo de duas formas, em primeiro lugar resgata que o próprio termo “etnografia” foi no passado um neologismo, o que embasa a necessidade de muitas vezes criar-se novas denominações quando “novos mapeamentos da realidade” começam a desenvolver-se; em segundo lugar levanta o questionamento sobre se existem diferenças significativas para a etnografia em seu formato tradicional e a netnografia, destacando três diferenças básicas, concluindo que o fato da investigação cultural ocorrer no ciberespaço modifica fundamentalmente a experiência social.

Primeiro, o ingresso na cultura ou comunidade online é diferente. Ele diverge do ingresso face a face em termos de acessibilidade, abordagem e extensão da potencial inclusão. “Participação” pode significar algo diferente pessoalmente e online. Assim como o termo “observação”. Em segundo lugar, a coleta e análise de dados culturais apresentam determinados desafios bem como oportunidades que são novas. A ideia de “inscrição” de “notas de campo” é radicalmente alterada. As quantidades de dados podem ser diferentes. A capacidade de aplicar determinados instrumentos e técnicas analíticas muda quando os dados já estão em formato digital. O modo como os dados precisam ser tratados pode ser diferente. Finalmente, existem poucos ou nenhum procedimento ético para o trabalho de campo realizado pessoalmente que se traduzam facilmente para o meio online. As diretrizes abstratas do consentimento informado estão sujeitas a amplos graus de interpretação. (KOZINETS, 2014, p. 12)

Mais adiante em seu livro Kozinets (2014, p. 69, *et seq.*) discute ainda outras características que diferenciariam a etnografia da netnografia:

- a) Alteração: Significa que a natureza da interação está alterada, tanto coagida quanto liberada, pela natureza e por regras específicas do ambiente virtual. A internet modifica a percepção subjetiva das pessoas sobre quem, quando, como, com que frequência e até por que elas podiam se comunicar. Essa compreensão também viria acompanhada de diferentes reflexividades, consciências, percepções de limitação e discursos de emancipação. Mesmo as relações de tempo-espço sofreriam alterações, diminuindo as distâncias, mas também criando dilatações temporais, como as que ocorrem pelos meios assíncronos de comunicação, *e.g.* fóruns e blogs. A necessidade de conhecimento técnico também pode dificultar e modificar a forma como as comunicações ocorrem;
- b) Anonimato: As interações mediadas por computador também oferecem novas oportunidades distintas para comportamentos que não ocorrem da mesma forma que as interações face a face. O anonimato proporciona a flexibilidade da identidade. A autoapresentação tem graus de liberdade muito mais amplos, e muito mais oportunidades para a experimentação de diferentes identidades, a combinação entre anonimato e criatividade permitem a exibição de características e desejos que poderiam ser socialmente repreensíveis ou até mesmo inaceitáveis, podendo até mesmo ser mais reveladoras das “verdadeiras” intenções das pessoas;
- c) Acessibilidade: Uma vez que as barreiras financeiras e técnicas que precisam ser superadas para tornar-se um usuário ativo da internet são ultrapassadas, uma grande variedade de interações sociais se tornam disponíveis. A internet possuiaria um etos, que teria se originado dos seus contatos com as comunidades acadêmicas e de hackers, de que a informação e seu acesso deveriam ser livres, de forma que a maior parte das comunidades são de livre adesão. Embora a aceitação e o *status* dentro das comunidades ainda não esteja desvinculado da posição social e capital cultural em outros mundos sociais, o etos democrático parece prevalecer. A internet também possibilitou o fim das distâncias geográficas (embora não das político-econômicas), oferecendo uma acessibilidade mundial;
- d) Arquivamento: A internet é um mundo persistente, ou seja, muitas das coisas que são feitas, escritas, ou mesmo suas ações dentro da internet deixam um registro que não se apaga quando as pessoas se desconectam. Essa característica permite

o estudo das ações e interações das pessoas muito tempo depois que elas as realizaram.

Kozinets (2014, p. 58) defende, entretanto, a utilização da etnografia como base para o desenvolvimento da metodologia etnográfica, para o autor ambas as estratégias permitiriam que o pesquisador adquira uma compreensão detalhada de um fenômeno social, captando suas qualidades culturais. Também procurariam oferecer um “senso da experiência vivida pelos membros da cultura”, e uma perspectiva de como essa cultura se compara com outros grupos.

De acordo com Kozinets (2014, p. 61) uma netnografia também seria por natureza uma “pesquisa observacional participante”, mas baseada em trabalho de campo *online*, na qual as comunicações mediadas por computador e seus registros na internet são utilizadas como fonte de dados para construir-se compreensão e representação de um determinado fenômeno cultural. Assim como a etnografia, a netnografia seria uma estratégia naturalmente multimétodos, que partiria da observação participante para em seguida incluir outros elementos, como entrevistas e análise de documentos. Outro ponto destacado é a necessidade de adaptação quase que intrínseca a todo tipo de etnografia, o que garantiria ao método uma flexibilidade legítima, conforme destaca o autor.

Por estar sintonizada com as sutilezas do contexto, nenhuma etnografia emprega exatamente a mesma abordagem que outra. A etnografia se baseia na adaptação ou bricolagem; sua abordagem está continuamente sendo remodelada para satisfazer determinados campos de saber, questões de pesquisa, locais de pesquisa, tempos, preferências do pesquisador, conjuntos de habilidades, inovações metodológicas e grupos culturais. (KOZINETS, 2014, p. 61)

Kozinets (2014, p. 62) destaca, portanto, que fazer uma etnografia/netnografia significaria empreender um engajamento imersivo e prolongado em uma comunidade ou cultura, procurando compreender e interpretar essa realidade para os leitores. Essa interpretação deve ser “pormenorizada, sutil, historicamente curiosa e culturalmente fundamentada”, trazendo ao leitor um senso de um universo social que é familiar aos participantes daquela cultura, mas estranho para os forasteiros.

Noveli (2010), frente à ubiquidade que identifica na vida contemporânea dos artefatos que permitem a comunicação mediada por computador, e à necessidade de compreender mais profundamente uma metodologia para estudá-los, propõe-se a realizar uma comparação entre a netnografia, metodologia que vem sendo proposta como um caminho para o estudo de culturas e comunidades *online*, com a etnografia, discutindo vantagens e desvantagens da nova metodologia, assim como aspectos éticos. O autor destaca que questionamentos sobre a adequação de adaptar-se a etnografia para o mundo virtual têm sido levantados, críticas a respeito da noção de ciberespaço, sobre ser um campo que realmente possibilite o estudo etnográfico; a noção de comunidade, sobre se as interações são suficientemente ricas para serem consideradas assim; entretanto, para o autor, embora considere esse debate relevante, sustenta que estudar a aplicação da netnografia no meio virtual é legítimo, uma vez que, sendo equivocada ou não, essa metodologia tem sido apropriada por diversos pesquisadores para essa finalidade.

Como uma forma de tornar suas observações mais tangíveis, Noveli (2010, p. 118, *et seq.*) realiza a comparação entre duas pesquisas específicas, uma etnográfica e outra netnográfica, procurando identificar as principais diferenças em cada uma das etapas das pesquisas, conforme sintetizo a seguir:

- a) Entrada: O etnógrafo precisou realizar uma aproximação da comunidade, até conseguir a confiança de um membro para que pudesse inserir-se, após o aceite se mudou para o bairro do estudo onde viveu três anos; o netnógrafo por sua vez se inscreveu na comunidade e passou a observá-la anonimamente antes de começar a interagir, após o envolvimento acompanhou o grupo por dois anos. O etnógrafo precisou deslocar-se fisicamente para a comunidade, o que não ocorreu com o netnógrafo. Por outro lado, o netnógrafo precisou realizar um esforço maior para justificar o seu campo de pesquisa;
- b) Coleta de dados: O etnógrafo coletou os dados principalmente pela observação participante e entrevistas não estruturadas; o netnógrafo realizou a análise de *logs*²⁵, questionários e entrevistas realizadas *online*;

²⁵ *Logs* são registros informacionais de diálogos e textos, normalmente estão presentes em fóruns, chats, e programas de computador, tornando possível recuperar eventos que ocorreram a qualquer momento passado.

- c) Análise e interpretação: O etnógrafo buscou descrever a comunidade, utilizando a teoria de análise de redes sociais como forma de esquematizar e ilustrar essas redes dentro da comunidade; o netnógrafo adotou uma escrita pós-modernista para descrever e interpretar os dados;
- d) Ética: O etnógrafo se utilizou de pseudônimos para lugares e pessoas para resguardar os membros da pesquisa, revelou aos membros, na medida do possível, e no decorrer da experiência que estava realizando uma pesquisa; O netnógrafo se utilizou predominantemente da pesquisa anônima, observando a comunidade sem afetar as atividades cotidianas;
- e) Validação com os membros pesquisados: O etnógrafo validou suas observações apresentando seu trabalho para seu principal informante; o netnógrafo não realizou essa validação, utilizando os *logs* para desenvolver sua pesquisa.

Levantando as vantagens e desvantagens do método, Noveli (2010, p. 121, *et seq.*) descreve como vantagens a disponibilidade e amplitude de discursos espontâneos na internet que podem ser analisados; a agilidade na comunicação mediada por computador, que diminui a necessidade de deslocamentos; ser um método não obstrutivo, ou seja, o pesquisador poderia observar um grupo sem interferir nas interações (embora esse aspecto levante questões éticas); e a flexibilidade temporal, que diz respeito ao assincronismo das comunicações, e a flexibilidade espacial, que diz respeito à não limitação física do ciberespaço. Noveli (*ibid*, p. 123, *et seq*) descreve como desvantagens do método o excesso de informações disponíveis, o que torna a delimitação e a análise desafios; a predominância de dados textuais, que dificultam a observação intersubjetiva; a falta de confiança nas informações coletadas; e a falsa ideia da internet como um espaço neutro, que poderia acabar desconsiderando as relações de poder presentes.

Noveli (2010) também aponta a questão ética da netnografia, especialmente ao que se refere à questão do *lurking*²⁶, para o autor existem argumentos contra e a favor da prática, que giram em torno do debate sobre se as informações disponíveis na internet teriam caráter público ou não. Já para a pesquisa em comunidades específicas, revelar que

²⁶ *Lurking* ato de entrar em sites, fóruns, listas de discussões, e comunidades virtuais em geral somente como observador, mantendo-se anônimo, sem interagir com os outros integrantes.

se está conduzindo uma pesquisa poderia ser considerada uma posição ética, embora seja necessário considerar os efeitos que a revelação terá sobre a comunidade; em casos nos quais o tema da pesquisa é sensível a revelação do pesquisador poderia inviabilizar o estudo.

Fragoso, Recuero e Amaral (2012) realizam um estudo no qual procuram mapear os métodos de estudo de culturas e comunidades na internet baseados em etnografia; levantamento de parte das polêmicas que envolvem a adaptação da etnografia ao mundo virtual (conforme foram discutidas até aqui nesta subseção em diálogo com o texto dos outros autores supracitados); sugestões para os processos de observação, interpretação do campo, ampliação do espectro metodológico pela combinação de técnicas múltiplas; além das questões éticas envolvendo a observação anônima por parte dos pesquisadores. As autoras também realizam uma distinção das diversas terminologias utilizadas para a etnografia *online*, descrevendo também as características dos estudos que costumam utilizar cada um dos termos específicos, quadro que sintetizo a seguir:

Quadro 02 – Terminologias referentes à etnografia nos meios digitais.

| | Netnografia | Etnografia digital | Webnografia | Ciberantropologia |
|------------------------------------|---|--|---|---|
| Definições e tipo de pesquisa | Relacionado aos estudos de <i>marketing</i> e consumo. | Relacionado à exploração de possibilidades da etnografia virtual, pela postagem de materiais coletados nas redes e também pela criação de narrativas audiovisuais colaborativas. | Relacionado às métricas e audiências da internet em ambientes de discussão. Também é entendida como uma abordagem para atender os estudos sobre a internet de forma mais ampla, extrapolando os domínios dos etnógrafos e antropólogos. | Relacionado ao estudo dos humanos em ambientes conectados, examinando a reconstrução a reconceituação do conceito de humano pela sua interação (simbiose) com a tecnologia. |
| Pesquisadores que utilizam o termo | Kozinets, Gebera, Ardevol, Simone de Sá, Sandra Montardo, entre outros. | Grupo da Kansas State University coordenado pelo pesquisador Michael Wesch. | Projetos como o Digital Youth e Facebook Project, utilizariam essa proposta. A Webographers wiki apresentaria uma lista de pesquisadores. | Donna Haraway, Arturo Escobar, David Hakken. |

Fonte: Adaptado de Fragoso, Recuero e Amaral (2012, p. 198-200)

A adoção da etnografia para o estudo microanalítico das culturas e comunidades no mundo virtual, como se pode observar pela exposição das discussões colocadas pelos autores levantados nessa subseção, não tem ocorrido sem um extenso debate sobre as implicações dessas abordagens. Mais do que uma simples adaptação do método etnográfico para o meio virtual, as discussões sugerem na verdade a construção em andamento de uma metodologia totalmente nova, que tem na etnografia somente um ponto de partida. Por sua vez, a escolha da etnografia como ponto de partida para o desenvolvimento de uma netnografia parece residir no forte apelo das modificações culturais causadas pela internet, que tem modificado o dia a dia das pessoas, e da sociedade de forma ampla.

Entretanto, as especificidades do ciberespaço parecem surgir como o principal fator de embaralhamento para o desenvolvimento da nova metodologia, pois a natureza e a forma como os relacionamentos sociais ocorrem nesse novo “local” diferem muito dos relacionamentos sociais que ocorrem nos espaços físicos convencionais, nos quais as etnografias eram tradicionalmente feitas.

Não obstante das grandes diferenças destacadas entre a etnografia e a netnografia, assim como do enriquecedor debate proporcionado pela discussão sobre essas diferenças, cabe também destacar alguns aspectos próprios da etnografia que parecem ser competências que podem agregar conhecimento a qualquer pesquisador, mesmo para a pesquisa netnográfica no mundo virtual.

Andion e Serva (2006) discutem a etnografia como uma estratégia de pesquisa no campo dos estudos organizacionais, levantando questionamentos também sobre a postura epistemológica necessária ao pesquisador que adota a etnografia em seu estudo. Os autores levantam questionamentos sobre a natureza das ciências, discutindo como a etnografia desempenha um papel importante no trabalho de reconceituação de princípios científicos clássicos para uma maior legitimação de um método próprio às ciências humanas.

A proposta etnográfica, de acordo com Andion e Serva (2006, p. 170), desempenha um papel muito importante na reivindicação de um *status* metodológico próprio às ciências humanas. Pois ao mesmo tempo em que privilegia a inclusão da subjetividade na análise científica nas ciências humanas, que era amplamente rejeitada pelo positivismo das ciências clássicas, oferece ao pesquisador um caminho para

legitimar a sua cientificidade. Como estratégia metodológica, na etnografia “epistemologia e metodologia se aproximam, ou seja, é através do próprio processo de pesquisa que o pesquisador legitima a construção do conhecimento que produz”. Disso decorre a importância da postura epistemológica do pesquisador, uma vez que ela pode corroborar ou não as evidências apresentadas ao leitor no produto final do seu trabalho.

Andion e Serva (2006, p. 172-173) apontam uma três dialéticas fundamentais para a compreensão da postura epistemológica da pesquisa etnográfica, a dialética sujeito/objeto descrita como uma “ida e volta constantes aos universos do eu (pesquisador) e do outro (pesquisado)”, na qual as semelhanças e diferenças entre esses universos estão sempre vindo à tona; a dialética particular/geral descrita como a consideração da particularidade dos fenômenos, sem deixar de lado a contextualização, mantendo-se uma tensão entre a perspectiva dos indivíduos e da sociedade; a dialética subjetividade/objetividade descrita como a relação como a concepção de que as realidades objetivas devem ser compreendidas e interpretadas subjetivamente, sem tentativas de reduzir a complexidade da realidade em privilégio de objetivismos.

A concepção do campo temático é para Andion e Serva (2006, p. 174, *et seq.*) um dos importantes momentos da pesquisa etnográfica, para os autores é necessário ao pesquisador ir ao campo com grande preparo teórico, o que não significa ideias pré-concebidas, mas sim conhecimentos que o ajudem na formulação de problemas. Outros elementos importantes são as experiências e a trajetória do pesquisador naquele campo de investigação; e a contextualização do fenômeno organizacional (que por sua vez também é um fenômeno jurídico, econômico, tecnológico, político, histórico-cultural, além de portar aspectos psicológicos e sociais mais amplos, como questões étnicas, de gênero, direitos das minorias, e lutas sociais).

O trabalho de campo também é um momento importante da pesquisa etnográfica, para Andion e Serva (2006, p. 177, *et seq.*) é importante uma postura de investigação implicada do pesquisador, na qual ele procura não somente “ver” o fenômeno, procurando encontrar aquilo que já esperava antecipadamente, mas “olhar” o fenômeno, procurando captar o ponto de vista dos membros do grupo estudado, partir em busca de significações, de variações no sentido atribuído pelos atores sociais, daquilo que causa o sentimento de estranhamento peculiar da etnografia. Os autores também chamam a atenção para a importância da atenção aos eventos e rotinas nas etnografias centras em organizações.

A elaboração do texto é o último momento destacado por Andion e Serva (2006, p. 181, *et seq.*), mais do que “olhar” o pesquisador que adota a etnografia como estratégia também precisa fazer o leitor enxergar aquilo que ele compreendeu em seu estudo, repassar ao leitor aquilo que ele percebeu. Esse exercício pressupõe tanto a narração como a descrição, sendo que a primeira “mobiliza o imaginário do narrador e do leitor, enquanto a segunda, mais didática, visa à elaboração do saber”, esse foco na descrição e na interpretação não diminui a necessidade de “uma abordagem analítica que aponte pistas para a ação”. Destacam também a importância da compreensão de que a voz do etnógrafo não é mais a única em debates sobre determinados assuntos, e, portanto, tanto as interpretações do pesquisador como dos atores sociais observados precisam ser consideradas como elaborações construídas no âmbito do complexo jogo político que caracteriza as organizações.

3.3 MÉTODOS DE COLETA E ANÁLISE DE DADOS

Para Creswell (2007, p. 34) o terceiro elemento que compõe os procedimentos específicos são os métodos de coleta e análise de dados.

Os procedimentos para coleta de dados em pesquisas qualitativas, de acordo com Creswell (2007, p. 189, *et seq.*), incluem identificar os locais ou pessoas para o estudo, e os tipos de dados que serão coletados.

- a) Identificar os locais ou pessoas: Nas pesquisas qualitativas os locais e pessoas são “propositalmente selecionados”, de forma que esses sejam os mais indicados para ajudar o pesquisador a entender o problema que está sendo estudado. Quatro aspectos devem ser considerados nessa etapa: o cenário em que a pesquisa irá ocorrer; os atores, quem serão observados; os eventos, o que os atores estarão fazendo enquanto forem observados ou como serão entrevistados; e o processo, a natureza evolutiva dos eventos vividos pelos atores dentro do cenário;
- b) Tipos de dados a serem coletados: O autor sugere quatro tipos básicos de coleta de dados: a observação, nesse processo o pesquisador toma notas de campo sobre o comportamento e as atividades realizadas no local da pesquisa, de maneira não-estruturada ou semiestruturada, podendo desempenhar papéis que vão da não-

participação até a participação integral; as entrevistas, que nas pesquisas qualitativas normalmente são abertas, pretendendo extrair a visão dos participantes; a coleta de documentos, que consistem em materiais como reportagens, entrevistas concedidas para terceiros, comunicados encontrados nos sites das organizações; e coleta de materiais de audiovisuais, que são materiais complementares que podem agregar valor à pesquisa.

Os procedimentos de identificação dos locais e pessoas desta pesquisa foram pensados em relação às características do tema pirataria digital de audiovisuais. As principais características que determinaram essa seleção foram a característica difusa da internet, na qual um fenômeno não é delimitado por distâncias geográficas, mas sim pelas ligações e ramificações que cercam o fenômeno em si; e o caráter conflituoso do tema, que coloca em posições distintas (antagônicas, concorrentes e potencialmente complementares), piratas, usuários, e associações governamentais e não-governamentais que procuram combater a pirataria.

O primeiro passo, portanto, foi a realização de um mapeamento desses grupos, para em seguida definir a melhor abordagem. Após uma investigação exploratória inicial, construiu-se um diagrama procurando demonstrar a estrutura social da pirataria digital de audiovisuais no Brasil. O diagrama também procura demonstrar que a pirataria está incluída em um debate mais amplo sobre o acesso à cultura. Com base nesse mapeamento inicial, procurou-se entrar em contato com atores dos grupos procurando oportunidades para realizar entrevistas, e também identificar outras fontes para observação e análise documental, como interações em blogs, fóruns, reportagens concedidas para meios de comunicação, notas oficiais divulgadas pelos grupos, etc. O mapeamento também foi sendo atualizado conforme a pesquisa foi sendo desenvolvida, resultando no diagrama apresentado a seguir:

Figura 01 – Mapeamento da estrutura social da pirataria de audiovisuais no Brasil.



Fonte: Do autor.

Em relação às entrevistas, Godoi e Mattos (2006, p. 304) apontam que na prática existem três tipos de entrevista qualitativa, a entrevista conversacional livre em torno de um tema, caracterizada por estar mais próxima de uma conversa natural, sem perguntas pré-estabelecidas; a entrevista baseada em roteiro, na qual existe um roteiro mas existe flexibilidade para criar novas perguntas durante a entrevista; e a entrevista padronizada aberta, caracterizada por uma lista ordenada de perguntas de respostas abertas.

As entrevistas qualitativas também poderiam ser divididas em entrevistas em profundidade e entrevistas focalizadas, no primeiro tipo o objetivo seria compreender as experiências, ideias, valores e estrutura simbólica do entrevistado; e no segundo entender questões que giram em torno de um foco temático específico. Godoi e Mattos (2006, p. 305) afirmam, entretanto, que o mais relevante não residiria nessa nomenclatura, e mesmo essa divisão parece não ser a mais adequada, pois os autores não enxergam conforme afirmam no excerto a seguir.

O centramento da entrevista sobre um tema específico, sobre o objeto da investigação, não nos parece incompatível com o aprofundamento acerca das experiências de vida, atitudes e valores dos sujeitos. A investigação centralizada sobre um tema, categorias e fatores, aliada à exigência de aprofundamento da manifestação dos fatores, de seu alcance para o mundo da vida do sujeito, caracterizam um acontecimento frequente na pesquisa social e humana de caráter qualitativo. No campo dos estudos organizacionais, especificamente, tematização e profundidade precisam estar juntas. Portanto, torna-se, por vezes, imprecisa a opção por uma dessas tipologias de entrevista. (GODOI; MATTOS, 2006, p. 305)

Nesta pesquisa as entrevistas assumiram diversos formatos, aproximando-se em alguns momentos de uma conversa, e em outros consistindo de perguntas abertas encaminhadas por e-mail. Acredito que isto decorreu das características do objeto, a pirataria, e dos atores sociais envolvidos que nem sempre desejam expor-se. Por isto as entrevistas foram sendo adaptadas para cada situação. No caso dos piratas, ocorreram entrevistas por telefone, áudios e textos pelo WhatsApp, e questionários abertos encaminhados por e-mail. Este processo em si já diz muito sobre o universo da pirataria, dos contatos fugazes, da busca pelo anonimato, da criação de uma *persona* virtual. No caso dos atores sociais pertencentes ao grupo antipirataria as entrevistas foram por telefone, guiadas por tópicos de interesse, mas procurando dar abertura para que os entrevistados pudessem falar da forma mais livre possível sobre o tema.

A observação nesta pesquisa ocorreu predominantemente em um fórum que se tornou a principal fonte de dados sobre os piratas, integrando a parte netnográfica da pesquisa. Merriam (2009, p. 117) aponta duas distinções entre a coleta de dados por meio de entrevistas e de observações, a primeira seria que a observação sempre ocorre no local onde o fenômeno de interesse ocorre, e a segunda que a observação representa um encontro em primeira mão com o fenômeno de interesse.

Constata-se disto que sem a estratégia de considerar a internet como um “espaço”, não seria possível compreender o fórum como um local de observação. Mas ao considerar a internet como um ciberespaço, permite-se ao pesquisador compreender as interações que ocorrem nestes ambientes como observáveis, e o encontro com as interações presentes no fórum como a observação de um fenômeno em primeira mão. Mesmo que seja necessário ter sempre em mente as características especiais de um ambiente virtual.

Merriam (2009, p. 119) sustenta que apesar da capacidade de observar e compreender um ambiente ser algo inato ao ser humano, a observação científica se difere por ser sistemática, o que exige treinamento por parte do pesquisador. Aprender a prestar atenção, escrever descritivamente, separar os detalhes daquilo que é trivial, e validar suas observações metodologicamente, são habilidades necessárias. Além destas habilidades é necessário que o pesquisador saiba o que observar, sendo “o propósito do pesquisador em conduzir a pesquisa [...], seu referencial teórico, o problema, e a questão de interesse” os elementos mais importantes.

Neste sentido, durante a observação do fórum, foi de especial importância a revisão bibliográfica realizada no início da pesquisa, pois ela trouxe *insights* do que outros pesquisadores têm estudado, de quais perguntas têm feito, e mesmo que muitas vezes por oposição ajudaram a definir o que observar. O referencial teórico, posicionado nesta pesquisa dentro das alegações de conhecimento, também permearam toda a observação, especialmente a TRS de Moscovici, uma vez que procurei identificar tópicos para observar dos quais pudessem emergir as representações sociais do grupo. O Paradigma da Complexidade de Morin, por sua vez, manteve a importância de o enfoque da observação ser principalmente nas representações sociais que pudessem ser comparadas mais tarde com a do grupo antipirataria, para possibilitar a construção de um diálogo entre os grupos.

A interpretação de documentos nesta pesquisa ocorreu principalmente para o exame do grupo antipirataria. Conforme explica Merriam (2009, p. 150) a interpretação sobre documentos não difere tanto das entrevistas e observações quanto se costuma imaginar, na prática o exame de qualquer documento leva o pesquisador a imaginar seus interlocutores, mesmo em documentos de texto escrito o pesquisador sempre imagina a conversa de seus interlocutores, seus posicionamentos, seus argumentos eloquentes, e as cenas e eventos que cercam estas imagens.

Os documentos examinados nesta pesquisa poderiam ser classificados, dentro dos tipos listados por Merriam (2009) como “registros públicos” e “documentos visuais”. Os primeiros seriam parte dos registros oficiais de uma sociedade, como documentos produzidos pelo governo e instituições; os segundos filmes, vídeos e fotografias, que registraram certos eventos de interesse para o pesquisador, sendo que vídeos teriam ainda a capacidade de registrar elementos não verbais. Nesta pesquisa, examinei documentos produzidos pelo poder executivo e legislativo, especialmente relatórios da CPI da Pirataria, do CNCP, das associações envolvidas no combate à pirataria, e registros em vídeo de palestras e fóruns nos quais atores sociais envolvidos no combate à pirataria se reuniram para discutir o tema.

Figura 02 – Diagrama da coleta de dados



Fonte: Do autor.

Sobre a interpretação dos dados, Arruda (2005) afirma que:

A interpretação acontece ao longo da pesquisa, na leitura de cada etapa (observação, entrevistas, tabelas, etc.) e do conjunto dos resultados obtidos, à qual se misturam elementos colaterais que contribuem para explicar o significado do que foi encontrado, à luz do/s referencial/is escolhido/s. (ARRUDA, 2005, p. 230).

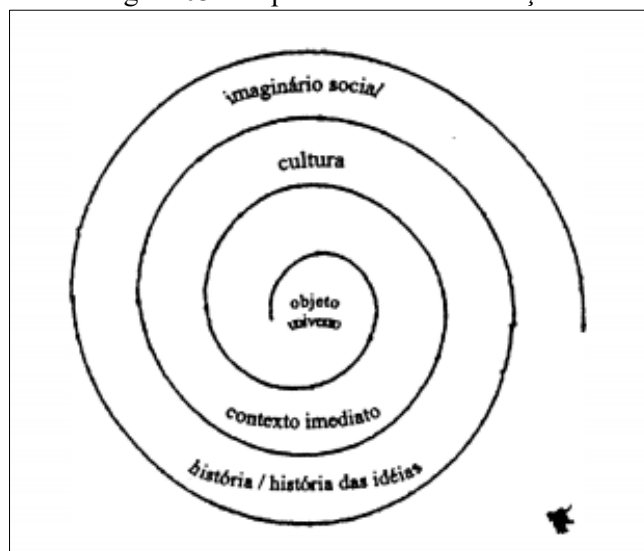
Compreende-se, portanto, que toda a jornada da pesquisa é permeada pela interpretação. A TRS de Moscovici, uma das bases teóricas tomadas para dialogar com os achados dessa investigação, é tratada por Arruda (2005) sob a perspectiva supracitada.

Para Arruda (2005, p. 231) a TRS lida com “as maneiras como os grupos dão sentido ao real, elaborando-o e explicando-o para si mesmos, para se comunicarem e funcionarem cotidianamente”, isso significa dizer que os grupos “fazem interpretações ‘leigas’ do mundo à sua volta”, que o pesquisador procura interpretar. O pesquisador procura compreender como ela cumpre as funções para quem a elabora, como ela participa da ordenação de mundo dessa pessoa, como ela garante a comunicação com o restante da sua comunidade, e como se integra ao universo maior de valores e modelos da sociedade.

Arruda (2005, p. 232) afirma que, apesar de o método etnográfico não ser a única forma de realizar uma interpretação com base na TRS, é necessário que o pesquisador em alguma medida possua “um olhar antropológico”, encarando, por um lado, a produção daquele grupo como algo singular, e, por outro, compreendendo que a coleção de dados por si só não são a representação social, que somente emergirá com o olhar do pesquisador.

Para interpretar as representações sociais dos atores, Arruda (2005, p. 235) sugere a utilização da “espiral da contextualização”, pela qual o pesquisador parte de um contexto espaço-temporal imediato, até o mais distante que diz respeito ao imaginário daquele grupo, sem omitir que o modelo que emerge pertence a uma determinada cultura.

Figura 03 – Espiral da contextualização



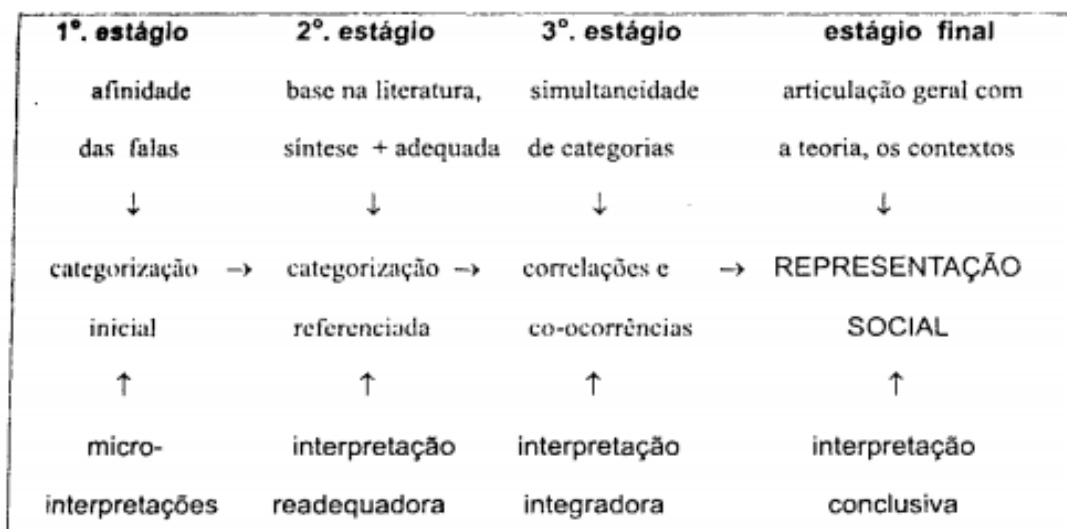
Fonte: Arruda, 2005, p. 235.

Arruda (2005, p. 236) destaca, entretanto, que a leitura da espiral não precisa seguir especificamente a ordem linear de dentro para fora, a leitura pode tomar diversos sentidos. Propõe também imaginar que a espiral tem um movimento horizontal, como “uma mola”, no qual as linhas se entrecruzam, estabelecendo a convivência de diferentes lógicas sobrepostas, e muitas vezes se inclinando para um lado ou outro, dando mais peso para um ou outro de seus componentes.

Outro ponto destacado por Arruda (2005, p. 241) diz respeito às subtrações e complementações encontradas nos atores; para a autora o pesquisador não deve considerá-las como erros ou mentiras, mas sim como indícios que merecem interpretação.

Por fim, Arruda (2005, p. 250) sugere um trabalho de categorização dos dados coletados, sugerindo um processo em quatro estágios, que se inicia com uma “categorização espontânea” a partir das falas, em seguida passa por uma averiguação sobre se as categorias iniciais iluminam do melhor ângulo aqueles dados, a reunião de categorias semelhantes, e a afinação da análise.

Figura 04 – Estágio da interpretação dos dados



Fonte: Arruda, 2005, p. 251

A última etapa, conforme explica Arruda (2005, p.252), consistiria em “mudar o foco da árvore para a floresta”, ou seja, não basta a interpretação microscópica dos sucessivos dados coletados, é necessário buscar uma compreensão macroscópica do fenômeno estudado. É relevante distinguir a noção de categorização aqui da que é recomendada na chamada análise de conteúdo. Nesta última insiste-se na busca de categorias mutuamente excludentes, enquanto na busca de representações sociais há mais flexibilidade, pois as representações sociais são em parte concebidas pelo pesquisador, em parte pelos sujeitos que são investigados. São em parte processo, em parte produto, são complexas, ambivalentes e não inteiramente objetivas, tal como desejaria uma abordagem positivista.

Gonzales-Miranda (2014, p. 48) corrobora essa visão ao descrever a abordagem metodológica comum aos estudos organizacionais, nos quais os pesquisadores procuram reconhecer que os feitos científicos não existem por si próprios, sendo influenciados pelo pesquisador desde a concepção da pesquisa e seus objetivos, até a observação. Também não buscam a “melhor maneira de fazer as coisas” e sim afirmam que existem “múltiplas formas de fazer as coisas”.

4 DISCUSSÕES E RESULTADOS

Nesta seção serão apresentados a descrição dos grupos piratas e antipirataria, a construção das representações sociais dos grupos, e uma breve perspectiva sobre outros movimentos ou iniciativas que têm modificado a forma de acesso à cultura.

4.1 PIRATAS

A maioria das pessoas que são adultas atualmente não nasceram em um mundo no qual a internet era tão comum quanto é hoje. Embora o surgimento da internet remeta às décadas de 1960-1970, a sua popularização para uso pessoal é bem mais recente, tendo ocorrido principalmente na década de 1990.

Quando tive acesso pela primeira a um computador com internet foi durante a adolescência, no tempo em que morei junto com minha família no Japão. Embora fosse a primeira vez que dispunha de um computador que pudesse utilizar livremente, a imersão no meio virtual foi muito fácil naquela época.

Meu principal interesse era um programa chamado mIRC, um programa de *chat*²⁷ baseado em servidores IRC (*internet relay chat*), protocolos que permitia a conversa por texto em tempo real. A *web* em geral ainda não era tão atrativa naquela época quanto atualmente, antes das redes sociais, mas o *chat* por outro lado permitia a interação instantânea com dezenas de pessoas ao redor do mundo, e a liberdade para conversar sobre qualquer assunto.

Nas salas de *chat* nem mesmo o idioma era uma barreira, existia uma boa vontade e um desejo de comunicar por parte de todos os usuários, que se sobrepunha à falta de domínio do inglês. Ao contrário, o *chat* se tornava um incentivo ao aprendizado do idioma.

Outro grande interesse, que surgiu mais tarde, foram os *games*, mais especificamente aqueles que permitiam disputar com outros usuários *online*. Esses jogos

²⁷ *Chat* em português, bate-papo, são ferramentas pelas quais se pode conversar com outras pessoas pela internet.

em tempo real permitiam a interação entre usuários ao redor do mundo, agitando comunidades especificamente criadas para *gamers*.

Dessas experiências advém a minha convicção de que a interação é um dos elementos mais importantes que a internet propicia, e que ela elevou a relação usuário-computador para um outro nível, para ser mais preciso, ao nível de um ciberespaço.

4.1.1 O ciberespaço

Adotar a concepção de ciberespaço é uma estratégia de abordagem, ela permite que o pesquisador se oriente pelo universo da internet, imaginando sua espacialidade, sua temporalidade, e as pessoas que também dividem esse espaço.

É verdade que ciberespaço possui características muito diferentes dos espaços físicos, poder-se-ia sugerir que de fato são necessárias novas concepções para compreendê-lo, pois o tempo e a materialidade se comportam de forma diferente. Também é importante reconhecer que nem toda experiência na internet gera o sentimento de estar em um mundo virtual.

A maioria das comunicações, como troca de e-mails, a leitura de um jornal, passam para o utilizador a sensação de que a internet é somente uma nova ferramenta, que moderniza aquilo que já existia no mundo material. Não causam, portanto, a sensação de navegar por um ciberespaço.

A sensação de estar em um ciberespaço parece estar relacionada àquelas atividades que pedem ao usuário imersão, como são os *chats*, os *games*, as redes sociais, e as comunidades sobre interesses específicos que surgem na internet.

No caso da pirataria de audiovisuais, ela parece enquadrar-se nestas características, uma vez que não apenas é uma comunidade de interesse específico, mas também seu objeto, a troca de audiovisuais digitais, é algo que só existe dentro do universo da internet. A internet é, portanto, tanto o meio quanto a causa da pirataria digital de audiovisuais, assim como das comunidades que surgem para esta finalidade.

4.1.2 O espaço-tempo no ciberespaço

A primeira questão que parece relevante ao pensar o ciberespaço diz respeito a sua falta de materialidade, a sua virtualidade. É claro que, para existir, o mundo virtual precisa estar sustentado sobre a materialidade do mundo real, esta materialidade está presente nos servidores e computadores espalhados pelo mundo, que registram fisicamente todas as informações do mundo virtual. Entretanto, toda esta informação está fragmentada, e cada servidor e computador guarda somente uma pequena parcela deste todo. Hipoteticamente as informações podem estar tão fragmentadas, que a análise das informações de um único servidor poderia ser ininteligível, dependendo de interconexões com outros servidores para que se conseguisse um “pedaço” de mundo virtual compreensível. Desta forma, apesar de sustentar-se sobre o mundo material, o mundo virtual parece só realizar-se efetivamente paralelamente ao mundo material.

O mundo virtual, por outro lado, não é menos real por ser imaterial. Está lá para ser visto, ouvido, e para que se interaja com ele. Afeta o mundo material. E quando a imersão nele é forte o suficiente para tanto, torna-se quase-tangível na mente dos usuários.

Também o ciberespaço é um espaço relacional e não físico, pessoas que estão nos locais mais distantes podem compartilhar o mesmo espaço instantaneamente. E podem compartilhar múltiplos espaços ao mesmo tempo, conversar em *chats* ao mesmo tempo que estão dentro de uma partida de seu *game* preferido.

Outra característica do mundo virtual é que ele está povoado por avatares²⁸ de cada um que interage ou interagiu dentro do ciberespaço. Quase sempre uma única pessoa possui múltiplos avatares, seu perfil da rede social, seu *nickname* em fóruns dos quais participa, os históricos dos *chats* que participou, etc. Cada um destes avatares representa parte do que uma pessoa é no ciberespaço.

O tempo por sua vez é não-linear e linear ao mesmo tempo, é linear para o usuário que ao acessar a internet sabe que passou tantas horas de seu dia conectado, e em outro dia mais tantas horas, de forma que este organiza a sua relação entre o mundo material e o virtual de forma linear; entretanto, é não-linear quando algum usuário interage com

²⁸ Avatar em informática é um cibercorpo digital utilizado para representar um usuário no ciberespaço. Este cibercorpo pode ser bidimensional, tridimensional, ou ainda assumir formatos diversos como o de informações textuais.

alguma postagem que fizemos há tempos atrás, que pode nem representar mais as concepções que temos do mundo, mas que não deixa de ser um de nossos avatares perdidos no mundo virtual.

A concepção do espaço-tempo no ciberespaço também depende muito da formação deste espaço na mente de cada usuário, não é novidade que nossa memória é espacial, e, por isso, criamos esse ciberespaço utilizando aquilo que está efetivamente lá, mas também complementando o que falta. Nossos colegas de *games*, as pessoas com quem debatemos nos fóruns, nos *chats*, ganham feições que tentam corresponder à forma como cada usuário se comporta dentro do ciberespaço.

Perdem-se as interações convencionais, do reconhecimento dos gestos, das entonações das vozes, da aparência física. Mas se criam também outras novas formas de interação, criam-se *emoticons*²⁹, memes³⁰, e uma forma de linguagem cheia de gírias e abreviações que poderia ser chamada de “internetês”, enfeitam-se os avatares para ressaltar a criatividade de cada um, inventam-se forma de representar-se no ciberespaço.

4.1.3 O exótico

Penso que quando Malinowski decidiu aventurar-se pelo Oceano Pacífico até as Ilhas Trobriand para estudar seus aborígenes, não o fez por este local ser igual à Europa em que vivia, mas sim para compreender aquilo que era diferente, diferentes formas de interagir, de comunicar, de utilizar os espaços.

O mundo globalizado perdeu muito daquilo que era exótico, são poucos os aborígenes ainda isolados, são poucos os povos que não têm assimilado a cultura globalizada. Por isso, também, parecem as etnografias procurar estudar cada vez mais

²⁹ *Emoticons* são representações gráficas que imitam expressões humanas criados para facilitar a interação na internet, eles são utilizados para que o interlocutor possa compreensão da entonação de uma determinada frase escrita, expressar sentimentos, etc.

³⁰ Memes são representações gráficas humorísticas características da internet, são elementos de uma linguagem própria que surge nesse meio, normalmente eles são montagens compostas de uma imagem estática, um gif (curta sequência de imagens), ou um pequeno vídeo, que mimetizam algum comportamento ou sentimento com os quais as pessoas se identificam, e algum texto que complementa a ideia humorística. Os memes também costumam ser reeditados e reinterpretados por outros usuários, criando diversas versões do meme original.

grupos menores, naquelas especificidades que compartilham entre eles e não com outros, na sua profissão, no seu estilo de vida, no preconceito que sofrem, etc.

As comunidades virtuais, entretanto, fazem parte daquilo de mais exótico que surgiu nos últimos tempos. Pois criam uma nova realidade, com um novo espaço-tempo, novas formas de interação (muitas vezes para suprimir aquilo que falta da interação convencional). Sendo que as potencialidades do ciberespaço e suas peculiaridades ainda estão sendo descobertas.

Também seu acesso não é tão simples como se sugere, embora não sejam necessárias as viagens que realizavam os etnógrafos tradicionais, o acesso às comunidades específicas pode exigir a necessidade de muita negociação. E as dificuldades do deslocamento físico são substituídas por dificuldades técnicas, que exigem uma combinação de conhecimentos, de programas, de canais, de procedimentos, para acessar uma determinada comunidade.

4.1.4 Entrada

Quando propus realizar esta pesquisa sobre pirataria digital de audiovisuais acreditava que seria mais fácil a imersão no ciberespaço, entretanto, percebi nas primeiras tentativas que estava mais distante do universo virtual do que pensava e precisaria novamente encontrar os caminhos para acessá-lo.

Embora para o senso comum a internet esteja sempre disponível, para quem assim desejar acessá-la isso só é verdade para as camadas mais superficiais. A internet tem uma profundidade potencialmente infinita, e mesmo na internet convencional, que não chega a explorar as profundezas da *deep web*³¹, nem sempre comunidades são facilmente acessáveis.

Para acessar uma comunidade específica, em primeiro lugar é necessário ter seu endereço, em segundo lugar é necessário, no caso de comunidades fechadas, conseguir uma senha de acesso. Desta forma, o acesso ao “campo” da comunidade pirata foi um

³¹ *Deep web* corresponde a parte da internet que não está indexada aos mecanismos de busca convencionais, sendo necessários navegadores especiais e formas alternativas de encontrar seus sites.

caminho longo, que se iniciou em 17 de agosto de 2018, e se concretizou em 2 de setembro de 2019.

Esse tempo de mais de um ano não é resultado de dificuldades técnicas, mas da falta de conhecimento sobre o universo pirata. O que eu conhecia até aquele momento eram as pontas finais da pirataria de audiovisuais, ou seja, como baixar os audiovisuais. Entretanto, não sabia exatamente como eram as interações entre os piratas, e nem que existiam comunidades específicas escondidas nas quais se concentravam suas interações.

Portanto, o trabalho de acesso ao campo iniciou com a tentativa de contactar esses piratas, partindo das pontas finais pelas quais os audiovisuais chegam aos usuários comuns. Em seguida, foram necessárias diversas conversas com os piratas, para descobrir estes fóruns escondidos, que considerei como o verdadeiro campo de estudos ao qual precisava conseguir acesso. E depois de descobrir a existência destes fóruns, precisei encontrar uma forma de conseguir acesso a eles.

Os primeiros retornos que consegui quando iniciei o processo de explorar o universo da pirataria foram com os *legenders*, pessoas que criam legendas para audiovisuais piratas. Conversamos sobre as suas motivações, suas rotinas criações de legendas, e a forma como enxergavam a pirataria. Vale destacar que eles mesmos não se consideram piratas.

Mais tarde consegui o retorno de alguns piratas, com os quais conversei novamente sobre motivações, a forma como enxergavam a pirataria, e também a indústria. Foram nestas conversas que descobri a existência dos fóruns fechados. Entretanto, não consegui que nenhum deles me convidasse para participar destes fóruns.

Depois de algum tempo, tive a ideia de recorrer aos contatos dos colegas com os quais tive contato durante minha graduação em Cinema, imaginando que alguém dentre os estudantes do curso tivesse acesso a algum destes fóruns. Apesar de nenhum dos meus contatos diretos ter acesso aos fóruns, indiretamente consegui o acesso a um dos fóruns, exatamente o que considerava o mais importante para minha pesquisa, por ser um fórum que compartilha audiovisuais piratas de caráter cultural – durante a discussão chamarei este fórum por *Avalon* para manter seu anonimato. Considerei este o fórum mais importante, pois justamente ele levanta o contraditório a respeito da pirataria, demonstrando que existem questões justas por trás das reivindicações de mais acesso à cultura por parte dos piratas.

Entretanto, é necessário destacar que durante a pesquisa foram identificados blogs, sites e fóruns que fazem pirataria com intuito de lucro, nos quais existem canais para doação e propagandas que remuneram os organizadores do site. O caso do fórum Avalon é diferente, não existe nenhum canal de doação ou propaganda, é um caso diferente, mas não isolado, existem muitos outros blogs e sites como Avalon. A escolha pelo enfoque em Avalon ocorre não porque este pesquisador ignoraria que a pirataria que visa o lucro existe, mas para chamar atenção para este outro tipo de pirataria, que tem valores diferenciados.

4.1.5 Fórum Avalon

Nesta subseção procurarei descrever de forma detalhada a experiência no fórum Avalon. A descrição servirá por base para a construção das representações sociais do grupo, entretanto, procurei também chamar a atenção para aspectos que retratem a cultura específica do grupo, com o objetivo de levar o leitor a imergir neste universo, para que possa sentir-se ao menos parcialmente integrado à experiência destes usuários.

06.09.2019 – Primeiras observações

Ao entrar no fórum o que chama atenção é a quantidade de audiovisuais, e o esmero na organização. Os audiovisuais estão organizados em diversas categorias, existem categorias regionais que classificam os audiovisuais por sua origem geográfica, como audiovisuais de países africanos, asiáticos, europeus, nacionais, norte-americanos, da Oceania, e do Oriente Médio; alguns países por sua rica cultura cinematográfica também possuem subcategorias próprias, como os britânicos, franceses, italianos, e Península Ibérica; dentro dessas subcategorias, ainda existe uma divisão por diretores consagrados.

À primeira vista, somente audiovisuais que fogem do grande circuito comercial, que chegam até nós pelas salas de cinema convencionais, pelas emissoras de TV, e até mesmo pelos mais recentes modelos de *streaming* por assinatura. É possível que alguns desses audiovisuais passem em algum canal de TV por assinatura especializado, mas,

mesmo assim, considerando o volume de audiovisuais, acredito que somente uma fração mínima realmente chegue até as pessoas pelos canais convencionais. Talvez quem frequenta os cineclubes que se espalham pelas universidades, que também exibem audiovisuais de forma transgressora, fugindo dos circuitos convencionais, tenha tido mais contato com os audiovisuais alternativos que estão disponibilizados em Avalon.

Procurei por uma dezena dos audiovisuais que eram exibidos na página principal do fórum em sites de compras online, escolhi o nacional Saraiva.com, e o internacional Amazon.com, não encontrei nenhuma venda disponível no site nacional, e no internacional somente a venda indireta de DVDs usados, que é uma modalidade de venda entre usuários, ou seja, não oferecidos diretamente pelas lojas. Fiz isso para prospectar sobre o apelo comercial dos audiovisuais disponibilizados, um estudo quantitativo mais aprofundado, comparando um volume maior de audiovisuais, poderia dar mais sustentação à assunção de que a grande maioria dos audiovisuais não são oferecidos em nenhum circuito comercial. O que tornaria o acesso pelas pessoas a esses audiovisuais muito difícil sem fóruns como esse.

A postagem de cada audiovisual abre um *thread*³² próprio no fórum, são os próprios usuários que realizam as postagens, mas existe um padrão que é seguido em todas as postagens, título; a imagem de um poster do audiovisual; sinopse; *screenshoots*³³; informações sobre o audiovisual, elenco, gênero, diretor, duração, ano de lançamento, país de origem, idioma; informações sobre o arquivo de mídia. Em algumas postagens existe ainda alguma crítica a respeito do audiovisual ou do diretor. Os outros usuários também podem responder na mesma postagem, fazendo comentários sobre o audiovisual, ou somente agradecendo ao usuário que disponibilizou o audiovisual.

Em uma outra seção do fórum, chamada de “dossiês”, usuários criam tópicos sobre “escolas” ou “movimentos” cinematográficos, a ideia parece criar um guia que outros usuários possam utilizar para aprender mais sobre cinema. Cada dossiê possui uma descrição da escola em questão, falando um pouco sobre sua história, seus principais diretores, e suas principais características, além de uma lista com os principais audiovisuais (dos quais uma parte pode ser baixada no próprio fórum). Existem dossiês,

³² *Thread* é um tópico de discussão no qual outros usuários podem realizar comentários.

³³ *Screenshot* são capturas de telas do computador, elas podem ser utilizadas para as mais diversas finalidades. No caso em questão, dizem respeito a capturas de frames do audiovisual, para que os usuários possam verificar a qualidade do arquivo antes de fazer o *download*.

por exemplo, sobre a *Nouvelle Vague*, francesa, sobre o Cinema Marginal, brasileiro, e sobre o Cinema Africano, entre outros. Nestes dossiês já é possível ver algumas representações sociais emergindo, pelas reações dos usuários:

Puxa vida, venho com certa vergonha confessar que passou junho todinho e eu não tinha vindo conferir o dossiê (aliás, tinha deixado passar até o de Expressionismo Alemão, que leseira minha!). Mas que orgulho eu tenho de pertencer a esse lugar!!! **Impossível não perceber como o [Avalon] tem sido um espaço decisivo para a vida de muitos cinéfilos que têm se esforçado por resgatar a essência de uma cinefilia verdadeira.** Parabéns a todos, toodos que têm sabido valorizar as oportunidades virtuais. Muito obrigado por tudo. Caramba, fiquei mesmo emocionado por aqui... (ANTHONY PERKINS³⁴, 2009, *grifo nosso*)

Verifica-se, portanto, que o usuário se refere ao fórum como um espaço para aqueles que desejam resgatar uma cinefilia “verdadeira”, interpreto disso que ele está opondo essa cinefilia, de audiovisuais alternativos, de alto teor cultural e intelectual, aos audiovisuais disponibilizados nos circuitos comerciais.

O fórum e o compartilhamento, cultura, cultura, cultura... iniciativa maravilhosa vocês são d+... [Avalon] dando um baile não existe nada igual. E [...] concordo plenamente com você as cores matam se o filme foi idealizado em preto-e-branco. As ideias, movimentos, as sombras são pensadas nisso, porque colocar cor. Melhorem a qualidade, mas não mexam na essência, é o mesmo que cortar cenas... Abraços a todos. (SEM FOTO, 2009, *grifo nosso*)

Esse segundo usuário reforça a ideia de que ele vê no compartilhamento da cultura o papel fundamental do fórum, essa cultura que ele enfatiza diz respeito aos audiovisuais em si, mas também às discussões que acabam emergindo dos compartilhamentos. Na postagem, por exemplo, ele responde a outro usuário sobre uma crítica aos audiovisuais remasterizados e colorizados, que originalmente tenham sido filmados em preto e branco.

As discussões sobre os audiovisuais demonstram que grande parte dos usuários possui um alto nível de conhecimento cinematográfico, além das críticas qualificadas, também existem muitas trocas de referências sobre teoria fílmica. Ocasionalmente

³⁴ Na internet é comum que usuários utilizem apelidos em vez de seus próprios nomes, entretanto, algumas vezes os usuários utilizam seus próprios nomes. Dessa forma, para manter o anonimato dos usuários, quando estes utilizarem um nome próprio, vou referir-me a ele com uma descrição da foto de seu avatar. Neste caso o usuário usava uma imagem do ator Anthony Perkins, famoso por interpretar o personagem Norman Bates, no filme *Psicose*, de Alfred Hitchcock..

surtem alguns conflitos, sobre o valor de alguma escola cinematográfica, ou se algum audiovisual específico deveria ou não ser incluído em um ou outro movimento.

10.09.2019 Regras do fórum

Existem algumas seções no fórum destinadas às regras de conduta, tanto sobre a forma correta de compartilhar os audiovisuais, como em relação ao próprio comportamento esperado dos usuários. Acredito que esse tipo de normatividade fala também sobre as representações sociais do grupo, pois ao expressar como esse deve agir, implicitamente, podem surgir representações sociais baseadas nos valores e crenças defendidas. Procurei sintetizar as regras nos quadros a seguir, como eram muitas regras, suprimi as de caráter mais técnico, que falavam sobre o padrão dos arquivos, indexação, etc., e segmentei as regras em quadros distintos para que possam ser interpretados mais facilmente.

Quadro 03 – Regras Avalon (tipos de audiovisuais aceitos)

Pessoal, **esquivamo-nos ao máximo de criar regras para o fórum**, mas, percebendo que algumas coisas precisam ser esclarecidas e visando um melhor funcionamento da comunidade, chegamos à conclusão de que não poderíamos mais fugir dessa necessidade. Portanto, ficam estabelecidos como regras [de Avalon] os seguintes pontos:

1 Bom senso: Continua sendo a principal regra. Aja com ele e tudo ficará mais fácil.

2 Proposta do site: Compartilhar filmes raros, antigos, alternativos, **fora do circuito comercial** e documentários relevantes. Como a intenção é primar pela qualidade, pretendemos atingir um público que tenha essas características de gosto e aceitação. Assim, além de atender ao público com esse tipo de exigência, que não costuma encontrar filmes do tipo na cena torrent brasileira, queremos despertar em outras pessoas o interesse pelos produtos de boa qualidade no cinema, sem com isso desprezar excelentes filmes já produzidos em países de tradição cinematográfica, como são os EUA. [...]

ANTES DE POSTAR UM FILME, VERIFIQUE A LISTA DOS FILMES NÃO APROVADOS, MAS SAIBA QUE, MESMO QUE NÃO SE ENCONTRE NESSA LISTA, PODERÁ ELE TAMBÉM SER DESAPROVADO.

Para diminuir quaisquer dúvidas sobre a postagem de filmes, foram criadas duas categorias: **FILMES QUE NÃO SERÃO ACEITOS** e **FILMES QUE DEVERÃO SER OBJETO DE CONSULTA À MODERAÇÃO**. Abaixo segue a descrição das categorias:

NÃO SERÃO ACEITOS:

- Filmes que não tenham ainda sido lançados em qualquer forma de distribuição comercial
- Filmes produzidos por grandes estúdios, até pelo menos 1 ano depois do lançamento do filme no circuito comercial brasileiro ou a partir de 3 meses do lançamento do DVD e/ou blu-ray no mercado brasileiro
- Filmes produzidos por grandes estúdios com orçamento superior a 50 milhões de dólares, até pelo menos 3 anos depois do lançamento
- Filmes produzidos por grandes estúdios com orçamento superior a 100 milhões de dólares, até pelo menos 5 anos depois do lançamento
- Filmes produzidos por grandes estúdios com orçamento superior a 150 milhões de dólares, até pelo menos 10 anos depois do lançamento
- Filmes que geraram franquias - outros filmes, produtos, videogames, etc - ou que estejam vinculados a marcas, produtos, parques temáticos, etc.

- Qualquer coisa que tenha o selo Globo, até pelo menos 1 ano depois de lançado comercialmente no Brasil ou a partir do lançamento do DVD e/ou blu-ray no mercado brasileiro
 - Filmes pornográficos (Classificação "Adult" no IMDb, se houver)
 - Filmes que tenham conteúdo pedófilo
 - Filmes de propaganda comercial
 - Séries
 - Shows
 - Filmes nacionais sobre bandas e/ou artistas: até 1 ano após o lançamento comercial no Brasil
- SUJEITOS A CONSULTA:
- Filmes que tenham sido lançados no circuito comercial brasileiro há menos de 3 meses, independentemente da distribuidora
 - Filmes cuja estreia no Brasil em circuito comercial já tenha sido anunciada
 - Filmes voltados basicamente ao público infantil e adolescente
 - Filmes de super-heróis.
 - Qualquer filme de Bollywood.
 - Documentários feitos para a TV ou para distribuição exclusivamente por mídia digital
 - Minisséries
 - Filmes que possam representar um risco à continuidade do [Avalon], a critério da Administração [...]

Fonte: Sintetizado de Avalon (2007), *grifo nosso*.

Apesar do corpo de texto das regras iniciar sugerindo que o fórum se esquivava de criar regras, percebe-se logo pela extensão da lista de regras que conta com doze itens, e mais uma dezena de subitens, que a conduta no site é bastante controlada.

Na segunda regra, que fala sobre a proposta do fórum, seguida por uma descrição mais detalhada dos tipos de audiovisuais que não são aceitos, os administradores tentam deixar da forma mais clara possível que a proposta do fórum é fugir dos audiovisuais que estão no circuito comercial, concentrando-se nos audiovisuais mais alternativos. Chama atenção os critérios estabelecidos que consideram tanto a data de lançamento dos audiovisuais quanto o orçamento de sua produção. O sentido que se pode extrair dessa regra com base no orçamento e tempo de lançamento, é que audiovisuais mais caros demorariam mais tempo para sair do circuito comercial, entretanto, isso não é exatamente verdade, uma vez que audiovisuais com baixo orçamento também podem tornar-se um sucesso. Outras regras dizem respeito a questões morais, como a proibição de audiovisuais pornográficos. Assim como audiovisuais voltados para o público adolescente. Em conjunto essas regras parecem procurar reforçar o caráter cultural dos audiovisuais compartilhados no fórum, e as exclusões funcionam como uma forma de delimitar o que seria considerado cultural ou não.

Existe ainda um atalho para uma segunda lista de audiovisuais não aprovados, nesta lista existem mais algumas regras gerais, e também uma lista de audiovisuais

específicos que não podem ser compartilhados, possivelmente por já terem sido excluídos pelos administradores.

Quadro 04 – Lista de audiovisuais não aprovados

Para que se façam cumprir as regras do [Avalon], eventualmente é necessário que a moderação não aprove algum filme postado. A decisão é tomada após discussão e formação de consenso entre os membros da equipe, e é irrevogável.

A lista estará sempre atualizada, de modo a evitar que esses filmes sejam novamente postados.

Filmes Não Aprovados - Geral

- Franquias Cinematográficas de Hollywood (ex: Batman, Star Wars, Star Trek, Indiana Jones, Jurassic Park);
- Emanuelle - todos os filmes da série;
- Os Trapalhões - todos os filmes;
- TODOS OS FILMES COM: Steven Seagal, Chuck Norris, Jean-Claude Van Damme, Wesley Snipes, Chevy Chase, John Candy, Arnold Schwarzenegger, Dolph Lundgren, Danny Trejo, Macaulay Culkin, Matt LeBlanc, David Schwimmer, Matthew Perry, Jennifer Aniston, Courteney Cox, Lisa Kudrow, Sarah Jessica Parker em papeis de destaque (consultar para exceções)
- Todos os filmes dirigidos por: Radley Metzger, Jesus Franco, David I. Frazer, Svetlana

Outros Filmes Não Aprovados - em Ordem Alfabética [...]

Fonte: Sintetizado de Avalon (2008), *grifo nosso*.

Essa segunda lista de audiovisuais não aprovados conta com audiovisuais de teor comercial, como as franquias cinematográficas, mas também audiovisuais alternativos, com teor erótico, e audiovisuais pertencentes a cultura de audiovisuais *trash*. Existe uma longa lista de audiovisuais não aprovados que não reproduzi no quadro, mas que dão continuidade a essa mesma lógica, listando títulos específicos.

Embora a lógica da exclusão comercial esteja bem compreendida dentro da proposta do fórum, a exclusão dos audiovisuais *trashs* e com teor erótico (não-pornográficos) parece demonstrar alguns valores particulares dos administradores, uma tentativa de estabelecer um padrão de “bom gosto” cinematográfico, essa delimitação que exclui esses gêneros do considerado “cultural”, conforme seria a proposta do fórum, expõe algum conservadorismo latente por parte do grupo de administradores.

Quadro 05 – Regras Avalon (importância do compartilhamento)

3.3 Verifique SEMPRE se o seu torrent possui seeds. Não poste torrents sem seeds. Lembre-se que, ao postar, **a obrigação é sua de semear ao menos até que outras pessoas consigam completar o download** e, então, substituírem você na tarefa de semear. [...]

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

8 COMENTE SEMPRE: Ora, além de termos acesso a filmes raros e bons, ainda temos a **oportunidade de interagir com pessoas diferentes**. Mas essa interação só é possível se você comentar o que for

postado. Diga se achou o filme bom, se achou ruim, faça sua crítica (sim, temos muitos usuários [em Avalon] que fazem críticas muito sensatas, sinceras e de qualidade a respeito dos filmes que assistem por aqui). Esse é o mecanismo que agita, interliga e incentiva o crescimento do espírito comunitário e de sua qualidade. [...]

Fonte: Sintetizado de Avalon (2007), *grifo nosso*.

Nas regras também é enfatizada a importância do compartilhamento, tanto em relação ao compartilhamento do arquivo propriamente dito, mas também em relação à participação pela interação com os outros usuários do fórum.

É importante destacar como funciona uma rede *torrent*³⁵, para compreender as regras supracitadas. De forma geral, existe a *bittorrent*³⁶ que é uma rede descentralizada de compartilhamento P2P, pela qual os usuários trocam arquivos. Cada computador que participa da rede precisa ter um programa que permita acesso a rede *bittorrent*, esses programas permitem receber e enviar arquivos do computador. Para compartilhar (receber/enviar) um audiovisual é necessário existir um arquivo secundário chamado *torrent*, esse arquivo é uma espécie de conexão entre os usuários que detêm um mesmo audiovisual. É o arquivo *torrent* que é disponibilizado nos sites, portanto, a maioria dos sites não hospeda os audiovisuais, que estão espalhados pelos computadores dos usuários. Para baixar um audiovisual, primeiro se baixa o arquivo *torrent*, que conecta o usuário com os demais que possuem o audiovisual desejado, automaticamente os usuários que possuem o audiovisual começam a compartilhar com o usuário que deseja o audiovisual. Qualquer usuário pode criar um *torrent* para compartilhar algum audiovisual que esteja em seu computador, ou baixar um *torrent* já disponível na rede de compartilhamentos. Para essa troca de *torrents* existem sites indexadores, nos quais é possível pesquisar por esses arquivos, ou postar arquivos que você criou. O mais importante é que uma vez que um usuário baixou um arquivo *torrent*, e contanto que ele não exclua o arquivo do seu programa de acesso a rede *bittorrent*, ele fará parte da rede de compartilhamento daquele audiovisual, distribuindo de forma fragmentada pequenas partes daquele arquivo para outros usuários conectados à rede.

³⁵ *Torrent* é a extensão de arquivos utilizados por um protocolo de transferência do tipo P2P, em redes *Bittorrent*.

³⁶ *Bittorrent* é uma rede descentralizada de compartilhamento P2P, por ela os usuários trocam arquivos diretamente entre si, cada usuário é tanto receptor de arquivos como servidor.

Para um *torrent* não “morrer”, é necessário que exista ao menos uma pessoa semeando³⁷ o audiovisual, e por isso a terceira regra, subitem três, que afirma ser obrigação de cada usuário manter o *torrent* ativo até que ao menos outras pessoas tenham baixado o audiovisual, para que possam continuar o compartilhamento.

Essa lógica se repete na sétima regra de forma mais específica, determinando que cada usuário deve deixar o audiovisual disponível ao menos até que tenha sido semeado de volta em dobro para os demais usuários. A matemática desse processo de compartilhamento é fundamental para que a rede de compartilhamento cresça, e aqui existe uma objetificação para esse processo em forma de representação social, denominado como “espírito dos adeptos do acesso livre à cultura”. A regra também estabelece que nenhuma pessoa é obrigada a ripar audiovisuais, mas somente manter o compartilhamento ativo uma vez que tenha se beneficiado da rede para conseguir o audiovisual. Existe um nome específico no universo das redes *bittorrent* para usuários que baixam arquivos e não mantêm o compartilhamento são denominados *leechers* (sanguessugas).

O processo em si é bastante neutro, é uma forma de aumentar o compartilhamento, cada pessoa que baixa um arquivo semeia o tamanho do arquivo duas vezes, e assim sucessivamente, o que geraria uma progressão geométrica da distribuição. Mas esse processo poderia ser interpretado de diversas formas, pessoas que combatem a pirataria poderiam sugerir que esse é um sistema de difusão do crime, assim como esses usuários defendem que é uma defesa da livre cultura. Portanto, fica claro que os usuários estão procurando objetificar esse comportamento por meio de uma representação social, ancorando nessa representação ideias como o “espírito da internet”, “acesso à cultura”, e “cooperação”.

A oitava regra surge como um incentivo a interação entre os usuários, pedindo para que comentem e compartilhem suas opiniões sobre os audiovisuais. Não parece se tratar de uma regra propriamente, mas um incentivo à construção de um “espírito comunitário”. Esse vínculo parece ser muito importante para o fórum, uma vez que para a rede funcionar ela depende do envolvimento dos usuários.

³⁷ *Seed*, em português, semear, é o ato de manter um arquivo compartilhado em seu programa *bittorrent* para que outros usuários possam baixar o arquivo também.

Quadro 06 – Regras Avalon (importância do compartilhamento)

11 - CONVITES: Os convites serão distribuídos mensalmente, a partir da seguinte distribuição por grupo:

- Agitadores - 2 convites
- Projetores - 4 convites
- Tradutores - 6 convites

11.1 - Os demais membros não terão acesso a convites enquanto não forem promovidos a algum grupo, salvo decisão pontual da administração.

11.2 - Membros que fizerem uso indevido dos convites (contas duplicadas, vendas, etc...) serão banidos.

11.3 - Membros que convidarem membros que já foram banidos do fórum serão igualmente banidos.

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

Fonte: Sintetizado do fórum Avalon (2007), *grifo nosso*.

As últimas regras dizem respeito à distribuição de convites, existe uma hierarquia entre os usuários participantes do fórum, que está relacionada com o papel que desempenham e a participação nos fóruns. Um usuário que acaba de cadastrar-se é um novato, conforme ele vai envolvendo-se nas atividades do fórum, interagindo com postagens, postando audiovisuais, ou criando legendas, ele vai ascendendo nessa hierarquia. Podendo tornar-se uma das três categorias descritas na regra: agitadores são os que interagem bastante nos fóruns; projetores são os que postam muitos audiovisuais; tradutores são os que criam legendas. Existe ainda algumas outras categorias como moderadores e conselheiros, que fazem parte da equipe do fórum.

Essas últimas regras também falam sobre a possibilidade de banimento, na qual um dos itens é a proibição de vender seus convites, e por último reafirma que o fórum é mantido voluntariamente. Em relação às atividades serem voluntárias e sem remuneração, não identifiquei nada que pudesse remunerar o fórum de qualquer forma, nem propagandas, nem canais de doação. O que me leva a acreditar que realmente as atividades do grupo não envolvem nenhum tipo de atividade comercial.

Questionado por outros usuários, um dos fundadores criou uma postagem explicando como o fórum começou.

Éramos postadores solitários no antigo compartilhando.org e, por causa do gosto parecido pelo cinema, estávamos sempre um comentando nos tópicos do outro. Assim fomos formando uma amizade, como acontece agora por aqui. Eu, Baldolino51, Espantalho, kephasmnc e joutaro. Resolvemos criar um grupo pra postarmos em conjunto por lá e assim fizemos. A ideia era continuar postando somente filmes raros, fora do circuito comercial, além de documentários importantes. O Cabelinho foi convidado logo no início pra participar desse grupo no compartilhando, mas não pôde aceitar porque na época fazia parte da administração do fórum. Isso aconteceu lá pra outubro ou

novembro de 2005. Passados uns 6 meses de muitos filmes postados e muitas amizades feitas, o Baldolino51 teve alguns atritos com a moderação do fórum e eles decidiram banir o rapaz. A essa altura todos nós já andávamos desanimados, pois o compartilhando havia se tornado um lugar chato, onde tudo era motivo pra um moderador te censurar, deletar teus posts, editar, criticar, enfim, acho que se tornou infantil demais. Uma vez banido, o Baldolino passou a ter sérias crises de abstinência e durante um papo no MSN, eu, ele e Espantalho resolvemos ter nosso próprio espaço pra troca de filmes. Não havia pretensão nenhuma... queríamos poder compartilhar entre nós e entre os amigos que havíamos feito no compartilhando. Rapidinho a gente levantou esse fórum aqui e começamos a convidar as pessoas que se identificavam com a gente. Isso foi em julho de 2006. A ordem era um só: manter a proposta do grupo no que diz respeito aos filmes postados e termos um espaço democrático, onde tudo pudesse ser falado e discutido sem que houvesse censura. Espero que entendam que quando um filme não é aprovado aqui nada tem a ver com censura, mas sim com aquilo que foi idealizado por nós. O SporTV não vai transmitir um baile de carnaval, a HBO não vai passar um desenho do Bob Sponja e o [Avalon] não vai compartilhar filmes comerciais, embora, na minha opinião, não seja vergonha e nem alienação assisti-los. O resto da história você já conhecem, pois ajudam a fazê-la. O fórum foi crescendo e juntando uma turma bem bacana, sempre disposta a compartilhar filmes de qualidade, a discutir cinema e a falar bobagens lá pela [Taverna]. Hoje praticamente todos os fundadores já se afastaram, sempre por razões que nada têm a ver com o fórum, mas tá por aqui ajudando a organizar a bagunça a equipe mais compromissada que o fórum já teve. Pessoas inteligentes, dispostas e que, acima de tudo, têm bastante paciência, porque manter isso tudo organizado dá um belo trabalho. É isso aí, pessoal. Não é uma história de amor bela mas tem um significado do caralho. Abraços! (PARKYNS, 2008)

De fato, uma vez que não parecem existir nem ao menos canais de doação para cobrir os gastos do fórum, a equipe provavelmente gasta recursos próprios para mantê-lo. Ainda, as operações do site, pela quantidade dos audiovisuais, a qualidade, o trabalho de tradução e criação de legendas, não poderiam ser executadas sem que diversas pessoas contribuíssem de forma voluntária para esses objetivos.

12.09.2019 Rituais e linguagem

Fora do que diz respeito ao específico compartilhamento de audiovisuais, e reforçando a ideia do importante papel da interação entre usuários para a manutenção das atividades do fórum, não somente a interação instrumental, relacionada à prospecção, tradução, etc., mas uma interação substantiva, a parte mais visitada de Avalon é uma seção livre, que denominarei aqui de Taverna, na qual os usuários são incentivados a conversar sobre qualquer assunto, relacionado ou não ao compartilhamento de audiovisuais.

A seção é bastante extensa, conta com mais de cinco mil tópicos, que correspondem a conversas de usuários desde o ano de 2006, sendo que alguns tópicos, como um tópico sobre futebol, outro sobre música, possuem mais de vinte mil comentários cada um. Nesta grande selva dialógica, procurarei identificar tópicos que possam dizer mais sobre as construções de representações sociais pelo grupo.

Uma primeira observação sobre os títulos dos tópicos revela algumas características das postagens, existem, conforme foi supracitado, tópicos sobre futebol e música, além destes, também existem tópicos sobre literatura e HQs, que revelam um interesse por cultura de uma forma ampla. Existem muitas “listas” que procuram ranquear audiovisuais dentro de um determinado critério, filmes *cults* favoritos, melhores filmes por décadas, melhores filmes em geral, “lista das listas”. Algumas dessas listas são promovidas por usuários, mas algumas são criadas “oficialmente” pelos moderadores, como o “15^o Avalon D’or”, tipo de “Oscar” interno, nas quais os usuários votam nos melhores filmes de um determinado ano, existe ainda uma “galeria” na qual os filmes vencedores de cada edição são deixados em destaque. Na lista das listas, são compiladas todas as listas que foram sendo criadas pelos usuários, além das listas com gêneros cinematográficos tradicionais, existem muitas listas temáticas, como filmes sobre “distopias”, sobre a “ditadura militar de 1964”, “anticomunistas”, sobre “hippies e *beatniks*”, “LGBT”, sobre “povos indígenas”, etc.

Além da troca de informações sobre audiovisuais e interesses específicos, essas listas parecem ser uma forma de celebração do cinema, de forma semelhante aos rituais que permeiam às sociedades, tanto as primitivas quanto as contemporâneas:

É verdade que toda pessoa, ao adorar uma planta ou uma animal, parece ser a vítima de uma ilusão. Mas se todas juntas reconhecem seu grupo dessa maneira, então estamos lidando com uma realidade social. Elas representam, então, não apenas seres ou coisas, mas os símbolos dos seres e das coisas. É sobre estes símbolos que as pessoas pensam, é face a face com os símbolos que as pessoas se orientam, como nós fazemos quando diante da bandeira ou da chama no Arco do Triunfo. **Do mesmo modo, condutas rituais têm, como sua finalidade concreta, não tanto fazer chover ou prantear uma morte, mas manter a comunidade, revigorar o sentimento de pertencer um grupo, inflamar crença e fé.** (MOSCOVICI, 2007, p. 176-177, *grifo nosso*)

Dessa forma, essas listas, que são consagradas pelas edições do *Avalon D’or* como “rituais” do fórum, não dizem respeito efetivamente a determinar se um audiovisual é

melhor do que outro, mas sim ao processo de manutenção da comunidade, de revigorar esse espírito de pertencimento. Os temas escolhidos, por sua vez, lembram os usuários daquilo que o cinema traz de importante para cada um, para além do entretenimento, os temas versam sobre reflexividade, sobre a história nacional e mundial, sobre gênero, sobre a preservação das culturas indígenas, etc. Especialmente dessas listas temáticas, pode-se observar novamente uma forte oposição ao cinema comercial, cuja única finalidade seria o entretenimento.

Existe um tópico voltado para a postagem de memes, charges, tirinhas, etc., as postagens mais recentes são predominantemente sobre política, e principalmente contra o governo Bolsonaro.

Figura 05 - Meme Bolsonaro com “Balão”



Fonte: (MURAL EGÍPCIO, 2019).

Figura 06 – Imagem original A Menina com Balão de Banksy



Fonte: (G1, 2018)

As imagens destacadas são respectivamente um meme crítico ao governo Bolsonaro, e a imagem original sobre a qual o meme foi criado. A imagem original é um

quadro do artista britânico contemporâneo Banksy, conhecido por fazer arte política em locais públicos, técnica conhecida como *graffiti*, e por manter sua identidade anônima. A obra em questão seria a primeira do artista a ser comercializada, em um leilão foi arrematada por R\$5 milhões, entretanto, após o arremate, um mecanismo escondido na moldura realizou a autodestruição da obra. No meme o rosto da menina é substituído pela de Bolsonaro, e o balão em formato de coração e substituído por um cérebro, que escapa das mãos do presidente. O forte posicionamento das postagens contra o governo não chega a ser algo surpreendente, uma vez que a postura do presidente tem sido de combater aspectos culturais que são importantes para o grupo, como têm demonstrado as intervenções sobre a Ancine, posicionamentos de negação da ditadura militar, ou contra o movimento LGBT, que aparecem como temas de interesse por parte dos usuários nas listas de audiovisuais conforme foi supracitado. Além do conteúdo político, existem também postagens humorísticas diversificadas, sem um tema determinado.

Figura 07 – Meme de humor *nonsense*.



Fonte: (NOSFERATU, 2015)

O meme acima é um exemplo de outras postagens humorísticas que não estão relacionadas com política, o caso específico é um tipo de humor *nonsense*³⁸, um trocadinho com o ditado popular “a curiosidade matou o gato”, e a sonda *curiosity*, enviada ao planeta Marte para pesquisas.

Embora os memes humorísticos sejam em sua maioria bastante despreziosos, eles têm sido estudados profundamente dentro de uma concepção mais ampla sobre as

³⁸ *Nonsense* é uma expressão da língua inglesa para descrever algo absurdo, sem sentido, um contrassenso. É uma frequentemente utilizada para denominar um tipo de humor específico, perturbado e sem sentido, encontrado em obras literárias como a de Lewis Carroll, e mais recentemente nos filmes do grupo humorístico britânico que ficou famoso nas décadas de 1960-1970 Monty Python.

investigações relacionadas à evolução humana. Blackmore (2000) destaca que a expressão é utilizada pela primeira vez por Richard Dawkins, e defende que os memes, desempenhariam um papel tão importante quanto os genes na evolução humana. Na teoria da memética essas peças gráficas, fazem parte de uma característica humana mais ampla, a de mimetizar, imitar, o comportamento, as sensações. A autora justifica a importância dessa característica, com base na capacidade diferenciada da nossa espécie de assimilar essas imitações, que se refletem em habilidades musicais, poéticas, e tantas outras que parecem não contribuir objetivamente para a sobrevivência.

Portanto, essa linguagem memética, também aparece como uma forma de reforçar os vínculos entre os usuários do grupo. O seu hermetismo para o observador externo, que não consegue compreender sentido das construções que sustentam as mensagens, mais em um âmbito estético do que lógico, também parecem ser uma forma de delimitação, de fronteira que determina aqueles que pertencem ao grupo, e os que não pertencem.

16.09.2019 Explorando temas

Após a exploração inicial da seção, decidi realizar uma prospecção mais aprofundada, procurando temas de interesse que pudessem emergir dos tópicos criados pelos usuários. Naveguei até os primeiros tópicos que remetem ao ano de 2006, e a partir deles fui prospectando em ordem cronológica por temas recorrentes, que pudessem ajudar a compreender melhor as representações sociais do grupo.

Conforme já foi abordado nas seções anteriores, a maioria das postagens trata da discussão sobre o universo cinematográfico, audiovisuais específicos, ou gêneros cinematográficos, festivais de cinema, sem contar uma grande quantidade de listas, que procuram ranquear audiovisuais dentro de categorias específicas. Para além da discussão sobre cinema, identifiquei alguns outros temas que apareceram de forma recorrente, tópicos discutindo leis e ações contra a pirataria; tópicos discutindo questões internas ao funcionamento do fórum; tópicos discutindo questões políticas; tópicos nos quais os usuários procuram conhecer uns aos outros melhor, discutindo características de suas identidades.

Procurarei guiar as próximas imersões de forma a explorar as interações dos usuários de forma orientada pelos tópicos identificados.

21.09.2019 Lei Azeredo e Marco Civil

Os tópicos discutindo ações antipirataria são bastante frequentes no fórum, eles demonstram preocupação com ações judiciais contra piratas, ações policiais, e leis que podem afetar a pirataria; ao mesmo tempo, acompanham a história de sites de pirataria internacional como o Piratebay, comemorando sucessos e lamentando revezes.

Um projeto de lei que foi alvo de muitas críticas pelos usuários foi o PLC (Projeto de Lei Complementar) 89/03, que ficou conhecido por “Lei Azeredo” ou “AI-5 digital”. Esse projeto foi apresentado pelo senador Eduardo Azeredo (PSDB-MB) e tinha como proposta tipificar os crimes cibernéticos, entretanto, foi criticado pela falta de clareza, por permitir a invasão da privacidade dos usuários, e por aplicar penas extremamente duras para os delitos cibernéticos. Entre alguns pontos polêmicos estavam a exigência do cadastro do RG e CPF dos usuários para o acesso a qualquer serviço *online*, o arquivamento de todo o histórico de utilização dos usuários durante os três últimos anos pelos provedores, a exigência de monitoração e denúncia de atividade suspeita de usuários pelos provedores, e a permissão de que instituições invadissem computadores de usuários caso existisse a suspeita de que estes estivessem cometendo atos ilícitos. O projeto foi discutido por mais de 12 anos, e aprovado em 2012, com diversos vetos, e após ter sido desidratado devido as fortes críticas que sofreu durante o tempo de tramitação (AZEVEDO, 2007; RIBEIRO, 2008; GONZAGA, 2012).

Os usuários tecem diversas críticas ao projeto, e aos políticos em geral, sugerindo que estes estão mais preocupados com questões de mercado, do que tratar problemas “reais” que o país enfrenta.

É o que eu digo...tem gente passando fome, seca no Nordeste, abuso sexual de menores e turismo sexual em quase todos os cantos brasileiros e esse desocupado do Eduardo Azeredo querendo azucrinar os usuários de internet. Ele deveria se preocupar em resolver problemas reais ao invés de ficar inventando moda... Mas isso é Brasil! (PADRE HALLORAN, 2007)

Saudações a todos! É uma pena que interfiram assim na tão propalada "liberdade" que supostamente teríamos na internet. Eduardo Azeredo pode pagar todo tipo de coisa, seja cd, dvd, jatinho.. etc., ao contrário da maioria da população (mesmo parte daquela que, como nós, tem acesso à internet). Torço para que os provedores ou alguma outra representação aja contra essa lei, uma vez que nós, como indivíduos, temos pouca chance de ter voz ativa em processos desse tipo. Somos anônimos para certas coisas, mas quando envolve interesses específicos do mercado querem todas as nossas informações. Repudio esse tipo de lei, esse tipo de controle orwelliano que nosso país, repleto de corrupção política, tenta, hipocritamente, instituir. *"Remember, remember... The fifth of November"*, se houver como resistir que exerçamos nossos direitos! (THE GRADUATE, 2007)

Chega a ser irônico, “vale lembrar que mais de 90% do conteúdo "pago" da Internet provêm do exterior...” esse "controle" seria para proteger quem? Direitos autorais porque "supostamente" algumas pessoas baixam conteúdo ilegal? É interessante como ninguém faz um projeto de lei q nos proteja de políticos corruptos que diariamente aparecem na mídia, eu acho incrível como um país que tem tanta corrupção dos governantes, tantos problemas sociais, alguém pense em tal tipo de lei, qualquer cidadão, até mesmo os menos esclarecidos sabem as prioridades, revoltante! (APACHLLL, 2007)

Pode-se perceber que os usuários consideram a pirataria um problema menor (ou um não-problema), comparados aos problemas mais graves no Brasil como a criminalidade e a pobreza, que deveriam ser o foco dos políticos. A classe política também é vista como uma classe corrupta, rica, e afinada com os interesses do mercado. A si mesmos, por sua vez, enxergam como cidadãos “sem voz”, que pouco podem fazer ou influenciar na criação das leis, que só atraem o interesse das instituições quando essas têm interesse comerciais sobre os indivíduos, mas não no momento de discutir seus direitos. Contra esse sistema, um dos usuários faz menção ao filme V de Vingança (2006), na qual o protagonista, um conspirador contra um Estado autoritário, declama uma poesia *"Remember, remember... The fifth of November"*, que por sua vez faz alusão a Conspiração da Pólvora que tentou assassinar o Rei Jaime VI da Escócia e da Inglaterra, tentando implodir o parlamento.

Em 2009 uma petição online contra o PLC 89/03 foi compartilhada e discutida pelos usuários, contando com a adesão deles à proposta. No mesmo ano atos públicos foram convocados no fórum em Belo Horizonte MG, Rio de Janeiro RJ, e São Paulo SP, contando com a adesão de diversos usuários do fórum, que também manifestaram suas impressões dos eventos.

Antes de o debate começar [...] o dono do teatro foi convidado a dizer algumas palavras. Ele reiterou a importância do debate democrático e o fato de o teatro estar de portas abertas para o Azeredo caso ele se interesse em debater com o público. Ele também contou uma história pessoal importante para ilustrar como pode ser perigoso esse vigilantismo na internet. Segundo ele, há algum tempo atrás recebeu um e-mail criticando a secretária estadual de cultura, que vinha desagradando sistematicamente a classe artística com suas decisões questionáveis. Como qualquer ser humano engajado com suas causas, ele reencaminhou o e-mail para sua lista de contatos. À noite, foi surpreendido por um oficial da polícia que queria, sem qualquer documento legal, intimá-lo a depor na delegacia e promover uma busca em seu apartamento e em seu computador! Por reencaminhar um e-mail! Acabou que a ameaça de exposição de tamanha arbitrariedade fez com que ele fosse tratado como "testemunha" e não como "réu", mas não é difícil imaginar o que poderia acontecer se esse projeto do Azeredo estivesse em vigor! Não custa lembrar que o tal e-mail criticava uma secretária do governo Aécio... [...] A apresentação começou com a fala do [...], que falou brevemente sobre as diferenças básicas entre a internet e os meios de comunicação de massa. Enquanto estes produzem e enviam um conteúdo "pronto" pra consumo, aquela se baseia na troca, na interatividade, e nem mesmo seu formato pode ser considerado "pronto" pois está em constante evolução. Não apenas os conteúdos, mas as interfaces, tecnologias e protocolos que constituem a internet estão em constante mudança e aprimoramento pelos seus usuários. Isso incomoda aos conservadores, que não têm mais o controle, já que a internet prima pela liberdade. [...] outro ponto de vista interessante foi levantado pelo [...]. Ele disse que fica indignado com esses discursos antipirataria que comparam a cópia de um DVD ao roubo de um carro. Copiar é diferente de roubar, pois não implica em subtração, o objeto copiado permanece intacto. Assim como ele não vê problema em copiar DVD, ainda acrescentou bem-humorado: "se eu tivesse como copiar um carro, eu copiava também!" (LOBOWOLF, 2008)

Algo que é recorrente nas falas dos usuários, e que também está presente no trecho supracitado, diz respeito ao medo de um cerceamento da liberdade na internet. Para os usuários a internet deveria modificar a sociedade de forma a gerar novas possibilidades de interação, e de acesso cultural, e não propiciar um controle maior sobre as pessoas. Os usuários afirmam que a PLC 89/03 deixaria margens para uma repressão da liberdade na internet, e atribuem ao conservadorismo essa tentativa de controlar essa nova mídia interativa, que subverte a direção da comunicação, antes unidirecional (dos detentores dos canais de mídia para as pessoas) e que agora estava tornando-se multidirecional. Também fazem uma distinção entre a pirataria e o roubo, pois na cópia não existiria a subtração do bem, e, portanto, deveria ser interpretada de forma distinta.

Bom, acabei de voltar de lá e achei interessante o evento. Sou bastante cética quanto à efetividade de manifestações assim, mas dado o caráter absurdo do projeto do Azeredo me senti na obrigação de comparecer. [...] No geral, gostei do nível das falas daqueles que se pronunciaram, apesar das exceções (até agora não entendi o que o discurso do cara do "Teatro Mágico" tinha a ver com o projeto de lei do Azeredo e o que a bandeira do MST estava fazendo no palco. Achei muito proveitoso a maior parte dos discursos, principalmente aqueles

que se focaram na parte técnica das falhas do projeto (sou super leiga em direito). No mais, apesar de ser um ato contra o projeto de lei, acabei sentindo falta de ouvir o lado daqueles que o apoiam. (CHIHRO, 2008)

Não sei qual foi o discurso "do cara do Teatro Mágico", mas uma amiga que foi num show deles esses dias me comentou que ele falou sobre o projeto de lei e essa manifestação. Sendo um artista independente como é a priori deveria ser um discurso no mínimo interessante. E sobre a bandeira do MST, ao meu ver, esse movimento pela livre troca de arquivos e quebra de *copyright* é um movimento de caráter essencialmente socialitário (para não se dizer "socialista"), o mesmo caráter do MST, e como esses movimentos visam, em última instância, ao mesmo fim, não vejo nenhuma incongruência em se manifestarem conjuntamente. (NIETZSCHE IS DEAD, 2008)

Acho que a presença da bandeira do MST foi um ato do PT para limpar a imagem do MST perante as pessoas que compareceram ao evento, tentando associar o MST ao ato de protesto contra o projeto do Azeredo. O MST perdeu sua legitimidade como movimento social (é patrocinado pelo governo, praticamente controlam o Incra e agem de maneira violenta, até mesmo assassinando seguranças de fazendas). Então não achei coerente a presença da bandeira no evento, foi só um ato político. Ademais, não houve nenhum discurso de algum integrante do MST lá. O discurso do Teatro Mágico, não tinha exatamente a ver com o projeto de Lei do Azeredo. Ele basicamente questionou a existência do "jabá" e defendeu que, ao invés de se perder tempo fazendo esse projeto de lei, poderia se criar leis para melhorar a condição de trabalho dos músicos brasileiros. Eu gostei do discurso dele, só achei que saiu um pouco fora do assunto do evento. (CHIHRO, 2008)

Outro aspecto interessante que surgiu durante as discussões é a questão da orientação política dos usuários, enquanto alguns defendem um posicionamento independente de alinhamento com a “esquerda” ou “direita”, outros procuram cooptar a ideologia para um posicionamento de “esquerda”, conforme a discussão supracitada demonstra.

Essa característica de uma fragmentação política no ciberativismo fica evidente no estudo de Castells (2013). Embora possuam uma identidade comum, como a oposição ao controle estatal e ao conluio deste com elites nacionais, e práticas comuns, como a utilização da internet como forma de burlar o controle pelos veículos de comunicação tradicionais; os movimentos ciberativistas dificilmente poderiam ser classificados como de “direita” ou “esquerda”, uma vez que assumem configurações diversas, de acordo com as situações nas quais estão inseridos. Na Finlândia o movimento que culminou na promulgação de uma nova constituição, que contou com a maciça colaboração da população pela internet, e, por isso, tendo ficado conhecida por Wikiconstituição, levou a derrubada de um governo de direita; No Brasil os eventos que ficaram conhecidos como

as Jornadas de Junho, apresentaram uma grande diversidade de ideias, no começo com pautas mais próximas dos movimentos de esquerda, como reivindicações de isenção de tarifas no transporte público para estudantes, e mais tarde com movimentos mais próximos a direita protestando contra o governo do PT. Os movimentos de direita surgidos neste período também participaram dos protestos que levariam a queda do governo de Dilma Rouseff; No Norte da África, e Oriente Médio, os movimentos que ficaram conhecidos por Primavera Árabe assumiram diversas configurações socio-político-religiosas, de acordo com a estrutura social de cada país. Mesmo dentro dos movimentos que se autodenominaram como “esquerda” e “direita”, como foram os casos respectivamente dos movimentos na Finlândia e no Brasil, esses movimentos não podem ser compreendidos da mesma forma que as “esquerdas” e “direitas” de décadas passadas, e, portanto, a fragmentação dos valores e ideais também existe internamente a esses movimentos. Neste sentido, seja considerando o ciberativismo como um movimento global, ou como um movimento local, a fragmentação é uma característica que os permeiam.

A PLC 89/03 foi alvo de muitas críticas e pressões que levaram a sua desidratação, entretanto, sendo possível tirar algo positivo da tentativa de implementação desta lei, foi o fato de que a partir dela se iniciou uma discussão sobre uma legislação da internet, que culminaria no Marco Civil da Internet (OBSERVATÓRIO DO MARCO CIVIL DA INTERNET, 2014?). A polêmica em relação à PLC 89/03 levou o CGI.br (Conselho Gestor da Internet no Brasil) a criar em 2009 a resolução CGI.br/RES/2009/003/P, aprovando os Princípios para a Governança e uso da Internet no Brasil. No mesmo ano seria lançado o Projeto para a Construção Colaborativa do Marco Civil, com consulta pública virtual pelo portal edemocracia.camara.gov.br. Em 2013 o projeto final do Marco Civil recebe apoio internacional de Tim Berners-Lee, o criador da *World Wide Web*. Em 2014 com a revelação do escândalo das espionagens da NSA ao governo brasileiro o Marco Civil começa a tramitar em regime de urgência, neste mesmo ano Eduardo Cunha tenta aprovar uma emenda constitucional, no qual retira a neutralidade da rede, entretanto, a emenda não é aprovada, e o Marco Civil é publicado no Diário Oficial da União mantendo a neutralidade da rede.

O próprio Marco Civil da Internet também é discutido pelos usuários, mais especificamente sobre a questão da neutralidade. Alguns usuários protestaram contra uma reivindicação conjunta da MPA, da ABPI (Associação Brasileira de Propriedade

Intelectual), da ABPI-TV (Associação Brasileira de Produtores de TV Independentes), e da APRO (Associação Brasileira da Produção de Obras Audiovisuais), que pedia a alteração na neutralidade da rede, para que sites que distribuíssem conteúdo pirata pudessem ser bloqueados pelos provedores.

Aí surgem essas siglas [referindo-se aos nomes das associações antipirataria] com esses bobalhões puxa-sacos querendo se promover na mídia destruindo a vida de outras pessoas. Por que não se metem em uma causa educativa então? Eu acredito que a "pirataria" no Brasil é uma das responsáveis pelo aumento da qualidade de vida da população pois mesmo a gente pobre tem acesso à coisas que antigamente só quem dispunha de dinheiro poderia comprar. Quem é que tem 2 mil reais pra sacar de cara e comprar um cursinho que gostaria de fazer para uma nova profissão? Quem é que tem 30 reais para ir no cinema todo final de semana, + uns 10 da pipoca, isso por pessoa. Se até pra pegar o ônibus do cinema ida e volta, dependendo do número de familiares já vai gastar uma boa grana... Não estou dizendo que isso seja solução ou mesmo que seja correto, mas é um paliativo enquanto nossos políticos continuam rindo da nossa cara e cobrando impostos abusivos que não retornam em investimentos e sim que vão pra conta deles. O Brasil tinha (talvez tenha ainda, faz tempo que vi isso) a segunda maior carga tributária do planeta! Quer dizer, trilhões de reais em impostos por ano. Para onde vai todo esse dinheiro? Por que não investem em incentivo para o cinema nacional? Não só cinema, jogos, quadrinhos, livros, etc. Eles estão cagando pra nós, mas sempre inventam alguma modinha nova para ferrar com mais gente enquanto ganham cada vez mais! (WILLIAM SHAKESPEARE, 2016).

A crítica do usuário parece ser direcionada especialmente à aproximação dessas associações e os políticos, que, na visão dele, deveriam estar preocupados com políticas para a melhoria de vida da população, e não com restrições e punições à população.

01.10.2019 Ações repressivas

Acontecimentos de repressão à pirataria são sempre acompanhados e comentados no fórum, em alguns momentos com preocupação e indignação, quando ações contra pirataria fecham sites, prendem pessoas, ou surge alguma decisão legal contra a pirataria; em outros, com comemorações por alguma decisão a favor dos piratas, ou quando recebem o apoio de alguma personalidade pública.

Sobre a tentativa de fechamento do site Demonoid, um dos usuários proclama:

As forças retrógradas, que tentam manter o comércio das ideias a serviço de seu lucro, insistem em tentar manter seus privilégios, vão continuar se debatendo... Mas não há mais como controlar o livre fluxo das informações que a internet possibilita, isso é fato. Deixemos que eles se manifestem, como se observássemos o último suspiro de um grupo decadente. (KEROUAC, 2007)

Diversos outros usuários apoiaram a postagem de Kerouac, um outro usuário complementou utilizando um trecho de uma música do cantor Raul Seixas, “E não adianta me dedetizar, pois nem o DDT pode assim me exterminar, porque você mata uma e vem outra em meu lugar’. Ninguém segura a Multidão!” (TUPINAMBA, 2007).

Como fica evidente nas falas dos usuários, grande parte deles acredita que a pirataria é uma realidade irreversível, e que ela é consequência de estratégias espúrias da indústria, que tenta restringir o acesso à informação, contra o interesse da sociedade. Sobre os ataques aos piratas e o fechamento de sites, é uma percepção comum de que no tempo em que as instituições antipirataria se dedicam a encerrar um site, vários outros surgirão substituindo o site encerrado.

O próprio site Demonoid voltaria a funcionar algum tempo mais tarde, e ficaria ativo até 2018, quando Deimos, o fundador do site, desapareceu de forma misteriosa, acredita-se que ele faleceu devido a um acidente causado por um ataque de pânico (TORRENT FREAK, 2019). Entretanto, os arquivos contidos no servidor do Demonoid teriam sido compartilhados com outros *hackers* que reativaram o site, que continua ativo até hoje.

Os usuários também acompanharam a saga do site Piratebay, acompanhando a condenação dos fundadores do site em 2009, Fredrik Neij, Gottfrid Svartholm Warg, Carl Lundstrom, Peter Sunde, ou as tentativas do site de comprar um país (uma das propostas do grupo era que os usuários se unissem para comprar um território que pudesse ser considerado um país independente, com leis próprias, que não punissem a pirataria) para sediar seus servidores. Entretanto, o tópico que gerou maior controvérsia foi sobre uma tentativa de vender o site por parte dos fundadores para a Global Gaming Factory X, uma empresa de publicidade, que pretendia transformar o site em um negócio de *streaming* legalizado.

A grande maioria dos usuários comentou “já morreu!” em resposta à postagem de abertura do tópico que traz uma publicação dos fundadores do Piratebay, na qual eles

afirmam que a venda do site seria a melhor solução para não permitir que o site morresse. Ou seja, os usuários se demonstraram extremamente inconformados com a notícia, afirmando que mesmo que o site continuasse, já estaria morto, do ponto de vista de seus valores. Entretanto, um usuário levanta a controvérsia, defendendo o Piratebay, ao que se segue um embate com outro usuário.

Grande notícia! Não era de se esperar que 4 guris com boas ideias passassem os próximos anos batalhando judicialmente contra as imensas organizações que controlam e cobram *copyright* nesse nosso mundinho apenas para que nós continuássemos aqui, faceiros da vida, baixando todo tipo de coisa gratuitamente. Talvez tenha sido uma atitude um pouco covarde, frente ao estardalhaço e escárnio que o *TPB (The Pirate Bay)* sempre demonstrou nessa questão, mas foi bastante sábia. [...] (SECOS E MOLHADOS, 2009)

Eu não acho. Recentemente muitas outras pessoas entraram na briga, muita gente foi para as ruas durante o julgamento do pessoal do TPB e se mobilizou pra eleger o Partido Pirata pro parlamento europeu. O pessoal do TPB pediu a ajuda dessas pessoas para a causa deles e agora trata a coisa como um simples investimento comercial. Isso é coisa de gente gananciosa, sem princípios e irresponsável, não sábia. [...] (ORLOV, 2009)

Aqui te equivocas, apesar de indicar certa hipocrisia, uma coisa não tem nada a ver com a outra. Eles levantaram a bandeira e lutaram ao lado de muitos, e essa luta vai continuar independente da venda do TPB. basta ler com calma pra entender... *We understand that you're upset. But we have reasons to do this that we cannot ignore. We need to keep the site going and this is the only working alternative. [...] We've been fighting for years for you; and yes; you have supported us in that endeavour. We still need you, even if you abandon the site. [...]* (SECOS E MOLHADOS, 2009, grifo do autor)

[...] As palavras que você destacou são muito bonitas, mas a parte crucial está no parágrafo seguinte: *"And you can now not only share files, but shares with people. Everybody can indeed be the owner of The Pirate Bay now. [...]* Essas ações que eles querem que as pessoas comprem são na verdade da *Global Gaming Factory*, a empresa que comprou o site. Eles não têm controle sobre essa empresa, mas têm ações pra vender. [...] (ORLOV, 2009, grifo do autor)

É Orlov, agora vou dar um braço a torcer, esse último post parece anúncio de vendas da Polishop ou coisa pior [...] (SECOS E MOLHADOS, 2009)

O embate que durou quatro dias acaba com o usuário SECOS E MOLHADOS cedendo, e concordando que estaria ocorrendo algum tipo de tentativa de exploração comercial por parte do Piratebay sobre os usuários. O que ocorre é uma mudança de posicionamento por parte de SECOS E MOLHADOS, que no início não enxergava

problemas no fato de Piratebay receber alguma contrapartida comercial, uma vez que foram muito importantes para o universo *torrent*, dedicando muitos anos de suas vidas para o trabalho, inclusive enfrentaram diversas batalhas judiciais. ORLOV, por outro lado, convence o usuário de que a questão vai além da vida pessoal dos fundadores do Piratebay, pois uma vez que esses assumiram uma causa, e pediram apoio às pessoas, que assim o fizeram, eles não poderiam voltar atrás. Vale destacar que a aquisição acabou não se concretizando após alguns meses de negociação.

Essa discussão entre os usuários foi interessante por demonstrar o reforço de uma representação social do grupo. O estranhamento que torna necessário ao grupo esse reforço vem da notícia sobre o Piratebay, um dos sites mais importantes para o movimento pirata, que estaria envolvendo-se em uma grande transação comercial, um grande choque. Materializou-se a imagem propagada pelo grupo antipirataria, de que toda a pirataria visa lucrar sobre o trabalho de outrem, e que seus verdadeiros objetivos são o lucro, e não o compartilhamento livre da cultura e da informação. Fraturou-se a imagem dos fundadores do Piratebay, que eram vistos como heróis de uma revolução, presos políticos por defenderem uma sociedade mais livre. Neste momento de estranhamento, duas teses emergem, pois é necessário resgatar a familiaridade da representação do grupo sobre a pirataria, a primeira defende rejeitar os “falsos heróis”, expurgá-los como “traidores do movimento”, e defender que a verdadeira natureza da pirataria continua sendo o livre acesso à informação e à cultura, sem trocas comerciais; a segunda tese, é defender os fundadores do Piratebay, reconhecer que como humanos comuns estão sujeitos ao cansaço da luta, merecendo alguma recompensa pelo que realizaram.

A tese que prevalece para o grupo é a primeira, e ela também ecoa em outras seções do site, como nas regras do fórum. Entretanto, depois de algum tempo o lapso por parte dos fundadores do Piratebay é esquecido, e eles voltam a ser tratados como heróis. Deve ser considerado, entretanto, que a aquisição não se concretizou efetivamente, e que caso contrário, talvez, a carga negativa sobre os fundadores do Piratebay poderia não ter sido relativizada.

09.12.2019 *Identidade*

O interesse por conhecer melhor os colegas de fórum rendeu diversos tópicos, sobre os mais variados assuntos. Enquetes sobre o nível de escolaridade, a faixa etária, e tópicos sobre a profissão dos usuários, a religião, e outros interesses, são frequentes. Procurei sintetizar parte destas informações, para que o leitor possa compreender um pouco mais sobre quem são estes piratas, vê-los como pessoas comuns, que poderiam ser seu vizinho ou colega de trabalho.

Tabela 03– Faixa etária dos usuários

| Faixa etária | Usuários | Usuários em % |
|---------------------|-----------------|----------------------|
| 0-18 | 96 | 11,35 |
| 19-25 | 378 | 44,68 |
| 26-32 | 185 | 21,87 |
| 33-40 | 91 | 10,76 |
| 41-50 | 53 | 6,26 |
| 51-59 | 31 | 3,66 |
| 60- | 12 | 1,42 |
| Total | 873 | 100 |

Fonte: AVALON (2007)

Verifica-se que a grande maioria dos usuários têm menos de 25 anos de idade (56,03%), o que demonstra uma predominância de pessoas jovens no site. Entretanto, é interessante apontar que mesmo em menor número existem pessoas de diferentes gerações que frequentam o fórum.

Tabela 04 – Nível de escolaridade

| Faixa etária | Usuários | Usuários em % |
|-------------------------------------|-----------------|----------------------|
| Primeiro grau (completo/incompleto) | 12 | 1,05 |
| Segundo grau (completo/incompleto) | 130 | 11,33 |
| Técnico (completo/incompleto) | 27 | 2,35 |
| Superior incompleto | 499 | 43,50 |
| Superior completo | 253 | 22,06 |
| Pós-graduação | 93 | 8,11 |
| Mestrado | 91 | 7,93 |
| Doutorado | 29 | 2,53 |
| Pós-doutorado | 13 | 1,13 |
| Total | 1216 | 100 |

Fonte: AVALON (2007)

Verifica-se que a grande maioria dos usuários são estudantes universitários ou pessoas com nível superior completo (65,56%), quando consideramos todas as pessoas com no mínimo o nível superior incompleto (85,27%), pode-se constatar que os usuários do fórum têm um nível de instrução muito maior do que a população brasileira em geral, conforme o PNAD Continua (Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Continua), IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia) (2018), somente 20,5% dos brasileiros possuíam ao menos o nível superior incompleto. Sendo necessário considerar ainda que os dados do fórum são de 2007, ou seja, há aproximadamente 10 anos os usuários já apresentavam um nível de escolaridade muito maior do que a média brasileira hoje.

Em um outro tópico os usuários apresentam suas profissões, não foi feita uma enquete como nas situações anteriores, cada usuário foi postando a sua profissão, além dos estudantes em geral, existem entre os usuários programadores, médicos, professores, psicólogos, executivos de multinacionais, comerciantes, engenheiros, aposentados, etc., uma gama muito variada de ocupações. Da mesma forma as religiões (ou não-religiões) dos usuários são diversas, católicos, espíritas, ateus, agnósticos, budistas, etc., sendo os usuários bastante abertos para o debate religioso, dando oportunidade para que as opiniões divergentes de cada um sejam discutidas pelo grupo. A sexualidade dos usuários também foi foco de apresentações e reflexões, heterossexuais, LGBTs, etc., estão entre os usuários do fórum. A regra geral que parece valer é a de respeito às diversidades em sentido amplo, tanto a religiosa e a sexual conforme expostas aqui quanto outras como os posicionamentos políticos.

4.1.6 Entrevistas com piratas

Nesta seção procurei trazer observações complementares sobre a pirataria, a partir de conversas que realizei com piratas que mantêm sites e blogs com características semelhantes ao fórum Avalon. É importante destacar que estas entrevistas ocorreram cronologicamente antes do acesso ao fórum, na verdade foi a partir destas conversas que fiquei sabendo sobre o fórum e iniciei as tentativas de conseguir acessá-lo. Entretanto, como o fórum se tornou o principal objeto de análise, compreendi que a melhor forma de utilizar as entrevistas era de forma complementar, acrescentando perspectivas que surgem em uma conversação, mas que a observação das interações escritas no fórum poderia

deixar passar. Foram três entrevistas, duas com pessoas que mantêm blogs que compartilham audiovisuais culturais semelhantes ao fórum Avalon, e uma com uma pessoa que mantém um site de audiovisuais de *animes*. Os nomes dos blogs e sites, assim como o dos entrevistados será mantido em segredo para manter o anonimato dos piratas.

O primeiro entrevistado com que conversei mantém um blog de audiovisuais alternativos, tem 32 anos, é formado em Comunicação Social, escolhi o pseudônimo Gauvain para referir-me a ele. Sua iniciativa surge de um desafio que criou para si mesmo, assistir 366 audiovisuais alternativos durante o ano. O blog foi criado em 2012, para compartilhar os audiovisuais do desafio, uma sugestão de amigos interessados na proposta, após completar o desafio, Gauvain decidiu manter o blog, continuar postando audiovisuais e comentando os audiovisuais que assistia, atualmente o blog tem aproximadamente trinta mil visitas mensais.

No começo de cada ano, Gauvain faz uma lista de audiovisuais que irá assistir, ele seleciona os audiovisuais por país, mas também procura audiovisuais clássicos, contemporâneos alternativos e por diretores, a indicação de amigos também é importante, somente os audiovisuais que ele assiste são postados. O entrevistado não considera fazer nada de errado, pois não obtém nenhum tipo de remuneração com o blog, os audiovisuais do blog também não chegaram ao circuito legal de audiovisual, acredita ainda que se não fosse por meio do *torrent* as pessoas não teriam acesso ao tipo de audiovisual que ele tem compartilhado. Gauvain conta que no começo não tinha nem a noção de que estava cometendo uma ilegalidade, tanto que tentou realizar uma entrevista com um diretor de um audiovisual angolano, mas que ao entrar em contato foi interpelado pela produtora questionando sobre os direitos do audiovisual. Após explicar a situação, alegando “olha este é um audiovisual que nunca chegou no Brasil, é um audiovisual que a tradução foi feita por pessoas voluntária, não existe uma cópia que chegou no Brasil, no circuito comercial, então esta é a única possibilidade de ser visto pelas pessoas”, a produtora cedeu e deixou que ele compartilhasse o audiovisual, entretanto, percebendo que correu o risco de ser processado, decidiu “não tentar entrevistar mais ninguém, deixar quieto...”.

Gauvain conta que tem contato com os usuários do blog, e que até mesmo já se encontrou pessoalmente com um usuário, também contou que o blog atraiu outras pessoas envolvidas no compartilhamento, que ajudaram a melhorar legendas de audiovisuais, e compartilhar seus próprios audiovisuais com ele. Também afirmou não ter tantas

habilidades com tecnologia, e que seu envolvimento com este universo se deu por causa do blog. Realiza também uma leitura da relação entre a internet e a indústria.

É o fenômeno da internet, quer queira ou quer não está aí, como foi com a indústria da música que acabou com o CD, que teve esse mesmo debate na época, eu acho que é algo que a própria tecnologia de ponta vem aí trazendo estas transformações, e eu acho que está para muito além de mim, para além de blogueiros como eu está experiência, e eu acho que naturalmente o próprio sistema vai se readaptado, o próprio Netflix é um exemplo disso, que é uma forma que a indústria tem de se readaptar para continuar lucrando, eu não acho que eu esteja prejudicando ninguém, não acho que esteja prejudicando o sistema, porque acho que o sistema é muito maior que eu, e ele mesmo vai buscando formas de lucrar ou se reinventar sobre o que é inevitável, porque a internet permite isto e você não tem como frear este tipo de coisa. É o próprio sistema que gerou a internet o compartilhamento de arquivos, e é a própria indústria que vai precisar dar o seu jeito de continuar lucrando (GAUVAIN, 2019, 26 min.).

Eu acho que eles [indústria] estão pensando a todo momento como dominar todas as possibilidades de mercado, então claro que isto demanda algum investimento, o meu blog ele não ameaça, porque eles não têm interesse em investir tanta grana para promover os tipos de filmes que eu trabalho. Mas eles já conseguiram derrubar alguns gigantes de servidores, vira e mexe algum grande cai, acho que ela está vendo o mercado, e quando for interessante abocanhar algum filão ela vai botar sua força para abocanhar aquilo. [...] Acho que se não derrubou [o meu blog], mas no momento em que ela ver uma forma de ganhar dinheiro com aquilo ela vai para cima e derruba, no meu entender elas não estão tão frágeis em relação à pirataria (GAUVAIN, 2019, 31 min.).

Sobre a relação do cinema com a sua formação da sua identidade, Gauvain acredita que o audiovisual é fundamental, pois é a partir dele que consegue acessar outras línguas, outras culturas, sendo a principal fonte de cultura e diálogo com outras culturas que ele tem. Não só pela pirataria, mas durante toda a adolescência e juventude, o cinema fez parte da construção da sua identidade. Considera que qualquer elemento artístico, acaba ampliando sua forma de pensar e dialogar, aproximando as pessoas. Acreditando também que pelo Brasil ser um país pobre, existe pouco acesso à arte, e, portanto, o esforço de compartilhamento que faz seria uma forma de transformação social.

O segundo pirata com quem conversei também é um blogueiro, tem 32 anos, foi professor de filosofia na rede pública estadual do Rio de Janeiro, durante 7 anos, e acabará de concluir um mestrado em educação, escolhi o pseudônimo Bedivere para referir-me a ele. O entrevistado conta que começou a aproximar-se do universo *torrent* após uma crise que teve em relação aos filmes hollywoodianos, ele conta que antes da crise existia um cinema na sua cidade que oferecia uma promoção das segundas-feiras que permitia aos

espectadores pagar dois reais e assistir vários filmes seguidos, no começo Bedivere se fascinou com a possibilidade, mas após tornar-se um frequentador assíduo, começou a achar que “não valia tanto a pena ir ao cinema, porque todo filme que você via de fato era igual, filmes de super-heróis, os romances, as comédias, parecia que a coisa era formatada, hoje eu entendo bem melhor, que é este formato industrial do cinema”. Após esta crise, alguns amigos teriam lhe apresentado aos *torrents*, e a um filme totalmente diferente do que estava acostumado a ver, um filme chinês chamado “O sabor da melancia” (2005), que lhe despertou para um universo de audiovisuais alternativos. Entusiasmado recomendava às pessoas que conhecia audiovisuais, mas ao tentar explicar como utilizar o *torrent*, sentia que as pessoas não sabiam utilizar a tecnologia ou tinham resistência. Foi então que ele descobriu uma forma alternativa de compartilhamento, o *streaming*, e foi então que decidiu criar um blog para compartilhar os audiovisuais por meio deste novo método, como um *hobby*.

Como professor de escolas públicas, muitas vezes na periferia da cidade, Bedivere recomendava audiovisuais para seus estudantes. Entretanto, nem sempre os estudantes tinham condições de acessar os audiovisuais, nem mesmo pela internet. O entrevistado também disse que muitas vezes tinha o desejo de levar audiovisuais para discutir em sala, mas achava que os audiovisuais estadunidenses não eram capazes de gerar reflexão.

A gente estava discutindo a questão da experiência religiosa, mas da experiência religiosa em sentido amplo, além das religiões que a gente tem no Brasil, tentar entender como isto funciona para outras religiões também [...]. Mas no caso do islamismo, por exemplo, que filme comercial que a gente tem que consiga tratar de forma respeitosa a experiência religiosa no Islã [...] Os filmes norte-americanos eles são como um círculo, no qual parece estão sempre reafirmando as mesmas coisas, falando das mesmas coisas, no mesmo lugar, com a mesma linguagem, a mesma perspectiva. Eu fico pensando quantos filmes norte-americanos tem um herói que salva o mundo, para e pensa, quantos filmes partem desta prerrogativa. [...] fugir deste discurso unívoco é difícil, só o cinema alternativo é que salva a gente, entrar no cinema de outros países, o que não quer dizer que nestes países não tenha filmes assim também, mas encontrar nestes países os filmes mais do circuito *underground*, de gente que está fazendo arte mesmo, que não está preocupado simplesmente com ganhar dinheiro e milhões ganhando filme. (BEDIVERE, 2019, 12 min.)

Bedivere ressalta que apesar de ter acesso a estes audiovisuais alternativos, o processo ainda é muito difícil, requer acesso à computador com internet, habilidades para fazer *download* dos audiovisuais *torrent*, e para encontrar sites e fóruns de

compartilhamento, e nem todas as pessoas conseguem reunir todas estas condições para acessar este universo de audiovisuais alternativos. Por ter criado um blog que compartilha estes audiovisuais alternativos por *streaming*, ele considera que realiza um serviço de facilitador, ao menos no que diz respeito ao tramite tecnológico. O entrevistado afirma que uma das suas maiores satisfações em relação ao blog foi quando descobriu que parte dos usuários eram idosos, que conseguiam ver os audiovisuais porque eles eram disponibilizados por *streaming*, e que eles só precisavam clicar para poder assistir. Quando o site que hospedava os audiovisuais mudou seu sistema, exigindo que os usuários estivessem registrados para poder acessar aos audiovisuais, isto causou um grande problema para os usuários do blog que não conseguiam compreender o novo sistema. Ele procurou formas de contornar a situação criando tutoriais, e tentando explicar diretamente quando algum usuário fazia contato, mas afirma que a situação foi bastante frustrante e que pensou em desistir do blog, uma vez que havia colocado para si mesmo o papel de facilitador do acesso aos audiovisuais, para pessoas que ele classificou como “excluídos tecnológicos”, e conseqüentemente culturalmente excluídos, como uma das tarefas de seu blog.

Apesar do abalo em suas motivações, o entrevistado continuou com o blog, e defende que mais pessoas tenham a mesma iniciativa. Ele acredita que existem muitos audiovisuais que não chegam aos espectadores porque a indústria não tem interesse em suprir esta demanda, e que este universo é ainda muito mais vasto do que os audiovisuais que ele disponibiliza em seu blog, por isso acredita que quanto mais pessoas criarem blogs semelhantes, mais este universo se tornaria acessível para as pessoas, mesmo que isto contrarie o interesse da indústria. Entretanto, relativiza a crítica à indústria, afirmando que talvez sem os audiovisuais comerciais também não seria possível existir tantos audiovisuais artísticos.

O último entrevistado entre os piratas mantinha um site de *animes*, atualmente estava realizando um curso técnico de animação, após concluir o ensino médio. O site não havia sido criado por ele, mas por um colega de Angola, que conheceu pelo interesse por *animes*. Dos sites pelos quais passei durante a pesquisa este era um dos mais bem programados, o que demonstra a habilidade de programação do colega angolano que criou o site. O site oferece é direcionado para a cultura oriental, além de muitos animes, com legendas traduzidas para o português, existem muitas séries *live-action* todas de países asiáticos. Chamarei este entrevistado de Caradoc.

Diferente dos outros blogs, o site possui anúncios e um canal para doação, entretanto, Caradoc afirma que o valor que eles recebem destes anúncios e das doações é um valor pequeno, e que os gastos para manter o site funcionando, são maiores do que alguma receita que vem destes canais. Afirma que a motivação é compartilhar a paixão pela cultura asiática, e reunir uma comunidade em torno deste interesse. O site também conta com grupos de Telegram e Whatsapp, nos quais os usuários conversam diariamente sobre os audiovisuais asiáticos.

Caradoc explica que eles não fazem o *upload* de arquivos, somente organizam os audiovisuais que já estão dispersos pela internet, reunindo todos no site. Estes audiovisuais são postados por pessoas ao redor do mundo, então muitas vezes não estão em português, por isto, além de organizar os atalhos para os audiovisuais, eles também criam legendas traduzidas.

O entrevistado relata que constantemente os sites que compartilham *animes* têm sido derrubados e fechados, especialmente os de *streaming*. Caradoc acredita que os detentores de propriedade intelectual têm o direito de derrubar os sites.

Acho que não tem nem o que discutir sobre esta questão da Crunchyroll³⁹, eles estão certos, é o direito deles, eu fico meio indignado o pessoal em pleno Século XXI discutir pirataria, pirataria é errado, por melhor que sejam as intenções, se a pessoa falar tire do ar, tem que tirar, você não detém os direitos, a Crunchyroll comprou os direitos de exibição dos *animes* que ela passa, então ela tem direito sobre eles, não tem nem discussão. Se eles chegarem e pedirem para a gente tirar o site do ar, nós tiramos os *animes* deles do ar, ou tiramos o site do ar. (CARADOC, 2019, 12 min.)

Apesar de concordar com o direito dos autores de derrubar os sites, Caradoc critica a proliferação dos canais de *streaming*, que dividem as obras, afirma que se quisesse acompanhar todos os seus programas favoritos precisaria assinar diversas plataformas, além da Crunchyroll, a Amazon, a Netflix, a HBO, a Fox, etc., e que é um valor inviável. Caradoc afirma que recorre a pirataria quando não pode pagar pelo serviço, mas que assina alguns destes serviços, e que acredita que tendo condições as pessoas devem pagar pelos audiovisuais. Ele encerra a entrevista afirmando que apesar de piratear muitos audiovisuais, programas de computador, etc., gostaria de ter o acesso sempre legalizado

³⁹ Crunchyroll é uma companhia de publicação, distribuição e licenciamento internacional de mídia asiática, incluindo músicas, audiovisuais e histórias em quadrinhos.

a estes materiais, mas que infelizmente tem uma condição financeira “muito apertada” que não lhe permite comprar estes produtos, e, por isso, recorre à pirataria, mas que no futuro, quando estiver mais estabelecido profissionalmente pretende comprar somente produtos legalizados.

Constata-se que a construção das representações sociais, por parte dos piratas entrevistados, parte de suas próprias histórias de vida, seus interesses e conflitos pessoais. A pirataria funciona como uma válvula de escape para uma realidade que se apresenta muitas vezes como opressora, um *establishment* que impõe aos indivíduos não somente uma padronização das formas de comportamento, mas também uma padronização da cultura. Muito embora este padrão seja aceito pela maioria das pessoas, existem diversos pequenos grupos, com interesses diversos da cultura de massa, e também diversos entre si, que não aceitam ter como única opção o que oferecem os canais convencionais de consumo.

Do contexto imediato passam a ter contato com o universo/objeto, a pirataria, estes atores sociais adentram neste universo, que possui uma cultura própria, que valoriza outras formas de trocas, compartilha de um *etos hacker*, que por sua vez foi construído historicamente durante o desenvolvimento da informática. No caso do audiovisual vem a somar a cultura da apreciação artística, a cinefilia, que tem traçado severas críticas ao cinema voltado ao “puro entretenimento”. Isto não significa que o cinema como puro entretenimento não tenha valor, a questão central aqui não é uma luta contra o audiovisual de entretenimento, mas contra um sistema que torna cada vez mais difícil escapar desta teia quando assim se deseja.

4.1.7 Entrevistas com *legenders*

Nesta seção procurei examinar as entrevistas que realizei com *legenders*, que são os usuários que traduzem e criam legendas para audiovisuais, também conhecidas como *fansubs*⁴⁰. Cronologicamente eles foram as primeiras pessoas com quem consegui conversar durante a pesquisa, acredito que a abertura se deu por eles mesmos não se

⁴⁰ *Fansubs* são as legendas criadas por amadores, normalmente os *legenders* se dedicam à tradução de audiovisuais que são fãs, mas aos quais não possuem acesso legal em português. A criação de legendas é uma forma de facilitar o acesso de outros usuários que também são fãs, mas não dominam o idioma original do audiovisual.

considerarem como piratas, não considerarem que cometem nenhum tipo de infração legal. Embora a trajetória da pesquisa tenha conduzido para examinar o fórum Avalon como objeto principal, o universo da pirataria de audiovisuais não estaria completo sem que fosse apresentado o trabalho dos *legenders*, por esta razão trago um exame das entrevistas que realizei como material complementar à análise do objeto principal.

Calazans (2010) em entrevista com um representante do grupo mais antigo de legendas atualmente ativo no Brasil, o InSUBs, criado em 2007 e ativo até o momento em que realizo esta pesquisa, conta como é a rotina de trabalho do grupo. O *legender* que se identifica como Guga conta que o trabalho do grupo é realizado todo virtualmente, os mediados em canais de MSN, mIRC, Skype, etc., encontros presenciais ocorreriam em eventos como a Campus Party, mas não para realizar traduções e sim para conhecer os colegas virtuais. O tempo para uma legenda ficar pronta depende da quantidade de fãs e do interesse da equipe, as legendas de séries populares podem ficar prontas em menos de 6 horas após seu lançamento nos EUA, para elas o grupo se reúne durante a madrugada aguardando o episódio sair para *download*, em seguida dividem o trabalho e realizam o trabalho de tradução, que pode ser de uma legenda no idioma original ou do próprio áudio; outras de audiovisuais menos populares podem levar de 12 horas até 7 dias para ficarem prontas. Ocorre também uma divisão entre grupos, ou seja, cada grupo de criação de legendas tem a preferência de tradução de uma série específica, e os demais grupos não podem criar legendas para aquela série. Guga afirma que ninguém do grupo recebe nada pelas traduções, ao contrário diz que o grupo divide as despesas para manter o site ativo, e o que encara a criação de legendas como um *hobby*.

Durante esta pesquisa conversei com 9 *legenders* de diversos grupos, muitas vezes um único *legender* participa de mais de um grupo, as entrevistas foram feitas por e-mail com perguntas abertas, o processo foi o seguinte: encaminhava um conjunto de perguntas, recebia as respostas, examinava, criava novas perguntas. Para cada *legender* repeti o processo três vezes, ou seja, três conjuntos de perguntas, conforme foi combinado com eles. Dos *legenders* entrevistados dois deles somente responderam o primeiro conjunto de perguntas encaminhadas, os demais responderam os três conjuntos de perguntas.

Os *legenders* entrevistados são jovens entre 17 e 34 anos, homens e mulheres, alguns somente estudam, outros estudam e trabalham, outros somente trabalham. A grande maioria tem nível superior completo ou incompleto. Sobre o que os motiva a criar e traduzir legendas as respostas são quase sempre as mesmas, praticar o inglês, participar

de um grupo, e a paixão pelos audiovisuais. Apesar de ser tratado como um *hobby* a maioria dos grupos possui prazos, hierarquia e processos para a criação de legendas, que são levados bastante a sério pelos *legenders*. Conforme explica DSU⁴¹, “para mim os grupos são como trabalho, você tem que fazer sua parte. [...] Apesar de ser um *hobby*, temos prazos a cumprir e a responsabilidade de fazer um trabalho bem feito.”

A maioria dos *legenders* começou a envolver-se com as legendas de forma despreziosa, sem pertencer a nenhum grupo, criando legendas por conta própria, com o tempo foram envolvendo-se cada vez mais no processo. Conforme relata VMM:

A primeira vez que mexi com legendas na minha vida foi em 2011 traduzindo um musical infantil. Na época eu não sabia como tudo funcionava e apenas peguei a legenda em inglês, abri no bloco de notas e comecei a trocar as frases para o português. Mais para frente, em 2013, uma série que eu gostava muito despertou o interesse em ajudar a fazer as legendas. Comecei a ajudar no episódio 3 da décima temporada da série, e fui aprendendo aos poucos com um *software* específico para criar legendas, o Subtitle Workshop. Foi lá que decidi ajudar e continuo na ativa até hoje. As legendas do site [...] são feitas dividindo-se o episódio ou filme em várias partes, que chamamos de *slots*. Cada pessoa escolhe seu *slot* e aguarda as instruções, que no caso seria a versão do vídeo, que chamamos de *release*, e a versão da legenda em inglês, quando uma é disponibilizada, que chamamos de *closed caption*. Minha maior dificuldade na época era a sincronia, mas desde 2016 tenho utilizado o *software* Subtitle Edit que conta com uma barra inferior com as “ondas” do áudio do *release*, permitindo realizar a sincronia de forma muito fácil, pois é possível enxergar o posicionamento da legenda. (VMM, 2019).

Como ilustra o relato de VMM, desde suas primeiras incursões no mundo das legendas há oito anos, criar uma legenda pode ser bastante simples utilizando apenas o bloco de notas, editor de texto mais simples e nativo do sistema operacional Windows, mas também pode ser um processo bastante complexo utilizando-se *softwares* específicos para o desenvolvimento de legendas. O que diferenciara o processo será a qualidade final, especialmente a sincronização da legenda com o audiovisual.

Os *legenders* mais envolvidos com o processo participam simultaneamente de vários grupos, VMM participa de três equipes, um outro entrevistado ME2 participa de seis equipes, outros se dedicam somente a uma equipe, e alguns são independentes. Percebe-se também que existe um certo orgulho por parte dos *legenders* mais envolvidos de ter seu apelido creditado ao final das legendas que ajudam a criar. A impressão é que

⁴¹ Como a maioria dos *legenders* utiliza seus nomes próprios, utilizarei uma codificação para referir-me a eles, no caso DSU.

para os *legenders* este processo se assemelha aos jogos de gincana, são diversos grupos disputando para terem mais séries sob seus cuidados, para criarem legendas melhores, e serem prestigiados dentro da comunidade dos audiovisuais piratas. O *legender* ME2 relata com orgulho que pertence a seis equipes, incluindo a InSUBs, a mais antiga equipe de criação de legendas brasileira, e destaca que em duas delas é “revisor 1”. Seu relato também aponta para a existência de uma hierarquia interna entre os criadores de legendas, na qual os *legenders* mais qualificados se tornam revisores, para garantir que o produto final tenha um padrão de qualidade que atenda os padrões de cada equipe, conforme explica de forma mais detalhada:

Seguimos uma espécie de organização feita em “hierarquias”, na qual cada pessoa tem um papel. Usando uma pirâmide como analogia, a base (na qual se situa a maioria) é composta pelos *legenders*, este seria o nível básico de participação dentro de uma equipe, que constitui em traduzir um trecho de um filme/serie, sincronizar as linhas de texto com as falas do audiovisual, e entregar o resultado para o(s) revisor(es). Os revisores ocupam o meio da pirâmide, sendo de extrema importância na correção de erros gramaticais ou de tradução no trabalho dos *legenders*, bem como a padronização de termos e de sincronia, é um trabalho em conjunto para garantir que o resultado seja sempre o melhor possível. Por fim, no topo, estão os moderadores, estes são aqueles que administram as equipes, bem como proporcionam a plataforma para interação dos participantes e organização do trabalho. São fundamentais para ajudar na tomada de decisões que afetarão todos os membros. (ME2, 2019).

Quando se trata de pensar o quanto o processo de criação de legendas é positivo/negativo para a sociedade e para eles próprios, as respostas são unânimes afirmando que é positivo. Pessoalmente a maior parte dos *legenders* afirma que participar de grupos de criação de legendas é uma forma de aprimorar seus conhecimentos da língua inglesa, e também do português, uma vez que as traduções precisam estar de acordo com as regras gramaticais. Socialmente acreditam que seu trabalho ajuda quem não pode pagar por entretenimento, e quem não consegue assistir os audiovisuais no seu idioma original. Alguns reconhecem que pode existir algum prejuízo para a indústria, mas parece existir um sentimento que poderia ser traduzido como os das histórias de Robin Hood, roubar dos ricos para distribuir aos mais pobres.

Não pode existir lado negativo em produzir legendas para filmes/series que não chegam aqui de forma legalizada. Existem também os grandes blockbusters que legendamos, ainda com exibição nos cinemas nacionais, isto

eu entendo que pode ferir o grande bicho-papão da indústria do cinema. Mas é um ato de Davi contra Golias, no final das contas, não faz nem cócegas. Já as legendas para filmes que nunca chegariam aqui de forma oficial, considero como um ato heroico, muitas pessoas só têm acesso a estes conteúdos pelo nosso trabalho. Para meu lado pessoal, nunca me atrapalhou e sempre trouxe benefícios, amizades, pequenas conquistas virtuais que fazem bem para a autoestima de quem sofre com o estresse do dia a dia. Abrir o WhatsApp e tirar uma onda com seus colegas tradutores pode transformar um dia ruim em um dia ótimo. (CMR, 2019)

Sobre os motivos que levam à pirataria as respostas também são semelhantes, o custo do acesso aos produtos audiovisuais é apontado como o principal problema, tanto a TV por assinatura quanto o preço do cinema são considerados muito caros para o padrão de vida dos brasileiros, a Netflix e outros canais de *streaming* aparecem nas respostas dos entrevistados como inovações que poderiam ajudar a diminuir a pirataria; o tempo para a disponibilização dos audiovisuais no mercado nacional também é apontado como um problema, muitas vezes um audiovisual lançado nos mercados dos países centrais leva meses para chegar no mercado nacional, e muitas vezes nem chegam ao público nacional, desta forma acreditam que o lançamento simultâneo internacional dos audiovisuais ajudaria a diminuir a pirataria.

A relação dos *legenders* com a indústria é bastante conturbada, ações movidas pela extinta ACPM e pela MPA conseguiram retirar alguns dos principais sites de criação de legendas temporariamente do ar, mas os sites conseguiram retomar suas atividades (ÉPOCA, 2009). Ao mesmo tempo os *legenders* acusam estúdios e canais de TV por assinatura, como a FOX, a TNT, e a Universal, de utilizar as legendas amadoras produzidas por eles, fato que teria sido comprovado por falta de revisão da indústria ao apropriar-se destas legendas, deixando aparecer créditos das equipes de legendas, e também *easter eggs*⁴² colocados propositalmente pelos *legenders* para identificar este tipo de utilização das suas legendas (BOL, 2017), cometendo uma espécie de pirataria reversa.

⁴² *Easter eggs* (ovos da páscoa) é a expressão para elementos que são “escondidos” pelos criadores em suas obras, originalmente era uma brincadeira criada pelos programadores que incluíam funções escondidas em seus programas, estas funções ficam ocultas e o usuário precisa descobrir como acessá-las. No caso das legendas podem ser palavras escritas com um formato diferente, algo único que indicaria a procedência da legenda.

4.2 GRUPO ANTIPIRATARIA

Existe uma diferença significativa entre a tentativa de compreender as representações sociais dos piratas e do grupo antipirataria, existem dificuldades diferentes que pairam sobre os grupos. Enquanto os primeiros são clandestinos, interagem às escondidas, e relutam em compartilhar informações pelo receio das punições que podem sofrer; os segundos são agentes públicos e associações privadas, mas se colocam acima do cidadão comum, interagem nos altos salões do poder público, são impessoais, e das posições das instituições que representam fazem suas próprias.

Morin (2013) aponta para este fenômeno como um efeito contraditório do desenvolvimento, que ao compartimentalizar as responsabilidades da sociedade contemporânea, também desresponsabiliza os indivíduos. A anonimização do indivíduo, que tendo sua responsabilidade limitada dentro de um aparato burocrático, perde a visão geral dos efeitos de suas ações, e também a responsabilidade sobre estes efeitos. A crítica de Morin é feita dentro do contexto da divisão disciplinar das instituições de ensino, entretanto, acredito que o mesmo efeito permeia os sistemas burocráticos em geral.

Entretanto, é necessário considerar que os indivíduos que representam estas instituições fazem parte de uma elite, e não de gestores médios. Portanto, suas ações e posicionamentos exercem papel de forte influência criadora nestes discursos estruturados das instituições.

Desta forma, atribuir responsabilidade à impessoalidade das estruturas, pode até ter alguma verdade quando o ator social, dentro de um jogo de poder, não possui efetivamente poder para exercer; mas não para a alta gestão, que influencia diretamente na criação dos discursos institucionais. E mesmo em relação aos atores que atuam nos níveis mais baixos das hierarquias institucionais, não se pode afirmar que estes não possuem algum poder efetivo e responsabilidade efetiva, embora deslegitimados pelo sistema hierárquico.

Assumir que a alta gestão está sujeita à anomia diante das estruturas institucionais só pode ser visto como estratégia, que protege a alta gerência das críticas diretas, uma vez que estes, assim como os gestores médios e trabalhadores, somente estariam reproduzindo o que lhes ditam os discursos institucionais. Mas é uma assunção falsa, pois a alta gerência é criadora de discursos institucionais e não consumidora.

Por trás destes discursos institucionais está o discurso de um grupo, suas representações sociais, que procuram restabelecer uma familiaridade abalada.

[...] as imagens, ideias e linguagem compartilhadas por um determinado grupo sempre parecem ditar a direção e o expediente iniciais, com os quais o grupo tenta se acertar com o não-familiar. O pensamento social deve mais à convenção e a à memória do que à razão; deve mais às estruturas tradicionais do que às estruturas intelectuais ou perceptivas correntes. (MOSCOVICI, p. 57)

Não são as percepções correntes ou a lógica advinda da observação direta da realidade que ditam completamente o pensamento social deste grupo, mas suas tradições, a concepção de suas posições dentro da sociedade, que eles buscam proteger e conservar. Os discursos institucionais visam cumprir estes objetivos, são fruto das estruturas tradicionais que permeiam o imaginário deste grupo. Entretanto, os discursos não entregam prontamente aquilo que verdadeiramente efetivam conservar, existe sempre alguma estratégia, algum entrelaçamento. Se o que predomina é a tentativa de conservar a tradição institucional a qual estes atores sociais são filiados, também não se pode afirmar que seus discursos ignoram completamente a observação direta da realidade. As observações diretas são costuradas aos discursos tradicionais, entrelaçadas, de forma que o grande desafio é conseguir desvelar esta costura.

4.2.1 Primeiras observações

Adentrando ao universo do combate à pirataria, ao percorrer documentos, sites oficiais, campanhas educativas, tanto nos materiais de origem governamental, quanto nos materiais das associações privadas, a primeira coisa que se verifica é que de uma forma geral não existe diferenciação entre o tratamento dado ao contrabando e ao compartilhamento digital de arquivos. O contrabando de cigarros, armas, roupas, brinquedos, desvio de sinais de operadoras de TV a cabo, e o compartilhamento de audiovisuais, livros e músicas pela internet são tratados como um mesmo problema, apesar das evidentes diferenças.

Decorre disso que o compartilhamento de audiovisuais pela internet é quase sempre associado ao crime organizado, ao narcotráfico, e até mesmo ao terrorismo, o que não parece corresponder com a realidade deste tipo de atividade.

A pirataria digital de audiovisuais também não gera os mesmos riscos à saúde e a segurança das pessoas, como é o caso da falsificação de medicamentos, de cigarros, e a produção de brinquedos.

É a partir destas considerações iniciais que parto ao sugerir que o compartilhamento de arquivos pela internet precisaria ser discutido a partir das questões que lhe dizem efetivamente respeito. Ao que parece, estas questões giram predominantemente em torno de questões de ordem econômica, da política internacional, e do bem-estar do cidadão.

Essa discussão ampla, principalmente no que diz respeito ao bem-estar do cidadão, parece não se refletir nas políticas públicas que tratam da pirataria, nem na composição do CNCP (Conselho Nacional de Combate à Pirataria), entidade máxima no que diz respeito às políticas que tratam da pirataria no Brasil.

Quadro 07 – Composição do Conselho 2019

| Membros titulares | Representatividade |
|---|---------------------------|
| Luciano Benetti Timm (Presidente) (Ministério Justiça/SP) | Poder público |
| 2. André Odenbreit Carvalho (Ministério das Relações Exteriores) | Poder público |
| 3. Celso Amorim Araújo (Sec. Especial do Trabalho/Ministério da Economia) | Poder público |
| 4. Hélica de Souza Máximo (Receita Federal/Ministério da Economia) | Poder público |
| 5. Rafael Guilherme Wandrey (Sec. de Desenvolvimento da Indústria, Comércio, Serviço e Inovação/Ministério da Economia) | Poder público |
| 6. Allan Dias Simões Maia (Polícia Federal) | Poder público |
| 7. Fábio Elisandro Cassimiro Ramos (Polícia Rodoviária Federal) | Poder público |
| 8. Caio Cesar Vieira Rocha (Senado Federal) | Poder público |
| 9. Marcelo Aparecido Moreno (Secretaria Nacional de Segurança Pública) | Poder público |
| 10. Maurício Carlos Da Silva Braga (Ministério Cidadania) | Poder público |
| 11. Maria Lúcia Ricci Bardi (Ministério Ciência Tecnologia Inovação e Comunicações) | Poder público |
| 12. Alexandre Sankiewicz (Câmara dos Deputados) | Poder público |
| 13. Jefferson Stutz (Associação Brasileira das Empresas de <i>Software</i>) | Associação privada |
| 14. Newton Vieira Júnior (<i>Brand Protector Group</i>) | Associação privada |
| 15. Edson Luiz Vismona (Fórum Nacional Combate à Pirataria) | Associação privada |
| 16. Tânia Lima (União Brasileira de Videolocadoras & Games) | Associação privada |
| 17. João Emílio Padovani Gonçalves (Confederação Nacional da Indústria) | Sindical patronal |
| 18. Renato Opice Blum (Confederação Nacional do Comércio) | Sindical patronal |
| 19. Ygor Valério (<i>Motion Pictures Association</i>) | Associação privada |

Fonte: Brasil (2019).

Acredito que a aproximação entre o público e o privado é importante, entretanto, quando o público reflete majoritariamente os interesses de uma elite política, e não o cidadão comum, essa relação não é representativa. Falta democracia direta nas discussões do CNCP, e a internet, fonte do problema da pirataria digital, também poderia ser fonte de solução para a falta de participação cidadã. Ademais a falta do cidadão para discutir as questões de bem-estar social no conselho, torna o *lobby* da iniciativa privada desproporcionalmente forte nas decisões. Disso que as políticas que surgem do CNCP, como as modificações nas leis, as políticas educativas e repressivas, as diretrizes pelas quais o Estado deve guiar-se ao abordar o problema, contemplam somente o lado da ampliação da proteção comercial das indústrias, criando leis que aumentam proteção à propriedade industrial, e mobilizando a estrutura do Estado para que estas novas leis sejam cumpridas; parece faltar um contraponto dentro do CNCP para a discussão de outros méritos, estritamente relacionados com a pirataria, como o equilíbrio das leis de direitos autorais, a falta de acesso à cultura, e até mesmo as estratégias comerciais da indústria (como precificações acima do padrão de consumo do brasileiro), que também fazem parte do debate sobre a pirataria.

Estas características estão sintetizadas também na apresentação do CNCP. O conselho teria sido criado como uma necessidade apontada pela CPI da Pirataria, realizada no ano de 2004, que teria constatado “diversas organizações criminosas” por trás da prática. Sendo necessário criação de um órgão público de inteligência, para a articulação e implementação de políticas públicas de combate à pirataria, sendo que este órgão deveria contar com “a colaboração de representantes da sociedade civil organizada de diversos setores”. Sua diretriz principal seria “a contenção da oferta, por meio de medidas repressivas, e a contenção da demanda, por meio de medidas educativas e econômicas”, relacionando ainda a pirataria com “o crime organizado, a sonegação fiscal, lavagem de dinheiro e evasão de divisas” (BRASIL, 2019).

Fica claro, portanto, que o compartilhamento digital de arquivos acaba sendo incluído em um contexto criminoso muito mais amplo do que ele efetivamente representa. Outro ponto que mereceria consideração diz respeito às diretrizes de combate à pirataria, embora o texto pareça tratar de forma mais amena aquele que consome a pirataria do que aquele que oferta, no universo do compartilhamento *p2p*, no qual todos os participantes são emissores e receptores de dados, essa fronteira fica nublada, deixando aberta a possibilidade para que a repressão seja feita sobre os usuários da mesma forma.

Certamente surge aqui a questão de que não existiriam associações da sociedade civil para defender a pirataria, e que a própria ideia de representatividade social da pirataria, para que dela pudesse emergir alguma associação seria absurda. Esta perspectiva, entretanto, demonstra somente o quão enraizado está a representação social da pirataria como uma atividade criminosa. Como sugere a criação dos Partidos Piratas em diversos países do mundo, e legitimados pela atual presença no Parlamento Europeu, no qual ocupam quatro cadeiras (DIÁRIO DE NOTÍCIAS, 2019), existem sim questões de representatividade a serem discutidas. Entretanto, a questão central parece não ser essa, mas o encadeamento de ações que levaram a essa configuração final do CNCP, que além de agrupar situações completamente distintas, propõe-se somente ao combate da pirataria, sem oferecer espaço para discutir o compartilhamento digital de arquivos a partir de um espectro mais amplo, que envolva a questão do acesso à cultura e à informação.

Ao inspecionar o relatório final da CPI da Pirataria (2004), que deu origem ao CNCP, é possível verificar que pouco se discute sobre o compartilhamento digital de audiovisuais, colocando no centro da discussão uma organização chinesa de falsificação de CDs e DVDs. Entretanto, como seria possível equiparar a ação de um grupo criminoso internacional, com a troca espontânea de arquivos entre pessoas comuns? O relatório chega a vislumbrar em dois momentos alguma controvérsia sobre a questão, conforme destaco a seguir:

[...] é preciso ir além da superfície, verificar o porquê da tolerância da população, da conivência das autoridades, da leniência da fiscalização. Dois argumentos básicos estão por trás dessa atitude: “eles não estão prejudicando ninguém, afinal só estão trabalhando, e isto é melhor que estarem roubando”. Esses argumentos têm até um fundo de verdade, afinal, tudo possui pelo menos dois lados, dois prismas de observação. Mas escondem também o fundo da mentira: “eles” não estão só trabalhando: vinculam-se de alguma forma à marginalidade e ao crime (de contrabando, de falsificação, de sonegação). Estão, sim, prejudicando alguém: o cantor que grava seu disco; o comércio legal, que paga impostos; o consumidor que adquire produto de nível inferior que pode lhe fazer mal. E, por fim, embora essas atividades talvez sejam melhores do que furto ou roubo, seria muito melhor que estivessem trabalhando formalmente. Isso é o que pensa a população. (CPI da Pirataria, 2004, p. 235)

Este primeiro trecho enfatiza bem como a reflexão em maior profundidade sobre o tema é rapidamente suprimida, quase como se uma ordem lembrasse ao autor do relatório, que não se desvie de um caminho que deve trilhar. Se por um instante o relatório

considera existir “um fundo de verdade”, no argumento de que não existe prejuízo, logo ressurgem as acusações da vinculação ao crime, do “fazer mal” ao usuário, afirmações costuradas aos prejuízos econômicos. Este *insight* que surge no documento não reflete o teor geral do documento, que procura passar ao leitor a impressão de não existir controvérsia alguma sobre o tema, ser um caso consumado. Mas a qual “fundo de verdade” se refere o autor das palavras neste lapso em relação ao discurso oficial? Justamente ao fato de existir uma controvérsia que precisaria ser discutida de forma mais ampla.

Observam-se em relação a esses direitos [de propriedade intelectual] duas tendências. O relatório da comissão internacional criada sob os auspícios do Reino Unido para analisar a relação entre os direitos de propriedade intelectual e o desenvolvimento assim descreve a situação: de um lado, no mundo desenvolvido um poderoso *lobby* propugna por mais direitos de propriedade intelectual e, de outro, organizações não governamentais e, mesmo, governos e reuniões internacionais lutam por um pouco de moderação na tendência oposta. A declaração da reunião da OMC em Doha, em 2001, sobre as patentes de remédios é bem um sinal de que o terreno está se movimentando e não se deve ir atrás de dogmas em matéria de direitos de propriedade intelectual. O conceito que deve presidir a relação de cada país com esses direitos é a sua eficácia: serão bons direitos que ajudem o desenvolvimento; deverá ser evitada a proteção a direitos que cause mais custos que benefícios. É dessa visão relativista e finalística que ora temos necessidade e da qual a CPI pôde verificar razões para apoiar. (CPI da Pirataria, 2004, p. 239)

Este segundo trecho poderia ser quase uma meta-análise da situação que se conformou no CNCP, reconhecendo *de jure* os perigos do *lobby* das indústrias pela expansão dos direitos autorais, mas ignorando *de facto* que o conselho e suas ações refletem exatamente a crítica presente no trecho. Pois as OSCs que compõem o conselho parecem ser exatamente representantes do *lobby* industrial que aparecem no trecho supracitado, e não OSCs que lutam por maior moderação nas leis de direitos autorais.

Neste sentido, a restrição do objeto da ação governamental a uma função, o combate à pirataria, acaba impossibilitando a discussão mais ampla por parte do CNCP. É neste sentido também que o governo foi colocado nesta pesquisa dentro do grupo antipirataria, embora, ao meu ver, este seja um desvio da função institucional da esfera pública. Que deveria procurar discutir a questão dos direitos autorais de forma menos restrita.

4.2.2 Os relatórios do Conselho Nacional de Combate à Pirataria (CNCP)

O CNCP (2005; 2006; 2006b; 2009; 2011) publicou cinco relatórios das atividades do conselho, e as atividades que deram origem ao conselho, durante o período de 2003-2010. Destaca-se de antemão que, apesar do conselho continuar existindo até o ano presente de 2019, o último relatório divulgado é de 2011.

Durante o período em que o CNCP (2005, p. 42) emitiu relatórios de suas atividades, dividiu as suas iniciativas em quatro eixos de ação, educacional, repressivo, econômico e institucional. Entretanto, a partir do relatório CNCP (2006b) o eixo institucional foi suprimido, embora as ações neste sentido tenham continuado a ser exercidas. O documento do CNCP (2006, p. 12-19) permite compreender do que se trata cada um dos eixos:

- a) **Repressivo:** Operações conjuntas do Governo Federal, Estados e Municípios, com o apoio das associações privadas que combatem a pirataria, com o objetivo de realizar a apreensão de produtos ilegais e prisões, com foco na restrição da oferta de produtos ilegais, e no combate à sensação de impunidade;
- b) **Educativo:** Ações educativas, como veiculações midiáticas, seminários, congressos e eventos, buscando alertar a sociedade dos riscos iminentes do consumo de produtos piratas, “do financiamento de máfias internacionais”, da redução do nível de emprego, da sonegação fiscal, do desestímulo à produção científica e cultural, e da necessidade de consolidar-se a cultura da Propriedade Intelectual no Brasil;
- c) **Econômico:** Proporcionar meios de fazer o preço dos produtos originais mais competitivos, como propostas de redução da carga tributária sobre as indústrias, e promoção de iniciativas empresariais que lancem produtos com preços mais acessíveis a população de todas as faixas de renda;
- d) **Institucional:** Aperfeiçoar a legislação brasileira, principalmente no que diz respeito aos seus processos, com o objetivo de facilitar a proteção dos direitos autorais.

A adoção de uma perspectiva mais ampla em relação à discussão sobre a pirataria poderia levantar dúvidas sobre ao menos alguns pontos específicos nas premissas destas vertentes, no que diz respeito ao compartilhamento digital de audiovisuais.

Sobre a representação do cidadão nos relatórios e nas ações do CNCP, verifica-se, considerando os modelos de homem de Guerreiro Ramos (1984, p.5-6) que este é retratado como homem organizacional e reativo, mas nunca como parentético. As ações educativas são em grande parte unidirecionais, e requerem do cidadão um “método autoritário de alocação de recursos, no qual o trabalhador [cidadão] é visto como um ser passivo que deve ser programado por especialistas para atuar dentro da organização”; e, ainda, deixam claro seu principal objetivo como “o ajustamento do indivíduo ao contexto de trabalho [de cidadania] e não seu crescimento individual”.

Fica claro que Guerreiro Ramos nestes trechos se referia ao contexto empresarial, entretanto, considerando que o Estado é uma instituição, verifica-se que esta mesma lógica se aplica ao pensamento do CNCP sobre o cidadão comum. O que por princípio já é algo desviado do que deveria ser a função de um Estado, ao reproduzir a lógica da relação patrão-empregado para as relações entre Estado-cidadão. Relação na qual o Estado é representado pela parceria entre uma elite política e a iniciativa privada, submetendo o cidadão ao papel de adequar-se aos anseios daqueles que controlam o Estado.

As ações educativas destacadas pelo conselho também refletem esta representação do cidadão, como homem operacional e reativo, o CNCP (2005, p. 77) destaca como a principal realização educativa realizada com o intuito de conscientização da opinião pública, a cobertura da mídia das ações policiais repressivas e o endurecimento no combate à pirataria, o que reflete o destaque dado ao caráter autoritário das ações, como fator educativo; outra campanha divulgada pelo CNCP (2006, p. 109), “Pirata: Tô fora! Só uso original”, propõe uma ação “simples e direta” para alertar sobre os riscos da pirataria, e foi veiculada durante o carnaval, com a distribuição de brindes, camisetas, bonés, etc., veiculação de jingles, e participação nos trios elétricos. Esta estratégia de abordagem demonstra como o cidadão é simplificado dentro deste debate, como indivíduos que assimilam de forma reativa e emocional normas as quais devem adequar-se; uma terceira ação do CNCP (2006, p. 95) foi o lançamento do portal “Cliquedenúncia”, pelo qual as pessoas podem denunciar casos de pirataria. Desta forma, no momento em que um canal é aberto ao cidadão, este é direcionado somente aos objetivos

persecutórios do conselho, sem que exista efetivamente espaço para a discussão sobre o tema.

Guerreiro Ramos (1984, p. 8) define a atitude parentética como aquela em que o homem consegue excluir-se tanto do ambiente interno quanto do externo, examinando-os de forma crítica, atitude que difere da interpretação de si mesmo e da realidade social de acordo com as convencionalidades estabelecidas. Caberia observar aqui, também, que a concepção de *homo complexus*, de Edgar Morin (2002), é convergente com a noção de homem parentético, crítico e criativo, à medida em que se apresenta multifacetada, imprevisível e complexa (*sapiens-demens*, oscilando entre uma condição prosaica, técnica, e outra poética, na qual o lúdico e o imaginário ganham destaque). Neste sentido, o homem retratado pela visão da CNCP, segundo se deduz, é unidimensional, diferentemente do parentético e *homo complexus*, pois se espera dele que justamente enxergue a si mesmo e à realidade social partindo da visão das convencionalidades estabelecidas pelo conselho. O “desenvolvimento e a renovação organizacional, atualmente, só têm sentido até o ponto que representam uma tentativa para dar às pessoas uma sensação de verdadeira participação social” (GUERREIRO RAMOS, 1984, p. 10).

Sobre o estímulo à produção cultural e artística, existem evidências para questionar o quanto a expansão da proteção sobre os direitos autorais realmente atua de forma positiva sobre a produção cultural e artística, ou tem o efeito contrário, devido a tendências monopolísticas que pairam sobre a indústria cultural. Especificamente na indústria cinematográfica, dois casos marcantes podem ser resgatados.

Allen (1976) e Balio (1976) relatam o caso da MPPC (*Motion Pictures Patents Company*), criada por Thomas Edison em 1908, que procurou dominar o mercado cinematográfico em seus primórdios, pela aquisição de patentes, seguida de uma guerra jurídica contra seus adversários. Edison utilizava de sua influência e capital para pressionar pequenos inventores a lhe venderem suas patentes, disso decorreu um encadeamento de processos, no qual Edison impedia novos criadores de colocar seus produtos no mercado, pois mesmo que estes possuíssem invenções originais, a aquisição generalizada de patentes por parte de Edison lhe dava pretextos para abrir processos judiciais contra os pequenos criadores, que sem opção eram obrigados a vender suas invenções, aumentando ainda mais o monopólio da MPPC. Até mesmo os irmãos Lumière, considerados por muitos os inventores do cinema, foram alvos de ações por parte de Edison, e, por não serem detentores de patentes, precisaram retirar-se do mercado

estadunidense. Alguns anos mais tarde Edison criaria também a GFC (*General Film Company*), empresa com a qual começou um processo de integração vertical de distribuidoras de audiovisuais, estrangulando a distribuição de audiovisuais para empresas não associadas à sua companhia. Em 1915 o governo estadunidense precisou intervir, e processou Edison e suas companhias por monopólio, levando ao encerramento das atividades das empresas em 1918.

Um segundo caso relatado por Borneman (1976) foi o caso do cartel formado pelos estúdios cinematográficos estadunidenses na década de 1930, que ficaram conhecidos como *Big five* (Warner Bros, Metro-Goldwyn-Mayer, Paramount, RKO e Twentieth Century-Fox) e *Little three* (United Artist, Universal e Columbia). Estes grandes estúdios teriam criado um cartel para monopolizar o mercado cinematográfico estadunidense, incorporando verticalmente toda a cadeia de produção, distribuição e exibição. Alcançando este controle nem sempre por meios lícitos, muitas vezes forçando redes menores a vender suas salas de exibição. O controle sobre a cadeia de produção era utilizado como barreira de entrada para novos produtores, distribuidores e exibidores, uma vez que sem a associação com um destes grandes estúdios os produtores não tinham onde exibir seus audiovisuais, e os distribuidores e exibidores não possuíam audiovisuais para exibir. Novamente o governo estadunidense precisou intervir, processando os estúdios por formação de cartel, as batalhas nos tribunais foram mais difíceis desta vez, e somente depois de dez anos de disputa, em 1949, o governo venceu o processo, proibindo os estúdios de serem proprietários das múltiplas etapas da cadeia de produção. Guback (1976) também destaca que estas mesmas estratégias eram utilizadas no âmbito do mercado internacional pelos estúdios, visando expandir seu domínio pelos demais continentes.

A intervenção do governo nos estúdios, e sua proibição de integrar verticalmente a produção, distribuição e exibição dos audiovisuais, entretanto, não duraria muito tempo. Conforme relata Owczarski (2008) algumas décadas depois uma nova fase de conglomerados corporativos iria ignorar as proibições de controle sobre a cadeia de produção, e iria mais longe, adquirindo também emissoras de televisão, parques de diversão, lojas de brinquedos, etc. A internacionalização destes conglomerados também se intensificaria, expandindo seu controle globalmente.

Embora no problema econômico clássico da “dupla marginalização” proponha-se que a incorporação vertical poderia gerar um benefício ao consumidor final, que, sem o

efeito causado pela acumulação do lucro de cada produtor nas várias etapas da cadeia de produção, poderia oferecer um preço final menor ao consumidor, existem controvérsias, como sustenta Graça (2007) ao demonstrar que quando uma integração vertical apresenta tendências monopolísticas torna-se anticoncorrencial, dificultando a entrada de novos competidores, e resultando em um preço maior ao consumidor final. De forma análoga o poder de um oligopólio poderia, além do preço mais alto para o consumidor final, impedir o acesso de novos criadores ao mercado, diminuindo a inovação.

Sobre a questão institucional, mais especificamente sobre o aspecto legislativo, sem uma maior participação popular parece ficar prejudicada a legitimidade da defesa da legalidade, uma vez que as próprias leis estão sendo discutidas à revelia dos cidadãos. Destaco, como forma de ilustrar essa apropriação indevida da função do Estado pelo interesse comercial, uma das propostas do plano preliminar de combate à pirataria, que propunha a alteração da legislação para “a desnecessidade da anuência do autor da obra intelectual (vítima da contrafação) para o ajuizamento de ação nos casos de crimes cometidos através da rede mundial de computadores (Internet)” (GIACCHETTA; ARANHA, 2005). Essa proposta foi suprimida do plano final, entretanto, verifica-se como a relação entre uma elite política e a iniciativa privada, sem a participação cidadã, é temerária. Caso esta proposta tivesse sido aprovada, pessoas poderiam ser acionadas e condenadas judicialmente mesmo sem a acusação de prejuízo por parte dos detentores dos direitos autorais, como se os percutores recebessem uma procuração universal para apresentar acusações contra qualquer pessoa que violasse algum direito autoral, mesmo quando a parte potencialmente lesada não tenha manifestado nenhum interesse em mover a ação.

Ainda neste sentido, destaca-se nos relatórios a questão da pressão da indústria internacional sobre o aspecto legislativo nacional, exercido por meio de tratados internacionais, e também pelas próprias associações privadas integrantes do CNCP, uma vez que representam majoritariamente interesses destas indústrias.

4.2.3 Pressões internacionais

Mecanismos internacionais que defendem maior obediência aos padrões internacionais de direito autoral, endossados principalmente pelos países mais

desenvolvidos economicamente, também exercem pressão para um maior endurecimento das legislações nacionais dos países periféricos, assim como em relação às ações repressivas. Destacam-se nos relatórios do CNCP o acordo TRIPS (*Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights*), e as listas negras da pirataria europeia e estadunidense.

O relatório do CNCP (2005, p. 12) aponta para o acordo TRIPS como o início do movimento de combate à pirataria contemporânea, e também como a fonte de atualização das legislações de direito autoral brasileiras. Também se destaca no relatório que o Brasil teria ido além das exigências básicas do acordo, adotando medidas que corresponderiam ao TRIPS-*plus*, um acordo paralelo ao original que propõe um endurecimento maior das ações contra a pirataria.

O acordo TRIPS visa garantir que os países membros da OMC (Organização Mundial do Comércio) adotem padrões mínimos obrigatórios de proteção da propriedade intelectual. Conforme sustenta Menezes (2015, p. 439) o acordo original TRIPS já estabelecia padrões elevados de proteção para a maioria dos países, “submetendo países com níveis de desenvolvimento científico-tecnológico díspares a um padrão similar de proteção”, o acordo teria limitado o *policy space* de países em desenvolvimento e menos desenvolvidos, que ainda dependeriam fortemente de “modelos de inovação incremental, engenharia reversa e uso de conhecimento produzido internacionalmente”.

Menezes (2015, p. 447) sustenta que mesmo com o rigor do acordo original, os EUA, devido a uma estratégia maximalista de proteção dos direitos de propriedade intelectual, têm procurado aumentar o rigor dessa proteção em países em desenvolvimento, pressionando por acordos bilaterais chamados de TRIPS-*plus*, que dentre seus principais objetivos procura “garantir que as regras internacionais de propriedade intelectual dos quais os EUA sejam signatários reflitam os padrões adotados nos Estados Unidos”, “garantir que os padrões de propriedade intelectual sejam condizentes com os desenvolvimentos tecnológicos e que se garantam os direitos de detentores de direitos sobre o uso de seus trabalhos na internet [...]”, “garantir forte aplicação dos direitos de propriedade intelectual e aplicação de penalidades, processos criminais contra desrespeitos aos direitos de propriedade intelectual”.

Conforme aponta Menezes (2015, p. 444) as críticas aos acordos TRIPS e TRIPS-*plus* dizem respeito aos efeitos controversos dos direitos de propriedade intelectual sobre

o desenvolvimento, especialmente os impactos sobre as economias menos desenvolvidas, que perderiam capacidade de promover políticas públicas e direitos sociais. O paradoxo entre a propriedade privada sobre o conhecimento, e o acesso à informação, está no cerne destes efeitos.

Verifica-se, portanto, que por trás das políticas adotadas pelo CNCP, a questão da legalidade é muito mais complexa do que a simples obediência ou transgressão às leis, uma vez que existe um forte *lobby* para a criação de um novo padrão legal. A aparência de neutralidade no posicionamento da CNCP oculta um jogo de poder, que afeta diretamente o desenvolvimento nacional, e a criação de políticas públicas que propiciem este desenvolvimento.

O Brasil não está a salvo destas pressões internacionais, ao contrário, é um alvo primário. Conforme deixa em evidência o relatório da CNCP (2006b, p. 59) a adoção pelo Brasil das medidas contra à pirataria, coordenadas pelo conselho, e “apoiadas” pela MPA (*Motion Pictures Association*), foram fundamentais para encerrar um processo que visava a exclusão do Brasil do GSP (*Generalized System of Preference*) dos EUA, por não adotar os padrões de proteção de propriedade intelectual estadunidenses.

Ao mesmo tempo em que o papel da MPA é destacado como um fator para a não exclusão do Brasil do GSP, é preciso considerar o que teria levado ao início do processo em si, uma vez que a exclusão do GSP estadunidense normalmente atingia países com violações mais graves, como o alinhamento de países com grupos terroristas. Neste sentido, o processo que poderia levar à exclusão do Brasil do GSP parece ter exercido uma função clara, a de pressionar o país a adesão à normas correspondentes ao TRIPS-*plus*. A intenção de exercer pressão sobre o Brasil neste sentido fica clara na troca de telegramas entre o embaixador Sobel e o secretário de estado Shannon, vazada pelo Wikileaks.

Uma reivindicação comum, por exemplo, foi o desejo do Brasil de permanecer no GSP, uma vez que o Congresso dos EUA discute a renovação do seu status. Após avançarem no combate à pirataria nos últimos 18 meses, sob a ameaça do governo estadunidense revogar o status do país no GSP, os brasileiros agora acreditam que seria injusto se fossem expulsos do programa por fatores não relacionados. Estou preocupado que se nós procedermos nesta direção, isso poderia jogar uma sombra sobre o crescente diálogo positivo que estamos construindo, e jogar o país nas mãos da extrema esquerda local. Nós precisamos manter a flexibilidade nisto, uma vez que o GSP pode ser uma ferramenta poderosa no futuro. [...] (SOBEL, 2006)

Neste sentido, a discussão sobre a questão da pirataria acaba não levando em consideração questões mais amplas sobre o impacto sobre o bem-estar social dos cidadãos, nem a participação destes nas discussões sobre o tema, uma vez que a pressão exercida por governos internacionais, e associações que representam os interesses da indústria dos países mais desenvolvidos, acabam desequilibrando o debate, e suprimindo qualquer representatividade cidadã.

É preciso refletir também sobre as consequências de aceitar de forma indiscriminada as pressões da política internacional sobre o desenvolvimento da legislação nacional, pois embora os acordos internacionais sejam ferramentas legítimas das relações comerciais entre países, não se pode assumir ingenuamente que elas serão plenamente positivas para os países em desenvolvimento. Não é uma questão de opor-se aos sistemas comerciais dos países centrais, mas de encarar as relações internacionais com maturidade, e não com uma expectativa paternalista em relação às nações desenvolvidas.

O relatório do CNCP (2009, p. 45) destaca a reclassificação do Brasil dentro das listas *Special 301*, que passou da “lista de países em observação prioritária”, na qual são colocados os países com um maior grau de deficiência na proteção dos direitos de propriedade intelectual, para a “lista de países em observação”, classificação na qual permanece atualmente. O relatório destaca que discorda da inclusão do país em qualquer lista de observação, uma vez que teria cumprido acordos de forma adequada aos acordos multilaterais conforme mediados pela OMPI (Organização Mundial da Propriedade Intelectual) e a OMC (Organização Mundial do Comércio).

As *Special 301* são listas criadas pelo relatório anual da USTR (*United States Trade Representative*), e remetem à cláusula 301 do *Trade Act of 1974*, que trata da defesa dos interesses comerciais estadunidense em relação aos países estrangeiros. Seus principais objetivos são:

A maior prioridade para sua administração é utilizar todas as possíveis fontes de vantagens disponíveis para encorajar outros países a abrirem seus mercados para os produtos e serviços exportáveis dos EUA, e prover adequada e efetiva proteção e *enforcement* dos direitos de propriedade intelectual estadunidenses. Em direção a esta finalidade, um objetivo central da política comercial desta administração é garantir que os proprietários estadunidenses de propriedade

intelectual tenham uma oportunidade justa de utilizar e lucrar com suas propriedades intelectuais ao redor do mundo. (USTR, p. 5, 2019)

A linguagem utilizada no documento demonstra claramente que se trata de ações que não visam o estabelecimento de leis sobre a propriedade intelectual do ponto de vista do interesse social, mas especificamente do *enforcement* da legislação que traga um maior benefício aos detentores estadunidenses de propriedade intelectual, com finalidades estritamente comerciais. Isto significa que a posição estadunidense é centrada em seus interesses internos, e não em um pensamento de uma legislação de direitos autorais que gere um benefício global.

O relatório providencia uma oportunidade para chamar países estrangeiros e expor as leis, políticas, e práticas que falham em prover proteção à propriedade intelectual e *enforcement* para os inventores, criadores, marcas, produtores, e serviços estadunidenses. A identificação destes países e barreiras de mercado relacionadas à propriedade intelectual e os passos necessários para dirigir-se a essas barreiras são um componente crítico dos esforços agressivos desta administração para defender estadunidenses de barreiras comerciais prejudiciais à propriedade intelectual. (USTR, p. 5, 2019).

Estes trechos do relatório deixam claro que quaisquer medidas disponíveis serão tomadas para defender o interesse comercial dos estadunidenses. Inclusive a criação de retaliações comerciais, como foi o caso do processo que poderia excluir o Brasil do GSP. É importante destacar que o *lobby* da iniciativa privada junto ao governo é legal nos EUA, assim como o financiamento privado de campanhas políticas, o que torna a influência da iniciativa privada sobre as decisões do governo estadunidense ainda mais relevantes.

Outro ponto do relatório que demonstra a unilateralidade da abordagem estadunidense diz respeito à recusa ao sistema DOC (Denominações de Origem Controlada), proposto pela União Europeia para garantir o direito sobre produtos regionais típicos, como o queijo parmesão e feta (que também poderia aplicar-se a uma série de outros produtos, como nos casos brasileiros da cachaça ou do açáí). Este sistema garantiria o direito estabelecido pela tradição da produção local ao nome destes produtos, impedindo que produtos similares, mas criados fora das regiões tradicionais pudessem utilizar estas denominações. O relatório da USTR (2019, p. 19) rejeita o sistema DOC, afirmando que o sistema que deve prevalecer é o sistema de registro de marcas, que

garante a quem registra primeiro o controle sobre a designação. Casos recentes podem ilustrar as distorções que podem ocorrer dentro do sistema de marcas defendido pelos estadunidenses, como no caso da cachaça e do açaí, que foram registradas por França e Japão respectivamente (G1, 2007).

O Brasil também aparece na lista de “países em observação prioritária” da União Europeia, o último relatório do DG TRADE (*Directorate-General for Trade of the European Commission*) coloca o país entre outros quatorze que estão em observação. De acordo com o DG TRADE (2018), as principais preocupações da UE, em relação à pirataria no Brasil, estariam centradas na pirataria digital, nos produtos farmacêuticos, e nos alimentos protegidos pelo DOC. Especificamente sobre a pirataria digital o relatório pede por uma reforma na legislação brasileira de proteção intelectual, embora não especifique quais pontos específicos precisariam ser modificados.

Recentemente a UE aprovou sua nova Diretiva da União Europeia sobre o Direito do Autor, que visa regulamentar o mercado digital, endurecendo o controle sobre os conteúdos digitais, do que se pode inferir que as normas que a UE deseja para as legislações dos países em desenvolvimento também caminhem neste mesmo sentido. Dentre os artigos da nova diretiva que causaram grande polêmica está o artigo 13, que obrigará às plataformas de conteúdo a aplicarem filtros de upload, para verificar previamente se os conteúdos carregados pelos usuários são protegidos por direitos autorais. A principal crítica é que estes mesmos algoritmos também poderiam ser usados para fins de censura (CREATIVE COMMONS BR, 2019).

Verifica-se, portanto, que o Brasil, e os demais países em desenvolvimento, sofrem pressões internacionais dos países centrais, especialmente EUA e UE, para modificar suas legislações, endurecendo o combate à pirataria.

É necessário questionar este ciclo de dependência entre os países em desenvolvimento e os países centrais, historicamente os países em desenvolvimento sempre foram exportadores de *commodities* e matéria-prima, enquanto os países centrais exportadores de manufaturados e tecnologia. Com o avanço da capacidade dos países em desenvolvimento de realizar procedimentos de engenharia reversa, e a diminuição da diferença de acesso à informação entre os países centrais e os em desenvolvimento, especialmente pela popularização da internet, o apelo para maior rigidez na obediência aos direitos autorais parece tornar-se cada vez mais urgente para os países desenvolvidos.

A injustiça deste sistema, assim como a falta de ética existente na lógica do controle mercadológico sobre o conhecimento, fica evidente quando tratamos, por exemplo, da questão dos medicamentos. Quando empresas detetoras de propriedade intelectual sobre medicamentos vitais se recusam a oferecê-los a um preço acessível em nome da lucratividade, fica claro que o enclave mercadológico está extrapolando a delimitação social que deveria contê-lo, tornando-se cruel com o ser humano.

Em menor escala, mas reflexo do mesmo problema, estão o controle sobre outros tipos de propriedade intelectual, sobre a utilidade industrial, sobre o conhecimento científico, e sobre a cultura. Mesmo que estes não pareçam ser problemas tão graves quanto o problema dos medicamentos, eles também são cruéis pois visam restringir a liberdade e a autoeficácia das pessoas dos países periféricos, procurando manter o *status quo* que divide o planeta entre países desenvolvidos e em desenvolvimento.

4.2.4 Eventos

Os grupos de combate à pirataria também se reúnem em fóruns, congressos e seminários para discutir medidas de repressão à pirataria. No Brasil uma das principais organizadoras destes eventos é a OAB/RJ, que realiza eventos temáticos, na qual são discutidas pautas de interesse ao combate à pirataria, especialmente direcionadas para as questões jurídicas, como o sistema processual jurídico brasileiro. O evento conta com a participação de representantes da indústria, de entidades de classe, e com juízes e desembargadores, que oferecem algo que se parece como uma “instrução” de como a indústria deve agir para impetrar processos bem-sucedidos contra os piratas. Detalhando, por exemplo, em quais artigos do código de processo civil os aqueles que desejam processar criminalmente os piratas devem estudar para embasar suas ações, e apresentando casos específicos de jurisprudência que podem contribuir para a causa dos representantes da indústria. As mesas também dão espaço para que os próprios representantes da indústria apresentem os problemas que enfrentam no combate à pirataria, e quais medidas desejam alcançar nos tribunais brasileiros, seja pelo estabelecimento de jurisprudências, ou por modificações na legislação.

Em um dos fóruns promovidos pela OAB/RJ (2017), o representante da MPA, Ygor Valério, explica os interesses que representa no painel “Bloqueio de sites e

aplicativos, o desafio dos titulares de direitos autorais”. Valério sustenta que o objetivo da MPA seria combater o “empresário da pirataria”, sujeito que lucra com a distribuição de trabalhos protegidos por direitos autorais. O representante da MPA critica o processo atual de combate à pirataria, denominado *notice and takedown*. Neste sistema um site que oferta conteúdo pirata é notificado pelo detentor dos direitos autorais, e precisa retirar o conteúdo do ar, sob pena de ser responsabilizado judicialmente caso não o faça. Para a MPA este sistema é ineficiente, funcionando somente para a pirataria incidental, quando o usuário não tem a intenção de cometer pirataria, mas acaba infringindo o direito autoral por descuido (ex.: ao colocar uma música de fundo protegida em um vídeo), mas não para a pirataria estrutural, quando o usuário tem a intenção de cometer pirataria. Para Valério o processo jurídico brasileiro deveria permitir o bloqueio completo do acesso aos sites que oferecessem material pirata, caso a oferta de conteúdo pirata fosse a função principal do site a ser bloqueado. O representante da MPA explica como seria o bloqueio de sites da seguinte forma:

Enquanto no *notice and takedown* o que o titular faz é enviar uma carta, uma notificação, para o provedor que hospeda o conteúdo, e diante desta notificação, com sorte, o provedor vai lá e apaga este conteúdo do servidor. No bloqueio de site, imagine um site que tenha sido bloqueado no Brasil, este site continua existindo em outros países, ele continua sendo acessível em países em países nos quais o bloqueio não foi implementado [...]. Enquanto o *notice and takedown* é uma ferramenta na qual o titular conversa com o provedor de aplicação, o provedor que hospeda o conteúdo; o bloqueio é uma medida que se opera no âmbito do provedor de conexão, então são as teles, então é uma ordem judicial para que as teles impeçam que seus clientes acessem o *thepiratebay.org*. De forma que se a Telefônica, por exemplo, implementar este bloqueio, eu que sou cliente da Telefônica ao tentar entrar no site do *piratebay* não consigo. Aquele site se encontra bloqueado no provedor da Telefônica [...]. (VALÉRIO, 2017, 35 min.)

Percebe-se que a medida defendida pela MPA é no mínimo temerária, uma vez que o sistema se assemelha muito ao sistema de censura da internet adotado por países como a China e a Coreia do Norte. Embora o alvo sejam os sites que realizem atividades ilegais, verifica-se que conluíus entre elites e poder público podem definir a ilegalidade de formas bastante abrangentes e flexíveis, com o intuito de atender seus próprios interesses. O esforço dos representantes das indústrias na modificação das legislações brasileiras, conforme se tem procurado demonstrar durante este exame das atividades dos grupos antipirataria, reflete o quanto a legislação de um país pode ser influenciada por interesses de grupos particulares, ignorando o bem-estar mais amplo da sociedade.

Promover alterações na legislação brasileira com o intuito de permitir o bloqueio de sites parece ser o principal objetivo atualmente da MPA. Valério (2017, 2017c), representante da associação, coloca como tema central de suas palestras atuais a questão do bloqueio, defendendo o PL5204/2016 que visa alterar a Lei nº 12.965 para permitir o bloqueio de sites.

Ao adentrar no referido projeto de lei verifica-se que a citação à violação dos direitos autorais somente aparece de forma secundária no documento. Sugere-se que o bloqueio de sites visaria combater crimes como o roubo de contas correntes online, o tráfico de pessoas, etc. (BRASIL, 2016). Entretanto, é necessário questionar se o combate a estes crimes seria o real propósito da lei, ou somente um subterfúgio para um aumento da proteção comercial dos direitos autorais. Refletindo sobre o efeito do bloqueio de sites sobre os crimes citados na proposta, sobre o roubo de contas correntes online, pode-se questionar: qual efeito o bloqueio de sites efetivamente teria sobre este crime, uma vez que o *modus operandi* deste não se utiliza de sites fixos, e sim de clonagens temporárias de sites bancários, que estão constantemente mudando de endereço? Sobre o tráfico de pessoas, poder-se-ia questionar o quanto o bloqueio de um site representa uma ação significativa, uma vez que esta seria uma medida somente paliativa. Não vejo como este crime possa ser encarado de outra forma que não seja a prisão de criminosos e a libertação das vítimas. Estes lapsos na proposta enfatizam a suspeita de que o verdadeiro propósito do projeto de lei não seria o combate a estes crimes específicos, mas sim o aumento do controle comercial sobre os direitos de propriedade intelectual, uma vez que para os outros crimes parece ser uma medida ineficaz. O subterfúgio de associar o compartilhamento de arquivos digitais com crimes mais graves, para a aprovação de legislações mais repressivas, parece ser uma estratégia recorrente.

Embora a polêmica sobre este tipo de ação seja evidente, recentemente ocorreram tentativas de bloqueios de sites no Brasil, exatamente como propõem o representante da MPA, o que demonstra que a tese tem ganhado o apoio de parte do judiciário brasileiro. No mês de setembro, de 2019, o site MEGA, um site que hospeda arquivos em nuvem (semelhante ao Google Drive) foi bloqueado em todo o país durante quase um mês, por decisão do Tribunal de Justiça do Estado de São Paulo, as operadoras Claro/NET, Vivo/Telefônica, Oi e Algar Telecom, foram ordenadas a bloquear o acesso ao site. Não é possível saber quem foi o juiz que concedeu a ordem, nem mesmo qual detentor de direito autoral promoveu a ação, pois a ação corre em segredo de justiça.

Verifica-se também que o bloqueio de sites resgata de certa forma a polêmica medida que havia sido suprimida no plano de combate à pirataria, que propunha a permissão de persecução dos piratas à revelia do detentor dos direitos autorais. Ou seja, um representante de direito autoral que tivesse o seu material publicado ilegalmente poderia ajuizar o pedido para o bloqueio total de um site, mesmo que ele só represente parte do material publicado de forma ilegal. Seria como se lhe fosse concedido o direito de representar outros detentores de direitos autorais, mesmo que estes não tenham efetivamente lhe concedido esta procuração.

Esta questão também poderia ser pensada do ponto de vista de suas consequências futuras, pois as medidas repressivas nunca se revelam imediatamente, ao contrário, vão ganhando espaço passo a passo, gradualmente aumentando seus escopos de atuação.

Em um segundo painel do evento OAB/RJ (2017b), “Gestão coletiva de direitos autorais no ambiente digital”, destacou-se a fala de Marcílio Moraes, representante da GEDAR (Gestão de Direitos de Autores Roteiristas). Isso porque o endurecimento da repressão à pirataria quase sempre coloca o argumento de que a pirataria rouba dos autores, mas as críticas de Moraes demonstram que nem sempre o interesse da indústria está focado na proteção dos autores.

No Brasil, infelizmente, aqui estou falando das grandes empresas contratantes, os contratos são muito restritivos no que diz respeito aos direitos dos autores roteiristas, claro que a gente tem liberdade de assinar ou não assinar, mas na prática, na vida de todo profissional, esta liberdade não é tão grande. Você chega diante de uma grande empresa, ela enfia um contrato na sua mão, você tem poucas condições de dizer “ah, não vou assinar porque ...”, você vai recusar a fazer uma novela, que dá muito dinheiro, muito prestígio, porque tem alguma cláusula que não te agrada, que você acha ser restritiva demais. Quer dizer, tem esta pressão, a pessoa precisa sobreviver, o poder econômico existe. Então o que acontece, os autores roteiristas no mercado audiovisual brasileiro, atualmente cedem todos os direitos sobre a obra que produzem. É uma cessão integral, você cede tudo. E mesmo aqueles direitos que a legislação caracteriza como inalienáveis, os chamados direitos morais, mesmo estes podem ser usurpados, com o artifício da classificação da obra audiovisual como obra coletiva [...], se você prestar atenção, atualmente, no final da exibição das obras de dramaturgia na televisão, vem a legenda “esta é uma obra coletiva de ficção”, não é à toa. E neste particular, a lei de direitos autorais é cristalina, e mesmo que no contrato esteja ali dizendo que você aceita que aquilo ali é uma obra coletiva, e que o autor passa a ser a emissora, passa a ser produtora, apesar disso a lei dos direitos autorais é cristalina ao dizer no art. 16 que são coautores da obra audiovisual, o autor do assunto, o diretor, o músico, ou seja, define a obra audiovisual como obra em coautoria e não como obra coletiva. É preciso falar na grande injustiça que ocorre no Brasil, pois a legislação afirma que são três os coautores de obras audiovisuais, o autor roteirista, o diretor e o músico, mas somente os autores compositores de obras musicais atualmente recebem

pela comunicação pública das suas obras, nem o autor roteirista, nem o diretor, recebem pela exibição pública. (MORAES, 2017b, 40 min.)

Desta forma, ao mesmo tempo que os representantes da indústria exigem um respeito aos direitos autorais que são sua propriedade, ela acaba usurpando o direito autoral dos criadores. Poder-se-ia dizer que enquanto o *hacker* pirateia o direito autoral da indústria, parte da indústria pirateia o direito autoral dos criadores; enquanto o *hacker* se vale de subterfúgios tecnológicos para copiar e distribuir os materiais usurpados, parte da indústria se vale do poder econômico para pressionar os autores a cederem integralmente seus direitos.

Moraes (2017b) também aponta para os fenômenos de oligopolização do mercado audiovisual, e também de integração vertical dos meios de produção e distribuição/exibição dos audiovisuais, que criam barreiras de entrada no mercado. Em consequência disto, o ato de firmar um contrato, que em princípio seria um ato de livre vontade, acaba não sendo, pois o próprio mercado não é livre, é controlado.

A discussão sobre a pirataria, e, conseqüentemente, sobre os direitos de propriedade intelectual, sobre as políticas para lidar com a pirataria, etc., não é somente centrada em uma visão mercadocêntrica, mais do que isto, é centrada em uma visão do mercado exclusivamente a partir das lentes da indústria, ignorando que criadores, consumidores, e outros atores participantes do mercado possam possuir visões diferentes sobre como o mercado deveria funcionar, e que estas visões divergentes também podem ser legítimas.

Esta percepção permeia as concepções gerais do grupo antipirataria, mas gera implicações específicas para cada nova situação apresentada nas discussões. Gustavo Surerus, representante da Globosat, em um dos eventos na OAB/RJ (2018), afirma, por exemplo, que toda pirataria tem caráter comercial.

Quando a gente não tem um *fingerprint*⁴³ ou uma forma de trabalhar com robôs, o trabalho é manual mesmo, identificando e mapeando a maior parte dos sites, muitas vezes a gente consegue o robô para fazer a identificação do site que está transmitindo nosso sinal, mas a gente não consegue o robô para derrubar, mas pelo menos o robô conseguindo achar o site, a gente consegue

⁴³ *Fingerprint*, em português, impressão digital, neste caso é um sinônimo para a técnica de *watermark*. Ver glossário.

jogar em uma base de dados, e manualmente a gente procura as formas de derrubar, de retirar o conteúdo do ar, ou, no mínimo, pelo menos retirar das buscas do Google. Porque pirata adora aparecer, se também não estiver na primeira página do Google, ele também se desinteressa, então a gente tenta caçá-los nas buscas do Google, tenta caçá-los no Facebook, de forma a não dar publicidade, todos os piratas ganham dinheiro com publicidade, quanto maior o volume de pessoas no site, mais ele acaba monetizando, e mais ele acaba recebendo, então se a gente não conseguir tirar eles, ou derrubar eles do ar, a gente consegue de alguma forma diminuir a influência dele. (SUERUS, 2018, 1h16min.)

O representante da Globosat se refere ao caso dos *live streamings* em sua fala, mas também realiza um julgamento geral sobre os piratas, ao sustentar que “todos os piratas ganham dinheiro com publicidade”. De fato, a pirataria com o intuito de lucro existe, mas não se pode afirmar que toda pirataria visa o lucro. Conforme foi longamente exposto na descrição do fórum Avalon, existem comunidades que visam o compartilhamento de audiovisuais por motivos de acesso à cultura, na qual os usuários gastam recursos para a manutenção das comunidades, assim como seu tempo para a organização da comunidade, para a criação de legendas, etc., sem que exista qualquer tipo de remuneração, nem mesmo por meio de publicidade. O problema da generalização de Suerus de que a pirataria tem sempre intuito comercial é que, aceitando-se esta conclusão, não se discute o problema de forma mais ampla, considerando que existem outros tipos de pirataria que não têm interesse comercial algum. A visão defendida por Suerus, portanto, é unidimensional e considera somente os interesses da indústria, ignorando o fato de que a pirataria pode não ser somente resultado da ganância individual, mas também resposta aos outros problemas diversos, como leis de direitos autorais excessivamente protetoras, ou, até mesmo, políticas comerciais injustas praticadas pela própria indústria do audiovisual, como aplicação de margens de lucro muito altas para seus produtos, adoção tardia de tecnologias, e não oferta ao público de conteúdos de interesse que estejam sob seu controle comercial.

Mesmo quando as próprias pesquisas levantadas pelas associações fornecem grandes indícios de que a pirataria tem forte relação com as próprias estratégias comerciais da indústria, não existe reconhecimento de responsabilidade por parte da indústria de que eles podem ser, pelo menos em parte, também a causa do fenômeno.

Paulo Rosa, representante da Pró-Música, em OAB/RJ (2017c), que apresenta uma pesquisa feita pela associação que aponta para uma queda significativa em todas as modalidades de pirataria digital online no Brasil, em 2017, concomitantemente com o

crescimento da oferta dos serviços legais de *streaming*. Embora a pirataria de música, pelo compartilhamento de arquivos mp3 já fosse popular desde o final da década de 1990, serviços como o iTunes e Spotify, que oferecem uma alternativa legal de *streaming*, só chegam ao Brasil em 2011 e 2014 respectivamente. Este atraso não se deve à falta de tecnologia para a oferta dos serviços, mas a estratégias comerciais da própria indústria, que atrasam o lançamento de inovações, com o objetivo de obter a maior lucratividade possível sobre os produtos que controla. A situação dos audiovisuais é similar à da música, embora tenha sido necessário mais tempo para que a qualidade dos audiovisuais piratas se tornasse uma ameaça real aos canais oficiais de distribuição.

Embora exista o direito de propriedade, esse direito não é ilimitado. A exploração comercial de qualquer tipo de recurso exige limitações sociais e éticas, que, uma vez extrapoladas, podem ter por consequência a perda da legitimidade do direito de propriedade em questão. Certamente as fronteiras destas limitações sociais e éticas não são claras, mas de certa forma, no caso específico da pirataria digital de audiovisuais, o próprio fenômeno da pirataria pode ser um indicador destas limitações. Quando se espera que o Estado gaste os recursos dos cidadãos, mobilizando a estrutura que pertencem à sociedade como um todo, como as polícias e o sistema judiciário, para a proteção de interesses somente de um grupo específico, algo parece estar errado. Por isto também a pirataria precisa ser discutida de forma multidimensional, não somente a partir do ponto de vista da repressão, mas também da responsabilidade que cabe às empresas, procurando alcançar políticas e legislações que consigam estabelecer equilíbrio entre desenvolvimento e bem-estar social.

4.2.5 Entrevistas com representantes do grupo antipirataria

Nesta seção procurei trazer observações complementares sobre o grupo antipirataria, a partir de conversas que realizei com dois membros titulares do CNCP. As entrevistas ocorreram paralelamente ao exame dos documentos, e dos eventos apresentados nas seções prévias. Para manter uma isonomia de tratamento entre os piratas e o grupo antipirataria, mantive o anonimato das pessoas que concederam as entrevistas.

O primeiro entrevistado atua no combate à pirataria há mais de 10 anos, antes disso, traçou uma extensa carreira a frente de associações da indústria, passagens por

cargos públicos estaduais e federais, e teve participação ativa na criação de diversas instituições que compõem a estrutura de combate à pirataria no país, utilizarei o pseudônimo Malone para referir-me a ele.

Malone acredita que a pirataria deve ser tratada de forma ampla, e sua perspectiva é a de quem esteve à frente de associações que defendem a indústria, neste sentido, acredita que cada setor industrial sofre com algum tipo de contravenção específica, alguns com o contrabando, outros com a falsificação, etc., é por esta perspectiva que inclui a pirataria dentro de um espectro mais amplo de crimes contra o mercado.

O crescimento da pirataria online seria para ele um fenômeno recente, pois há alguns anos ainda predominava o comércio ilegal de audiovisuais pela venda de CDs e DVDs piratas, mas que tem se tornado um grave problema social. Malone detalha a forma como enxerga esta atividade.

O pirata, quem se apropria de forma ilícita de títulos de filmes de músicas para *streamings* ilegais, ele não investe nada, e ele só vende o que deu certo, ou seja, o filme que não deu certo o estúdio assume o prejuízo, então você tem várias produções feitas anualmente, algumas realmente têm um volume importante de recursos, de bilheteria, mas têm muitos produtos que não alcançam este nível de sucesso, o pirata só copia o sucesso, ele não vai atrás do que deu errado, ele só vai viabilizar a pirataria daquilo que atrai o público, *blockbusters*, só que no portfólio de produção você tem os *blockbusters* que sustentam a indústria, e iniciativas que não dão os mesmos resultados, muitas vezes dão prejuízos. Aí vem a primeira perversão, o pirata copia aquilo que dá certo, aquilo que está vendendo mais, aquilo que o público procura, e as pessoas não enxergam que por trás disso existem produções que não atingem esta rentabilidade, mas que o estúdio teve que bancar com o custo. Isto é um processo que pode contaminar toda a indústria. (MALONE, 2019, 9 min.)

Para Malone a pirataria de audiovisuais não se restringe aos *downloads* e aos *streamings* ilegais, outra fonte seriam os *marketplaces* legais, que vendem aparelhos de IPTV (*Internet Protocol Television*), estes aparelhos quando conectados a um televisor e a internet dão acesso ao usuário aos canais de TV por assinatura, sem que o usuário precise pagar mais nada além do preço de aquisição do dispositivo. Estes aparelhos são proibidos pela ANATEL, mas isto não impediria que fossem vendidos em lojas como produtos legais. Por não pagarem impostos, não pagarem direitos autorais, e nem arcarem com os custos das produções, estas empresas piratas teriam um lucro gigantesco.

A compra de produtos piratas também seria responsável por fomentar outros tipos de crimes, como os ciberataques, e o crime organizado. Malone também aponta a relação da pirataria com a corrupção, sustentando que a viabilização do ilícito passa pela compra de autoridades corruptas para bancar a venda ilegal, afirma “não estou falando do camelo, não estou falando de um trabalhador, são estruturas criminosas que estão por trás, se aproveitando cada vez mais deste comércio ilícito em nível mundial”. Neste sentido, também existiria uma hipocrisia por parte dos usuários que consomem a pirataria, quando reclamam da corrupção, mas praticam atividades que fomentam a corrupção.

A pirataria não atingiria somente a indústria estrangeira, apesar da predominância dos audiovisuais estadunidenses. Malone cita o caso do filme *Tropa de Elite* (2007), que foi um grande sucesso de bilheteria, mas que poderia ter sido muito maior caso não tivesse caído na mão dos piratas. Comenta também como o diretor do filme José Padilha desenvolveu toda uma estrutura logística para o segundo filme da franquia, visando evitar a pirataria, devido a corrosão que o problema representou para o primeiro filme. O entrevistado também considera que não é um problema de ordem ideológica, mas sim econômica.

Nós temos que abstrair qualquer ideologia disto, não é ideológico é econômico, o grande erro da ideologia é que você esquece a realidade, para investir você precisa de dinheiro, o dinheiro vem do resultado da sua venda, ou de um financiamento, de um incentivo, não importa, você precisa ter este tipo de círculo virtuoso, você produz, vende, produz, vende, e vai crescendo, atendendo um mercado, sem isto você é desestimulado (MALONE, 2019, 21 min.)

Malone acredita que mesmo nos casos dos audiovisuais que não chegam ao circuito comercial legal, a pirataria não é justificável. Para ele você poderia até discutir a modificação da legislação de direitos autorais, diminuindo o tempo de proteção, mas isso precisaria ocorrer dentro do sistema legislativo.

A lei é esta, você pode até discutir estes prazos [da vigência dos direitos autorais] por força de lei, mas a lei está aí. Eu não posso justificar o crime dizendo que com isto eu estou ajudando alguém, não está ajudando, não é por aí. Claramente se você não defende ética e lei, o país não existe, não existe país desenvolvido que não atenda princípios éticos e legais, isto é notório. Pegando os países com maior IDH você verá que também são os países que têm o mais alto respeito à ética e a legalidade, isto é segurança jurídica. O pirata está fazendo isto por amor à pátria, amor aos bons princípios, ele está fazendo para

ganhar dinheiro. Ele vem com um discurso muito bonito, por isto eu falo de ideologia, “vou permitir o acesso à cultura”, existe meios legais, legítimos, sociais de acesso à cultura, nunca com base no crime, é inaceitável a prática criminosa para você justificar qualquer atitude humana. Pergunta para o pirata “então você está fazendo isto por amor à cultura?”, duvido, ele está fazendo por dinheiro, é assim que ele ganha dinheiro fácil, ele não investe nada, ele está sugando a criação, a inovação, e o investimento que outro fez, é um discurso vazio. (MALONE, 2019, 24 min.)

O entrevistado reconhece, entretanto, que novos modelos de negócio podem gerar resistência por parte da indústria que já está consolidada, uma tentativa de manter o *status quo*, mas que para ele não é possível resistir, quando se cria um modelo de negócio interessante, este modelo inovador acaba superando e a indústria consolidada precisa negociar suas posições. Defendendo que a própria criação de novos modelos de negócio pode ajudar a combater a pirataria.

O segundo entrevistado se aproximou do combate à pirataria dedicando-se ao estudo e atividades relacionadas à propriedade intelectual, participando de atividades consultivas na área, e lecionando na área de direito, utilizarei o pseudônimo de Eliot para referir-me a ele.

Antes de começar a falar sobre a pirataria, Eliot realiza uma distinção entre o que ele considera pirataria de fato, como ato criminoso que tem o intuito de lucro, e a ideia de *fair use*⁴⁴, que seria o uso justo de um material protegido sem o pagamento de *royalties*, como para fins educativos. A pirataria com intuito de lucro é vista pelo entrevistado como algo que gera grandes prejuízos econômicos e sociais, desestimulando a produção e a inovação. Mesmo os produtos de outros países quando pirateados prejudicariam a economia, uma vez que existe uma cadeia interna de distribuição destes produtos, que gera empregos e impostos. Também chama atenção para o respeito aos tratados internacionais dos quais o Brasil é signatário, que teriam impactos sobre a economia.

Eliot reconhece que o tempo de proteção dos direitos autorais seria excessivo, e que os termos das leis também são muito restritivos, sendo necessária uma revisão das legislações, com ampliação do escopo dos casos considerados como *fair use*. Mas acredita

⁴⁴ É um conceito da legislação estadunidense de direito autoral, que permite o uso de material protegido sob certas circunstâncias, como para fins educacionais. Na legislação brasileira também existem algumas limitações do direito autoral, como para o uso da imprensa, para as citações em trabalhos acadêmicos e a posse de pequenos trechos copiados para fins pessoais sem intenção de lucro. Também vale destacar que em 1997 o NET Act alterou a legislação suprimindo a necessidade de “vantagem comercial” ou “ganho monetário” para considerar a troca o compartilhamento de arquivos como crime.

que a discussão sobre ampliar o acesso à cultura, gerar maior diversidade cultural, é um assunto distinto da questão do combate à pirataria, que teria um foco maior nos produtos recém lançados no mercado. O entrevistado não enxerga a pirataria de blogs e sites que compartilham audiovisuais fora do circuito comercial, sem a intenção de lucro, como pirataria, e acredita que esta questão diz mais respeito a uma rediscussão das leis de direito autoral do que com o combate à pirataria.

Sobre a polêmica proposta que propunha alterar a legislação brasileira para “a desnecessidade de anuência do autor da obra intelectual (vítima da contrafação) para o ajuizamento de ação nos casos de crimes cometidos através da rede mundial de computadores (Internet)”⁴⁵, que faria parte do Primeiro Plano de Combate à Pirataria do CNCP (2005), mas que foi suprimida na versão final. Embora, acredito, esteja sendo retomada com um formato diferente no PL5204/2016, que pretende permitir o acesso à sites completos por infringirem o direito autoral, o entrevistado explica seu posicionamento.

Acho que é polêmico, porque hoje, se não me engano, a ação é pública condicionada à representação do autor, pois estamos falando de um direito de caráter patrimonial do autor. O direito autoral é presumido, para que o autor abra mão do direito autoral ele precisa falar expressamente sobre isto. Mas atualmente nós temos diversos modelos de negócios distintos, então dependendo do seu modelo de negócio pode ser interessante você cobrar sobre qualquer distribuição do seu conteúdo, sobre qualquer transformação deste conteúdo, mas muitas vezes para novos autores o melhor é o maior número de distribuições possíveis, seja um show, ou uma palestra, então o autor pode querer que este conteúdo seja distribuído o máximo possível, mesmo que ele não saiba que seu conteúdo está sendo distribuído. Quando você tira a possibilidade do autor se manifestar se quer ou não ajuizar uma ação penal, você pode estar no final das contas prejudicando o autor, que vive de um outro tipo de modelo de negócio, que seja baseado na maior distribuição possível para que o autor fique famoso, e viva de palestras, de shows, ou de outro tipo de mercado. Hoje com a internet nós temos vários modelos de negócios diferentes, e nós não podemos formatar a lei para proteger somente aquele tipo de negócio que tínhamos antes da internet. Quando você coloca a ação pública incondicionada, você pode prejudicar diversos autores que vivem de modelos diferentes de negócios. (ELIOT, 2019, 13 min.)

Entretanto, o entrevistado não vê a aproximação entre a iniciativa privada e o poder público como algo necessariamente negativo, acredita que é importante esta

⁴⁵ GIACCHETA, André; ARANHA, Bruno. O plano nacional de combate à pirataria. **Migalhas**. Disponível em: <<https://www.migalhas.com.br/dePeso/16,MI11122,31047-O+plano+nacional+de+combate+a+pirataria>>

aproximação para que ocorra o diálogo, para que iniciativa privada possa apontar os problemas que enfrentam, e ajudar na criação de melhores políticas públicas. Eliot também acredita que o CNCP tem uma diversidade de representantes, e que diversos setores da sociedade têm voz para expor seus pontos de vista, sustentando que as reuniões do conselho são bastante democráticas.

A história pessoal que conduziu os atores sociais entrevistados ao combate à pirataria, contexto imediato, distingue-se do caminho traçado pelos piratas, e, conseqüentemente, da história das ideias que influenciaram a construção da representação social do grupo. Não significa que os piratas não tenham eles mesmos profissões, uma vida social como a de qualquer cidadão. Embora muitos sejam jovens, não se tratam de pessoas marginalizadas, são pessoas comuns que têm seus empregos, ou são estudantes, e que chegaram à pirataria pelos caminhos do consumo. Os atores sociais que combatem à pirataria, por outro lado, adentraram este universo pelo lado da produção e do serviço público, construindo suas representações sociais sobre a cultura destes setores.

Paralelamente a história pessoal destes atores sociais, existe também a história da própria construção da estrutura de combate à pirataria no Brasil, a participação das associações, do poder público, e a negociação dos interesses diversos, todos estes elementos influenciando na construção das representações sociais do grupo. Neste sentido, constata-se a predominância de uma visão comercial sobre o audiovisual e a pirataria, o embate, por sua vez, ocorre predominantemente nos âmbitos jurídico e público, disto que as representações sociais do grupo também são permeadas por concepções de legalidade e Estado.

4.3 SÍNTESE E COMPARAÇÃO DAS REPRESENTAÇÕES SOCIAIS DOS GRUPOS

Admitindo-se que somos ao menos capazes de observar a realidade de forma parcialmente objetiva, uma vez que a observação da realidade de forma plenamente objetiva parece não ser algo alcançável, e talvez nem mesmo desejável, assume-se que nossa mente está sempre alternando-se entre a observação direta e a imaginação. Sem a imaginação seríamos incapazes de sustentar sistemas mentais de conhecimentos, e sem estes sistemas seríamos incapazes de interpretar a realidade objetiva. Também é a

imaginação que nos permite aprimorar nossos sistemas mentais, por meio do exercício da criatividade. A imaginação também permite “dar uma folga” para nossas mentes da fatigante absorção direta da realidade, e elaborar estratégias para “navegar” pela realidade, sem que seja necessário para isso sobrecarregar nossas mentes com infinitas análises em “tempo real” do mundo. Serge Moscovici investiga um tipo específico de imaginação, as representações sociais, que são sistemas de ideias que teriam por função manter a familiaridade do mundo que nos cerca.

Mesmo a concepção positivista de ciência não poderia negar a imaginação como parte natural do funcionamento da mente humana, uma vez que sem a imaginação nossos olhos e mentes seriam como um *hardware* sem *software*, observadores incapazes de registrar o que enxergamos, incapazes de processar o que enxergamos. Pode-se considerar que está é uma das principais críticas de Moscovici à ciência positivista. Mas além disso, ele questiona também o próprio método científico, como auto promulgado detentor da única maneira correta de pensar, uma vez que esta também se vale de lentes sociais (LACEY, 1998). Ironicamente, enquanto a ciência positivista critica a imaginação, é justamente dela que quer se apropriar. A ciência procura substituir os sistemas de ideias comuns das mentes humanas, pelo seu próprio sistema imaginativo. Moscovici, por outro lado, resgata o senso comum, e o coloca em um mesmo nível de importância dos sistemas imaginativos criados pela ciência.

Moscovici não rejeita os feitos da ciência positivista, assim como Edgar Morin, reconhece que o positivismo foi responsável por muitos avanços para a humanidade. O que ambos observam, é que embora a ciência positivista tenha sido responsável por muitos avanços, ela também tem caminhado lado a lado com cegueiras e ilusões. Neste sentido, o senso comum não pode ser encarado como uma visão empobrecida do mundo, em constante diálogo com outros sistemas do conhecimento, ele se alimenta destes sistemas, e também embasa estes sistemas, sendo o “amalgama” que torna possível conciliar estas diversas institucionalizações e permitindo-nos conviver em sociedade.

As representações sociais, por sua vez, seriam as “teorias” do senso comum de grupos sociais específicos, responsáveis pelo pertencimento dos indivíduos aos grupos, e a forma como estes grupos familiarizam o real.

Sempre precisamos saber o que temos a ver com o mundo que nos cerca. É necessário ajustar-se, conduzir-se, localizar-se física ou intelectualmente,

identificar e resolver problemas que ele põe. Eis porquê construímos representações. E, da mesma forma que, ante as coisas, pessoas, eventos ou ideias, não somos isolados em um vazio social: compartilhamos o mundo com outros, neles nos apoiamos – às vezes convergindo; outras divergindo – para o compreender, o gerenciar ou o afrontar. Por isso as representações são sociais e são tão importantes na vida cotidiana. Elas nos guiam na maneira de nomear e definir em conjunto os diferentes aspectos de nossa realidade cotidiana, na maneira de interpretá-los, estatuí-los e, se for o caso, de tomar uma posição a respeito de defendê-la. (JODELET, 1993, p. 01)

A força destes sistemas de ideias denominados por representações sociais tem implicações práticas. Ao mesmo tempo que elas permitem ao indivíduo pertencer a um grupo, elas condicionam parcialmente a forma como estes grupos conduzem suas ações. Em um mundo heterogêneo como o nosso, no qual existe uma pluralidade de grupos distintos, cada um com suas próprias representações sociais, não é difícil imaginar que possam existir conflitos oriundos de representações sociais diferentes sobre algum objeto ou fenômeno. Neste sentido, a pirataria se torna um objeto de estudo interessantíssimo para as representações sociais, uma vez que é um fenômeno contemporâneo, conforme sugere Moscovici que os estudos das representações sociais procurem investigar, além de ser fonte de conflito. A ideia de conflito, por sua vez, chama atenção para este aspecto latente das representações sociais. Se as representações sociais são sistemas de ideias de um determinado grupo, que lhes permite coesão, sentimentos de pertencimento e familiaridade, elas também delimitam quem pertence ou não a um grupo, desta segregação sempre permanece latente o conflito.

Conforme propõe Arruda (2005, p. 235), em sua espiral da contextualização, o imaginário social é um dos elementos na composição das representações sociais, neste sentido a imagem tantas vezes romantizada da pirataria pulula a mente das pessoas. Ao mesmo tempo, pode-se pensá-la historicamente, e sendo um fenômeno contemporâneo acessar seu contexto imediato, e seu universo. Ao situarmos nosso estudo no Brasil, também emergem as questões culturais que permeiam o fenômeno.

Afastando-se do fenômeno e aproximando-se do pesquisador, além de procurar observar os elementos que compõem a espiral da contextualização, e necessário por si próprio teorizar sobre os dados levantados. Processo que não ocorre somente no momento em que sento em frente ao computador e começo a escrever, e sim que me acompanhou durante toda a pesquisa.

O quadro que apresento a seguir sintetiza as representações sociais identificadas durante o estudo. Nas subseções seguintes procurarei discutir cada uma das representações sociais, comparando a representação dos piratas com a do grupo antipirataria, e procurando gerar reflexões sobre possíveis superações dos impasses que emergem deste conflito.

Quadro 08 – Comparação das representações sociais da pirataria entre os piratas e o grupo antipirataria

| | Piratas | Antipirataria |
|--------------------|--|--|
| Audiovisual | <p>Artefatos culturais</p> <p>Os audiovisuais são valorizados como artefatos que comportam em si cultura humana. Cada audiovisual conta um pouco sobre a cultura do seu país de origem, dos artistas que ajudaram a criá-lo, da época em que foi feito. Estes audiovisuais são uma dádiva, que não podem ficar ocultos, que precisam ser compartilhados com o maior número de pessoas possível, em uma celebração da cultura humana. Entretanto, nem todo audiovisual é digno desta celebração, somente aqueles que alcançam um determinado nível de “qualidade”, que pode ser seu valor como arte, ou que represente interesses específicos, como documentários, audiovisuais sobre gênero, sobre povos aborígenes, etc. O valor comercial dos audiovisuais é inversamente proporcional ao interesse dos piratas pelos audiovisuais, que procuram compartilhar somente aqueles audiovisuais que já saíram do circuito comercial, ou que nem chegaram a ser acessíveis por meio do circuito comercial.</p> | <p>Produtos</p> <p>Os audiovisuais são valorizados como produtos. Cada audiovisual tem um custo de produção, e este custo é um investimento, que visa gerar retorno para o estúdio que o produziu. Por terem um alto custo, é direito dos proprietários de seus direitos autorais decidir qual é a melhor forma de explorá-los comercialmente. Mesmo que um audiovisual não gere mais lucro, pertence ao proprietário decidir como fazer uso deste produto. O mais comum é que audiovisuais fora do circuito comerciais sejam guardados, tornando-se parte de um acervo inacessível ao público. As estratégias comerciais, sobre as quais as decisões sobre a disponibilização dos audiovisuais são tomadas, são importantes socialmente, pois o lucro dos estúdios é o que movimenta a indústria do audiovisual, gerando empregos, novos audiovisuais e impostos.</p> |
| Piratas | <p>Cibercinéfilos</p> <p>Enxergam-se como protetores de um patrimônio artístico e cultural humano. Acreditam que a única forma de proteger o acesso a esse patrimônio é a partir de um ato de resistência, que consiste na difusão dos audiovisuais, mesmo que de forma ilegal, e na difusão das ideias de livre acesso à informação. Acreditam que a indústria tem tornado os audiovisuais cada vez mais massificados, e que a pirataria é uma forma de escapar de um circuito comercial impositivo, que determina o que os espectadores terão</p> | <p>Criminosos</p> <p>Os piratas são vistos como organizações nacionais e internacionais envolvidas com o crime organizado, que utilizam a pirataria como forma de financiar outras atividades criminosas, e para o enriquecimento. Acreditam que as atividades destes criminosos representam perigo para a sociedade, prejudicando a indústria, os artistas, e o Estado, pela perda dos empregos formais e pela diminuição na arrecadação de impostos. Acreditam que todo pirata visa lucrar com sua atividade, e que não existe trabalho a troco de nada.</p> |

| | | |
|-----------------------------------|--|--|
| | <p>acesso e poderão assistir. Acreditam que copiar não é roubar, pois não existe a subtração, e sim a replicação. Acreditam defender uma causa comum para o benefício da humanidade. Defendem que todo a atividade pirata deve ser voluntária, sem envolver qualquer tipo de remuneração direta ou indireta, pois isso mancharia os valores que defendem.</p> | <p>Distinguem piratas e usuários de produtos piratas, enquanto o Estado deve punir severamente os piratas, deve promover campanhas e políticas educativas, para educar os usuários de produtos piratas para os valores da legalidade.</p> |
| <p>Grupo antipirataria</p> | <p>Representantes da indústria</p> <p>Enxergam os integrantes do grupo antipirataria como braços da indústria do audiovisual, representando seus interesses comerciais, e não os interesses da sociedade civil. Acreditam que este grupo tem o objetivo de aumentar o controle sobre a internet, mercantilizando o espaço da internet, e suprimindo as liberdades individuais. Enxergam as ações do grupo como fruto da ganância da indústria do audiovisual, que não obstante já ser um grande oligopólio, deseja lucrar ainda mais explorando os usuários. Acreditam que o grupo antipirataria não tem interesse em democratizar o acesso a cultura, e que tem criado audiovisuais com cada vez menor valor artístico e cultural, substituindo-os por produtos desenvolvidos com o objetivo somente de maximização do lucro.</p> | <p>Defensores da legalidade</p> <p>Enxergam a si mesmos como defensores da indústria, dos artistas, e dos interesses sociais. Acreditam que somente a legalidade pode trazer desenvolvimento para o país, rompendo com uma tradição de transgressões da cultura brasileira. Seu papel seria fortalecer as instituições de combate à pirataria, especialmente a legislação, e os agentes de repressão, por considerarem que estas são frágeis no país. Acreditam que a forma de alcançar seus objetivos é aproximando-se do poder público, e exercendo influência sobre ele, propondo modificações na legislação, instruindo e acompanhando as ações de repressão, e apoiando educativas.</p> |
| <p>Estado brasileiro</p> | <p>Aliado das elites</p> <p>Enxergam o Brasil como um país pobre, no qual os cidadãos não tem acesso às políticas sociais mínimas necessárias. Acreditam o combate à pirataria é uma política que procura beneficiar a indústria, e que isto ocorre pela proximidade do poder público com as elites. Também acreditam que o Estado deveria utilizar seus recursos para tratar problemas sociais que afetam as pessoas mais vulneráveis, e não no interesse dos grandes oligopólios industriais. A falta de acesso à cultura é considerada um problema social, que gera um ciclo vicioso de ignorância e subdesenvolvimento.</p> | <p>Cultura da transgressão</p> <p>Enxergam o Brasil como um país permissivo com as transgressões, e acreditam que este deveria realizar esforços maiores para garantir a legalidade, e um bom ambiente de negócios. Acreditam que o Estado brasileiro deveria garantir um padrão de proteção de direitos de propriedade autoral de nível internacional, espelhado em leis como a dos EUA e da União Europeia. Não enxergam a falta de acesso à cultura como um problema social, pois acreditam que o audiovisual é um produto de entretenimento, e que não é essencial à vida. A transgressão, portanto, não seria fruto da falta de acesso, mas de uma cultura de transgressões que é inerente do povo brasileiro. O combate à transgressão, aliado com campanhas educativas, seria o caminho para o Brasil tornar-se um Estado de direito.</p> |

| | | |
|-----------------|---|---|
| Internet | <p>Espaço transcultural</p> <p>A internet é vista como um espaço que inaugura uma nova era para a humanidade, na qual é possível a replicação praticamente ilimitada da informação, e o acesso praticamente instantâneo às informações distribuídas pelo mundo. Os piratas acreditam que a internet tem o potencial de gerar grandes transformações sociais, modificando a cultura global, e gerando um grande salto no desenvolvimento intelectual da sociedade global. A internet também é um espaço de trocas culturais entre pessoas dos mais distantes países, um espaço transcultural. Acreditam que a liberdade de compartilhamento é um fator irreversível.</p> | <p>Mercado emergente</p> <p>A internet é vista como um mercado emergente com cada vez mais protagonismo para a indústria do audiovisual. Entretanto, este espaço teria crescido de forma desregulada, o que coloca em risco o <i>status quo</i> já estabelecido pelas relações sociais e comerciais no mundo físico. As potencialidades de reprodução e compartilhamento ilimitado de informações que a internet propiciou são vistas como um perigo ao comércio. Como o fenômeno da internet parece ser irreversível, é necessário que os governos nacionais desenvolvam legislações e ferramentas para regular e controlar este espaço, garantindo que os mesmos direitos comerciais do mundo físico vigorem também no mundo virtual.</p> |
|-----------------|---|---|

Fonte: Do autor.

4.3.1 Representações sociais sobre o audiovisual

Apesar do fórum Avalon permitir que qualquer um compartilhe um audiovisual, não são todos os audiovisuais que são aceitos. Antes de se tornarem públicos, os audiovisuais passam por uma moderação, que decide se o audiovisual atende ou não determinados critérios estabelecidos pelo fórum, que remetem a um padrão próprio de valor cultural.

A principal restrição diz respeito ao potencial comercial do audiovisual, os lançamentos de Hollywood, ou até mesmo de Bollywood, não são permitidos no fórum. Regras criadas pelos moderadores, procuram excluir produções consideradas como “puro entretenimento”, utilizando critérios que levam em consideração o orçamento dos audiovisuais, o gênero cinematográfico, e até mesmo quais atores participam da produção. Quanto mais um audiovisual for considerado comercial, menos chances ele tem de ser aprovado pela moderação. Este posicionamento, trata a ideia de “comercial” como um tabu, como algo que não pertence ao núcleo figurativo do grupo.

Os audiovisuais aprovados para se tornarem públicos, devem enquadrar-se em um determinado padrão de valor cultural, que é bem amplo, pouco definido, mas que se materializa conforme os usuários voluntariamente escolhem algum audiovisual para

compartilhar. De uma forma geral, pela estrutura pela qual os audiovisuais são organizados, verifica-se que alguns critérios têm predominância, como a origem étnica/regional do audiovisual, a qualidade artística, ou o valor histórico. A criação de “dossiês” sobre movimentos cinematográficos, audiovisuais de algum determinado continente ou país, etc., assim como as diversas listas criadas pelos usuários, ajudam a objetificar este critério de “valor cultural”.

O interesse dos piratas parece girar em torno da diversidade cultural dos audiovisuais, seja pela região em que foi criado, seja pela época em que foi feito, ou pelo gênio criativo do artista que o concebeu. Não buscam o entretenimento fácil, que pode ser assimilado passivamente, mas a reflexão difícil, que exige um espectador ativo, e muitas vezes o apoio de materiais paralelos e debates para assimilação. Por estas características denominei a representação social que este grupo tem sobre os audiovisuais de “artefatos culturais”, por serem vistos predominantemente como objetos criados pela humanidade, em uma determinada época, em uma determinada região, que guardam em si a possibilidade de compreensões sobre a cultura de quem os criou e de quem os consumia.

O acesso à cultura também parece ser algo fundamental para a construção da identidade dos usuários, que rejeitam ter sua identidade construída passivamente pelos “produtos” impostos pelo circuito comercial formal. Em oposição ao espectador convencional que recebe de forma passiva os conteúdos, estes piratas têm o desejo de ter liberdade de escolha, de poder construir sua própria identidade cultural de forma ativa. Mas para que isto seja possível, é necessário que exista uma vasta disponibilidade de audiovisuais, com grande diversidade, para que cada um possa criar sua própria identidade como queira. Ao mesmo tempo em que o pirata tem acesso a estes audiovisuais, ele sente a obrigação de retribuir, de permitir ao outro construir sua identidade assim como ele pode fazer, é a ideia de “dádiva”.

Conforme comenta Martins (2005, p. 45) o conceito de dádiva, desenvolvido originalmente por Marcel Mauss, e retomado contemporaneamente para repensar “os fundamentos da solidariedade e da aliança nas sociedades contemporâneas”, sustenta que “a lógica mercantil não substitui as antigas formas de constituição de vínculos e alianças entre os seres humanos [...] que tais formas continuam presentes nas sociedades modernas” (MARTINS, 2005, p. 46).

Neste sentido, o esforço empreendido pelos piratas do fórum Avalon, também pode ser entendido como uma forma de resistência às imposições mercadológicas. Uma forma de preservar as trocas simbólicas, como um direito humano, que sempre se manifestou nas trocas culturais, seja nas sociedades primitivas, seja na sociedade contemporânea quando emprestavamos um audiovisual para algum amigo, ou quando criávamos uma fita com músicas preferidas copiadas do rádio e presenteávamos alguém com ela. Conforme lembra Martins (2005) a ideia de dádiva, baseada no dar-receber-retribuir, ultrapassa a ideia mercadológica, mas também contém a ideia mercadológica, ela diz respeito ao valor simbólico das trocas, que podem estar relacionadas ao bem físico, mas também no sorriso e na alegria da interação humana. A resistência estaria então na tentativa de imposição da lógica estritamente mercadológica, que procura determinar que toda troca deve seguir a lógica de mercado, determinada por parâmetros monetários, penetrando até mesmo nas relações interpessoais, e em trocas interpessoais que antes possuíam um valor somente simbólico.

Do outro lado, a representação social do audiovisual por parte do grupo antipirataria trilha um caminho completamente diferente. A “história das ideias” no caso da representação social do grupo antipirataria, conforme sugere Arruda (2005) ao pesquisador procurar identificar, aponta para origens diferentes na formação das concepções sobre o audiovisual deste grupo. Enquanto os piratas revelam questões mais relacionadas aos sentimentos humanos sobre os objetos, e sobre o papel desempenhado por estes objetos nas interações humanas afetivas; o grupo antipirataria tem sua representação social fundada sobre a forma como a cinematografia estadunidense se consolidou como grande potência industrial.

Esta construção histórica não diz respeito somente aos eventos no passado da indústria cinematográfica, ela remete também ao contexto atual dos esforços contra a pirataria. De certa forma, as representações sociais do grupo antipirataria parecem fundar-se sobre a lembrança das estratégias que foram efetivas pra a construção do império da indústria cinematográfica estadunidense.

Dois casos parecem ser emblemáticos na história da construção desta indústria, e na interpretação de como a representação social do grupo antipirataria se consolidou, o primeiro é um caso jurídico que envolve o Comitê Anticoncorrencial dos EUA *versus* a indústria cinematográfica, o segundo diz respeito a constante especialização do sistema de produção da indústria cinematográfica.

O primeiro caso é o de Thomas Edison, e remete aos primórdios da indústria cinematográfica. Conforme resgatam (ALLEN, 1976; BALIO, 1976) apesar dos inventores do cinema terem sido os franceses irmãos Lumière, quem efetivamente consolidou o cinema como um promissor mercado, construindo o primeiro império cinematográfico foi Edison. Apesar de conhecido por ser um grande inventor, sua maior habilidade certamente eram os negócios. Ele costumava empregar jovens inventores firmando contratos que lhe concediam os direitos sobre as invenções de seus trabalhadores. Foi desta maneira que Edison adquiriu os direitos sobre o Kinetoscópio, uma máquina que reproduzia desenhos em movimento, criada por William Dickson. Quando o cinema começou a tornar-se atrativo comercialmente nos EUA, especialmente pela entrada dos irmãos Lumière no mercado, Edison iniciou sua própria saga para consolidar seu nome como um dos pioneiros do cinema. Sua estratégia era sofisticada, ele começou a patentear todos os tipos de mecanismos utilizados nos projetores cinematográficos, como a maioria dos inventores não patenteava suas criações, Edison utilizava as patentes que possuía para impedir a concorrência de acessar o mercado. Foi desta forma que ele conseguiu expulsar os irmãos Lumière do mercado estadunidense. Mais tarde Edison expandiria esta estratégia, fundando a MPPC (*Motion Pictures Patent Company*), uma empresa que criada para gerenciar e processar quem infringia suas patentes, assim como adquirir patentes residuais dos inventores impedidos de acessar o mercado. A estratégia de Edison foi tão efetiva, que em pouco tempo ele havia se tornado um grande monopolista, sendo necessária a intervenção do governo estadunidense para obrigar a dissolução da companhia do inventor.

O segundo caso é apresentado por Steiger (1985) que realiza um minucioso trabalho de reconstrução histórica dos sistemas produtivos da indústria cinematográfica estadunidense. A autora revela como a indústria foi distanciando-se de um modelo de criação autoral, e aproximando-se de um sistema industrial de produção audiovisual. No início do cinema, predominava o sistema de *cameraman* (1896-1907), no qual um único indivíduo era responsável por todo processo, desde a seleção do assunto a ser filmado, passando pela coordenação das filmagens, até os processos de edição. Este sistema foi substituído pelo sistema de diretor (1907-1909), copiado do teatro, no qual o diretor era responsável pelas decisões criativas e por coordenar a equipe, enquanto as tarefas mais operacionais começaram a ser designadas a profissionais especializados. Em seguida surge o sistema de diretor de unidade (1909-1914), no qual cada diretor é responsável por

uma equipe de filmagem, e um audiovisual pode contar com várias equipes. Este sistema é substituído pelo de produtor central (1914-1930), no qual os diretores se tornam subordinados às decisões executivas de um produtor central, um especialista em eficiência comercial, neste sistema as decisões criativas se tornam subordinadas às decisões comerciais. Mais tarde surgiria o sistema de produtor de unidade (1930-1950), no qual os produtores se tornam especializados em gêneros específicos de audiovisuais. Este seria substituído ainda pelo sistema de *package unit* (1950-), no qual as equipes não são mais fixas, mas arranjos temporários para cada projeto. Owkzarski (2008) descreve como a criação de audiovisuais continuou tornando-se cada vez mais especializada, com o surgimento dos grandes conglomerados, que são proprietários não somente dos estúdios, mas também de revistas, construtoras, canais de televisão, fábricas de brinquedos, etc. Com isto, a produção de um único audiovisual, movimenta toda uma rede de dependências comerciais, gerando linhas de brinquedos, parques temáticos, programas de televisão. O caminho inverso também ocorre, no qual as narrativas são construídas para fomentar as vendas dos demais produtos associados aos audiovisuais.

Estes dois casos parecem traçar a história das ideias que deram origem à representação social do audiovisual por parte do grupo antipirataria, que enxerga o audiovisual como um produto. A indústria cinematográfica foi muito bem-sucedida aplicando estas estratégias, sobre as quais consolidou seu império. Tanto pela estratégia de controle pela posse de capital em forma de propriedades intelectuais, como na industrialização do audiovisual, em sua transformação em um produto com alto valor comercial. Por outro lado, estas estratégias também geraram uma dependência, ao criar audiovisuais cada vez mais caros, alguns ultrapassando o custo de R\$1 bilhão para um único audiovisual (O GLOBO, 201-?), sem considerar ainda os demais investimentos, brinquedos, parques temáticos, etc., a indústria não permitir-se mais falhar, os riscos de não obter lucro com os audiovisuais precisam ser extremamente minimizados, de forma que se proliferam os audiovisuais considerados como “sucessos garantidos”, como as sequências de franquias cinematográficas, as refilmagens, e os filmes de super-heróis. Não é sem motivo também que a representação social deste grupo tenha um enfoque no caráter comercial dos audiovisuais, deixando o caráter cultural como uma característica secundária.

Conforme afirma Greg Freiser, ex-presidente da MPA, em entrevista para Folha, em 2011 (FOLHA SP, 2011), a democratização da cultura não faz parte dos interesses da

associação, que representa os cinco maiores estúdios cinematográficos do mundo, Universal, Paramount, Disney, Sony e Warner, e mais recentemente passou a representar também a Netflix. Para Freiser o que os estúdios criam não é cultura, é entretenimento, e por não considerar que o entretenimento não é algo essencial à vida, no sentido de sobrevivência, não seria justificável o “roubo” daquilo que lhes pertence.

Constata-se que os grupos possuem representações sociais construídas por caminhos distintos, crenças diferentes sobre o significado do audiovisual para a sociedade. Embora tenha identificado estas representações distintas, acredito que poder-se-ia falar mais de predominância do que uma efetiva segregação destas representações. Não acredito que o grupo antipirataria desconsidere totalmente o caráter cultural do audiovisual; por outro lado, também não creio que os piratas desconsiderem a necessidade de um sistema econômico, para fomentar a indústria cinematográfica. Caso exista ao menos uma mínima compreensão destes aspectos pelas partes opostas deste conflito, existe também a esperança de uma solução negociada.

De fato, a própria legislação sobre os direitos autorais já traz em si a ideia de que em algum momento, qualquer obra intelectual, torna-se domínio público. E o próprio critério dos piratas estudados nesta pesquisa de excluir os audiovisuais que ainda tem presença significativa nos circuitos comerciais, também demonstra um reconhecimento por parte destes de um enclave mercadológico.

Entretanto, atualmente o tempo que determina quando uma obra audiovisual se torna domínio público é muito longo, no Brasil é de 70 anos após sua primeira veiculação, nos EUA uma série de atualizações na legislação têm estendido o prazo de proteção consecutivamente, atualmente são 95 anos após a primeira veiculação. Considerando que o cinema foi inventado na década de 1890, então somente os audiovisuais produzidos nos primeiros trinta anos dos primórdios cinematográficos pertencem ao domínio público. Com isto quero dizer que existe um excesso de tempo legal para que um audiovisual deixe de ser considerado um produto e se torne parte de um patrimônio cultural humano. Mesmo considerando a necessidade da indústria de gerar receita comercial com os audiovisuais, é difícil acreditar que os audiovisuais se mantenham comercialmente lucrativos dentro de um período tão amplo. Evidentemente sempre existirá algum valor comercial residual em qualquer audiovisual, entretanto, para encontrar um equilíbrio entre as necessidades comerciais da indústria e os valores humanos que constituem a base do social, seria necessário também que ocorressem concessões por parte da indústria.

Entretanto, existe um outro problema que precisaria ser resolvido, e que parece estar vinculado as sucessivas extensões do tempo de proteção dos direitos autorais nos EUA, é o caso que ficou conhecida como o *Mickey Mouse Protection Acts*, que dizem respeito a uma série de extensões no tempo de proteção dos direitos autorais, que se iniciaram com o CTEA (*Sonny Bono Copyright Term Extension Act*). O personagem de Walt Disney é uma das figuras mais populares do cinema, e, por isso, cada vez que esteve para tornar-se domínio público ocorreu um grande *lobby* sobre o sistema legal estadunidense, pela extensão do tempo de proteção. Foi assim em 1979, quando a lei de direitos autorais estadunidense previa 56 anos de proteção de direitos autorais, e cinco anos antes dos direitos autorais de Mickey se tornarem domínio público, o tempo de proteção foi aumentado para 75 anos; e também em 1997, seis anos antes do novo prazo para que Mickey se tornasse domínio público, quando o tempo de proteção foi estendido para 95 anos (LECIOLI, 2016).

Isso ocorre porque as leis de direitos autorais são bastante simplistas sobre como um audiovisual é protegido, quando uma obra cai em domínio público, não somente a obra em si (o audiovisual específico) se torna público, mas o direito de criações derivadas da obra, como a utilização das personagens, e adaptações para outros meios, com finalidades comerciais. Desta forma, quando o Mickey cair em domínio público, não serão somente seus audiovisuais que estarão disponíveis ao público, mas o direito de utilizar a personagem comercialmente, inclusive criando novas histórias para a personagem, e outros tipos de adaptação. Disto que o valor comercial da personagem extrapola o audiovisual original que apresenta a personagem, ganhando características de marca.

Uma possível solução para este problema parece ser a complexificação das leis de direito autoral, seguindo como exemplo a ideia da *Creative Commons*, que cria diversos modelos específicos de licença, mas adaptando está lógica para a legislação de direitos autorais. Apesar de inovadora, a *Creative Commons* depende do desejo dos produtores de abrir a licença de sua obra, e é limitada pela legislação em si. Entretanto, adaptando-se a ideia de direitos derivativos da licença, diretamente sobre a lei de direitos autorais, então poder-se-ia estabelecer que a proteção sobre um audiovisual específico fosse, por exemplo, de 30 anos, mas que os direitos para a criação de derivações fossem protegidos por muito mais tempo, garantindo que as pessoas pudessem acessar os audiovisuais, mas reservando para o caso de criações derivadas com intuito comercial a necessidade de um

contrato de cessão. Ao meu ver, este seria um caminho, que precisaria ser explorado de forma mais aprofundada, que contemplaria as necessidades comerciais dos audiovisuais, mas delimitando estes direitos ao que é realmente comercial, e “libertando” os audiovisuais que somente possuem um valor comercial residual, para que pudessem ser acessados pelo seu valor cultural, este sim inesgotável.

4.3.2 Representações sociais sobre os piratas

Apesar de não ter identificado muitas autorreferências explícitas dos piratas a si mesmos, é possível compreender como eles se representam pela forma realizam e objetificam as atividades do fórum Avalon. Neste sentido, verifica-se o quanto se orgulham do acervo do fórum, e como organizam com presteza o acervo do fórum, destacando a diversidade dos cinemas regionais/étnicos, os movimentos cinematográficos, o trabalho artístico e autoral dos diretores, os documentários, e as diversas listas de interesses específicos. Além da forma como os audiovisuais são organizados, também existem os diversos “dossiês”, criados pelos próprios usuários, que investigam com relativa profundidade diversos destes temas. Talvez ainda mais admirável sejam os trabalhos de tradução e criação de legendas, que exigem um trabalho difícil, dedicado e totalmente voluntário por parte dos usuários.

As regras e discussões do fórum também enfatizam o caráter cultural do site, e a oposição às tentativas de publicação de audiovisuais considerados puramente entretenimento. Algumas vezes debates ocorrem na tentativa de algum “relaxamento” das regras, mas invariavelmente os debates se encerram reafirmando o caráter cultural do fórum, a necessidade de valorização do esforço voluntário dos membros do fórum, e a importância dos audiovisuais culturais para as interações, desenvolvimento e formação da identidade das pessoas humanas.

Em afinidade com o trabalho de Ferreira (2010), adotei a expressão “cibercinéfilos” para denominar a representação social que os piratas têm sobre si mesmos. Pois suas ações parecem compartilhar das características levantada pelo autor para estes usuários, como a busca de um consumo ativo, a apreciação do audiovisual pelas suas características e qualidades culturais, e a necessidade de recorrer à ilegalidade para conseguir escapar do ciclo vicioso da indústria.

No estudo de Ferreira (2010) ele utiliza os cineclubes como objeto de observação, sobre o qual constrói o conceito de cibercinefilia. Os cineclubes assim como o fórum Avalon, compartilham diversas características similares, como a necessidade de uma curadoria de audiovisuais, a promoção da reflexividade, a socialização entre os cinéfilos, e principalmente a ilegalidade de suas operações. Sem agir infringindo a lei, praticamente nenhum cineclube ou o fórum pirata conseguiria continuar suas atividades. Disto que, apesar da sociedade em geral parecer reconhecer o valor dos cineclubes, ou dos audiovisuais como cultura, a lei os considera majoritariamente como produto.

A crítica ao consumo passivo, dos circuitos comerciais legais, também é comum a ambos os ambientes. Sem os canais ilegais de trocas de audiovisuais, as pessoas dependeriam exclusivamente do circuito convencional de audiovisuais, salas de cinema, canais de televisão, e mais recentemente o *streaming*, podendo assistir somente as programações selecionadas pela indústria. A questão central é que estes canais têm então o controle sobre o que os usuários podem assistir, sendo também os detentores dos direitos autorais, estes canais exercem um grande poder sobre os usuários, podendo manter grande parte da produção humana acumulada de audiovisuais “aprisionada”. De certa forma, esta estratégia comercial, é uma maneira de aumentar a atenção dos usuários para os produtos mais recentes, os novos lançamentos dos estúdios, e maximizar as receitas. Estratégia considerada como predatória pelos piratas.

O trabalho voluntário realizado pelos piratas é enxergado por eles como uma forma de resistência a esta expansão do mercado, resistência à apropriação de aspectos da sociabilidade considerados como inalienáveis pelos piratas. Isto significa ter liberdade para escolher o que se deseja consumir, para “emprestar” para os amigos algum audiovisual que você considera interessante, ter acesso aos trabalhos dos artistas das décadas passadas (que certamente também desejariam que seus trabalhos fossem mais vistos), também a trabalhos de artistas de outros continentes, de interesses diversos, que nem sempre chegam ao circuito comercial oficial.

Os piratas também compartilham de um *ethos hacker*, que enxerga na informática pela sua capacidade de digitalizar a informações e replicar a informações com custo quase zero, e na internet pela sua capacidade de compartilhar as informações com pessoas do outro lado do mundo quase instantaneamente, ferramentas capazes de transformar a sociedade humana. Elevando a qualidade de vida das pessoas, democratizando o acesso

ao conhecimento, gerando efeitos em cadeia que culminariam em um salto evolutivo para a sociedade humana.

Enquanto os piratas acreditam desempenhar um papel de resistência cultural, pela visão da indústria são criminosos. O combate à pirataria ancora as práticas dos piratas a outros tipos de crimes, como o contrabando de cigarros, armas, roupas e brinquedos, a venda de *setup boxes* que desviam os sinais das operadoras de TV a cabo, e até mesmo ao narcotráfico e ao terrorismo. Esta ancoragem não é sem fundamento, de fato, durante esta pesquisa, identifiquei diversos sites que recebiam algum tipo de remuneração por meio de doações e propaganda, embora a associação com outros crimes mais graves não tenha sido identificada, ou não seja facilmente identificável. Entretanto, o que também foi identificado durante a pesquisa é que existe uma grande parte da pirataria que não visa nenhum tipo de lucro, blogs, sites e fóruns coordenados por pessoas que dedicam seu tempo e trabalho voluntariamente para compartilhar audiovisuais obscurecidos pelo circuito comercial legal.

A representação social dos piratas ancorada ao crime, especialmente ao crime organizado, está presente já no próprio nome do CNCP, que direciona as ações do conselho para o combate. Torna-se bastante difícil que a pirataria seja discutida de uma forma mais ampla, quando uma perspectiva unidimensional já está determinada desde a formação do grupo que propõe discutir as políticas públicas sobre o problema.

Esta perspectiva permeia todos os documentos do CNCP, e as falas dos representantes das associações que combatem à pirataria nos eventos que foram examinados neste estudo. Quase nunca surge espaço para o divergente, e em cada abertura, seja de um relatório ou de um evento, repete-se longamente esta perspectiva sobre os malefícios da pirataria, e a forma como ela estaria associada aos crimes mais graves.

A forma como a representação social dos piratas é construída também é resultado da pressão internacional de países centrais como os EUA, e os países da União Europeia. A pressão comercial destes países inclui a presença de associações de combate à pirataria no país, filiais de associações destes países centrais, e também ameaças de exclusão do Brasil de tratados internacionais de comércio. Estes instrumentos também fazem parte da forma como a representação se objetiva no imaginário do grupo antipirataria.

A concepção dos piratas como criminosos também permeia parte dos estudos internacionais sobre o tema, especialmente os socioculturais de base *behaviorista*, conforme sintetizado nos estudos de Lowry, Zhang e Wu (2016), De Corte e Van Kenhove (2017). Estes estudos tratam os piratas como indivíduos com distúrbios sociais, e procuram investigar quais fatores dão origem a estes distúrbios, e quais fatores são capazes de dissuadir os indivíduos de cometer pirataria.

Esta objetificação dos piratas, tratados como pessoas que simplesmente se desviam de um determinado comportamento adequado por algum tipo de *déficit* psicológico, e que se recusa a tentar compreender suas razões e motivações de uma perspectiva mais ampla, realiza um trabalho de desempoderamento da pessoa humana, colocando a ciência positivista como detentora da sabedoria sobre as formas corretas de pensar e agir.

Neste sentido, acredito que o caminho para a superação deste conflito passa por ampliar a perspectiva pela qual o problema é abordado. No campo político seria necessário incluir o cidadão e no campo acadêmico adotar uma perspectiva multidimensional de um debate mais amplo sobre a pirataria, sem deixar de lado efeitos negativos que a pirataria causa, mas incluindo também a perspectiva dos piratas, questionamentos sobre os efeitos das leis de direitos autorais sobre o bem-estar social e sobre o desenvolvimento nos países periféricos, e problematizar as próprias estratégias da indústria cinematográfica.

4.3.3 Representações sociais sobre o grupo antipirataria

Preocupações a respeito de ações contra os piratas são sempre motivo de grande repercussão no fórum Avalon, a repressão é uma preocupação constante, e foi principalmente a partir das reações sobre essa questão que procurei compreender qual a representação social dos piratas em relação ao grupo antipirataria.

Nem sempre as ações contra a pirataria são condenadas no fórum, em alguns momentos existe um esforço de distinção entre o tipo de pirataria realizado no fórum e aquele objeto da notícia. As justificativas giram em torno da questão comercial, apontando que os piratas objeto da repressão lucravam de alguma forma, e que o fórum estaria “preservado” de ações como estas uma vez que todo o trabalho seria voluntário e

não haveria nenhum tipo de remuneração direta ou indireta. Estas justificativas parecem ser mais uma forma de reforçar a solidariedade do grupo, do que efetivamente uma crença de que estariam imunes às ações contra a pirataria.

Entretanto, quando as ações repressivas atingem sites piratas que realizam um esforço semelhante ao realizado no fórum, como quando sites de *legenders* foram fechados, ou quando surge a proposta de alguma legislação mais dura contra a pirataria, eles se posicionam fortemente contra o grupo antipirataria. Questionando principalmente o Estado, os políticos e as associações que atuam no combate à pirataria. Em relação aos dois primeiros, a ideia de corrupção e conluio das elites predomina, e as associações são criticadas principalmente em relação a sua legitimidade.

A participação da sociedade civil no CNCP é prevista no decreto nº 5.244 que cria o conselho. O Brasil possui legislação específica para a regulação de OSCIP (Organizações da Sociedade Civil de Interesse Público), categoria a qual pertencem parte das associações que compõem o CNCP. Outras são classificadas somente como associações privadas, sem função especial, representantes da indústria.

Apesar da lei nº 9.760 que regulamenta as OSCIP determinar de forma bastante sucinta treze atividades de interesse público que estas associações podem realizar, existe uma grande margem para desvios da finalidade de interesse público, especialmente formas de cooptação destas associações pelo interesse da iniciativa privada, e também a criação de associações que se utilizam da classificação para obter vantagens jurídicas.

Krieger e Andion (2013) discutem o conceito de legitimidade das OSC (Organizações da Sociedade Civil) que tem sofrido modificações com os novos parâmetros estabelecidos desde a redemocratização do Brasil, destacando a aproximação entre as OSC, o Estado e o mercado. As autoras sustentam que esta aproximação não ocorre sem conflito, e que as OSC procuram legitimar suas atividades partindo de justificações. Para identificar as diferentes perspectivas das OSC em relação às justificações de suas legitimidades, as autoras constroem um quadro de análise, baseado na Teoria da Capacidade Crítica (BOLTANSKI; THÉVENOT, 2006 *apud* Krieger e Andion, 2013, p. 94; BOLTANSKI; CHIAPELLO, 2009 *apud* Krieger e Andion, 2013, p. 94). As autoras destacam o crescimento da influência do privado sobre o público, destacando que quando esta influência se torna subordinação, então a própria autonomia política da sociedade civil é fragilizada. Propondo ainda que a base para a superação desta

fragilização seria o constante diálogo com o público externo e as OSC, para uma legitimação pela compreensibilidade de seus papéis sociais.

Isto não significa que as OSC não desempenham um papel importante na sociedade, ao contrário, por representarem um importante grupo de atuação, é comum a tentativa de cooptação destas entidades. Para garantir que isto não ocorra, é necessário garantir especialmente a transparência das atividades destas entidades, e sua afinidade com os interesses dos cidadãos.

A questão da legitimação das OSC que combatem a pirataria é, portanto, uma preocupação que deveria ser levada em conta tanto pelos pesquisadores, quanto pelo público em geral. A perspectiva dos piratas a respeito das associações que combatem a pirataria é a de que existe um afastamento dos interesses sociais, e uma aproximação, se não a defesa exclusiva, dos interesses da iniciativa privada.

Krieger e Andion (2013) examinam uma racionalidade instrumental permeando as OSCs, mas no caso das OSCs que compõem o CNCP parece ser algo além da mera instrumentalização, e sim associações criadas para o propósito específico de defender o interesse da indústria. A justificativa destas associações para se apresentarem como de interesse público, utiliza um encadeamento lógico, que se sustenta da seguinte forma, sendo o mercado bom para a sociedade, a finalidade social estaria em defender o que é bom para o mercado. Parece latente que existe uma articulação nesta lógica que distancia estas organizações do propósito social, com sentido de direitos humanos. Tratando-se de uma definição *de jure* para que estas associações possam ser classificadas como de interesse público, mesmo que *de facto* defendam os interesses da indústria.

Sobre a percepção que o grupo antipirataria tem sobre si mesmos, acredito que a representação social da defesa da legalidade, do Estado de direito, seria a descrição mais adequada. Faz-se necessário explicar sobre a concepção de Estado de direito por parte deste grupo, uma vez que não é um conceito que se explica por si mesmo. A propósito, seria exatamente a crença de que Estado de direito é um conceito autoexplicativo a fonte de desentendimento, que torna conflituosa as concepções de legitimidade do papel desempenhado por este grupo, quando pela sua própria representação social ou quando pela representação social dos piratas.

Habermas (2002, p. 286) discute as características do Estado de direito, e sua relação com a democracia. O direito na sociedade contemporânea teria se firmado sob um

duplo caráter, ao mesmo tempo em que o direito positivo exerceria um poder de coerção sobre as pessoas, esta coerção só seria legítima se a sociedade como um todo ganhar em liberdade com ela. Verifica-se que existe um difícil equilíbrio necessário para o estabelecimento de um Estado de direito efetivo, e que não é a simples existência de um aparato jurídico, e a coerção respaldada neste sistema judicial, que garantem a existência de um Estado de direito, é necessário que as próprias leis sejam legitimadas pelos cidadãos.

Sendo as leis passíveis de modificação, Habermas (2000) discute como seria possível garantir que estas representam os cidadãos efetivamente, e não somente algum grupo próximo ao poder. Neste sentido o autor aponta a falha tanto do paradigma jurídico liberal quanto o modelo de Estado social, para alcançar esta legitimidade.

[...] Nos desdobramentos posteriores da dialética entre liberdade jurídica e factual, revelou-se que os dois paradigmas do direito [o paradigma jurídico liberal e o modelo de Estado social] estão igualmente comprometidos com a imagem produtivista de uma sociedade econômica capitalista e industrial, cujo funcionamento deve ser tal que a expectativa de justiça social possa ser satisfeita pelo esforço particular, assegurado e autônomo por concretizar as concepções de bem-viver próprias de cada um. As duas partes só discordam quanto a se poder garantir a autonomia privada diretamente mediante direitos de liberdade, ou a se dever assegurar o surgimento da autonomia privada mediante outorga de reivindicações de benefícios sociais. Em ambos os casos, todavia, perde-se de vista a coesão interna entre autonomia privada e pública. (HABERMAS, 2002, p. 295)

Para Habermas (2002) a solução para alcançar-se um Estado de direito efetivo, não está nem na concepção liberal do direito, que demonstrou ser responsável pelo aumento das desigualdades sociais, nem na concepção de Estado social, que demonstrou gerar um paternalismo do Estado em relação ao cidadão. Para o autor o Estado de direito só será alcançado por meio de uma concepção jurídica “procedimentalista”, que garanta ao cidadão a participação na criação das legislações que recaem sobre ele, uma auto-organização da legitimação legal.

A concepção pela qual o grupo antipirataria enxerga o Estado de direito, estaria vinculada somente ao paradigma jurídico liberal, rejeitando a concepção de Estado social e também a concepção procedimentalista. Neste sentido, a aproximação deste grupo do Estado, como representantes da indústria, seria uma forma de alterar o direito positivo,

coercitivo. A representação social do grupo tem no paradigma jurídico liberal a forma última de sua concepção de um Estado de direito.

Concordando com Habermas, acredito que o caminho para a legitimação da política de combate à pirataria, passa por uma maior participação dos cidadãos nas decisões do CNCP, seja pela participação direta, ou por uma maior abertura das associações que participam do conselho aos cidadãos, de forma que estas se tornem efetivamente representativas do social de forma mais ampla.

4.3.4 Representações sociais sobre o Estado brasileiro

Em diversos momentos, os piratas demonstraram a insatisfação com a classe política, representada como uma classe distante dos cidadãos, e próxima das elites. A aproximação dos políticos com a indústria é vista como uma aproximação ilegítima, movida por interesses de poder. Esta aproximação é vista de forma diferente do dar espaço para que os interesses da indústria sejam escutados pelo poder público, é vista como cooptação do poder público, que exclui o cidadão do processo decisório.

Os piratas se apresentam como cidadãos, que se enxergam impotentes frente às ações da indústria, e acreditam que o Estado não escuta suas reivindicações. É a partir deste sentimento de distanciamento demonstrado pelos piratas que identifiquei a representação social do grupo em relação ao Estado como “aliado das elites”.

Bona e Boeira (2018) apontam para as dificuldades do exercício do controle das ações públicas por parte dos cidadãos. Partindo da perspectiva de que cabe aos cidadãos o “dever-direito de atuar enquanto instância máxima e legítima no acompanhamento das ações do Estado, em âmbito administrativo, político, econômico e social” (DEMO, 1992 *apud* BONA; BOEIRA, 2018, p. 220), os autores realizam uma investigação em observatórios sociais, buscando compreender como estas organizações legitimam sua atuação. Com base na TRS de Moscovici, procuram identificar como as representações sociais dos grupos influenciam seus processos de legitimação. Os autores identificam a defesa de um “apartidarismo” por parte das associações, consequência de uma descrença no sistema político, visto como corrupto e ineficiente, como a principal característica destes observatórios. Concluem com uma crítica da adoção do apartidarismo como solução para o problema da legitimação dos observatórios, uma vez que a exclusão da

classe política tem efeitos colaterais negativos, como o aumento da dificuldade na criação de pontes entre os cidadãos e o Estado.

Neste sentido, percebo semelhanças entre a perspectiva levantada junto aos observatórios sociais e a representação social que os piratas possuem do Estado, uma vez que ambos têm uma perspectiva negativa em relação ao poder público, visto como uma instituição corrupta. A questão do apartidarismo também é levantada pelos piratas, notadamente no caso do encontro contra a PLC 89/03 que gerou uma discussão sobre a presença de movimentos sociais de esquerda, mais especificamente o MST (Movimento dos Sem Terra), sobre qual representatividade este movimento teria na causa da pirataria, sugerindo-se um certo oportunismo por parte do movimento.

Concordando com Bona e Boeira (2018) acredito que o apartidarismo não é a solução para tornar o Estado menos corrupto, embora pareça ser a posição tanto dos observatórios sociais examinados pelos autores, quanto dos piratas estudados nesta pesquisa. Em vez do apartidarismo, minha crença é de que o mais correto seria o multipartidarismo, ou seja, uma causa de relevância social precisa ser discutida com o maior número de partidos possíveis, para que não se torne a política de um partido ou outro, mas efetivamente uma causa social.

A representação social do grupo antipirataria do Estado brasileiro, por sua vez, é de que o Estado tem o dever de garantir a proteção dos direitos da indústria, mobilizando seus sistemas jurídico e policial para este fim.

De acordo com Montoro Filho (2008?), ex-presidente do instituto ETCO, uma das associações que participam do CNCP, a garantia de um bom ambiente de negócios, fundado na segurança jurídica, seria um dos pilares da democracia. A segurança jurídica também seria um tipo de serviço, que caberia ao Estado prover, pois “os custos da elaboração dessas regras e dos mecanismos de coerção por parte do setor público são muito menores que os custos dessas transações sem as regras públicas” (MONTORO FILHO, 2008, p. 19). Este serviço teria ainda a característica de ser inesgotável, ou seja, todos poderiam usufruir da segurança jurídica sem que ela se esgote. O autor também aponta dois tipos de transgressões que afetariam a segurança jurídica.

É útil classificar essas transgressões em dois tipos. O primeiro, composto de mecanismos que procuram limitar ou restringir a concorrência, como acordos

de preços, divisões de mercados, preços predatórios, criação de barreiras de entrada e outras práticas proibidas pela legislação de defesa da concorrência. O segundo grupo é caracterizado pela concorrência desleal, ou seja, pela obtenção de vantagens pecuniárias derivadas do não-pagamento de obrigações legais. Nesse grupo se incluem a sonegação de impostos e contribuições, a informalidade, o descaminho, a pirataria, a falsificação ou adulteração e outros conhecidos desvios de conduta. Por diversas razões, teóricas e empíricas, mesmo que não exclusivamente, é basicamente o segundo tipo de transgressão, a concorrência desleal, o que mais prejudica o ambiente de negócios. Quantitativamente, corresponde à esmagadora maioria dos casos de desrespeito à legislação, pois sua ocorrência é hoje, infelizmente, bastante comum e generalizada no Brasil (MONTORO FILHO, 2008?, p. 25)

A sustentação de Montoro Filho sintetiza a representação social do grupo antipirataria a respeito do Estado brasileiro.

Entretanto, mesmo que a segurança jurídica seja um serviço inesgotável, no sentido de que uma vez estabelecido poderia ser utilizado por todos, é necessário considerar que o Estado precisa aplicar seus recursos para garantir esta segurança jurídica, para manter este “serviço”, e que estes recursos são de alto custo, considerando o peso dos sistemas judiciário e policial para o Estado. Ainda, mesmo que hipoteticamente todos os cidadãos pudessem usufruir de forma igualitária da segurança jurídica, na prática isto efetivamente não se concretiza, pois o acesso à justiça é desigual. Além disso, a aproximação de grupos específicos como a indústria dos legisladores, acaba tornando a própria criação das leis, e, portanto, a delimitação daquilo que deve ser garantido juridicamente, desigual. A própria distinção entre as transgressões que Montoro Filho considera mais graves já demonstra este tratamento desigual, ao colocar as transgressões cometidas pela indústria, “limitações da concorrência”, que remetem às práticas monopolísticas, como menos graves do que a pirataria, “concorrência desleal”.

Como reflexão sobre esta problemática específica, acredito que garantir a segurança jurídica é importante para um país, entretanto, é necessário considerar que países em desenvolvimento possuem recursos limitados, portanto, ao colocar os sistemas judiciário e policial para defender os direitos autorais, o Estado está tomando a decisão de não aplicar recursos em outras áreas que poderiam exigir maior prioridade. Neste sentido, acredito que o mais correto seria aplicar no país uma concepção minimalista de proteção dos direitos autorais, e não maximalista, ou seja, que os países em desenvolvimento empregassem recursos na defesa dos direitos autorais, mas garantindo um nível de proteção adequado de acordo com suas realidades sociais específicas.

Também é notório que a indústria utiliza estratégias comerciais que visam maximizar sua lucratividade, conforme discutem Khouja e Park (2008), ao examinar diversas estratégias de precificação. A questão que emerge desta constatação é que estas estratégias têm impacto na pirataria, ou seja, quando a indústria procura maximizar seus lucros, aumentando o preço de seus produtos, ela pressiona o consumidor, que recorre à pirataria. Disto que é necessário questionar se o Estado está investindo no combate à pirataria para combater a criminalidade e a transgressão, ou se está investindo para sustentar estratégias de precificação predatória.

Certamente o Estado tem o dever de garantir um bom ambiente de negócios, mas este direito não pode ser encarado pela indústria como algo absoluto. É necessário que as indústrias também se esforcem para atender as demandas da população de forma adequada, e precificando seus produtos de forma justa e acessível. Quando a indústria pressiona os cidadãos, procurando maximizar seus lucros, sem levar em consideração estas questões, é necessário questionar o quanto cabe ao Estado o papel de ser um garantidor deste tipo de estratégia comercial.

4.3.5 Representações sociais sobre a internet

Quando a internet começa a tornar-se popular na década de 1990, ela foi rapidamente percebida pelos usuários como um elemento capaz de transformar a sociedade. A digitalização da informação que permitiu a replicação praticamente sem custos, e internet que permitiu a transmissão destes conteúdos para qualquer local do mundo quase instantaneamente, apresentavam aos usuários perspectivas maravilhosas de um novo espaço que surgia.

Os piratas compartilham deste mesmo sentimento, do *ethos hacker* dos primórdios da internet, na qual a informação deve ser compartilhada, no qual a troca é valorizada como uma dádiva. França Filho e Aguiar (2014) realizam uma imersão netnográfica na qual procuraram compreender exatamente esta dinâmica *hacker* de compartilhamento, na comunidade do projeto GNOME (*GNU Network Object Model Environment*). De acordo com os autores, existe uma dificuldade de compreender-se um trabalho realizado “a troca de nada”, pois o paradigma utilitarista da sociedade contemporânea, centrada em uma concepção das pessoas como *homo economicus*, ou seja, maximizadores racionais de seus

interesses individuais. França Filho e Aguiar (*ibid*, p. 116) sugerem que para compreender esta dinâmica de trabalho compartilhado, seria necessário que outras lentes, que considerem estas vinculações sociais pela adesão a um conjunto diferenciado de valores, do qual a liberdade “de ter acesso, de usar, de contribuir e redistribuir todo conhecimento possível” é o valor supremo. Esta liberdade, por sua vez, traduzir-se-ia em “um jogo de reputações e troca entre pares, quando a lógica social passa a ser determinada não pelo retorno monetário ou pela acumulação de bens, mas sim pela informação, conhecimento ou código (de programação) que é doado”. Esta dinâmica seguiria uma “regra de ouro”, fundada na tripla ação de “dar, receber e retribuir” de uma economia da dádiva.

Neste sentido, o trabalho de manutenção do fórum, curadoria dos audiovisuais, criação e tradução de legendas, criação de dossiês sobre os movimentos cinematográficos, criação de listas de audiovisuais por temas de interesse, etc. São trabalhos realizados neste espírito de uma economia da dádiva, na qual os usuários ao mesmo tempo em que recebem o acesso aos audiovisuais, sentem-se impelidos também a contribuir para fomentar o espaço cultural.

Além deste *ethos hacker* que diz muito sobre o trabalho voluntário realizado para manter e fomentar o fórum, também existem características específicas que as possibilidades de compartilhamento de audiovisuais trazem para a cultura. Sezneva (2014) propõe que a discussão sobre a pirataria ocorra no âmbito da politização e não do policiamento. Os conteúdos digitais teriam a capacidade de dinamizar a formação de uma cidadania cosmopolita transnacional, ajudando na inclusão de habitantes de países periféricos em um espaço global, na superação da falta de acesso à cultura, e até mesmo compensar insuficiências democráticas. Entretanto, a lógica comercial que prevalece sobre a circulação dos bens culturais seria um entreve para estas realizações. Para a autora, muitos distribuidores de bens culturais não têm o interesse de distribuir seus produtos em regiões mais pobres, pois estes distribuidores visariam mercados com um poder de compra no mínimo equivalente a uma classe-média transnacional, o que representa um padrão muito alto para muitos países menos desenvolvidos.

Neste sentido, os piratas enxergam a pirataria como parte de uma resistência cultural, que defende a internet como este espaço de possibilidades, que potencialmente poderia ser um espaço transformador, democratizando o acesso à cultura e dinamizando as trocas de informação entre as pessoas dos locais mais distantes. O grupo antipirataria,

por sua vez, possui uma representação social da internet focada em questões mercadológicas.

A representação social do grupo antipirata da internet, poderia ser definida como a de um “mercado emergente”. É verdade que por muitos anos os estúdios resistiram a ideia de comercializar audiovisuais pela internet, o que rendeu críticas às estratégias comerciais conservadoras de Hollywood. Apesar da popularidade da internet já ser notável em meados da década de 1990, a Netflix, que foi o primeiro serviço popular de *streaming*, lança este serviço somente em 2007, e somente em 2010 começa sua internacionalização. Vale destacar que a Netflix era uma empresa de locações de DVDs pelo correio, que viu o potencial da internet e decidiu arriscar-se neste mercado. Atualmente os grandes estúdios têm se preparado para entrar neste mercado de *streaming*, lançando seus próprios canais neste formato.

Foram mais de vinte anos para os grandes estúdios começarem a reconhecer a internet como inevitável, e decidirem que precisam oferecer seus serviços *online*. Entretanto, uma vez reconhecido que a internet se trata de um fenômeno irreversível, o grupo antipirataria acredita ser necessário uma maior regulação e controle sobre este novo mercado, tornando as regras da internet tão semelhantes quanto for possível com as regras do mercado não virtual.

Neste sentido os estúdios têm exercido pressão junto aos governos nacionais, especialmente nos EUA, local onde a indústria cinematográfica é muito poderosa, para modificar as legislações da internet, tornando-a mais controlada. O papel desempenhado internacionalmente pela MPA, associação que representa os cinco maiores estúdios cinematográficos do mundo, Disney, Paramount, Sony, Universal, e Warner, mais recentemente também a Netflix, é o braço mais atuante.

A MPA foi criada em 1922 e desde então tem atuado para garantir os interesses da indústria cinematográfica estadunidense, tanto dentro dos EUA como em países estrangeiros. A associação privada é conhecida por ser uma das lobistas mais fortes no congresso estadunidense, tendo distribuído mais de US\$5 milhões em ajuda para campanhas políticas em 2017 (OPEN SECRETS, 2018?).

Com a emergência da pirataria digital a MPA também reforçou seus esforços para convencer os legisladores estadunidenses a aumentarem o controle sobre a internet. No ano de 2005 a MPA encomendou à LEK Consulting (2005) uma pesquisa sobre pirataria

de audiovisuais, a pesquisa procurou mensurar as perdas em valores, o perfil dos piratas, e os países onde a pirataria era mais prejudicial aos negócios da indústria do audiovisual. O resultado apresentava volumes gigantescos de perdas, em 2005 a indústria teria perdido US\$6.1 bilhões, sendo US\$2.2 bilhões para a pirataria online, dessas perdas 80% ocorreriam fora dos EUA; o perfil do pirata era formado por jovens estudantes universitários, com idades entre 16-24 anos, do sexo masculino; e os países onde ocorreriam as maiores perdas eram, nessa ordem, China, Rússia, Tailândia, Hungria, Polônia, México, Taiwan, Espanha, Índia e Itália. A coleta dos dados foi por questionários, entrevistando 20.600 usuários em 22 países, incluindo o Brasil.

Para efeito de comparação, de acordo com um relatório divulgado pela MPA (2005), sobre os resultados do mercado cinematográfico referentes àquele mesmo ano, o faturamento com bilheteria global da indústria do audiovisual foi de US\$23.24 bilhões. Isso significa que as perdas da indústria do audiovisual corresponderiam a mais de um quarto de sua receita total.

Ao mesmo tempo em que a MPA apresenta esse estudo apontando para os colossais prejuízos causados pela pirataria, a associação também lança uma campanha na qual procura vincular a ideia de roubo com a prática da pirataria. O principal comercial lançado pela MPA (2006) era veiculado junto aos audiovisuais distribuídos em DVDs, e antes dos audiovisuais nas salas de cinema. O comercial era bastante direto em sua mensagem, afirmando “você não roubaria um carro”, “você não roubaria uma bolsa”, “você não roubaria um celular”, “você não roubaria um DVD”, “comprar audiovisuais piratas é roubar”, “roubar é contra a lei”, “pirataria é um crime”. A mensagem era bastante clara, acessar conteúdos protegidos por *copyrights* por canais ilegais era um crime tão grave quanto roubar um bem físico.

Apesar do Brasil não aparecer no estudo entre os dez países onde ocorreriam os maiores prejuízos com a pirataria, em 2007 é fundada no Brasil a APCM (Associação Antipirataria de Cinema e Música), cujo principal patrocinador era a MPA. Presidida pelo ex-delegado da PF, Antônio Borges Filho, e contando com 30 funcionários, entre eles ex-policiais das Rondas Ostensivas Tobias de Aguiar (ROTA) e do Departamento de Investigações Sobre o Crime Organizado (Deic), a APCM realizou uma série de operações contra a pirataria, atuando diretamente em conjunto com a polícia em apreensões e prisões, e judicialmente como parte interessada em ações judiciais, até o ano de 2015 quando encerrou suas atividades (FOLHA SP, 2009).

Apesar de a APCM ter encerrado suas atividades em 2015, muitas ações nas quais aparece como parte interessada ainda correm na justiça até os dias atuais. Como resultado de suas ações, também conseguiu dezenas de condenações de pessoas físicas por infrações de direitos autorais. O caso mais noticiado pela mídia foi o do fechamento do site Brazil-Series, que culminou na prisão de um casal que administrava o site (FOLHA SP, 2010).

Pode-se perceber que a MPA procurou cercar a sua investida contra a pirataria por todos os lados, respaldando-se em estudos técnico-científicos, formação da opinião pública, e parcerias com o poder público. Possuindo também os recursos financeiros para dar o suporte prático necessário para suas operações, mesmo quando elas ocorriam fora dos EUA como foi o caso da APCM.

A MPA (2008) voltaria a tratar do seu estudo sobre pirataria digital divulgado em 2005, divulgando uma declaração na qual admite que um dos dados divulgados pelo seu estudo foi “inflado”. No estudo se atribuiu aos estudantes universitários a responsabilidade por 44% das perdas com pirataria, entretanto, o número correto de acordo com a associação seria 15%. Os detalhes de como esse erro foi cometido não foram explicados. Essa obscuridade em relação aos métodos utilizados pela associação para chegar nos resultados que divulga sobre a pirataria é uma constante nos relatórios divulgados pela associação.

A falta de transparência dos métodos utilizados pela MPA não impede, entretanto, que o *lobby* contra a pirataria continue, especialmente junto aos legisladores estadunidenses. Os dois atos mais polêmicos apoiados pela MPA foram o *Stop Online Piracy Act* (SOPA) e o *Protect Intellectual Property Act* (PIPA); atualmente as votações dos projetos estão suspensas. Entretanto, antes de serem suspensas devido ao grande número de protestos que causaram, o PIPA já havia sido aprovado em votação no senado estadunidense. A principal polêmica envolvendo as propostas era o poder que estas davam à indústria do audiovisual de solicitar o bloqueio do acesso de sites que veiculassem materiais protegidos, mesmo fora do território estadunidense. Empresas como a Google e o Facebook poderiam ser obrigadas a retirar de suas pesquisas e *feeds*⁴⁶ de notícias sites que fossem considerados como infratores de direitos autorais. As empresas também poderiam ser impedidas de gerar anúncios de sites infratores, e empresas de pagamento,

⁴⁶ *Feeds* são listas que trazem as notícias mais atuais sobre um determinado assunto. Podem ser tanto *feeds* profissionais, como as notícias de um jornal, quanto *feeds* construídos com as publicações de pessoas comuns, como as publicações das pessoas de sua rede no Facebook ou Twitter.

como a PayPal poderiam ser proibidas de realizar pagamentos para esses sites (CNN, 2012; THE GUARDIAN, 2012).

As duas ações foram suspensas, mas isso só foi alcançado com depois que gigantes da tecnologia como Aol, eBay, Facebook, Google, Reddit, Twitter, Wikipédia, Yahoo, entre outras (VEJA, 2012), uniram-se contra a tramitação do projeto no senado, realizando protestos como um *blackout* por um dia de todos os sites, e apelos para que seus usuários se posicionassem contra os projetos de lei. Entre as críticas dos sites, além da censura que os atos poderiam impor à internet, também existem críticas apontando os atos como uma tentativa da indústria do audiovisual de impedir a “inovação online”. Brad Burnham, fundador do fórum Reddit, explica que, apesar de os atos afirmarem combater a pirataria, eles deixavam brechas que poderiam ser utilizadas para encerrar *startups* que não pudessem defender-se de ações movidas pela indústria do audiovisual, sob o pretexto de que essas estivessem infringindo direitos autorais (THE GUARDIAN, 2012). Tanto as declarações e posicionamentos do grupo antipirataria, quanto suas ações em si, deixam claro que o grupo antipirataria considera a internet como um importante mercado emergente, e que é necessário exercer um maior controle sobre este mercado.

Antes da internet os meios de comunicação em massa permitiam somente a comunicação unidirecional, na qual os detentores das emissoras de TV aberta e de rádio, os donos dos canais por assinatura, os proprietários das salas de cinema, determinavam qual conteúdo chegaria até os usuários. Existiam também meios de comunicação entre as pessoas, como o telefone, o telégrafo e os correios, mas estes eram separados dos meios de comunicação em massa. A informática, por sua vez, trouxe a possibilidade de digitalização da informação, da sofisticação dos processos automatizados, e do armazenamento praticamente ilimitado destas informações. A internet surge reunindo todos estes processos em si mesma.

Entretanto, a sinergia deste processo de reunião dos meios de comunicação em massa, dos meios de comunicação interpessoais, e da informática, criou algo maior do que os processos individuais. É o que Morin chamaria de princípio sistêmico:

Princípio sistêmico ou organizacional: liga o conhecimento das partes ao conhecimento do todo. A ideia sistêmica é oposta à reducionista (“o todo é mais do que a soma das partes”). A organização do todo (átomo, partícula, órgão) produz qualidades novas em relação às partes consideradas isoladamente: as emergências. Mas o todo é também menos do que a soma das

partes, cujas qualidades são inibidas pela organização do todo. (BOEIRA; VIEIRA, 2010, p. 61)

Está propriedade nova que surge deste sistema chamado internet acredito ser o que costumamos chamar de ciberespaço. As propriedades deste sistema foram organizados de uma forma que sua utilização se assemelha muito a um espaço, é o contrário dos “não-lugares” de Marc Augé (2012), que seriam os não-lugares de passagem, que simplesmente conectam um ponto ao outro, como as linhas de trem, que seriam somente uma forma de fazer “inexistir” para os passageiros a distância entre sua origem e seu destino, embora a internet seja composta de não-lugares como o processo da comunicação interpessoal que antes ocorria, por exemplo, pelas linhas telefônicas. As nossas ações no ciberespaço ficam registradas, ele tem uma memória, assim como são os espaços físicos, além disso o ciberespaço é compartilhado com outras pessoas, que podem realizar modificações nestes “ambientes” sobre nossas modificações anteriores, nós também podemos realizar encontros inesperados, conhecer novas pessoas, ou marcar conversas com pessoas conhecidas, etc. Tudo isto torna a internet muito mais do que um processo, gera naturalmente às pessoas a crença de que estão presentes em um “espaço” *quasi-físico*. Dilemas do mundo real são transportados também para o mundo virtual, é como traduzo a disputa por maior liberdade *versus* maior regulação constatado na disputa entre as representações sociais dos piratas e do grupo antipirataria.

Não se trataria, portanto, de determinar a internet como um espaço livre de qualquer tipo de regra, ou de decidir por uma internet subordinada exclusivamente às regras do mercado. Neste sentido a proposta de Guerreiro Ramos (1989) de uma delimitação dos sistemas sociais, poderia trazer uma perspectiva interessante para a questão, compreendendo-se o espaço da internet como uma extensão do espaço social.

Para Guerreiro Ramos (1989) duas dimensões chave que considera importantes para pensar-se a delimitação social, a primeira é a relação entre individual *versus* comunitário, a segunda a relação entre prescrição *versus* ausência de normas. Sobre a primeira dimensão sustenta:

Raramente se podem integrar atualização pessoal e maximização da utilidade, no sentido estritamente econômico. Onde quer que ambas sejam seriamente consideradas como imperativos fundamentais da vida individual e social, é preciso que se delimitem enclaves em que cada uma delas possa ser

convincentemente atendida. A maximização da utilidade é incidental, nos sistemas que visam a atualização pessoal e, conversamente, a atualização pessoal é incidental naqueles que visam a maximização da utilidade. Assim, a formulação dos sistemas sociais é, tanto quanto uma ciência, uma arte multidimensional. (GUERREIRO RAMOS, 1989, p. 142)

Neste sentido, seria necessário considerar que as pessoas não são “maximizadoras de utilidade”, que sempre estão procurando obter o máximo de retorno das relações que têm. Embora esta seja a mentalidade do mercado, e mesmo no mercado este tipo de racionalidade esteja sendo questionada atualmente, nas relações em outros enclaves predominam outras formas de racionalidade. Quando estamos com nossos amigos, com nossa família, a racionalidade que predomina não é a da maximização da utilidade, na maioria das vezes as regras sociais mais rígidas são deixadas de lado em benefício da afetividade, as trocas também não se baseiam em um cálculo de custo-benefício, são condicionadas pelo sabor do momento, sem a exigência de retribuição.

No mundo real, existem as trocas comerciais e aquelas que não são comerciais, quando eu compro um audiovisual, compro um livro, estou no enclave comercial, mas quando empresto este audiovisual ou este livro para um amigo, as regras não são as mesmas da transação comercial. Este tipo de troca baseada no afeto faz parte da natureza humana, é fundamental para estabelecer os vínculos entre as pessoas, a empatia, e o sentimento de solidariedade. No mundo virtual, as pessoas sentem a mesma necessidade de compartilhar também sem o intuito comercial, pois enxergam no mundo virtual uma extensão do mundo físico. Entretanto, conforme os meios de reprodução técnica foram sofisticando-se, este tipo de troca também foi tornando-se um problema maior para a indústria. Com a digitalização da informação, que permite a reprodução instantânea e sem custo de um audiovisual, de um livro, de uma música, ou de um programa, a indústria viu a possibilidade de que este tipo de compartilhamento pudesse efetivamente causar grandes prejuízos. Apresenta-se então a segunda dimensão apontada por Guerreiro Ramos, sobre a qual sustenta:

Uma vez que as economias funcionam, caracteristicamente, na sociedade centrada no mercado, são elas, até certo ponto, sistemas ameaçadores que dispõem de meios para compelir seus membros a aceitar as prescrições operacionais estabelecidas [...]. No entanto, o problema relativo ao modelo atual da teoria unidimensional de organização e à sua prática está em que o mesmo pressupõe que o comportamento administrativo é idêntico à natureza humana [...]. Sob as pressões do sistema de mercado, não é de surpreender que o indivíduo médio se sinta confuso, tanto sobre a natureza da condição

humana, quanto sobre atualização pessoal. A teoria administrativa corrente dá legitimidade ao crescente processo de superorganização e de despersonalização do indivíduo, no contexto do sistema de mercado de um tipo industrial desenvolvido. (GUERREIRO RAMOS, 1989, p. 144)

A superorganização, portanto, quando procura normatizar todos os enclaves da vida de um indivíduo, acaba suprimindo a formação da personalidade, que não pode ser prescrita, necessita de liberdade para autoproduzir-se. Quando algum tipo de enclave, como o econômico, mas podendo ser também de outros tipos como o religioso, ou o autoritarismo político, invadem os enclaves humanos de forma a suprimir a liberdade individual, pela imposição de sua própria normatividade, então ocorre este fenômeno da despersonalização, da perda da identidade, da criatividade, características fundamentais para o desenvolvimento humano. Não se trata de traçar um caminho inverso, procurando a supressão das regras mercadológicas, ou de outros enclaves institucionais, mas de tentar delimitar estes enclaves, de forma a preservar a liberdade humana.

Desta forma, acredito que o tipo de pirataria realizado em fóruns como o Avalon, sites e blogs, que não tem fins lucrativos, que compartilham audiovisuais fora do circuito comercial, que procuram ser um espaço de troca cultural e reflexão sobre a cultura, não deveriam ser considerados como criminosos. Embora existam sites que fazem a pirataria com o intuito de lucro, é necessário reconhecer, conforme procurei demonstrar nesta pesquisa, que também existe um outro tipo de pirataria, com características legítimas de resistência cultural.

Tentando colocar o problema da forma mais simples possível, diria que as leis de direito autoral e as políticas públicas de combate à pirataria, que correspondem ao enclave comercial nesta questão, deveriam estar delimitadas ao que é efetivamente comercial. Quando, por outro lado, a indústria almeja um poder de controle muito mais amplo, por exemplo, sobre audiovisuais que já estão fora do circuito comercial, ou que não chegaram ao público, surge a dúvida sobre suas verdadeiras intenções, e sobre a legitimidade de suas ações, pois a questão parece extrapolar a esfera do comercial para tornar-se uma questão de poder

4.4 INICIATIVAS QUE TÊM INOVADO NO ACESSO À INFORMAÇÃO E AO CONHECIMENTO

Nesta seção serão abordadas outras iniciativas que têm inovado no acesso à informação, esta seção procura incluir a pirataria dentro de cenário mais amplo, o problema de acesso à informação. As diversas iniciativas foram abordadas de forma introdutória, com objetivo de contextualização. Foram selecionadas algumas das principais iniciativas, embora, devido às limitações desta pesquisa, iniciativas importantes não tenham sido tratadas. Mesmo assim, acredito que as iniciativas retratadas traçam um panorama relativamente do que se tem discutido a respeito da questão do acesso à informação na contemporaneidade, do ponto de vista organizacional.

4.4.1 Software Livre

Richard Stallman é provavelmente um dos nomes mais importantes no ativismo pela liberdade de acesso à informação, fundador do movimento *software* livre, do projeto GNU (Gnu is Not Unix), da FSF (*Free Software Foundation*), e criador da GPL (*General Public License*). Os eventos que fizeram Stallman se tornar um defensor do acesso à informação, iniciaram na década de 1970, quando Richard Stallman era um programador do AI LAB (*Artificial Intelligence Laboratory*) do MIT (*Massachusetts Institute of Technology*). Os eventos que se sucederam nesta época o fizeram refletir sobre a questão do *software* livre, da qual se tornou um dos principais ativistas.

Williams (2002) relata que tudo começou a mudar para Stallman, com a doação de uma impressora de última geração pela Xerox para o AI LAB, a empresa costumava ceder equipamentos para laboratórios de tecnologia, pois costumava receber retorno de melhorias para seus equipamentos. Os programadores de alto nível do AI LAB costumavam fazer mais do que simplesmente recomendar melhorias, por dominarem a programação, era comum que eles mesmos fizessem melhorias nos *softwares* dos equipamentos, também era comum que os equipamentos viessem com seus códigos abertos. Entretanto, quando a impressora da Xerox apresentou uma falha, e os programadores procuraram solucionar o problema, depararam-se com uma surpresa, o *software* daquele modelo estava compilado em um código binário, que impedia acesso direto ao código fonte. Stallman entrou em contato com um programador do laboratório

da Carnegie Mellon University, chamado Robert Sproull⁴⁷, que estava trabalhando no *software*, para pedir o compartilhamento do código, algo que era comum na época. Para sua surpresa Sproull recusou compartilhar o código, alegando ter assinado um acordo de confidencialidade. A recusa por parte da Xerox e de Sproull foi chocante, pois até aquele momento o compartilhamento fazia parte do *ethos* dos programadores. Iniciava-se um novo período, no qual os *softwares* começariam a ganhar cada vez maior valor comercial, e, por isso, começavam a ter seus códigos protegidos.

O apreço pelo trabalho em comunidade, e a possibilidade de realizar um trabalho maior fora do AI LAB, teria sido vislumbrado por Stallman quando criou a comunidade Emac. Williams (2002) relata que, paralelamente ao trabalho, Stallman conduzia um projeto pessoal no qual procurava aprimorar um *software* de programação chamado TECO. O projeto consistia em criar macros, rotinas pré-programadas, que facilitavam a sua utilização do programa e compartilhamento com outros usuários. Sua iniciativa acabou entusiasmando diversos outros programadores, que começaram a criar seus próprios macros, e versões personalizadas do TECO. Entretanto, como não havia nenhum planejamento, muitas versões eram produzidas, e não ocorria diálogo entre os programadores. Foi quando Guy Steele, programador e colega de Stallman, decidiu organizar e documentar o trabalho disperso dos demais programadores. Stallman gostou da ideia e juntos criaram uma comunidade chamada EMAC, para coordenar e organizar o trabalho dos diversos programadores que geravam macros para o *software*. Além de organizarem a comunidade, Stallman e Steele também criaram regras para garantir a integridade do projeto. De acordo com William (2002, p. 134) a principal regra era “usuários são livres para modificar e redistribuir o código com a condição de que devolvam as extensões que fizeram”, isso fazia parte da crença de Stallman de que todas as melhorias deveriam ser compartilhadas. Mais do que a criação de um programa, o EMAC era um “contrato social”.

Os ares da mudança no AI LAB começavam a soprar mais fortes. Conforme descreve Williams o AI LAB era detentor de uma atmosfera única em seus primórdios.

Projetos de ponta e pesquisadores de alta qualidade renderam uma posição de respeito no mundo da ciência da computação [ao AI LAB]. A cultura interna

⁴⁷ Williams aponta Sproul como o provável programador com quem Stallman conversou, entretanto, Stallman afirma que não se lembra exatamente quem era o programador com quem teve o embate.

hacker e suas políticas anárquicas também emprestaram uma mística rebelde. Somente mais tarde, quando muitos dos cientistas e estrelas do *software* foram embora, os *hackers* iriam compreender plenamente o mundo único e efêmero que eles um dia habitaram. (WILLIAMS, 2002, p. 123)

A alta qualidade dos programadores do AI LAB logo atraiu a atenção da indústria, naquela época a indústria do *software* começava a ganhar destaque frente à indústria do *hardware*, e em pouco tempo os programadores estavam dividindo seu tempo entre as atividades do laboratório e acordos com empresas privadas. Conforme relata Williams (2002), logo os acordos com as empresas privadas tomariam praticamente todo o tempo dos programadores. O movimento seguinte foi o início da contratação exclusiva dos programadores pela indústria do *software*, e um esvaziamento do AI LAB.

Enquanto o *ethos hacker* dos colegas de Stallman arrefecia, ele permanecia como um dos últimos defensores da antiga cultura de compartilhamento que estava se perdendo. Seu temperamento combativo também é destacado por Williams (2002) em dois casos específicos: o primeiro ocorreu quando o MIT decidiu instalar um sistema operacional proprietário no computador do laboratório, protegido por senha, criando um embate com Stallman que compartilhava sua senha com qualquer usuário que desejasse acessar o computador; o segundo foi o caso da disputa entre dois projetos, o Lisp Machine e o Symbolics. Inicialmente Stallman trabalhava nos dois projetos, mas quando o Symbolics decidiu que seu código fonte não poderia mais ser compartilhado, tentando forçar Stallman a assinar um acordo de confidencialidade, ele tomou o lado da Lisp Machine, iniciando uma guerra contra o Symbolics. A cada nova implementação no Symbolics, ele criava uma idêntica para a Lisp Machine, com seus próprios códigos.

[A guerra contra a Symbolics] também lhe rendeu um prestígio lendário dentro da comunidade *hacker*. Já renomado pelo seu trabalho com a EMAC, a habilidade de Stallman de realizar um trabalho equivalente ao de toda equipe de programadores da Symbolic – que contava com alguns *hackers* legendários ela mesma – ainda se mantém como um dos maiores feitos humanos da Era da Informação, ou de qualquer era para constar. (WILLIAMS, 2002, p. 151)

A guerra particular de Stallman logo se tornaria uma questão obsoleta. Com o surgimento dos novos computadores pessoais, os grandes *mainframes* começavam a perder espaço. Computadores como Apple e Commodore chegavam ao mercado com

sistemas operacionais embutidos, e compilados em código binário, para que não pudessem ser acessados. Os sistemas se tornavam cada vez mais fechados e menos intercambiáveis. De acordo com Williams (2002), foi nesta época que Stallman precisou tomar uma decisão, aceitar como inevitável o domínio dos *softwares* proprietários, ou dedicar-se a criar um movimento pelo *software* livre. Sua escolha foi pelo segundo caminho.

Em 1984, Stallman pede demissão do AI LAB, e começa a trabalhar em uma versão do Unix a qual denominou GNU, e firmar parcerias com outros programadores interessados em ajudar. Em 1985, funda a FSF, e também lança o Manifesto GNU, no qual apresenta as motivações políticas do Movimento Software Livre.

Contratos que fazem as pessoas pagarem pelo uso de um programa, incluindo o licenciamento de cópias, sempre trazem um custo tremendo para a sociedade devido aos mecanismos obscuros necessários para se determinar quanto (ou seja, por quais programas) uma pessoa tem que pagar. E somente a polícia do estado tem poder para fazer com que todos obedeçam a esses mecanismos. Imagine uma estação espacial onde o ar tem que ser fabricado a um custo muito alto: cobrar cada “respirador” por cada inspiração pode ser justo, mas usar a máscara de gás com o medidor todo dia e toda noite seria intolerável mesmo para os que pudessem pagar a taxa do ar. E presença de câmeras de TV por todo lado para verificar se alguém tirou a máscara é ultrajante. É melhor manter a fábrica de ar com uma taxa por pessoa e eliminar as máscaras. Copiar todo ou parte de um programa é tão natural para um programador quanto respirar, e tão produtivo quanto. Isto tem que ser livre. (STALLMAN, 1985)

Fica claro que para Stallman a questão do *software* livre ia além da simples gratuidade, para ele era uma questão de viver em um mundo livre, ou ser aprisionado pelos infinitos contratos dos *softwares* proprietários. Em seu manifesto, Stallman também adianta uma série de repostas às críticas por vir.

“Um programador não deveria poder pedir por uma recompensa pela sua criatividade?” Não há nada errado em querer pagamento pelo trabalho, ou em procurar maximizar a renda de uma pessoa, desde que não sejam utilizados meios destrutivos. Mas os meios comuns hoje no campo de software são baseados em destruição. Extrair dinheiro dos usuários de um programa restringindo o seu uso é destrutivo porque as restrições reduzem a quantidade de vezes e de modos em que o programa pode ser utilizado. Isto reduz a quantidade de bem-estar que a humanidade deriva do programa. Quando há uma escolha deliberada em restringir, as consequências prejudiciais são destruição deliberada. (STALLMAN, 1985)

“Competição provoca mais eficiência.” O paradigma da competição é uma corrida: recompensando o vencedor, nós encorajamos todos a correr mais rápido. Quando o capitalismo realmente funciona deste modo, ele faz um bom trabalho; mas os defensores estão errados em assumir que as coisas sempre funcionam desta forma. Se os corredores se esquecem do porquê de a recompensa ser oferecida e buscarem vencer, não importa como, eles podem encontrar outras estratégias – como, por exemplo, atacar os outros corredores. Se os corredores se envolverem em uma luta corpo-a-corpo, todos eles chegarão mais tarde. *Software* proprietário e secreto é o equivalente moral aos corredores em uma luta corpo-a-corpo. É triste dizer, mas o único juiz que nós conseguimos não parece se opor às lutas; ele somente as regula (“para cada 10 metros, você pode disparar um tiro”). Ele na verdade deveria encerrar com as lutas, e penalizar os corredores que tentarem lutar. (STALLMAN, 1985)

A crítica de Stallman ultrapassam a questão do preço do *software* em si, é uma crítica a um sistema econômico que ele considera destrutivo, e que sob o pretexto de acelerar o desenvolvimento humano, estaria atrasando-o. No manifesto Stallman (1985) também propõe formas alternativas para que os programadores sejam remunerados, ele sustenta que o *software* livre não impediria que as empresas pagassem os programadores para desenvolver soluções para seus equipamentos de *hardware*, ou que os programadores recebam pelos serviços de manutenção e treinamento para a utilização de *softwares*, que grupos com necessidades específicas contratem programadores para desenvolver soluções personalizadas, e até mesmo a criação de um imposto de *software*, que ajudaria a financiar o desenvolvimento de soluções. Tudo isso mantendo os produtos do trabalho livres, para serem modificadas e utilizadas por qualquer um que assim desejar.

Neste mesmo período, a legislação estadunidense estava sendo modificada para incluir os *softwares* na lei de *copyrights*. Conforme relata Williams (2002), rapidamente todos os *softwares* estavam sendo lançados com proteção de *copyrights*, até mesmo programas que se utilizavam de partes de códigos de *softwares* mais antigos, não protegidos, lançavam derivativos sob a proteção de *copyrights*.

Raros eram os *softwares* que não emprestavam código fonte de programas anteriores, ainda assim, com uma única canetada do presidente, o Congresso deu aos programadores e companhias o poder de garantir autoria individual sobre programas construídos de forma coletiva. Também injetou uma dose de formalidade naquilo que até o momento foi um sistema informal. Mesmo que *hackers* pudessem demonstrar como as linhas gerais de um dado código fonte de um *software* remetiam a anos atrás, se não décadas, os recursos e dinheiro gastos em cada única disputa sobre algum *copyright* estava para além dos meios da maioria dos *hackers*. Colocando de forma simples, disputas que antes ocorriam de *hacker* para *hacker* agora ocorriam de advogado para advogado. Em um sistema assim, companhias, não *hackers*, garantiam uma vantagem automática. (WILLIAMS, 2002, p. 181)

Entretanto, Stallman viu na lei de *copyrights* uma oportunidade. Conforme explica Williams (2002), a lei permitia alguma flexibilidade para a redação de cada “contrato” de *copyright* específico. Percebendo que isto poderia se tornar uma ferramenta, Stallman decidiu estabelecer os termos de uma licença própria para seus *softwares*, à qual denominou GNU GPL. Em linhas gerais, a GNU GPL permitia aos usuários usarem os códigos de Stallman da forma que desejassem, inclusive criando programas que poderiam ser vendidos, entretanto, qualquer programa derivado dos seus códigos deveria carregar a mesma licença, permitindo que outros pudessem agir da mesma maneira, modificando e criando novas versões. A licença de Stallman ganhou o apelido de “licença viral”, pois ela acabava reproduzindo nos *softwares* que derivados as mesmas liberdades do programa originalmente licenciado com a GNU GPL. Mais tarde, Stallman denominaria a sua licença de outra forma, inspirado por um colega fã de ficção científica, de quem recebeu um presente no qual constava um adesivo com a inscrição “*Copyleft(L), All Rights Reversed*”, decidiu que em oposição ao *copyright* sua licença se chamaria GNU GPL *copyleft*.

Muitos quilômetros de distância do local onde nasceu Stallman, em Helsinque, Finlândia, e dezessete anos mais novo, um protagonista do movimento *open source*⁴⁸ desenvolvia suas habilidades: era Linus Torvalds, desenvolvedor do Linux. De forma menos organizada do que o sistema GNU de Stallman, e sem as mesmas pretensões sociopolíticas, Torvalds iria desenvolver um sistema aberto que justamente complementava o que faltava para o sistema de Stallman, um *kernel* livre. Ele também realizaria a junção entre o sistema de GNU e seu sistema Linux, adotando a GPL, e sendo o responsável pela popularização do *software* conhecido atualmente como GNU/Linux.

Torvalds e Diamond (2001) relatam que a Torvalds cresceu em uma família de professores universitários e jornalistas, tendo contato muito cedo com a computação, por meio de seu avô materno, um professor de estatística da Universidade de Helsinque. Diferente de Stallman que sempre foi uma pessoa combativa, Torvalds era um tipo diferente de *geek*, não existia nenhum tipo de revolta por parte dele contra o sistema

⁴⁸ Embora o GNU/Linux utilize a licença GPL, e, portanto, seja um *software* livre, posteriormente surgiram conflitos entre Stallman e Torvalds. O criador do Linux passou a referir-se ao seu trabalho como *open source* (código aberto), para diferenciar seu trabalho da ideia de *software* livre, por considerar os princípios da FSF muito radicais.

social. A relação com os computadores também foi diferente, enquanto Stallman era um programador de alto nível do MIT, trabalhando em grandes *mainframes*, Torvalds, que era dezessete anos mais novo, cresceu em contato com os computadores pessoais, aprendendo a programar por curiosidade. Enquanto a visão de Stallman era de alguém que estava dentro do mercado de computadores, trabalhando em laboratórios de pesquisa, Torvalds observava a evolução do computador de fora, como um usuário e estudante universitário do curso de informática.

O primeiro contato de Torvalds foi em uma palestra na Universidade Politécnica de Helsinque, na qual Stallman era o palestrante, foi nesta palestra também que sua atenção foi chamada para o *open source*, característica do sistema Unix. Conforme explicam Torvalds e Diamond (2001), a abertura do código do Unix foi incidental, desenvolvido por programadores da AT&T, o Unix era um projeto secundário, que não gerou a preocupação por parte da empresa em assegurar a proteção do código. Mais tarde a AT&T tentaria sem sucesso readquirir o controle sobre o *software* nos tribunais. Todas estas questões sociopolíticas, entretanto, passavam alheias para Torvalds, que estava somente preocupado em vencer uma espécie de desafio que ele mesmo colocará para si, de forma bastante despreziosa.

Eu preciso admitir que não estava muito consciente dos problemas sociopolíticos que eram – e ainda são – tão importantes para RMS (Richard M. Stallman). Eu não tinha conhecimento da *Free Software Foundation* que ele criou, e tudo pelo que ele lutava. Julgado pelo fato de que não me lembro muito sobre a palestra em 1991, ela provavelmente não causou grande impacto na minha vida naquele momento. Eu estava interessado em tecnologia, não em política. Eu havia tido política suficiente em casa. [...] Eu posso não ter visto a luz, mas acredito que algo de seu discurso deve imergido. Afinal de contas, mais tarde eu acabaria usando a GPL para o Linux. (TORVALDS *apud* TORVALDS e DIAMOND, 2001, p. 73)

A evidência de que a natureza do projeto de Torvalds era totalmente diferente da de Stallman fica clara em seu relato de como o projeto se inicia. De acordo com Torvalds e Diamond (2001), após o Natal de 1990, decidido a adquirir um computador pessoal 386, o estudante de programação com vinte e um anos na época, juntou o dinheiro dos presentes que recebeu de aniversário e Natal de seus pais, e parcelou o seu computador. Com o computador em mãos, instalou uma versão simplificada do Unix, denominada Minx, e começou a sua personalização do sistema. A necessidade de ir ao campus da

universidade cada vez que desejasse acessar a internet, fez com que Torvalds decidisse criar um emulador do terminal da universidade, ao projeto inicial outros interesses foram surgindo, assim como um crescente envolvimento com a comunidade de *hackers*, levando Torvalds a decidir criar seu próprio sistema operacional.

Em pouco tempo, o sistema de Torvalds começou a tornar-se popular. Ele havia recebido o apoio de Ari Lemke, uma professora assistente da Universidade Tecnológica de Helsinque, que lhe disponibilizou um FTP (*File Transfer Protocol*), no qual ele podia hospedar as suas versões do Linux, e compartilhar com outros interessados. Sugestões de melhorias e correções de bugs começaram a chegar, e várias novas versões foram sendo lançadas. De acordo com Torvalds e Diamond (2002), diversas ofertas de contribuições financeiras de usuários chegaram, mas ele se recusou a receber pelo trabalho. Em primeiro lugar, Torvalds considerava que seu trabalho já era em parte colaborativo, uma vez que ele havia agregado vários outros programas GNU em seu sistema operacional, além disso considerava que a maior contribuição que poderia desejar dos usuários naquele momento era o compartilhamento de suas próprias experiências com o sistema, para ajudar a construir um sistema melhor. Entretanto, com receio de que alguém se apropriasse do seu trabalho, lançando uma versão fechada e paga, escreveu sua própria versão de *copyright*, que permitia o acesso livre ao seu *software*, contanto que as melhorias fossem compartilhadas, e que não fossem vendidas. Quando o Linux se tornou ainda mais popular, muitas pessoas pediram para que Torvalds permitisse que elas cobrassem uma pequena taxa para distribuir suas versões do Linux, para cobrir o valor do disquete e do tempo gasto no trabalho de distribuição. Foi neste momento que Torvalds decidiu adotar a licença GPL de Stallman, que permitia a venda, contanto que os *softwares* derivados mantivessem a mesmo tipo de licença aberta, compartilhando seus códigos com a comunidade.

Torvalds não se importava que as pessoas recebessem pelo serviço de distribuir seu sistema operacional, sua preocupação era que alguém decidisse explorá-lo em grande escala, o que ele considerava imoral, uma vez que estava compartilhando livremente. A sua percepção sobre os *copyrights* pode ser resumida da seguinte maneira:

Falando de uma forma geral, eu enxergava os *copyrights* a partir de duas perspectivas. Digamos que tenha uma pessoa que ganhe \$50 por mês. Você deveria esperar que ele ou ela pague \$250 por um *software*? Eu não acredito que seja imoral que esta pessoa copie ilegalmente um *software* e gaste o valor

de cinco meses de seu salário em comida. Este tipo de infração de *copyright* é aceitável. E é imoral – sem mencionar estúpido – ir atrás deste “infrator”. Quando se trata do Linux, quem se importa se um indivíduo não seguir realmente o GLP, no caso de estarem utilizando para seus próprios propósitos? É quando alguém vai em busca do dinheiro rápido – é isso que eu acredito ser imoral, seja acontecendo nos Estados Unidos ou na África. E ainda assim é uma questão de proporcionalidade. Ganância nunca é boa. (STALLMAN, 2002, p. 112)

Atualmente o GNU/Linux é distribuído em diversas versões, movimentando projetos que controlam mais de US\$16 bilhões, e 1 milhão de profissionais. Sendo o maior projeto *open source* existente (LINUX FOUNDATION, 201-?).

O Movimento Software Livre foi o pioneiro em propor caminhos alternativos de acesso ao conhecimento, influenciando a filosofia por trás de outros movimentos como o *Creative Commons*, e os modelos Wiki. Também foi o responsável por propagar o *ethos hacker* dentro de um sistema de mercado, combatendo e procurando modificar as regras deste sistema.

A criação de um sistema operacional livre merece destaque por vários motivos, o sistema operacional é a base principal de interface entre pessoa e *hardware*; é sobre um sistema operacional que os outros programas operam, e, embora seja possível existir programas *open source* para sistemas operacionais fechados, existem limites entre a interação de um programa *open source* e um sistema operacional fechado, que são determinados pelos proprietários do sistema operacional; mais do que criar um sistema operacional, especialmente pela iniciativa de Stallman, criou-se um movimento pelo *software* livre, que tem sido um contraponto aos desejos mais egoístas das empresas privadas, trazendo algum equilíbrio pela disputa pelo controle/acesso à informação.

Atualmente existem milhares de projetos criados dentro do espírito do *software* livre, desenvolvidos em parcerias com universidades ao redor do mundo, e também com a contribuição voluntária de programadores que doam seu trabalho. O principal repositório que permite acesso aos milhares de *softwares* que têm sido criados dentro desta filosofia é o SourceForge.net, que hospeda programas prontos para ser utilizados pelos usuários finais.

Existem diversas fundações atualmente atuando em prol do *software* livre, entre elas se destacam, a FSF, criada por Stallman, a primeira fundação voltada para o *software* livre, ajuda a financiar projetos e propagar a defesa dos valores e princípios do movimento

software livre; a *Linux Foundation*, que tem por objetivo financiar os projetos de Torvalds, e outros relacionados ao Linux, tornando o *kernel* competitivo com os *softwares* proprietários, e garantindo a padronização dos projetos desenvolvidos pela comunidade; a EFF (*Electronic Frontier Foundation*) e a SFLC (*Software Freedom Law Center*), que atuam no campo jurídico, defendendo os direitos de liberdade de expressão, e ajudando a financiar a defesa de projetos de *software* livre; a TFD (*The Document Foundation*), que desenvolve o Libre Office, um pacote de aplicativos de escritório, com editor de texto, planilha de cálculos, editor de apresentações, e editor de banco de dados; e a Mozilla *Foundation*, que mantém projetos de aplicações para internet, como o Thunderbird e o Firefox.

Embora os *softwares* instalados diretamente nos computadores ainda sejam importantes, especialmente os sistemas operacionais, e as aplicações de escritório; cada vez mais o mundo da informática gira em torno da internet, com aplicações em nuvem, e redes sociais. Neste sentido, faz-se importante destacar os eventos que levaram à criação do Firefox, como um dos importantes embates empresariais/jurídicos da história recente da informática, que ficaram conhecidos como a Guerra dos Navegadores.

O documentário *Download: The true history of internet* (2008) reconta a história da criação do *browser*, e como ela modificaria a história da informática. É interessante o fato de que a Firefox, um *software* livre, tenha se originado do embate entre duas empresas privadas, a gigante Microsoft, e uma *startup* chamada Netscape.

Conforme narra Heilemann (2008), em 1993, um estudante de programação da Universidade de Illinois chamado Marc Andressen, teve a ideia de transformar a *world wide web*, criada por Tim Berners-Lee, que até o momento consistia em milhares de páginas de texto, pouco atrativas para quem não era um *geek*, em um meio acessível graficamente para qualquer usuário. Com este intuito Anderssen criou o que ficaria conhecido como o primeiro navegador gráfico, chamado Mosaic. A sua invenção logo chamaria a atenção de um bem-sucedido empresário do Vale do Silício, ex-professor de Standford, chamado Jim Clark, que convidou Anderssen para criar uma *startup* e comercializar seu *browser*. O nome Mosaic foi abandonado e em seu lugar a empresa começou a desenvolver o Netscape.

Na época, Bill Gates não acreditava no potencial da *web*, estava mais preocupado em consolidar a expansão de seu império de sistemas operacionais. De acordo com

Heilemann (2008) foi somente quando o Netscape já havia sido baixado por mais de um milhão de pessoas, que Gates percebeu o perigo que o navegador representava. Mais do que a popularidade do programa, o *browser* representava a possibilidade de uma mudança de plataforma. Até aquele momento, para rodar um programa as pessoas usavam seus computadores pessoais, a plataforma que rodava na maior parte destes computadores era o Windows, entretanto, com o surgimento do *browser* programadores começaram a cogitar rodar seus programas diretamente na *web*, ou seja, em uma nova plataforma, contornando o monopólio da Microsoft.

Com o intuito de combater a ameaça que surgia, a Microsoft tentou comprar a Netscape. De acordo com Gary Reback (2008), advogado da Netscape na época, representantes da Microsoft marcaram uma reunião com os representantes da Netscape, oferecendo US\$1 milhão pela empresa. Entretanto, caso a Netscape não aceitasse a oferta, a Microsoft ameaçou copiar o programa, ignorando os direitos de *copyright*, e utilizar seu poder para tirar a Netscape do mercado. Sentindo a ameaça Clark decide abrir o capital da Netscape na bolsa de valores, e a empresa arrecada US\$2 bilhões em seu IPO (*Inicial Public Offering*).

A oferta pública das ações da Netscape foi um sucesso, apesar disso, de acordo com Heilemann (2008) logo após o IPO a Microsoft começa a botar em prática sua promessa de destruir a Netscape. Inicialmente eles lançam o Internet Explorer, e em seguida começam a copiar cada nova implementação do Netscape. Paralelamente, a Microsoft usa seu poder comercial para forçar seus parceiros a não distribuírem o Netscape, com o prejuízo de serem impedidos de ter acesso ao Windows. Em setembro de 1997, com o lançamento do Internet Explorer 4.0, a Netscape está derrotada. Em 1998, a Suprema Corte dos EUA processaria Gates pelas estratégias utilizadas para acabar com a Netscape, processo no qual ele foi condenado por todas as acusações. Embora a justiça tenha determinado que a Microsoft precisaria ser desmembrada, após recorrer da sentença, mesmo mantida a condenação, a pena que exigia o desmembramento da empresa foi retirada.

Apesar da derrota da Netscape, um pouco antes de sua falência, a empresa realizou sua última jogada contra a Microsoft, doando seu código fonte para o projeto Mozilla, em 1998. Nesta época o Internet Explorer já era utilizado por 90% dos usuários da *web*. Entretanto, o projeto Mozilla começou a agregar muitos voluntários, interessados em desenvolver um navegador melhor, com base no código cedido pela Netscape. Em 2003,

surge a Mozilla *Foundation*, assumindo o papel de promover a abertura, inovação e oportunidade na internet, além de coordenar o desenvolvimento do Firefox e outros *softwares* livres (MOZILLA FOUNDATION, 201-?). A chegada do Firefox abalou o domínio do Internet Explorer, e, em 2010, 31,5% dos usuários haviam adotado o Firefox, os usuários do Internet Explorer haviam caído para 49,9%. Entretanto, em 2008, a Google lançaria o Chrome, que ultrapassaria os dois navegadores em números de usuários em 2012, tornando-se o *browser* mais popular. Atualmente a Google detém 68,9% dos usuários, seguido pela Mozilla com 11,5% dos usuários, e pela Microsoft com 9% dos usuários (STATCOUNTER, 2018?).



4.4.2 Creative Commons











A iniciativa que deu origem às *creative commons* surge como uma reação ao CTEA, também conhecido por *Mickey Mouse Protection Act*, que estendeu o tempo de proteção dos direitos autorais nos EUA. Quando o congresso estadunidense aprovou a extensão a extensão em 20 anos do tempo de proteção, em 1998, houve uma reação por parte da sociedade civil alegando que a extensão seria inconstitucional, a ação contra a lei foi liderada principalmente por duas pessoas, Eric Eldred, um advogado que possuía uma editora especializada na publicação de obras em domínio público, e Lawrence Lessig, um ativista político e professor da faculdade de direito de Harvard. Em 1999, foi criado um grupo de apoio a causa denominado *Copyright Commons*, que mais tarde foi renomeado para *Creative Commons*. Em 2002, ao mesmo tempo em que conduziam uma ação de inconstitucionalidade contra o CTEA no sistema jurídico estadunidense, o grupo decidiu lançar um conjunto de licenças padronizadas para apoiar quem desejasse licenciar suas obras com diretrizes menos restritivas do que as normas padrões de *copyrights*, ou seja, abrir parte dos seus direitos, o grupo utilizou a GPL, do Movimento *Software Livre* como base. No mesmo ano a Suprema Corte estadunidense decidiu contra a ação de inconstitucionalidade, entretanto, ao mesmo tempo, o grupo recebeu a primeira de diversas outras doações que viriam a apoiá-los, U\$1 milhão da William & Flora Hawlett Foundation, o que deu o empurrão necessário para promover as atividades do grupo (WIRED, 2011).

De acordo com Branco e Britto (2012, p. 19) o objetivo principal das *creative commons* seria oferecer “instrumentos legais padronizados para facilitar a circulação e o acesso de obras intelectuais tanto na internet quanto fora dela”. Portanto, apesar de ter surgido com o objetivo de impedir uma modificação na legislação, o projeto acabou tomando o caminho de ajudar criadores que desejassem tornar suas obras legalmente abertas, seja uma abertura total ou parcial, redigindo licenças padronizadas com diversas possibilidades de abertura para que estes criadores adotem para suas obras.

Trata-se de um enfoque na criação e não mais na legislação, uma vez que para tornar as obras licenciadas dentro das *creative commons* é necessário que os artistas optem por abrir mão de seus direitos, mesmo que a legislação continue oferecendo uma proteção extensa dos direitos autorais. Branco e Britto (2012, p. 21) sustentam que as licenças também permitiriam um controle maior por parte do artista sobre quais direitos ele deseja abrir mão, pois as licenças permitem que o artista escolha a sua estratégia de difusão da obra, com segurança jurídica de licenças redigidas de acordo com a legislação do país no qual vivem. Esta segurança seria necessária pois, apesar das leis de direitos autorais serem redigidas sobre bases de tratados internacionais, cada país regula as questões mais específicas de acordo com suas próprias legislações, e mesmo dentro das regulações específicas existe muito espaço para incertezas. As licenças seriam uma forma de facilitar para o criador a adoção de um “contrato” com os usuários, adequado à legislação, e de fácil compreensão, atualmente seis licenças são oferecidas.

Quadro 09 - Licenças *Creative Commons*

| Ícone | Descrição dos tipos de licença |
|---|---|
|  | <p>Atribuição CC BY</p> <p>Esta licença permite que outros distribuam, remixem, adaptem e criem a partir do seu trabalho, mesmo para fins comerciais, desde que lhe atribuam o devido crédito pela criação original. É a licença mais flexível de todas as licenças disponíveis. É recomendada para maximizar a disseminação e uso dos materiais licenciados.</p> |
|  | <p>Atribuição-CompartilhaIgual CC BY-SA</p> <p>Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do seu trabalho, mesmo para fins comerciais, desde que lhe atribuam o devido crédito e que licenciem as novas criações sob termos idênticos. Esta licença costuma ser comparada com as licenças de <i>software</i> livre e de código aberto "<i>copyleft</i>". Todos os trabalhos novos baseados no seu terão a mesma licença, portanto quaisquer</p> |

| | |
|--|---|
| | trabalhos derivados também permitirão o uso comercial. Esta é a licença usada pela Wikipédia e é recomendada para materiais que seriam beneficiados com a incorporação de conteúdos da Wikipédia e de outros projetos com licenciamento semelhante. |
|   BY ND | Atribuição-SemDerivações CC BY-ND Esta licença permite a redistribuição, comercial e não comercial, desde que o trabalho seja distribuído inalterado e no seu todo, com crédito atribuído a você. |
|   BY NC | Atribuição-NãoComercial CC BY-NC Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do seu trabalho para fins não comerciais, e embora os novos trabalhos tenham de lhe atribuir o devido crédito e não possam ser usados para fins comerciais, os usuários não têm de licenciar esses trabalhos derivados sob os mesmos termos. |
|    BY NC SA | Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual CC BY-NC-SA Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do seu trabalho para fins não comerciais, desde que atribuam a você o devido crédito e que licenciem as novas criações sob termos idênticos. |
|    BY NC ND | Atribuição-SemDerivações-SemDerivados CC BY-NC-ND Esta é a mais restritiva das nossas seis licenças principais, só permitindo que outros façam download dos seus trabalhos e os compartilhem desde que atribuam crédito a você, mas sem que possam alterá-los de nenhuma forma ou utilizá-los para fins comerciais. |

Fonte: CREATIVE COMMONS BR (201-?)

De acordo com Branco e Britto (2012, p. 30) cada criador poderia redigir sua própria licença, pois a lei de direitos autorais assim permite, mas diversos problemas poderiam ocorrer com licenças redigidas pelos próprios criadores, a criação de licenças de difíceis compreensão, permissões que podem abrir mão de direitos de forma diferente do que desejava o criador, e até mesmo a criação de licenças juridicamente inválidas. Além destes problemas, a proliferação de licenças especiais poderia dificultar a interpretação por parte dos usuários, que precisariam interpretar as licenças específicas de cada obra. Com a padronização criada pelas *creative commons* tanto o trabalho para o criador quanto para o usuário é simplificado, pois as pessoas ganham familiaridade com os tipos de licença e os efeitos que cada um geram sobre o licenciamento das obras.

Na legislação de direitos autorais brasileira existiriam de acordo com Branco e Britto (2012, p. 34) dois grupos de direitos, os patrimoniais e os morais, as *creative commons* estaria relacionada mais aos direitos patrimoniais uma vez que os morais seriam inalienáveis. Enquanto um autor poderia realizar a cessão integral de seus direitos patrimoniais, tanto em prol do domínio público quanto em relação a alguma pessoa ou empresa que compre estes direitos, os direitos morais como o de ser reconhecido como autor da obra não poderiam ser cedidos. As *creative commons* seria uma forma do autor determinar os usos patrimoniais de uma obra, cedendo parte ou todos estes direitos em benefício da coletividade.

Branco e Britto (2012, p. 54) sustentam que as *creative commons* não existiria caso não fosse pelo Movimento *Software Livre*, que foi pioneiro ao questionar o sistema de *copyrights* criando um sistema de *copyleft*, ou seja, uma licença para opor-se a ideia da primeira. O objetivo de Stallman era que qualquer obra derivada de um *software* livre permanecesse também livre, para isto ele criou o conceito de *copyleft* que consistia na sua licença GPL que deveria ser adotada pelas criações do movimento. Para os autores Stallman desejava garantir quatro tipos de liberdade.

(i) a liberdade de executar o programa, para qualquer propósito; (ii) a liberdade de estudar como o programa funciona, e adaptá-lo para as suas necessidades; (iii) a liberdade de redistribuir cópias de modo que você possa ajudar o seu próximo e (iv) a liberdade de aperfeiçoar o programa, e liberar os seus aperfeiçoamentos, de modo que toda a comunidade se beneficie. (BRANCO; BRITTO, 2012, p. 57)

De certa forma, as *creative commons* permitem ao criador mais opções para configurar o tipo de licenciamento que deseja, oferecendo aos usuários no mínimo o acesso gratuito a sua obra, e no máximo a doação da obra para o domínio público, permitindo ao usuário utilizar a obra com qualquer propósito que desejar, até mesmo o propósito comercial. Disto o *slogan* que acompanha as licenças “alguns direitos reservados” em oposição ao “todos os direitos reservados” das licenças *copyright*. As licenças *creative commons* também são escritas em três níveis, para o entendimento leito, em termos jurídicos e em linguagem de computador.

Essas licenças são escritas em três níveis sob o projeto *Creative Commons*: um nível para leigos, passível de entendimento por quem não tem formação jurídica, explicando no que consiste a licença e quais os direitos que o autor está concedendo; um nível para advogados, em que a redação da licença se utiliza de termos jurídicos, tornando-a válida perante um determinado ordenamento jurídico; e um nível técnico, em que a licença é transcrita em linguagem de computador, permitindo que as obras sob ela autorizadas no formato digital sejam digitalmente “marcadas” com os termos da licença, e permitindo que um computador identifique os termos de utilização para os quais uma determinada obra foi autorizada. Esta última modalidade é particularmente importante em face da crescente regulamentação arquitetônica da internet, e pode permitir no futuro que, mesmo na eventualidade do fechamento completo da rede, os trabalhos licenciados sob um tipo de licença como esta do *Creative Commons* possam continuar a ser interpretados como livres por um determinado computador. (LEMOS, 2005, p. 84 *apud* BRANCO; BRITTO, 2012, p. 61)

As críticas às *creative commons* também existem, Branco e Britto (2012) destacam algumas das principais. Sobre a irrevogabilidade das licenças os autores afirmam que esta é uma necessidade prática, para garantir a segurança jurídica dos contratos, pois uma vez que um produto é disponibilizado dentro de uma determinada licença, outros contratos podem surgir a partir de obras derivadas. Ocorre uma cadeia de acordos, que seria quebrada caso fosse possível revogar a licença original. Sobre a possibilidade de o autor continuar explorando comercialmente suas obras, qualquer uma das licenças permitem que os criadores realizem a exploração comercial caso desejem, mesmo as licenças que não permitem aos usuários realizar esta exploração. Ou seja, nenhuma das licenças *creative commons* realiza a cessão dos direitos dos autores para os usuários, diferente do que pode ocorrer em contratos convencionais, nos quais um criador cede seus direitos para um terceiro ou uma empresa e perde os direitos de exploração comercial. Sobre o lucro de plataformas como Facebook e Google sobre conteúdo produzido por usuários e liberados de *copyrights*, sustentam que nem sempre o objetivo de um criador é obter lucro direto com sua obra, muitas vezes o lucro é um objetivo secundário, e os criadores desejam que suas obras sejam vistas pelo maior número de pessoas, que criem obras derivadas, que difundam o seu trabalho. Esta estratégia pode visar o lucro indireto, vindo da visibilidade que a difusão das obras gera, mas também pode ser parte do desejo altruísta do criador.

4.4.3 Open Access

Na ciência também se discutem formas de acesso aos resultados das pesquisas acadêmicas. Frente ao avanço do mercado editorial que tem aumentado seu controle sobre o acesso aos periódicos, que contam com pesquisas muitas vezes realizadas em instituições públicas, ou ainda privadas que recebem muito dinheiro de doações e filantropia, questiona-se o quanto é legítimo que poucas organizações lucrem com o esforço de muitos.

Suber (2012) apresenta conceitos do movimento pelo OA (*Open Access*), que procura retirar barreiras para o acesso de pesquisas científicas. Apesar de ser um conceito transferível para outros tipos de conteúdo, como audiovisuais, músicas, literatura, o seu principal enfoque é no acesso científico, e sua proposta é pensada neste sentido.

As principais diferenças do acesso ao conhecimento científico para outros tipos de conteúdo, estaria nas características da forma como o conhecimento científico é produzido. A maior parte dos pesquisadores não publica o resultado de suas pesquisas visando obter lucro, o trabalho de editores, revisores por par, etc., também é predominantemente não remunerado. Neste sentido tornar os resultados das pesquisas *Open Access* não modificaria nada no sentido de remuneração para estes grupos. Outros tipos de conteúdo que visam lucro estão em uma situação mais complicada, pois abrir o acesso significaria modificar a forma de remuneração. Apesar dos pesquisadores não visarem o lucro direto, a visibilidade e impacto das suas pesquisas contribuem para suas carreiras, pois quanto mais reconhecidos maiores as chances de progredirem dentro das universidades em que trabalham. “Alguns focam simplesmente em adicionar uma pequena contribuição honesta para seu campo de conhecimento [...], outros focam estrategicamente em construir o caminho para promoções e suas carreiras” (SUBER, 2012, p. 13), mas ambos os caminhos convergiram no objetivo de realizar pesquisas melhores, sendo estas recompensas mais fortes para os pesquisadores do que os *royalties* são para produtores de outros tipos de conteúdo.

O conceito de OA traria ainda vantagens para os pesquisadores que desejam causar impacto com seus estudos, pois jornais abertos atrairiam mais leitores, e alcançariam mais pessoas. Suber (2012, p. 10) também aponta a “liberdade acadêmica”

como uma vantagem desta abertura, pois os pesquisadores podem estudar temas impopulares, e não precisam tornar-se microespecialistas para defender o interesse imediato de pequenos grupos. Suber (2012, p. 21) sustenta que o objetivo do OA não é negar a realidade dos custos, mas defender que existem outras formas das instituições arrecadarem do que criar barreiras ao acesso. Ainda, esta forma aberta de acesso às pesquisas resguardaria mais direitos dos pesquisadores do que o modelo atual, uma vez que atualmente os pesquisadores precisam ceder seus direitos para os periódicos, e no modelo aberto os pesquisadores poderiam continuar utilizando suas pesquisas para outros fins.

Atualmente existem quatro distinções básicas em relação aos tipos de OA, repositórios abertos, chamado de *green OA*, jornais abertos, chamados de *gold OA*, e a diferenciação entre *gratis OA* e *libre OA*.

Suber (2012, p. 49) explica que apesar de existir uma infinidade de possibilidades de OA, como “sites pessoais, blogs, wikis, bancos de dados, *ebooks*, vídeos, áudios, *webcasts*, fóruns de discussão, distribuidores RSS, e redes P2P”, os repositórios e jornais ainda são as principais formas de divulgação dos resultados de pesquisas científicas. Também são os sistemas mais sólidos de disponibilização destes resultados, uma vez que são institucionalizados, e as publicações ficam protegidas sem depender da manutenção dos autores.

Os modelos de *green OA* e *gold OA* também seriam complementares entre si, e por isto ambas as iniciativas deveriam ser apoiadas, mesmo que alguns entusiastas foquem mais em um caminho ou outro. Suber (2012) aponta diversas diferenças e complementaridades entre repositórios e jornais OA, entre elas: Enquanto os repositórios são mais abrangentes, permitindo a publicação de teses, dissertações, conjuntos de dados, digitalizações de obras antigas, etc., os periódicos teriam foco mais restrito em artigos, resenhas e ensaios; entretanto, os periódicos seriam mais rápidos em publicar os resultados finais de uma pesquisa, enquanto os repositórios normalmente publicariam manuscritos em versões anteriores, e dependeriam da autorização dos periódicos para disponibilizar versões finais de artigos. Os repositórios normalmente não contam com um trabalho de editoração, que consistiria principalmente nas revisões editoriais e por pares, o que torna sua manutenção menos custosa; entretanto, isto geraria uma dependência dos repositórios de periódicos, quando se tratam de publicações de artigos, resenhas e ensaios.

É preciso apontar que os periódicos e repositórios pagos, ou que retêm parte dos direitos sobre os resultados das publicações científicas, dividem o ecossistema com os periódicos e repositórios livres. Esta configuração possivelmente ainda permanecerá assim por muito tempo, ou para sempre. Entretanto, grande parte dos periódicos pagos têm concedido permissão para que os autores compartilhem seus trabalhos em *green* OAs, conforme aponta o levantamento realizado pela SHERPA/RoMEO (2019), que monitora 22.0000 periódicos, classificando-os pelos níveis de acesso, no qual aproximadamente 70% das editoras permitem algum tipo abertura de acesso para suas publicações. Ressalva-se que muitas vezes as permissões para que o autor compartilhe seus artigos, após estes terem sido publicados em algum periódico, dependem que ele peça ao periódico que detém os direitos por autorização.

As diferenças entre o *gratis* e *libre* OA dizem respeito ao tipo de licenciamento das publicações. Atualmente, qualquer publicação nasceria automaticamente protegida por *copyrights*, sendo necessário ao autor abrir mão destes direitos. Suber (2012) destaca que a maior parte dos repositórios e periódicos OA oferecem somente licenças *gratis*, ou seja, que permitem ao usuário acessar as publicações sem custo, mas optam por manter os demais direitos reservados, em parte por desconhecimento dos efeitos do acesso livre. Esta postura acaba impedindo outros usos que uma publicação poderia ter, a criação de versões derivadas dos artigos, como versões semanticamente adaptadas para públicos distintos, ou mesmo adaptadas para outras mídias, a inserção da pesquisa em bancos de dados para *data-mining*, a tradução para outros idiomas, e a preservação das publicações por outros repositórios. Entretanto, o autor acredita que este movimento de convencer os editores a progredirem suas licenças do *gratis* para o *libre* não deve ser abordado a partir do antagonismo, pois seria contraproducente, ao contrário, deve ser conduzido demonstrando-se o quão benéfico para a sociedade este progresso pode ser. A recomendação é que sejam utilizadas as licenças *Creative Commons*, especialmente a CC-BY, que pede ao usuário somente a devida atribuição.

As origens do OA remeteriam a três declarações, a *Budapest Open Access Initiative* de 2002, a *Bethesda Statement on Open Access Publishing* de 2003, e a *Berlin Declaration on Open Access to Knowledge in the Sciences and Humanities* de 2003.

A *Budapest Open Access Initiative* foi uma declaração pública resultada da conferência realizada pela *Open Society Foundations*, em Budapeste, em 2002, que teve por objetivo a promoção da *Free Online Scholarship*, conceito que atualmente é

denominado de *Open Access*. A *Open Society Foundations* é uma associação criada pelo investidor e filantropo George Soros, que doou U\$32 bilhões de sua fortuna para a fundação. A fundação tem por objetivo “construir democracias vibrantes e inclusivas nas quais os governos prestem *accountability* aos seus cidadãos”, e apoia projetos de grupos e indivíduos que ajudem na promoção destes objetivos. Algumas das áreas dos projetos apoiados são: práticas democráticas, governança e desenvolvimento, direitos humanos, liberdade de imprensa, reformas legislativas e estado de direito, igualdade e inclusão, educação infantil e superior, e informação e direitos digitais (OPEN SOCIETY FOUNDATION, 201-?). A declaração original aponta duas estratégias para alcançar a abertura do acesso (BUDAPEST OPEN ACCESS INITIATIVE, 2002):

- a) Autoarquivamento: oferta de ferramentas e assistência para que os acadêmicos possam depositar seus artigos em repositórios eletrônicos abertos. Estas ferramentas devem seguir os padrões criados pela *Open Archives Initiative*, que determina protocolos para estes repositórios, permitindo a integração entre todas as iniciativas OA, e facilitando a pesquisa por meio dos mecanismos de buscas;
- b) Periódicos OA: criação de meios para o surgimento de uma nova geração de periódicos OA, e apoio para a transição de periódicos tradicionais para o modelo OA. Estes novos periódicos não devem colocar restrições de *copyrights* para suas publicações, nem cobrar pelo acesso às publicações. Também devem procurar formas alternativas de financiamento para suas atividades, como instituições de fomento à pesquisa, doações, recursos das universidades, etc.

Dez anos mais tarde, em 2012, o grupo reforçaria a declaração original, e acrescentando ainda outras recomendações, como a de que universidades exijam o depósito em repositório aberto de teses e dissertações conduzidas nas instituições, quando por motivo de interesse comercial o estudante pedir por sigilo, o tempo de sigilo deve ser limitado e não permanente; e o desencorajamento do uso de fator de impacto como indicador de qualidade das revistas, recomendando o desenvolvimento de métricas alternativas menos simplistas, abertas e passíveis de reutilização (BUDAPEST OPEN ACCESS INITIATIVE, 2012).

A *Berlin Declaration on Open Access to Knowledge in the Sciences and Humanities* foi uma declaração feita após uma conferência sobre OA, em Berlim, pela Max-Planck-Society, em 2003, que reuniu mais de 120 instituições de pesquisa. A Max-Planck-Society é uma associação sem fins lucrativos que reúne diversos institutos de pesquisa alemães, é financiada pelo governo alemão, e realizou €\$1,8 bilhões em investimento em pesquisas em 2018. A instituição existe desde 1911, tendo sido fundada pelo imperador alemão na época, em 1948, mudou seu nome em homenagem ao falecimento do presidente da associação Max Planck. O instituto realiza pesquisa em diversas áreas, ciências naturais, ciências da vida e humanidades, tendo financiado estudos de 33 vencedores do Prêmio Nobel (MAX-PLANCK-SOCIETY, 201-?). A declaração original aponta os critérios para uma publicação satisfazer o conceito de OA, e estratégias para apoiar esta transição (MAX-PLANCK-GESELLSCHAFT, 2003):

- a) Critérios para OA: autores e detentores de dos direitos sobre as pesquisas devem conceder a todos os utilizadores o direito gratuito, irrevogável e mundial de acesso para copiar, usar, distribuir, transmitir e exibir as pesquisas publicamente, podendo ainda realizar e distribuir obras derivadas destes trabalhos, em qualquer suporte digital, para qualquer propósito responsável, preservado a correta atribuição de autoria; uma versão completa da pesquisa, incluindo a obra, materiais suplementares e a licença, deve ser depositada e publicada em formato eletrônico, em ao menos um repositório que atenda aos critérios de compatibilidade *Open Archive*, mantido por instituição que deseje manter os arquivos no longo prazo;
- b) Apoio a transição: encorajamento dos pesquisadores e bolsistas financiados pela instituição a publicar seus trabalhos de acordo com o paradigma do acesso livre; encorajar os detentores de patrimônio cultural a compartilhar seus recursos na internet; desenvolver métodos para avaliar as contribuições em acesso livre, de forma a assegurar padrões de qualidade e boas práticas científicas; advogar para que as publicações em acesso livre sejam reconhecidas nos processos de avaliação; e demonstrar o mérito intrínseco das contribuições para uma infraestrutura pelo desenvolvimento de ferramentas de *software*, fornecimento de conteúdo, criação de metadados, ou publicação de artigos individuais.

A *Bethesda Statement on Open Access Publishing* foi uma declaração feita após um encontro de integrantes do HHMI (*Howard Hughes Medical Institute*), em 2003, para discutir formas de melhorar o acesso à literatura acadêmica. O HHMI é uma associação criada pelo empresário, investidor, piloto, diretor de filmes e filantropo Howard Hughes, o instituto tem como foco quatro áreas estratégicas: ciências investigativas; diversidade, igualdade e inclusão no trabalho científico; engajamento público; e ecossistema acadêmico da área da saúde. Em 2019, o instituto investiu US\$1,069 bilhões nestas áreas de pesquisa (HHMI, 201-?). A declaração original conta com constatações de três grupos de trabalho, que apontaram medidas a serem tomadas para proporcionar o OA partindo de setores estratégicos do processo de divulgação de resultados científicos (SUBER, 2003):

- a) Instituições e agências de fomento: encorajar professores e bolsistas que recebem recursos das instituições e agências a publicar suas pesquisas em acordo com os princípios do OA, para maximizar o acesso a estas publicações por cientistas, acadêmicos e pelo público em geral ao redor do mundo; ajudar os pesquisadores e periódicos a arcarem com os custos de publicação de um modelo OA, desde que estes custos sejam compatíveis com os serviços prestados; considerar somente o mérito intrínseco às pesquisas em si, e não o do título do periódico que publicou o trabalho, sejam considerados em promoções, premiações, etc.; considerar as publicações OA de um professor como uma evidência de serviço à comunidade no momento de promoções e bolsas;
- b) Bibliotecários e editores: bibliotecários necessitam desenvolver mecanismos que façam a transição para um sistema OA, fornecendo exemplos destes mecanismos, educando os usuários para o benefício das publicações OA e periódicos OA, além de criar uma lista destacada dos periódicos OA; editores necessitam oferecer aos autores alguma opção de OA para todo artigo a ser publicado em todos os periódicos que editam, definir um tempo específico para esta transição, trabalhar com outros editores OA e partes interessadas no desenvolvimento de ferramentas que facilitem a publicação de manuscritos em um formato eletrônico padronizado, para arquivamento e facilidade de pesquisa, garantir que em modelos nos quais taxas são cobradas dos pesquisadores existam formas de diminuir estas para

pesquisadores que demonstrem desvantagens financeiras, especialmente aqueles de países em desenvolvimentos;

- c) Cientistas e sociedades científicas: necessitam endossar os princípios do modelo OA, reconhecer que a publicação é uma parte fundamental do processo de pesquisa, e que os custos de publicar fazem parte dos custos de realizar pesquisas; em relação as sociedades científicas, estas precisam concordar em dar suporte ao modelo OA, tendo por meta alcançar o OA para todas as pesquisas que publicam, compartilhando com a comunidade os passos que estão tomando para concretizar este objetivo; em relação aos cientistas, devem manifestar seu suporte ao OA escolhendo publicar, revisar e editar em periódicos OA ou que estejam efetivamente realizando a transição para este modelo, além disto devem advogar por mudanças nos sistemas de avaliação, promoção e posse das publicações, valorizando a participação da comunidade OA, e o mérito dos artigos em si, em vez das avaliações voltadas para os periódicos nos quais são publicadas. Este trabalho deve ser acompanhado de um esforço de educação para a importância do OA.

Em 2007, o HHMI estabeleceu um acordo com a Elsevier, uma das maiores editoras de livros e periódicos científicos do mundo, para tornar manuscritos de publicações disponíveis ao público por algum tipo de OA, com um embargo de seis meses após sua publicação original. Estes manuscritos são versões dos artigos finais após a revisão por pares, antes da formatação do periódico no qual foi publicado. Os pesquisadores não são cobrados pelas serviço de depósito, sendo os custos cobertos pelo HHMI (2007).

Entretanto, existem diversas controvérsias a respeito do papel da Elsevier no movimento OA. Apesar do acordo com a HHMI e de afirmar em seu portal que a Elsevier apoia o OA, na prática os autores que desejam que seus trabalhos sejam disponibilizados de forma aberta no portal da editora precisam arcar com altos custos, que podem chegar à U\$6 mil por uma única publicação, e tempos de embargos muito mais longos do que 6 meses. No caso, o acordo citado pelo HHMI é um acordo específico para os pesquisadores financiados pelo instituto, que banca os custos de publicação no portal, autores de instituições que não possuam acordo semelhante precisam pagar altas taxas para

disponibilizar sua publicação OA. Em uma segunda modalidade de contrato, o pesquisador não precisa pagar taxas, mas as instituições como universidades e centros de pesquisa, precisam pagar para conceder acesso aos trabalhos para seus estudantes e pesquisadores (ELSEVIER, 201-?).

Serva (2017) levanta esta questão do conflito entre a busca por uma ciência aberta e o interesse econômico de grandes editores multinacionais, incluindo a Elsevier, que procuram combater o acesso aberto. Enquanto o movimento OA prega o compartilhamento do conhecimento, pelo acesso irrestrito ao conhecimento científico, as grandes editoras multinacionais, como a RELX-Elsevier, ACS, Springer, Wiley-Blackwell, Taylor & Francis e Sege, além de grupos empresariais da área de comunicações e TI, como a Thomson Reutres, enxergariam a oportunidade de um nicho de negócios multibilionário.

O processo de avaliação de qualidade também teria sido desenvolvido de forma obscura, pelos próprios conglomerados:

Ademais, o processo de criação de índices constitui uma verdadeira “caixa preta”, no sentido concebido por Bruno Latour. A comunidade científica jamais foi chamada para participar ampla e abertamente do processo, o qual é concebido, desenvolvido e tem seu resultado difundida por empresas do ramo, notadamente a Thomson Reuters, agora Clarivate Analytics. (SERVA, 2017, p. 54)

A adoção de critérios pouco fundamentados nos propósitos de difusão e utilização do conhecimento para o desenvolvimento humano como são os propósitos mais legítimos da ciência, subverteria a lógica trocando os fins pelos meios. O objetivo da ciência estaria tornando-se a publicação de artigos, o produtivismo acadêmico, em detrimento de pesquisas de boa qualidade, de longo prazo, e até mesmo da publicação de livros. Serva (2017, p. 56) também destaca que esta pressão da ideologia econômica sobre a produção científica, também estaria gerando reações mais fortes como as dos ciberativistas Aaron Swartz e Alexandra Elbakyan, respectivamente o criador do *Guerilla Open Access Manifesto* e do *Sci-hub*, que utilizam de métodos piratas para conceder acesso às publicações pagas.

4.4.4 Wikipédia

Fundada formalmente em 2001 a Wikipédia ganhou grande destaque internacional, em 2017 foi o quinto site mais acessado do mundo (EXAME, 2017), tornando-se a enciclopédia mais popular da internet. Este destaque recebido no mundo virtual, entretanto, não se dá sem muitas críticas e polêmicas sobre a legitimidade desta experiência.

Questionamentos sobre a veracidade das informações contidas na Wikipédia e sobre a qualidade dos seus artigos são constantes. Proibida pela maioria dos professores em trabalhos acadêmicos, utilizar conhecimento provindo da Wikipédia é praticamente um tabu para a Academia. Mesmo assim, é difícil encontrar quem nunca se valeu dela para tirar alguma dúvida, mesmo entre os professores que proíbem o seu uso.

Os caminhos que levaram à criação da Wikipédia também não foram totalmente convencionais, ela não foi planejada para ser o que é, e seu criador também está longe da imagem do enciclopedista tradicional. Jimmy Wales, seu fundador, está mais para um destes empreendedores que vão saltando de negócio em negócio, procurando um “jeitinho” para manter-se vivo em meio as turbulências do mercado.

Conforme relata Lih (2009) o fundador da Wikipédia nasceu e cresceu na cidade de Huntsville, Alabama, na década de 1960, cidade conhecida por tornar-se um centro de lançamentos de foguetes do programa espacial estadunidense. A pequena cidade teria ganhado uma atmosfera de inovação após a alocação do programa espacial na cidade, e teria influenciado fortemente Wales em sua juventude. Apesar disso, ao ingressar na universidade, Wales decidiu estudar finanças, chegando a concluir um mestrado na área. Saindo da universidade começou a trabalhar no mercado de ações, no qual conseguiu construir um patrimônio que lhe permitiu explorar novos caminhos. Com estes recursos fundou uma *startup* de tecnologia chamada Bomis, em 1996, em sociedade com Tim Shell, um colega que conheceu em uma lista de discussão por e-mail sobre filosofia da qual participava.

A empresa fundada por Wales e Shell não possuía um modelo de negócio específico, eles só sabiam que desejavam atuar no mercado da internet que estava emergindo. Conforme afirma Lih (2009, p. 21), “a amplitude de ideias que a Bomis explorou durante esse período parece um passeio pela própria história da internet”, desde

a criação de um catálogo de venda de carros usados, passando por serviços de entrega de comida pela internet, até a construção de catálogos de serviços na internet, a empresa explorou diversos modelos de negócio procurando encontrar um modelo que lhes trouxesse alguma receita. A empresa encontrou seu modelo de negócio na criação de um portal de buscas, cuja receita provinha da venda de anúncios. A principal característica do buscador da Bomis era oferecer ao usuário *webrings*, que criavam um conjunto de sites ao redor de um tema popular, permitindo aos usuários facilmente navegar entre os sites destes conjuntos.

No ano de 2000, a lista de discussão sobre filosofia renderia uma nova parceria para Wales, ele conheceria o doutorando Larry Sanger e convidaria o filósofo para editar seu mais novo projeto, uma enciclopédia livre, projeto ao qual nomeou por Nupédia (em referência ao GNU Project, de Richard Stallman). A ideia de Wales era criar uma enciclopédia gratuita para qualquer usuário, diferente das demais enciclopédias pagas. Neste primeiro projeto duas ideias ainda eram bastante conservadoras em relação à Wikipédia, o site pretendia monetizar-se por meio de publicidade, e a redação dos artigos seria feita por especialistas, doutores e professores, como nas enciclopédias tradicionais. O sistema de revisão dos artigos era altamente rigoroso, e isso limitava a produção para algumas poucas dezenas de artigos por ano. “Nupedia possuía muitos processos, um volume muito pequeno de saídas, e não tinha dinheiro suficiente. E, com a maior certeza possível, não era nada divertida” (LIH, 2009, p. 41).

No ano de 2001, procurando uma solução para o problema, um colega de Sanger, chamado Ben Kovitz, apresentou a ele um modelo de site chamado “*wikiwikiweb*”, na qual qualquer pessoa tinha a possibilidade de editar qualquer página, criado por Ward Cunningham, um programador conhecido por suas contribuições na programação orientada a objetos. Cunningham (2011) explica que sua ideia para criar a *wiki* surgiu depois de um *workshop*, em 1994, na Universidade de Illinois, na qual estudantes de programação se reuniram para desenvolver padrões de programação. Ao final do processo um dos estudantes sugeriu que fosse construído um catálogo com os padrões desenvolvidos, e que fosse colocado na internet. Cunningham então pediu que os estudantes lhe encaminhassem os padrões, e estabeleceu algumas regras, como a forma de separar os textos em linha, etc., para que depois ele pudesse transformar em HTML (*HyperText Markup Language*). Entretanto, ninguém teria seguido suas instruções. O esforço para adequar cada trabalho para o formato HTML seria muito grande, então ele

decidiu criar um sistema no qual os próprios estudantes pudessem inserir as informações, e construir as páginas. Em um primeiro momento pensou em chamar o seu sistema de *quick web*, mas em seguida substituiu a palavra *quick* por *wiki* que possui o mesmo significado no dialeto havaiano, como os havaianos repetem a palavra para dar ênfase, o nome final do seu sistema ficou *wikiwikiweb*.

Após discutir a ideia com Wales, e receber aprovação para continuar, Sanger entrou em contato com os editores da Nupédia, propondo a adoção do sistema *usemodwiki*.

Não, está não é uma proposta indecente. É uma ideia para adicionar uma pequena funcionalidade à Nupédia. Jimmy Wales acredita que muitas pessoas talvez achem a ideia questionável, mas eu não penso assim... O que isto significa é uma MUITO aberta, MUITO publicamente-editável série de páginas web. Por exemplo, eu posso iniciar uma página chamada Circularidade Epistemológica e escrever qualquer coisa que queira nela. Qualquer outra pessoa (sim, absolutamente qualquer outra pessoa) pode vir e fazer absolutamente qualquer modificação a ela que quiser. [...] (SANGER *apud* LIH, 2009, p. 62)

O sistema de edição era bastante simples, qualquer um poderia escrever um artigo, caso desejasse criar um *hiperlink* para um outro artigo bastava escrever a palavra do atalho com a primeira e última letra em maiúsculo (ex.: InterneT), o programa automaticamente transformaria a palavra em um atalho para uma página com o mesmo título, caso a página de destino ainda não existisse, uma interrogação apareceria ao final da palavra para que alguém pudesse criar a página de destino. Conforme relata Lih (2009, p. 64) apesar de aceitarem a ideia inicialmente, logo as reclamações começaram, pois, parte dos editores da Nupédia, não ficaram contentes compartilhar o projeto com as “massas”. A Wikipédia se tornou então uma experiência paralela, embora parte dos editores atuassem em ambos os projetos, em menos de um mês a Wikipédia havia atraído o interesse de muitos outros usuários, e já haviam publicado seiscentos artigos, mais do que a publicação anual da Nupédia.

A Nupédia seria encerrada em 2003, tornando a Wikipédia o principal projeto de Sanger e Weles. Um ano antes, em 2002, a Wikipédia passou pelo que ficou conhecido por *the Spanish fork*. Conforme relata Lih (2009, p. 136) apesar de ser um projeto paralelo a Wikipédia ainda era um empreendimento pertencente à empresa Bomis, e a sua

monetização com a veiculação de anúncios ainda não havia sido descartada por Sanger e Weles. Quando Sanger levantou a possibilidade em um e-mail para a comunidade, ocorreu uma forte reação da comunidade espanhola, que abandonou o projeto criando a *Enciclopédia Libre Universal en Español*, demonstrando a total rejeição à ideia de monetização. No mesmo ano Weles iria abandonar a ideia de monetizar a Wikipédia, afirmando que nunca seriam veiculados anúncios no portal, e mudando o endereço de wikipedia.com para wikipedia.org, encerrando a polêmica (WIKIPÉDIA, 2019?).

A questão da qualidade dos artigos na Wikipédia também tem sido um tema de debate, pois como seria possível manter a qualidade das publicações em um sistema aberto, no qual qualquer pessoa pode exercer o poder de edição.

Muitos foram os casos de informações incorretas, mas especialmente de edições mal-intencionadas, nas quais são inseridas informações falsas. O caso mais conhecido foi o do jornalista e político estadunidense John Seigenthaler, que publicou um editorial no jornal USA Today, criticando a Wikipédia, ao descobrir que um artigo sobre ele afirmava que “Por um breve momento, acreditou-se que ele teria estado diretamente envolvido nos assassinatos dos Kennedys, tanto John, quanto seu irmão Bobby. Nada nunca foi provado” (WIKIPÉDIA, 2019?). Seigenthaler havia sido assistente administrativo de Robert F. Kennedy, e a inserção era obviamente uma *fake news*. A falsa informação foi removida, entretanto, as palavras de Seigenthaler contra a enciclopédia foram bastante duras.

Quando eu era criança, minha mãe ensinou da maldade das “fofocas”. Ela segurou um travesseiro de penas e disse “se eu rasgar este travesseiro, as penas vão voar no vento, e eu nunca mais poderei colocá-las novamente dentro do travesseiro. É isso que ocorre quando se espalham coisas ruins sobre as pessoas”. Para mim, o travesseiro é uma metáfora para a Wikipédia. (SEIGENTHALER, 2005)

Por outro lado, um estudo comparando a qualidade dos artigos da Wikipédia e da Enciclopédia Britannica, apontou que não existe uma diferença tão grande entre as enciclopédias. Giles (2005) realizou um estudo comparativo, selecionando 42 artigos sobre ciências em ambas as enciclopédias, e encaminhando para revisão às cegas para especialistas renomados em cada tema, o resultado apontou que enquanto os artigos da Wikipédia continham 4 erros em média, os da Enciclopédia Britannica continham 3 erros

em média. Embora a qualidade em relação às informações incorretas tenha sido semelhante, os avaliadores consideraram os textos da Wikipédia mais confusos em relação às formas de estruturação, por outro lado, a Wikipédia também produz mais artigos, e os temas novos são publicados com maior rapidez.

Desta forma, embora o formato aberto da Wikipédia permita a inclusão de informações maliciosas, elas parecem ser uma exceção, casos que chamam bastante atenção, mas que são raros considerando o volume de artigos produzidos. Entretanto, existem outros motivos pelos quais a Wikipédia é alvo de críticas, como a questão da legitimação da autoridade.

Leitch (2014) discute este conflito entre a legitimação do conhecimento conforme praticada na Academia, e seus processos de avaliação e revisão do conhecimento; e a legitimação do conhecimento na Wikipédia, processo aberto, no qual os conteúdos não são revisados por um processo tradicional de editoração.

Apesar de fugir do processo tradicional de editoração, o processo de revisão dos artigos da Wikipédia tem se tornado cada vez mais complexo, com o objetivo de tornar o material cada vez confiável como fonte de consultas. É verdade que tanto em seu início quanto hoje, qualquer pessoa pode iniciar um artigo sobre qualquer temática, podendo até mesmo criar artigos sem precisar registrar-se (SUPERINTERESSANTE, 2016). Entretanto, conforme um artigo começa a atrair mais colaboradores os processos de revisão se tornam mais complexos, existindo uma grande quantidade de materiais de apoio, como manuais e guias que servem de base para as discussões em torno de alguma revisão proposta, como explicações do que pode ser considerado como uma “fonte confiável” (WIKIPÉDIA, 2019?), ou sobre a atenção especial que se deve ter ao escrever “biografias de pessoas vivas” (WIKIPÉDIA, 2019). Os artigos novos também são verificados por administradores e eliminadores que podem apagar o artigo caso infrinja alguma política da Wikipédia. Algumas das razões que podem levar a eliminação de um artigo são: não ter fontes confiáveis, serem trabalhos inéditos (a Wikipédia se considera como uma fonte terciária de informação), tratar-se de algum tipo de “propaganda” comercial, etc (WIKIPÉDIA, 2019?).

Em geral, as edições e formato dos artigos são definidos por consenso. Cada artigo possui uma página para discussões, na qual os usuários podem discutir as alterações que realizaram ou que foram realizadas. Disputas podem pedir a ajuda de terceiros para

mediar a questão. Entretanto, em temas mais polêmicos a discussão pode não chegar a um consenso, gerando guerras de edição. Neste caso os administradores podem adotar a proteção do conteúdo de uma página, impedindo a edição direta da mesma, embora a página de discussão sempre permaneça aberta (WIKIPÉDIA, 2019?). Também existem casos nos quais a comunidade é chamada a votar sobre questões em controvérsia, para ter direito a voto um editor precisa ser um usuário registrado, ter realizado sua primeira contribuição válida a pelo menos 90 dias, ter um número mínimo de 300 contribuições válidas (WIKIPÉDIA, 2019?). Outro processo de qualidade que vem sendo implementado na Wikipédia é um sistema de qualificação dos artigos, na Wikipédia lusófona, por exemplo, são considerados artigos destacados aqueles que têm excelente qualidade. Atualmente dos 1.020.190 artigos da Wikipédia lusófona, somente 1167 são considerados como artigos destacados (WIKIPÉDIA, 2019?).

Portanto, por mais que exista algum tipo de formalização dos processos de revisão dos artigos da Wikipédia, estas revisões não seguem estritamente os ditames acadêmicos, um título de especialista pode não ser tão importante quanto um grande número de contribuições precisas.

Embora novos modelos de organização do conhecimento como a Wikipédia tenham sido questionados do ponto de vista de sua legitimidade, a ascensão destas novas formas de produção e acesso também levaram ao questionamento da própria legitimação do conhecimento produzido na Academia.

Para Leitch (2014, p. 7) embora a questão da autoridade tenha permeado todas as mais importantes atividades humanas, como a política, as guerras, a ciência, etc., quase sempre as partes envolvidas “estão tipicamente mais interessadas em afirmar a sua autoridade e defendê-la contra seus oponentes, especialmente autoridades que eles desejam destronar, do que encorajando partidários a adotar uma atitude mais crítica frente a autoridade”.

Com o intuito de discutir os processos de legitimação da Academia, contrapondo-os ao processo de legitimação da Wikipédia, Leitch (2014, p. 71) procura demonstrar os paradoxos existentes entre o posicionamento de uma “educação liberal” defendida pela Academia, e as críticas feita pela mesma à Wikipédia. Esta educação crítica, que não precisa necessariamente ter um propósito externo, como a profissionalização, mas que, ao contrário, sustenta-se sobre seus próprios propósitos, é tomada como a base do ensino

acadêmico. O paradoxo reside no fato das críticas da Academia à Wikipédia terem sido construídas contraditoriamente sobre valores que ela mesmo defende, quando se posiciona criticamente a outras instituições. Entretanto, no momento em que sua própria autoridade é colocada em risco, recorre aos mesmos preceitos de legitimidade contra os quais costuma posicionar-se de forma crítica. Além disso, muitos dos problemas enfrentados pela Wikipédia são problemas também enfrentados pela Academia.

Contrapondo-se às críticas em *The cult of amateur*, de Andrew Keen, que condena a construção colaborativa do conhecimento, especialmente na *web 2.0*, Leitch (2014) procura discutir na forma de paradoxos as críticas à Wikipédia, comparando-as com valores defendidos pela própria Academia, conforme procurei sintetizar a seguir:

- a) *Conexões versus Originalidade*: A *web 2.0* acabaria incentivando a falta de originalidade, substituindo o esforço criativo pela organização e reorganização do conhecimento que já existe. Incluindo o aumento do plágio. Por outro lado, novos tipos de originalidade podem surgir com a *web 2.0*, pois as novas formas de organizar e reorganizar os conhecimentos podem chamar atenção para aspectos que antes permaneciam despercebidos. A noção de *remix* de vídeos e músicas nos meios eletrônicos é um bom exemplo disto;
- b) *Anonimato versus Autoria*: Como obras coletivas os artigos da Wikipédia não têm autoria, embora os editores possam ser identificados pelos pseudônimos e endereço IP (*Internet Protocol*), é um critério que remete mais ao conceito de responsabilização, do que de autoria. Por outro lado, revistas e jornais muitas vezes não remetem a um autor especificamente, sem que isso tire o valor das suas publicações, que obedecem a critérios alternativos de legitimação, como a reputação da revista ou jornal em si;
- c) *Amadorismo versus Profissionalismo*: Por ser escrita por amadores, existem muito mais publicações sobre temas de menor importância. Artigos que discutem as teorias sobre a cidadania estadunidense de Barack Obama, sobre personagens do livro Harry Potter, ou sobre o mito do Lago Ness, ganharam espaço que não lhes seria concedido em enciclopédias tradicionais. Por outro lado, como definir a ideia de trabalho profissional? Estaria este relacionado com os resultados financeiros que um determinado tipo de conhecimento pode trazer? Ou relacionado com o tempo e esforço dedicado à compreensão de um determinado

assunto? Como determinar qual assunto tem o mérito de ser estudado e qual não, sem recorrer a uma noção arbitrária de autoridade?;

- d) Mutaç o *versus* Estabilidade: A produç o de conhecimento na Wikip dia n o possui estabilidade, a todo momento ela est  sendo corrigida, novos fatos s o acrescentados ou removidos, e est  sempre sujeita a algum tipo de vandalismo virtual. Neste sentido, difere totalmente da Academia, na qual os professores atuam como guardi es do conhecimento. Por outro lado, o conhecimento acad mico tamb m n o   completamente est vel, ele est  sempre sendo corrigido, e modificando-se. Al m disso, as constantes mudanç as na produç o do conhecimento aberto, podem ter consequ ncias positivas, que ainda precisam ser melhor exploradas;
- e) Facilidade *versus* Profundidade: Outra preocupaç o em relaç o ao conhecimento aberto seria a facilidade de acesso, e o grande volume de informaç es dispon veis. Estes fen menos prejudicariam os estudantes, que estariam perdendo a capacidade de investigar, comparar, examinar, e absorver o conhecimento, compet ncias necess rias para um bom pesquisador. Entretanto, est  parece ser uma an lise superficial do fen meno, uma vez que n o   somente o acesso   informaç o que determina a profundidade de um estudo, mas tamb m outras caracter sticas como a autocr tica, e a criatividade para solucionar problemas.

A iniciativa que deu origem   Wikip dia tamb m abriu caminho para outras ramificaç es organizadas a partir da Funda o Wikimedia, que tem por miss o levar conte dos educacionais para o mundo, fomentando diversos projetos, organizaç es e iniciativas com o intuito de compartilhar livremente o conhecimento com as pessoas. Alguns dos principais projetos da funda o s o o Wikitionary, dicion rios criados coletivamente em diversos idiomas; Wikispecies, um banco de dados sobre taxonomia de esp cies; Wikimedia commons, um reposit rio para fotografias, diagramas, mapas, v deos, animaç es, m sicas, e medias livres diversas; al m de projetos destinados a apoiar novas iniciativas Wiki, como a Wikimedia incubator e a Wikimedia cloud services (WIKIP DIA, 2019?).

Souza (2015) sustenta que movimentos como a Wikimedia fazem parte de um fen meno de formaç es de redes sociais auto-organizadas que emerge junto com a popularizaç o da internet. O movimento Wikimedia, ao lado de outras iniciativas como os Softwares Livres e a Creative Commons, seriam formas que a sociedade civil tem

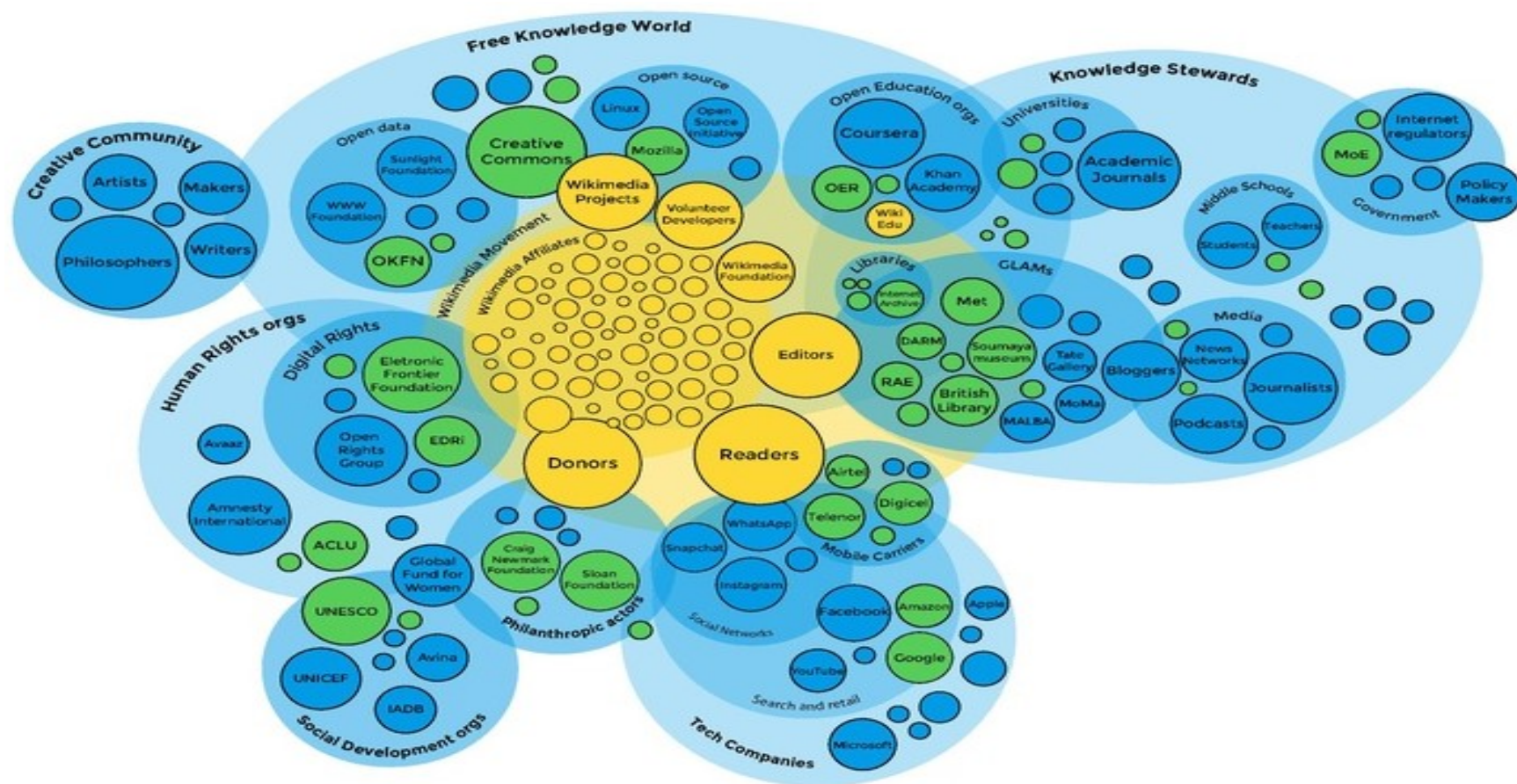
encontrado para superar as barreiras tradicionais do conhecimento, construindo uma forma de educação transformadora, transdisciplinar, holística, voltada para o bem social, e que estas iniciativas reforçam a democracia e a cidadania no que o autor denomina como “cibercidadania”.

Estes novos movimentos sociais culturais, baseados na internet, teriam um papel que transcende a simples disponibilização de informação. De acordo com Souza (2009, p. 23) estes movimentos descentralizados representam uma forma da sociedade civil pressionar os governos, sendo difíceis de controlar e censurar devido a sua descentralização. Entretanto, o autor também aponta para os grandes desafios que ainda existem para que a cibercidadania possa ser exercida por todas as pessoas, especialmente a exclusão digital que atinge milhões de pessoas no mundo, inclusive no Brasil.

Mesmo com a exclusão digital, existem milhares de colaboradores voluntários nos projetos Wikimedia, e ao menos 39 seções localizadas em diferentes países, que são entidades independentes responsáveis por auxiliar e promover projetos da Wikimedia em regiões geográficas específicas.

O ecossistema da Wikimedia atualmente é bastante complexo, contando com a colaboração de voluntários dedicados aos projetos da Wikimedia, colaboradores eventuais, organizações, doadores, instituições supranacionais (como a ONU), etc. A seguir reproduzo o mapeamento do ecossistema do movimento Wikimedia, conforme disponibilizado pelo site da organização:

Figura 08 – Ecosystema estratégico do movimento e atores.



Fonte: Wikimedia (2017)

4.4.5 Netflix

A Netflix foi fundada em 1997 por Reed Hastings e Marc Randolph, inicialmente a empresa era um serviço de vendas e locações de DVDs, no qual os usuários podiam escolher entre os 925 títulos disponíveis em um catálogo no site da empresa. As entregas e devoluções eram feitas pelo sistema de correios, assim os usuários não precisavam sair de casa para comprar, alugar ou devolver os títulos desejados. Em 1998 a Netflix cria um sistema de mensalidades, os usuários pagavam uma taxa mensal e podiam alugar audiovisuais ilimitados. Em 2002, a empresa realizou seu IPO, obtendo no ano seguinte seu primeiro resultado positivo, um lucro de US\$6.5 milhões. Em 2005, a empresa contava com 35.000 títulos disponíveis, e movimentava mais de 1 milhão de DVDs por dia. A Netflix inicia a aquisição de direitos de audiovisuais para transmissão *online*, e, em 2007, lança sua plataforma, nos anos seguintes fecha acordos com diversos parceiros para disponibilizar sua plataforma em dispositivos como o Xbox 360, o PS3, TVs e aparelhos conectados à internet. Em 2011, começa sua expansão internacional, primeiro pela América Latina e Caribe. Em 2013, começa a produzir conteúdos originais. Em 2018, a Netflix estava presente em 190 países em todos os continentes, contava com 154 milhões de usuários, e receita de US\$15.794 bilhões.

A transmissão de conteúdos *online*, modelo adotado pela Netflix, também chamados de transmissão OTT (*Over The Top*), têm modificado a forma de assistir televisão. A Netflix não é o único modelo inovador, outras empresas como o Youtube, o iTunes, entre outros, têm feito contribuído para estas mudanças, cada um com suas especificidades. Entretanto, a Netflix certamente é um dos *players* mais proeminentes desta transformação.

Jenner (2018) discute a forma como a Netflix tem modificado a forma de assistir televisão. De um ponto de vista tecnológico e discursivo, ao mesmo tempo em que estrutura um sistema que oferece mais controle aos espectadores, também se torna uma televisão transnacional, realizando um intercâmbio entre conteúdos de diferentes nações. Entretanto, a autora faz uma ressalva diferenciando a ideia de controle e poder, enquanto a Netflix estaria dando um controle maior ao espectador na forma de escolher quando e o que assistir, o que geraria alguma negociação de poder entre espectadores e indústria, ela não estaria causando modificações efetivas nesta relação de poder,

Netflix é uma força que tem transformado a forma como a televisão é organizada e como será organizada no futuro. Tem sido memorável na forma como tem reorganizado o que a televisão é a experiência de assistir televisão é estruturada. [...] A Netflix conseguiu colocar um desafio aos conglomerados de mídia estabelecidos, ao posicionar o *streaming* não como uma alternativa à televisão, mas como televisão. Isto não significa que tenha modificado como o poder desta indústria é estruturado, mas que encontrou uma forma de posicionar-se ao lado dos grandes. (JENNER, 2018, p. 4)

De fato, quando a Netflix começa a popularizar-se gera a expectativa de ser uma transformadora da relação de poder entre espectadores e indústria maior do que realmente tem se confirmado. Em um primeiro momento ela oferece um grande catálogo de audiovisuais, de diversos estúdios diferentes, ao qual o espectador poderia ter acesso com uma taxa mensal relativamente baixa. Imaginava-se que a Netflix poderia ser uma forma de centralizar o acesso aos audiovisuais, garantindo um acesso mais democrático aos conteúdos. Entretanto, um exame mais minucioso permitiria antever que este modelo de negócio enfrentaria desafios uma vez que os grandes estúdios, detentores dos direitos autorais dos audiovisuais que eram veiculados na Netflix, percebessem o potencial do *streaming* e decidissem lançar suas próprias plataformas, rescindindo os contratos que permitiam a Netflix veicular os audiovisuais, o que de fato aconteceu. A Netflix, por sua vez, modifica sua estratégia e começa a produzir conteúdo próprio, diminuindo seu catálogo de audiovisuais de outros estúdios, e tornando-se ela mesma um estúdio. Em 2019, a Netflix também se associa à MPA, de certa forma, consolidando-se como uma das grandes potências da indústria do audiovisual ao lado dos grandes conglomerados da mídia.

Apesar disto, não se pode afirmar que ela não alterou as relações de poder de nenhuma forma, ao ceder um maior controle ao espectador e diminuir os custos de acesso aos audiovisuais, ela forçou os grandes estúdios a adotar o sistema de *streaming*. Ou seja, ela não modificou somente a sua própria forma de estruturar a experiência do espectador, forçou os demais estúdios a adotarem este mesmo modelo ao qual eles resistiam.

Historicamente a Netflix, junto a outros produtores e exibidores de conteúdo *online*, poderiam ser classificados como televisão IV, sendo cada fase anterior marcada por mudanças significativas na tecnologia e na forma de assistir televisão. Jenner (2018) sintetiza as três fases anteriores com base na literatura sobre a televisão:

- a) Televisão I (1950-1980): Era de escassez de canais e produtoras de televisão, de audiência de massa, exibições ao vivo, controle remoto;
- b) Televisão II (1980-1990): Expansão dos canais e produtores de televisão, estratégias de marca, televisão com qualidade “cinemática”, televisão à cabo, videocassetes;
- c) Televisão III (1990-presente): Fragmentação da audiência, proliferação de dispositivos digitais como DVDs, *Blu-rays*, DVDs-R, *Blu-rays-R*, etc.

A Netflix estaria iniciando uma nova fase, utilizando-se da internet para a exibição de conteúdo; oferecendo um formato de exibição não-linear, no qual o espectador decide o que deseja assistir; lançando as séries por temporada em vez de por episódio, o que permite aos usuários “maratonar” suas séries preferidas; lançamento mundial de audiovisuais ao mesmo tempo; experiência transnacional ao espectador, que pode assistir audiovisuais criados em diferentes nações, alguns deles originais Netflix criados em conjunto com produtoras locais; e utilizando-se da capacidade informática para compreender os gostos dos espectadores pela utilização de algoritmos.

É verdade que de alguma maneira estas opções já estavam disponíveis aos espectadores. A exibição não-linear e o hábito de maratonar séries remetem às locadoras, que permitiam aos usuários alugar os conteúdos que desejavam assistir, montando sua própria programação; alguns lançamentos cinematográficos também ocorriam mundialmente, embora este tipo de logística fosse reservado para as maiores produções de Hollywood; nas locadoras também era possível acessar algum conteúdo de países periféricos, embora estas opções fossem escassas; e a própria Netflix, quando ainda era uma locadora de DVDs pelo correio, pedia para seus usuários classificarem seus audiovisuais no catálogo que disponibilizava em seu site, para que pudesse compreender melhor seus gostos. Portanto, a internet, e o início da televisão IV, representam mais a convergência de diversas estratégias comerciais, do que a invenção dessas estratégias. Mas sem a internet e a digitalização esta convergência não seria possível.

Para Janner (2018) é a relação entre a determinação da agenda de programação pela televisão e as possibilidades de controle do usuário sobre esta programação um dos elementos centrais para compreender a transformação que a Netflix tem causado na

televisão. Embora a Netflix ofereça uma programação não linear, deixando o espectador escolher o que e quando assistir, e também realize o lançamento de suas séries mundialmente, disponibilizando todos os episódios da temporada de uma única vez, isto não significa que ela não determine de alguma forma o que os espectadores assistirão. Ou seja, existe alguma estruturação da experiência do usuário pela Netflix.

Ela [Netflix] utiliza a função *post-play* para garantir que os usuários “mantenham-se ligados” para o próximo episódio; ela mostra para os usuários o quanto assistiram de um episódio para que reiniciem do ponto em que pararam, com os episódios mais recentes que o usuário assistiu destacados na interface do aplicativo; e uma vez que os espectadores terminam de assistir algo, ela imediatamente sugere a eles conteúdo similar. Netflix pode não agendar a programação no sentido da transmissão linear, mas ela fortemente urge, ou em uma terminologia de *data science*, sugestiona os espectadores a realizarem certas escolhas. É de forma muito parecida com os “blocos” na televisão linear, seu algoritmo deduz que se os usuários gostam de um tipo de audiovisual de um gênero específico, eles estarão mais propensos a assistir outros semelhantes. (JENNER, 2018, p. 19)

A televisão convencional é apontada por Jenner (2018, p. 121) como possuidora de uma programação “ritualística”, a programação das televisões convencionais seria estruturada pensando-se nos hábitos dos espectadores, e os espectadores acabariam também estruturando seus hábitos em relação às programações das emissoras nacionais. Além de pensarem no espectador da forma mais ampla possível, procurando atingir o maior número de espectadores em cada faixa de horário, os canais também precisam considerar a programação dos outros canais competidores. Esta soma de agendas, e de relações, poderia ser denominada da economia da televisão nacional, e esta configuração estaria muito vinculada a cada nação especificamente. Por isto, as televisões convencionais têm normalmente uma identificação específica com o país na qual se situam. A linearidade desta agenda, por sua vez, é uma característica da televisão convencional, e o espectador, apesar de poder mudar de um canal para outro, não pode escapar da grade de programação determinada pelos canais.

Jenner (2018, p. 125) sustenta que a experiência do espectador da Netflix é diferente do espectador dos canais convencionais, enquanto nos canais convencionais todos os espectadores estão sujeitos a uma mesma programação, na Netflix cada espectador cria sua própria grade de programação. A principal característica do sistema da Netflix seria o conceito de maratona audiovisuais, especialmente os audiovisuais

seriados. Esta estratégia estaria vinculada com o lançamento de todos os episódios de séries e minisséries simultaneamente, o que permitiria aos espectadores determinar seu próprio ritmo de assistir. Quando a série termina, o algoritmo da Netflix sugeriria ainda algum outro conteúdo semelhante, ou sugestões baseadas em uma interpretação das atividades do usuário na plataforma, para que o fluxo não seja interrompido. É claro que o espectador pode sair deste fluxo de sugestões a qualquer momento, pesquisando por outro audiovisual que deseje assistir na plataforma, mas a sugestão do algoritmo tem por objetivo tornar o fluxo mais contínuo para o usuário, para que ele não precise passar pelo processo de escolha a todo momento.

Neste sentido, enquanto a televisão convencional tem uma programação de massa, com caráter nacional, e programação linear estabelecida pelos canais; a Netflix oferece ao espectador uma programação “personalizada”, com caráter transnacional, e programação não linear estabelecida pelos usuários. Entretanto, as próprias limitações do catálogo oferecido pela Netflix em cada país, assim como as regras que compõem seu algoritmo de sugestões, delimitam a experiência dos usuários. Ao mesmo tempo, a Netflix coleta uma grande quantidade de dados das experiências dos usuários, que servem como base para aperfeiçoamento no algoritmo de sugestões, na escolha dos novos audiovisuais que adicionará ao seu catálogo, e na construção dos seus audiovisuais originais.

Varias características definiriam o caráter nacionalista das emissoras de televisão convencional, em oposição ao caráter transnacional da Netflix. Jenner (2018) sustenta que a televisão convencional apresenta para os espectadores uma concepção de propósito comum, ideologia comum, valores comuns, linguagem, estando sujeitas a uma estética e normas narrativas particulares de cada nação, assim como uma ideia do que seria um “bom cidadão”, que, por sua vez, detalha um papel para gêneros, classe, etnia, educação, idade, etc., que são responsáveis por formar uma identidade nacional integrada; muito embora estas concepções não sejam estáveis, estejam sempre modificando-se, e variem de canal para canal, de uma forma geral a televisão tradicional traz consigo algum tipo de mensagem nacionalista. A programação das televisões convencionais estaria amarrada com um projeto de nação, com uma intenção de engenharia da identidade nacional, dentro de estéticas e regras situadas em um contexto nacional histórico. Alguns programas focariam em explicar, por exemplo, a forma como funciona o sistema legal do país, outros como são as relações sociais, alguns focam em adaptar cânones da literatura ou revisitar a história nacional, nestes programas estariam refletidas os padrões de beleza, as forma

de tratar os gêneros, as formas de tratar as minorias, o posicionamento de cada pessoa dentro de uma estrutura nacional.

A Netflix, por outro lado, traria características de um canal transnacional. Embora seja uma empresa estadunidense, ela passa por um processo de “indigenação” de “domesticação” dos seus valores e produtos audiovisuais em cada país que atua, realizando também intercâmbio de programações que tornam o canal menos centralizado nos EUA. Jenner (2018) sustenta que outros canais já possuíam esta proposta transnacional, como a MTV e a Al Jazeera, que tem por foco o diálogo com as culturas locais. A principal forma como a Netflix demonstra sua tentativa de integrar-se às culturas locais é pela produção dos seus audiovisuais originais, criados em parceria com produtores locais, assim como a produção de documentários sobre a história local dos países. As decisões de *marketing* da Netflix também não seriam centradas nos EUA, sendo resultado de pesquisas focadas em um público global. Neste sentido, a tensão entre global e local está sempre presente na concepção de um canal transnacional.

No Brasil, a Netflix já lançou dez séries originais produzidas em parceria com produtores brasileiros, e licenciou diversos outros audiovisuais brasileiros. Entre os originais se pode destacar a série 3% (2016), que está na terceira temporada, e foi a primeira criada neste sistema de parceria; e a série O mecanismo (2018), dirigida por José Padilha, que fala sobre a operação Lava Jato, que está na segunda temporada; e a série Sintonia (2019), que abre as portas para a direção de KondZilla, um produtor de cantores de funk que ascendeu divulgando os videoclipes de seus artistas pelo YouTube (NETFLIX, 2019?). Entre os licenciamentos se pode destacar a premiada série de animação Irmão do Jorel (2014), vencedora do prêmio Quirino de melhor animação ibero-americana (JOVEM NERD, 2019). Os audiovisuais originais também são disponibilizados internacionalmente, nos outros países em que a Netflix está presente, criando uma troca entre diferentes culturas. A previsão da Netflix é que até 2021 a plataforma conte com trinta séries originais brasileiras, e que deve investir R\$350 milhões nestas parcerias para alcançar este objetivo (ÉPOCA).

Outra mudança que a Netflix vem promovendo ocorre no campo dos documentários. Os documentários possuem características muito específicas como o de procurar relatar de forma direta acontecimentos reais, embora sempre exista alguma subjetividade do diretor conduzindo cada narrativa; tratam de fenômenos de interesse bastante específicos, diferente dos audiovisuais de massa que procuram atingir o maior

número de pessoas; a apreciação de um documentário normalmente também é mais introspectiva do que os audiovisuais convencionais. Por estes motivos os espectadores que procuram documentários são um tipo de plateia mais seleta do que a dos audiovisuais convencionais. Os cinemas, por sua vez, nem sempre exibem documentários, e eles acabam ficando relegados aos circuitos de festivais e canais especializados. Nos canais especializados, que possuem programação linear, o espectador precisa acompanhar a agenda de transmissão escolhida, o que nem sempre é adequado à vontade de um público com essas características, uma vez que pode estar relacionado com algum interesse específico que se deseje acessar naquele momento, dependendo para isto de encontrar um documentário específico, que nem sempre coincide com aquele que o canal está transmitindo no momento.

Sharma (2016) procura demonstrar como a Netflix tem modificado o mercado de documentários com seu modelo não linear de exibição, ao permitir aos usuários escolher o que desejam assistir, acaba tornando-se uma fonte propícia para os espectadores deste gênero cinematográfico. Entretanto, isto não ocorreria sem tensão entre os interesses de mercado da Netflix, e os interesses dos espectadores e criadores que seriam diferentes.

Embora Sharma (2016, p. 116) reconheça a importância das mudanças que a Netflix tem trazido para o campo dos documentários, também sustenta que a mentalidade ainda é predominantemente comercial. Os documentários que entram no catálogo da Netflix são escolhidos principalmente pelo seu potencial de atrair espectadores para a plataforma, eles também possuem janelas de exibição vinculadas aos contratos com os criadores, além disto a plataforma segue uma lógica de sugerir, ou “empurrar”, documentários para os espectadores. Na concepção do autor o melhor formato para o espectador de documentários seria o das plataformas do tipo repositório, mas fica claro, pelas características supracitadas que a Netflix é um modelo diferente de plataforma, que ele denominou de “banca de jornais” em oposição à ideia de repositório. Isto porque da mesma forma que uma banca de jornais, os documentários da Netflix representam algum tipo de atualidade, de interesse momentâneo. Os repositórios, por outro lado, teriam como objetivo a preservação e o acesso, o tempo de armazenamento seria o longo prazo, os usuários que buscariam pelos conteúdos de interesse, e o seu acervo procuraria ter representatividade.

Apesar da tensão entre o lado comercial da plataforma e um canal idealizado para um melhor acesso aos documentários, não se pode negar que a Netflix criou um ambiente

mais favorável para os documentaristas, que contam com uma melhor opção de distribuição, e para os usuários, que podem acessar com maior facilidade os documentários. Sharma (2016) relata que esta também é a visão de dois documentaristas que trabalharam com a Netflix, um deles já premiado e consagrado e outro iniciante, ambos acreditam que a plataforma melhorou o ambiente de distribuição de documentários, por outro lado, também deixaram claro os receios de que a lógica comercial acabe modificando negativamente a iniciativa da plataforma.

Entre os documentários brasileiros disponíveis na Netflix, destaca-se *Democracia em vertigem* (2019), que foi apontado como um dos dez melhores audiovisuais do ano pelo New York Times, e que acompanha os bastidores dos eventos que levaram ao *impeachment* de Dilma Rousseff (O GLOBO, 2019). Entre os demais documentários produzidos pela Netflix, destacam-se *A Praça de Tahrir* (2013), indicado ao Oscar de melhor documentário, que mostra a visão dos jovens que participaram da Revolução Egípcia, em 2011, e *Ícaro* (2017), vencedor do Oscar de melhor documentário, que investiga os casos de *doping* no esporte, envolvendo a figura do médico russo Grigory Rodchenkov, envolvido no esquema de *doping* em massa da delegação olímpica russa (CORREIO BRAZILIENSE, 2018).

Desta forma, constata-se que apesar da Netflix estar transformando a televisão, oferecendo um maior controle aos usuários, e obrigando as televisões convencionais a adotarem um modelo semelhante de abertura, a tensão entre o desejo de maior acesso por parte dos usuários, e os interesses comerciais estão sempre presentes. É o que Arnold (2016) chama de “mito da escolha/participação/autonomia”, pois ao mesmo tempo em que o usuário ganha maior controle, os processos de *data mining* que são utilizados para prever seu comportamento se tornam uma forma de inversamente controlar o espectador. Mesmo assim, não se pode negar que o modelo estratégico da Netflix representa um grande avanço para o acesso dos espectadores aos audiovisuais, embora ainda esteja longe de um modelo que consiga alcançar plenamente o desejo de acesso aberto por parte dos usuários, e os interesses de remuneração e visibilidade dos criadores; uma vez que os interesses comerciais da plataforma, e também dos estúdios concorrentes, impedem por ora um avanço maior neste sentido.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A motivação inicial desta pesquisa surgiu da constatação de que o problema da pirataria digital de audiovisuais era tratado a partir de um ponto de vista unidimensional. Existe na sociedade uma estigmatização da pirataria, considera sempre pelos seus aspectos mais negativos. Ao mesmo tempo, a pirataria é uma prática recorrente, está presente quando alguém assiste um audiovisual pela internet em sites não oficiais, quando fazemos uma cópia impressa de um livro, quando acessamos sem pagar um artigo científico em um repositório pago.

Embora a pirataria tenha sim aspectos negativos, não estava tão claro para mim que ela somente possuísse aspectos negativos. Desta forma, meu desejo nesta pesquisa era investigar o contraditório, verificar as reivindicações por parte dos piratas buscando compreender se existiam ali questões legítimas sendo levantadas. Isto não poderia significar, entretanto, trocar uma perspectiva unidimensional pela ótica do mercado por uma perspectiva unidimensional pela ótica dos piratas. Portanto, a proposta da pesquisa se tornou a de tentar compreender o que existia de legítimo em cada um dos lados deste conflito, o lado dos piratas e o lado do grupo antipirataria.

Substituir a dicotomia existente entre as perspectivas dos grupos por um dialogismo é adequado ao Paradigma da Complexidade de Morin, que foi uma das bases teóricas utilizadas nesta pesquisa. A TRS de Moscovici, por sua vez, foi o referencial utilizado como base para desvelar as teorias implícitas, as representações sociais, que cada um dos grupos possui. Por fim, também foi necessário o esforço por parte deste pesquisador de realizar o diálogo inexistente entre as representações sociais de ambos os grupos, procurando realizar uma reflexão ampla sobre o problema.

Com este diálogo, procurei demonstrar que existe a possibilidade da superação do conflito entre os grupos, mas que esta separação depende de uma mudança paradigmática na mentalidade dos grupos. É necessário substituir as estratégias opressoras baseadas no pensamento dicotômico, de ambos os lados, por estratégias negociadoras baseadas no pensamento dialógico. Reconhecer as limitações e necessidades daquele que se situa no polo oposto ao seu. Deixar de lado as soluções rápidas e radicais, por soluções mais lentas e moderadas. Compreender que não existem respostas definitivas, e que as soluções são

sempre provisórias, que atenderão necessidades dentro de um horizonte de tempo, até que seja necessário procurar novas respostas.

Em relação a esta pesquisa especificamente, representações sociais de ambos os grupos foram levantadas em cinco aspectos específicos: audiovisual, piratas, antipiratas, Estado brasileiro, e internet. Para cada uma destas categorias tentei compreender como cada grupo construiu sua representação social, e quais os motivos levavam ao conflito em relação à representação social do outro grupo. Como forma de refletir sobre as possibilidades de superação dialógica do conflito, procurei sugerir caminhos que poderiam ser aprofundados em direção às soluções negociadas.

A oposição das percepções dos grupos sobre o audiovisual estaria baseada na representação social dos audiovisuais como artefato cultural ou produto, respectivamente por parte dos piratas e do grupo antipirataria. Conforme procurei demonstrar, no capítulo destinado à discussão e aos resultados, ambas as perspectivas possuem legitimidade. Como caminho para superar o conflito, defendi que seria necessária a discussão das leis de direitos autorais, passando pela diminuição do tempo de proteção das obras audiovisuais e pela complexificação da lei no que diz respeito aos direitos sobre derivações da obra original.

Sobre as representações sociais sobre os piratas, defendi que embora existam piratas que utilizam deste artifício com o intuito de lucro, também existem outros tipos de pirataria que não se encaixam no estigma criado para o grupo, e, portanto, seria necessário que os estudos sobre pirataria se tornassem mais abrangentes, com enfoque multiimensional. O que ajudaria a quebrar o estigma sobre o grupo.

Sobre as representações sociais sobre o grupo antipirata, defendi que seria necessária uma maior participação da sociedade nas instituições que combatem a pirataria, assim como uma reconceituação da concepção de Estado de direito democrático adotado por estas instituições. Estas modificações tornariam a perspectiva do combate à pirataria mais direcionada para a sociedade de uma forma mais ampla, e menos centrada somente em interesses industriais. O que tornaria a imagem do grupo antipirataria mais representativa do ponto de vista social, e menos vinculada a imagem de defensora dos interesses da indústria.

Em relação às representações sociais sobre o Estado brasileiro, defendi ser necessário compreendê-lo como uma nação em desenvolvimento, e que as políticas de

defesa de direitos autorais fossem adequadas a este *status*, ao qual se vinculam características, necessidades e limitações específicas. Não sendo coerente esperar que uma nação em desenvolvimento possa direcionar a mesma quantidade de recursos que uma nação desenvolvida para o combate da pirataria. Na prática seria a substituição de um princípio maximalista de proteção dos direitos autorais por um princípio minimalista. A responsabilidade por dirimir a pirataria também precisaria ser dividida com as indústrias, que precisariam oferecer serviços e acesso aos bens culturais utilizando canais, e adotando preços, adequados ao padrão econômico dos países em desenvolvimento.

A representação social sobre a internet assume um papel muito mais amplo do que a discussão sobre a pirataria, embora englobe esta questão também. Conceber a internet como um mero serviço, ou como um ciberespaço, diferencia profundamente seu papel na sociedade. Quando se considera que a internet é somente um serviço, então o enclave econômico ocupa totalmente a representação social do que é a internet, e nada se pode fazer se não aceitar as regras de mercado. Por outro lado, quando se considera a internet como um ciberespaço, pode-se compreender que nela o enclave econômico também precisa ser delimitado, deve restringir-se ao que é propriamente comercial; mas que é necessário existir no ciberespaço locais para isonomias e fenomenias, nas quais prevalecem racionalidades mais substantivas. Neste sentido, defendi que a compreensão da internet como um ciberespaço é o aspecto mais fundamental para uma internet livre, sendo a base necessária para as soluções dialógicas apontadas durante esta pesquisa.

Neste sentido, também seria necessário repensar o modelo de desenvolvimento que permeia estas políticas. A tentativa de transpor para o Brasil leis de direitos autorais desenvolvidas nos países centrais, como os EUA e os países da UE, refletem o dilema que Guerreiro Ramos propõe ao discutir a Teoria N e Teoria P, respectivamente:

existe uma lei de necessidade histórica que compele toda sociedade a procurar alcançar o estágio em que se encontram as chamadas sociedades desenvolvidas ou modernizadas. Essas sociedades representam, para as sociedades chamadas 'em desenvolvimento', a imagem do futuro destas. (GUERREIRO RAMOS, 1983, p. 6)

1) pressupõe que a 'modernidade' não está localizada em qualquer lugar do mundo precisamente; que o processo de modernização não se deve orientar segundo qualquer arquétipo platônico; e, 2) sustenta que toda nação, qualquer que seja sua configuração presente, terá sempre possibilidades próprias de modernização, cuja efetivação pode ser perturbada pela sobreposição de um

modelo normativo rígido, alheio àquelas possibilidades. (GUERREIRO RAMOS, 1983, p. 6)

Portanto, a crença de que a adoção de um modelo de defesa de propriedade intelectual idêntico aos países desenvolvidos seria o único modelo possível, acaba sendo o que Guerreiro Ramos chamou de Teoria N; por outro lado, a Teoria P, defenderia que outros caminhos de desenvolvimento também são possíveis, que a modernização não deveria orientar-se por arquétipos platônicos, normatividades rígidas, alheias às possibilidades.

Certamente não é possível ignorar que existem fortes pressões externas para que o Brasil siga um modelo de desenvolvimento do tipo Teoria N, pois este é mais adequado aos interesses comerciais dos detentores de direitos autorais, especialmente dos países centrais. Por este motivo não se pode esperar que modelos alternativos de desenvolvimentos sejam aceitos de forma passiva pelos países centrais. Por outro lado, sem uma tentativa ativa dos países em desenvolvimento de negociar os termos de seu desenvolvimento, não se pode esperar que isto ocorra naturalmente, ou que ocorra uma mudança de natureza dos países centrais. Assim como não se pode assumir que os países desenvolvidos estejam totalmente fechados para compreender as necessidades dos países em desenvolvimento.

Embora a pirataria seja o espectro mais oposto da questão sobre o acesso à informação, procurei incluir outras iniciativas que têm inovado neste aspecto, como o Movimento *Software Livre*, a *Creative Commons*, o Movimento *Open Access*, a Wikipédia, e a Netflix. Isto insere a pirataria dentro de um quadro mais amplo, demonstra que de fato existe um problema de acesso à cultura, e que existem diversas iniciativas tentando superar este problema. Neste sentido, o exame da pirataria realizado nesta pesquisa, ao procurar compreender tanto as representações sociais do grupo antipirataria quanto dos piratas, pode agregar valor às iniciativas inovadoras apresentadas, pois indica reivindicações legítimas, sobre as quais novas soluções podem ser pensadas do ponto de vista da inovação. Assim como, as iniciativas apresentadas podem ser caminhos para que os piratas alcancem parte de suas reivindicações por vias legais.

Como limitações desta pesquisa, aponto que a escolha por examinar as representações sociais de dois grupos distintos, ambos de difícil acesso, acabaram

tornando o tempo de inserção no campo menor do que o desejável. Por outro lado, esta perspectiva multidimensional era fundamental para a proposta da pesquisa.

Como recomendação para futuros estudos, acredito que os caminhos apontados para a superação do conflito entre as representações sociais dos grupos em cada categoria poderiam ser investigados individualmente. A diminuição do tempo de proteção dos direitos autorais e a complexificação dos direitos no que diz respeito às derivações; formas de tornar os estudos sobre pirataria mais abrangentes, considerando o contraditório; formas de tornar as instituições de combate à pirataria mais representativas, aumentando a participação social direta; examinar de forma mais aprofundada a relação entre os direitos autorais e o Estado democrático de direito; e examinar as implicações sobre a liberdade da internet de concebê-la como um serviço, um ciberespaço, assim como outras concepções diversas.

REFERÊNCIAS

3%. Direção de César Charlone, Daina Giannecchini, Dani Libradi, Jotagá Crema. São Paulo: Boutique Filmes, 2016.

10 filmes mais caros da história do cinema. **O Globo**, 201-?. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/cultura/filmes/os-10-filmes-mais-caros-da-historia-do-cinema-22625211>>. Acesso em: 30 nov. 2019.

50 sites mais acessados do Brasil e do mundo. **Exame**, 2017. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/tecnologia/os-50-sites-mais-acessados-do-brasil-e-do-mundo/>>. Acesso em: 05 de nov. 2019.

ABOUT the Linux Foundation. **Linux Foundation**, 201-?. Disponível em: <<https://www.linuxfoundation.org/about/>>. Acesso em: 08 nov. 2019.

ABOUT Us. **HHMI**, 201-?. Disponível em: <<https://www.hhmi.org/about>>. Acesso em: 21 dez. 2012.

ABOUT Netflix. **Netflix**, 2019?. Disponível em: <<https://media.netflix.com/en/about-netflix>>. Acesso em 23 dez. 2019

ACESSO aberto. **Elsevier**, 201-?. Disponível em: <<https://www.elsevier.com/pt-br/about/open-science/open-access>>. Acesso em: 22 dez. 2019

ANTHONY PERKINS. Nouvelle Vague. **Fórum Avalon**, 2 jul. 2009. Disponível em: <indisponível para preservar o anonimato> Acesso em: 6 set. 2019.

ALLEN, Robert. The Movies in Vaudeville: Historical Context of the Movies as Popular Entertainment. In: BALIO, Tino; et al. **The American film industry**. Madison: The University of Wisconsin press, 1976.

ANDION, Carolina; SERVA, Maurício. A etnografia e os estudos organizacionais. In: GODOI, Christiane; BANDEIRA-DE-MELLO, Rodrigo; SILVA, Anielson (Organizadores). **Pesquisa qualitativa em estudos organizacionais: paradigmas, estratégias e métodos**. São Paulo: Saraiva, 2010.

APACHLLL Projeto De Lei Sobre Crime Virtuais. **Fórum Avalon**, 25 mai. 2007. Disponível em: <indisponível para preservar o anonimato> Acesso em: 21 set. 2019

ARRUDA, A. Despertando do pesadelo: a interpretação. In: MOREIRA, A. S. P.; *et al.* **Perspectivas teórico-metodológicas em representações sociais**. João Pessoa: Universitário UFPB, 2005

ARTIGOS destacados. **Wikipédia**, 2019?. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Artigos_destacados>. Acesso em: 10 fev. 2020.

AVALON. Regras do Fórum. **Fórum Avalon**, 3 jan. 2007. Disponível em: <indisponível para preservar o anonimato> Acesso em: 10 set. 2019

_____. Filmes não aprovados em Avalon. **Fórum Avalon**, 24 jan. 2008. Disponível em: <indisponível para preservar o anonimato> Acesso em: 10 set. 2019

_____. Regras do Fórum. **Fórum Avalon**, 3 jan. 2007. Disponível em: <indisponível para preservar o anonimato> Acesso em: 10 set. 2019

_____. Regras do Fórum. **Fórum Avalon**, 3 jan. 2007. Disponível em: <indisponível para preservar o anonimato> Acesso em: 10 set. 2019

_____. Em qual faixa etária você se encontra? **Fórum Avalon**, 06 jan. 2007. Disponível em: <indisponível para preservar o anonimato> Acesso em: 09 dez. 2019

_____. Qual o nível de escolaridade dos membros? **Fórum Avalon**, 12 mai. 2007. Disponível em: <indisponível para preservar o anonimato> Acesso em: 09 dez. 2019

AZEVEDO, Reinaldo. Internet: o inferno das boas intenções de Eduardo Azeredo. **Veja**, 23 fev. 2007. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/blog/reinaldo/internet-o-inferno-das-boas-intencoes-de-eduardo-azeredo/>>. Acesso em: 21 set. 2019.

BALIO, Tino. A Novelty Spawns Small Business, 1894-1908. In: BALIO, Tino; et al. **The American film industry**. Madison: The University of Wisconsin press, 1976.

BANSKY mostra que obra “Menina com Balão” deveria ter sido toda destruída, mas mecanismo falhou, **G1**, 2018. Disponível em: <<https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2018/10/18/banksy-diz-que-obra-menina-com-balao-deveria-ter-sido-destruida-totalmente.ghtml>>. Acesso em: 12 set. 2019.

BEDIVERE (pseudônimo). Entrevista concedida por telefone para Lourenço Kawakami Tristão. Florianópolis, 2019.

BIOGRAFIAS de pessoas vivas. **Wikipédia, 2019?** Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Biografias_de_pessoas_vivas>. Acesso em: 10 fev. 2019

BLACKMORE, Susan. The power of memes. **Scientific American**, v. 283, n. 4, 2000. Disponível em: <<https://www.susanblackmore.uk/wp-content/uploads/2017/05/The-Power-of-Memes-Sci-Am-Oct-2000.pdf>>. Acesso em: 26 nov. 2019.

BOEIRA, Sérgio; VIEIRA, Paulo F. Estudos organizacionais: dilemas paradigmáticos e abertura interdisciplinar. In: GODOI, Christiane K.; BANDEIRA-DE-MELO, Rodrigo; SILVA, Anielson B (orgs.). **Pesquisa qualitativa em estudos organizacionais**. São Paulo: Saraiva, 2010.

BONA, Rodrigo; BOEIRA, Sérgio. Observatório social do Brasil e os desafios organizacionais do controle social. **Cadernos de Gestão Pública e Cidadania**, v. 23, n. 75, 2018. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.12660/cgpc.v23n75.73946>>. Acesso em: 26 nov. 2019.

BRASIL. Ministério da Justiça e Segurança Pública. Conselho Nacional de Combate à Pirataria. **Composição do Conselho 2019**. Disponível em: <<https://www.justica.gov.br/sua-protecao/combate-a-pirataria/composicao>>. Acesso em 27 set. 2019.

_____. Ministério da Justiça e Segurança Pública. Conselho Nacional de Combate à Pirataria. **Histórico**. Disponível em: <<https://www.justica.gov.br/sua-protecao/combate-a-pirataria/historico>>. Acesso em 27 set. 2019.

_____. Câmara dos Deputados. Projeto de Lei 5204/2016, que dispõe sobre o bloqueio de sites e aplicações de internet. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=1455728>. Acesso em: 31 out. 2019

- BRASIL recupera registro da marca açaí. **G1**, 2007. Disponível em: <http://g1.globo.com/Noticias/Economia_Negocios/0,,AA1464046-9356,00-BRASIL+RECUPERA+REGISTRO+DA+MARCA+ACAI.html>. Acesso em: 21 out. 2019.
- BURELL, Gibson; MORGAN, Gareth. **Sociological paradigms and organizational analysis**. Londres: Heinemann Educational, 1979.
- CALAZANS, Ricardo. Um fã conta como é a rotina de uma equipe de ‘legenders’. **O Globo**. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/cultura/um-fa-conta-como-a-rotina-de-uma-equipe-de-legenders-3011115>>. Acesso em: 10 dez. 2019.
- CARADOC (pseudônimo). Entrevista concedida por telefone para Lourenço Kawakami Tristão. Florianópolis, 2019.
- CASTELLS, Manuel. **Redes de indignação e esperança**. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.
- CÉSAR, Daniel Jorge Teixeira. **A cultura da cópia: estudo sobre o compartilhamento de arquivos e a prática da pirataria virtual**, 2013. Dissertação (Mestrado em Sociologia) – Universidade de Brasília, Brasília, 2013. Disponível em: <<http://repositorio.unb.br/handle/10482/13724>>. Acesso em: 15 mar. 2019.
- CHIHURO. Manifestação contra a Lei Azeredo em SP. **Fórum Avalon**, 15 mai. 2009. Disponível em: <indisponível para preservar o anonimato> Acesso em: 21 set. 2019
- CHIHURO. Manifestação contra a Lei Azeredo em SP. **Fórum Avalon**, 15 mai. 2009. Disponível em: <indisponível para preservar o anonimato> Acesso em: 21 set. 2019
- CMR (pseudônimo). Entrevista concedida por e-mail para Lourenço Kawakami Tristão. Florianópolis, 2019.
- CNCP. Ministério da Justiça. **I Relatório de atividades**. Brasília, 2005. Disponível em: <<https://www.justica.gov.br/central-de-conteudo/combate-a-pirataria/relatorios>>. Acesso em: 21 out. 2019.
- CNCP. Ministério da Justiça. **II Relatório de atividades**. Brasília, 2006. Disponível em: <<https://www.justica.gov.br/central-de-conteudo/combate-a-pirataria/relatorios>>. Acesso em: 21 out. 2019.
- CNCP. Ministério da Justiça. **III Relatório de atividades**. Brasília, 2006b. Disponível em: <<https://www.justica.gov.br/central-de-conteudo/combate-a-pirataria/relatorios>>. Acesso em: 21 out. 2019.
- CNCP. Ministério da Justiça. **Brasil Original – I Relatório de atividades**. Brasília, 2009. Disponível em: <<https://www.justica.gov.br/central-de-conteudo/combate-a-pirataria/relatorios>>. Acesso em: 21 out. 2019.
- CNCP. Ministério da Justiça. **Brasil Original – II Relatório de atividades**. Brasília, 2011. Disponível em: <<https://www.justica.gov.br/central-de-conteudo/combate-a-pirataria/relatorios>>. Acesso em: 21 out. 2019.
- COOK, David A.; WANG, Wenli. Neutralizing the piracy of motion pictures: reengineering the industry’s supply chain. **Technology in Society**, v. 26, p. 567-583, 2004. Disponível em: <<https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2004.08.001>>. Acesso em: 16 jan. 2019.

- CPI DA PIRATARIA. Câmara dos Deputados. **Relatório final**. Brasília, 2004. Disponível em: <<https://www2.camara.leg.br/atividade-legislativa/comissoes/comissoes-temporarias/parlamentar-de-inquerito/52-legislatura/cpirat/relatoriofinal.pdf>>. Acesso em 27 set. 2019
- CONHEÇA cinco filmes da Netflix que ganharam prêmios (ou chegaram perto). **Correio Braziliense**, 2018. Disponível em: <<http://blogs.correiobraziliense.com.br/proximocapitulo/conheca-cinco-filmes-da-netflix/>>. Disponível em: 31 dez. 2019
- CRESSWELL, John W. **Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto**. Porto Alegre: Artmed, 2007
- CUNNINGHAM, Ward. In: WALDEN, David. Interview Ward Cunningham. **IEEE Annals of the History of Computing**, v.33, n. 4, 2011. Disponível em: <<https://doi.org/10.1109/MAHC.2011.81>>. Acesso em: 26 nov. 2019.
- DAS, Sanjukta. Timing movie release on the internet in the context of piracy. **Journal of Organizational Computing and Electronic Commerce**, v. 18, p. 307-332, 2008. Disponível em: <<https://doi.org/10.1080/10919390802421283>>. Acesso em: 21 jan. 2019.
- DECLARAÇÃO de Berlim sobre Acesso Livre ao Conhecimento nas Ciências e Humanidades. **Open Access Max-Planck-Gesellschaft**, 2003. Disponível em: <https://openaccess.mpg.de/67693/BerlinDeclaration_pt.pdf>. Acesso em: 18 dez. 2019
- DE CORTE, Charlotte Emily; VAN KENHOVE, Patrick. One sail fits all? A psychographic segmentation of digital pirates. **Journal of Business and Ethics**, v. 143, p. 441-465, 2017. Disponível em: <<https://doi.org/10.1007/s10551-015-2789-8>>. Acesso em: 07 fev. 2019.
- DEJEAN, Sylvain. What can we learn from empirical studies about piracy? **CESifo Economic Studies**, v. 55, n. 2, p. 326-352, 2009. Disponível em: <<https://doi.org/10.1093/cesifo/ifp006>>. Acesso em: 27 dez. 2018.
- DEMOCRACIA em vertigem. Dirigido por Petra Costa. Los gatos: Netflix, 2019.
- DEMOCRACIA em vertigem entra na lista dos melhores do ano do New York Times. **O Globo**, 2019. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/cultura/democracia-em-vertigem-entra-na-lista-dos-melhores-do-ano-do-new-york-times-24117941>>. Disponível em: 31 dez. 2019
- DEMOCRATIZAR a cultura não é nosso interesse, diz vice-presidente da MPAA. **Folha de SP**, 2011. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/mercado/2011/04/903278-democratizar-a-cultura-nao-e-nosso-interesse-diz-vice-presidente-da-mpaa.shtml?fbclid=IwAR2xkhuenZus6o6tDIJtwRDgr6d4n6G5m9sztX21DPYMLcFhQqAPzLaP_dQ>. Acesso em: 22 nov. 2019.
- DEMONOID founder “Deimos” is believed to have passed away. **Torrent Freak**, 2019. Disponível em: <https://torrentfreak.com/demonoid-founder-deimos-is-believed-to-have-passed-away-190416/>>. Acesso em: 01 out. 2019

DESKTOP Browser Market Share Worldwide. **Statcounter**, 2018? Disponível em: <<https://gs.statcounter.com/browser-market-share/desktop/worldwide/#monthly-200901-201807>>. Acesso em: 10 nov. 2019.

DEZ anos da Iniciativa de Budapeste em Acesso Aberto: a abertura como caminho a seguir. Budapest Open Access Initiative, 2012. Disponível em: <<https://www.budapestopenaccessinitiative.org/boai-10-translations/portuguese-brazilian-translation>>. Acesso em: 18 dez. 2019.

DIRETIVA da União Europeia sobre o Direito de Autor e seu impacto sobre os usuários na América Latina e Caribe. **Creative Commons Br**, 2019. Disponível em: <<https://br.creativecommons.org/a-diretiva-da-uniao-europeia-sobre-direito-de-autor-e-seu-impacto-sobre-os-usuarios-na-america-latina-e-no-caribe/>>. Acesso em: 22 out. 2019.

DIREITO a voto. **Wikipédia**, 2019? Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Direito_a_voto>. Acesso em: 10 fev. 2020.

DG TRADE. European Commission. **Report on the protection and enforcement of intellectual property rights in third countries**. Bruxelas, 2018. Disponível em: <https://trade.ec.europa.eu/doclib/docs/2018/march/tradoc_156634.pdf>. Acesso em 22 out. 2019

DOWNLOAD: The true history of internet. Produção Oxford Scientific Films. Londres: Discovery Chanel, 2008

DSU (pseudônimo). Entrevista concedida por e-mail para Lourenço Kawakami Tristão. Florianópolis, 2019.

DUVEEN, Gerard. In: MOSCOVICI, Serge. Representações sociais: investigações em psicologia social. Petrópolis: Vozes, 2007.

ELIOT (pseudônimo). Entrevista concedida por telefone para Lourenço Kawakami Tristão. Florianópolis, 2019.

ENCICLOPÉDIA: dá para confiar na Wikipédia? **Superinteressante**, 2016. Disponível em: <https://super.abril.com.br/cultura/enciclopediada-para-confiar-na-wikipedia/>> Acesso em: 10 fev. 2020

ETKIN, J.; SCHVARSTEIN, L. **Identidad de las organizacionais: invariância y cambio**. Buenos Aires: Paidós, 2005.

FERREIRA, Rodrigo Almeida. **O consumo cinéfilo e o prazer da raridade**, 2010. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2010. Disponível em: <<https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/2871>>. Acesso em: 18 fev. 2019.

FONTES confiáveis. **Wikipédia**, 2019? Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Fontes_confi%C3%A1veis#Opini%C3%A3o>. Acesso em: 10 fev. 2019

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. **Métodos de pesquisa para internet**. Porto Alegre: Sulina, 2012.

- FRANÇA FILHO, Genauto; AGUIAR, Vicente. Um trabalho a troco de nada? A ação de uma comunidade de hackers à luz da teoria da dádiva. **Sociologias**, v. 16, n. 36, 2014. Disponível em: < <http://dx.doi.org/10.1590/15174522-016003606>>. Acesso em: 22 nov. 2019.
- GAUVAIN (pseudônimo). Entrevista concedida por telefone para Lourenço Kawakami Tristão. Florianópolis, 2019.
- GIACCHETTA, André; ARANHA, Bruno. O plano nacional de combate à pirataria. **Migalhas**, 2005 Disponível em: < <https://www.migalhas.com.br/depeso/11122/o-plano-nacional-de-combate-a-pirataria>>. Acesso em 17 out. 2019
- GILES, Jim. Internet encyclopedias go head to head. **Nature**, v. 438, 2005. Disponível em: <<https://doi.org/10.1038/438900a>>. Acesso em 06 nov. 2019.
- GODOI, Christiane K.; MATTOS, Pedro Lincoln C. L. Entrevista qualitativa: instrumento de pesquisa e evento dialógico. In: GODOI, Christiane K.; *et al.* **Pesquisa qualitativa em Estudos Organizacionais: Paradigmas, estratégias e métodos**. São Paulo: Saraiva, 2006
- GONZAGA, Yuri. Desidratada, “Lei Azeredo” é aprovada em comissão da Câmara. **Folha SP**, 24 mai. 2012. Disponível em: < <https://www1.folha.uol.com.br/tec/1095185-desidratada-lei-azeredo-e-aprovada-em-comissao-da-camara.shtml>>. Acesso em: 21 set. 2019.
- GONZALES-MIRANDA, Diego R. Los estudios organizacionales: un campo do conocimiento comprensivo para el estudio de las organizaciones. **Revista Innovar**, v. 24, n. 54, 2004. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.15446/innovar.v24n54.46431>>. Acesso em 08 mar. 2019.
- GRAÇA, Tarcísio. Efeitos perversos de fusões acima de qualquer suspeita: um modelo de integração de produtores de bens complementares. **RBE**, v. 61, n. 1., 2007. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/S0034-71402007000100005>>. Acesso em 26 nov. 2019.
- GRUPO amador de tradutores acusa Fox Premium de usar sua legenda. **BOL Notícias**. Disponível em: < <https://noticias.bol.uol.com.br/ultimas-noticias/entretenimento/2017/11/24/grupo-amador-de-tradutores-acusa-fox-premium-de-usar-sua-legenda.htm>>. Acesso em 11 dez. 2019.
- GUERREIRO RAMOS. A modernização em nova perspectiva: em busca do modelo da possibilidade. **Revista de Administração Pública**, v. 17, n. 1, 1983
- _____. **A nova ciência das organizações: uma reconceituação da riqueza das nações**. Rio de Janeiro: FGV, 1989.
- _____. Modelos de homem e teoria administrativa. **Revista de Administração Pública**, v. 18, n. 2, 1984. Disponível em: < <http://bibliotecadigital.fgv.br/ojs/index.php/rap/article/view/10559/9557>>. Acesso em: 26 nov. 2019.
- HABERMAS, Jurgen. **A inclusão do outro: estudos de teoria política**. São Paulo: Edições Loyola, 2002.
- HEILEMANN, John. In: **DOWNLOAD: The true history of internet**. Produção Oxford Scientific Films. Londres: Discovery Chanel, 2008

HESS, Evan. Code-ifying Copyright: An architectural solution to digitally expanding the first sale doctrine. **Fordham Law Review**, v. 81, n. 4, 2013. Disponível em: <<http://ir.lawnet.fordham.edu/flr/vol81/iss4/10>>. Acesso em: 27 dez. 2018.

HINE, Christine. **Virtual ethnography**. Londres: SAGE Publications, 2000.

HISTÓRIA do Projeto Mozilla. **Mozilla Foundation**, 201-? Disponível em: <<https://www.mozilla.org/pt-BR/about/history/>>. Acesso em: 10 nov. 2019.

HISTÓRIA da Wikipédia. **Wikipédia**, 2019? Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria_da_Wikip%C3%A9dia>. Acesso em: 06 nov. 2019

HISTORY of Creative Commons. **Wired**, 2011. Disponível em: <<https://www.wired.co.uk/article/history-of-creative-commons>>. Acesso em: 06 dez. 2019.

HHMI and Elsevier Announce Public Access Agreement. **HHMI**, 2007. Disponível em: <<https://www.hhmi.org/news/hhmi-and-elsevier-announce-public-access-agreement>>. Acesso em: 22 dez. 2019

IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia). **PNAD Continua (Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Continua)**, 2018. Disponível em: <<https://www.ibge.gov.br/estatisticas/sociais/educacao/17270-pnad-continua.html?edicao=24772&t=publicacoes>>. Acesso em: 09 dez. 2019.

ÍCARO. Direção de Bryan Fogel, e Mark Monroe. Los Angeles: Diamond Docs, 2017.

IRMÃO do Jorel. Direção de Juliano Enrico, Rodrigo Soldado. Rio de Janeiro: Copa Estúdio, 2014.

IRMÃO do Jorel vence prêmio que consagra as principais animações ibero-americanas. **Jovem Nerd**, 2019. Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/irmao-do-jorel-vence-premio-que-consagra-as-principais-animacoes-ibero-americanas/>>. Acesso em 30 dez. 2019

JENNER, Mareike. **Netflix & the re-invention of television**. Cham: Palgrave Macmilian, 2018.

JODELET, Denise. Representações sociais um domínio em expansão. In: JODELET, Denise. Les représentations sociales. Paris: PUF, 1993. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/324979211_Representacoes_sociais_Um_do_minio_em_expansao/citation/download>. Acesso em: 19 nov. 2019.

JOHN Seigenthaler. **Wikipédia**, 2019? Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/John_Seigenthaler>. Acesso em: 06 nov. 2019.

JOVCHELOVITCH, Sandra. Vivendo a vida com os outros: intersubjetividade, espaço público e representações sociais. In: GUARESCHI, Pedrinho A.; JOVCHELOVITCH, Sandra (orgs.). **Textos em representações sociais**. Petrópolis: Vozes, 1995.

KEROUAC. Demonoid atacado por organização holandesa contra a pirataria. **Fórum Avalon**, 01 mar. 2007. Disponível em: <indisponível para preservar o anonimato> Acesso em: 01 out. 2019

KHOUJA, Moutaz; PARK, Sungjune. Optimal pricing of digital experience goods under piracy. **Journal of Management Information Systems**, v. 24, n. 3, p. 109-141,

2008. Disponível em: <<https://doi.org/10.2753/MIS0742-1222240304>>. Acesso em: 18 jan. 2019.

KOZINETS, Robert V. **Netnografia**: realizando pesquisa etnográfica online. Porto Alegre: Penso, 2014.

KRIEGER, Morgana; ANDION, Carolina. Legitimidade das organizações da sociedade civil: análise de conteúdo à luz da teoria da capacidade crítica. **Revista de Administração Pública**, v. 48, n. 1, 2014. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/S0034-76122014000100004>>. Acesso em: 26 nov. 2019.

LACEY, H. **Valores e atividade científica**. São Paulo: Discurso Editorial, 1988.

LECIOLI, Meggie. Como Mickey Mouse fuge do domínio público. **Jus**, 2016. Disponível em: <<https://jus.com.br/artigos/50884/como-mickey-mouse-fuge-do-dominio-publico>>. Acesso em: 23 nov. 2019.

LEK Consulting. **The cost of movie piracy**. 2005. Disponível em: <<https://archive.org/details/MpaaPiracyReort>>. Acesso em: 27 fev. 2009.

LEITCH, Thomas. **Wikipedia U**: knowledge, authority and liberal education in digital age. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014.

LIH, Andrew. **The Wikipedia Revolution**. Hyperion e-books, 2009.

LOBOWOLF. Ato público em MG contra a Lei Azeredo. **Fórum Avalon**, 15 fev. 2008. Disponível em: <indisponível para preservar o anonimato> Acesso em: 21 set. 2019

LOWRY, Paul Benjamin; ZHANG, Jun; WU, Tailai. Nature or nurture? A meta-analysis of the factor that maximize the prediction of digital piracy by using social cognitive theory as a framework. **Computers in Human Behavior**, v. 68, p. 104-120, 2017. Disponível em: <<https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.11.015>>. Acesso em: 27 out. 2018.

MARTINS, Paulo H. A sociologia de Marcel Mauss: Dádiva, simbolismo e associação. **Revista Crítica de Ciências Sociais**, v. 73, 2005. Disponível em: <<http://journals.openedition.org/rccs/954>>. Acesso em: 01/12/2019.

MCKENZIE, Jordi. Graduated response policies to digital piracy: do they increase box office revenues of movies? **Information Economics and Policy**, v. 38, p. 1-11, 2017. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1016/j.infoecopol.2016.12.004>>. Acesso em: 14 jan. 2019.

MECANISMO, O. Direção de José Padilha, Felipe Prado, e Marcos Prado. Rio de Janeiro: Zenzen produções, 2018.

ME2 (pseudônimo). Entrevista concedida por e-mail para Lourenço Kawakami Tristão. Florianópolis, 2019.

MENEZES, Henrique Z. A estratégia Norte-Americana de fórum shifting para negociação de acordos TRIPS-plus com países da América Latina. **Contexto Internacional**, v. 37, n. 2, 2015. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/S0102-85292015000200004>>. Acesso em: 18 nov. 2019

MENOTTI, Gabriel. Distribución digital de películas: compromiso tecnológico, transgresión institucional y experiencia mediática em el estreno en línea de steal this film II. **L'Atalante Revista de Estudios Cinematográficos**, v.13, 2012. Disponível

em:

<<http://www.revistaatalante.com/index.php?journal=atalante&page=article&op=view&path%5B%5D=8>>. Acesso em: 11 fev. 2019.

MERRIAM, Sharan. **Qualitative research: A guide to design and implementation**. São Francisco: Jossey-Bass, 2009.

MONTORO FILHO, André Franco. O valor econômico do comportamento ético. In: CARDOSO, Fernando Henrique; MOREIRA, Marcílio Marques (Coord.). **Cultura das transgressões no Brasil: lições da história**. São Paulo: iFHC, 2008?

MORAES, Marcílio. In: OAB/RJ. Gestão coletiva de direitos autorais no ambiente digital. **II Fórum do Direito Autoral e do Entretenimento**. 2017b. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LzeN_dq_lCg>. Acesso em: 30 out. 2019.

MORIN, Edgar. **Introdução ao pensamento complexo**. Lisboa: Instituto Piaget, 1991. _____. Prefácio. In: FORTIN, Robin. **Compreender a complexidade**. Lisboa: Instituto Piaget, 2005.

_____. **A via para o futuro da humanidade**. Rio de Janeiro: Bertrand, 2013.

_____. **O método 3: o conhecimento do conhecimento**. Porto Alegre: Sulina, 2015a.

_____. **O método 4: as ideias**. Porto Alegre: Sulina, 2015b.

_____. **O método 5: a humanidade da humanidade**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

MOSCOVICI, Serge. **Representações sociais: investigações em psicologia social**. Petrópolis: Vozes, 2007.

MOTION Pictures Association of America. **OpenSecrets**, 2018. Disponível em: <<https://www.opensecrets.org/orgs/summary.php?id=D000027729&cycle=2018>>. Acesso em 02 dez. 2019

MPAA. **U.S. theatrical market 2005 statistics**. 2005. Disponível em: <<https://archive.org/details/MPAAUSTheatricalMarketStatistics2005>>. Acesso em 28 fev. 2019.

_____. **Piracy is a crime**. 2006. Disponível em: <<https://archive.org/details/MPAAPiracyItsACrime2006>>. Acesso em 28 fev. 2019.

_____. **Statement on motion picture industry losses due to piracy among college students**. 2008. Disponível em: <<https://archive.org/details/LEKMPAAPiracyReport2005>>. Acesso em: 27 fev. 2019.

MURAL EGÍPCIO. Fotos engraçadas. **Fórum Avalon**, 1 set. 2019. Disponível em: <indisponível para preservar o anonimato> Acesso em: 12 set. 2019

NETFLIX quer produzir 30 programas originais brasileiros até 2021. **Época**, 2019. Disponível em: <<https://epocanegocios.globo.com/Empresa/noticia/2019/10/netflix-quer-produzir-30-programas-originais-brasileiros-ate-2021.html>>. Acesso em 30 dez. 2019.

NIETZSCHE IS DEAD Manifestação contra a Lei Azeredo em SP. **Fórum Avalon**, 15 mai. 2009. Disponível em: <indisponível para preservar o anonimato> Acesso em: 21 set. 2019

- NOSFERATU. Fotos engraçadas. **Fórum Avalon**, 30 set. 2015. Disponível em: <indisponível para preservar o anonimato> Acesso em: 12 set. 2019
- NOVELI, Márcio. Do off-line para o online: a netnografia como um método de pesquisa ou o que pode acontecer quando tentamos levar a etnografia para a internet. **Organizações em contexto**, v. 12, 2010. Disponível em: <<http://www.spell.org.br/documentos/ver/5949/do-off-line-para-o-online--a-netnografia-como-um-metodo-de-pesquisa-ou-o-que-pode-acontecer-quando-tentamos-levar-a-etnografia-para-a-internet->>. Acesso em: 26 nov. 2019.
- HISTÓRICO do Marco Civil da Internet. **Observatório do Marco Civil da Internet**, 2014? Disponível em: <<http://www.omci.org.br/historico-do-marco-civil/timeline/#0>>. Acesso em 21 set. 2019.
- OAB/RJ. Bloqueio de sites e aplicativos, o desafio dos titulares de direitos autorais. **II Fórum do Direito Autoral e do Entretenimento**. 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=PpQlj0B8FmU>>. Acesso em: 29 out. 2019.
- _____. Gestão coletiva de direitos autorais no ambiente digital. **II Fórum do Direito Autoral e do Entretenimento**. 2017b. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LzeN_dq_1Cg>. Acesso em: 30 out. 2019.
- _____. É possível acabar com a pirataria? **Seminário**. 2017c. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8ya_1U1ETM8>. Acesso em: 31 out. 2019.
- _____. **III seminário de propriedade intelectual e combate à pirataria**. 2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=s2k9TKSH3f4>>. Acesso em: 01 nov. 2019.
- ORIGINAIS Netflix. **Netflix**, 2019?. Disponível em: <<https://www.netflix.com/br/browse/genre/839338>>. Acesso em 30 dez. 2019
- ORLOV. The Piratebay foi vendido. **Fórum Avalon**, 30 jun. 2009. Disponível em: <indisponível para preservar o anonimato> Acesso em: 01 out. 2019
- _____. The Piratebay foi vendido. **Fórum Avalon**, 02 jul. 2009. Disponível em: <indisponível para preservar o anonimato> Acesso em: 01 out. 2019
- ORME, Taylor. The shor- and long-term effectiveness of anti-piracy laws and enforcement actions. **Journal of Cultural Economics**, v. 38 p. 351-368, 2014. Disponível em: <<https://doi.org/10.1007/s10824-014-9225-2>>. Acesso em: 14 jan. 2019.
- OUR projects. **Wikipédia**, 2019? Disponível em: <https://meta.wikimedia.org/wiki/Our_projects>. Acesso em 11 fev. 2020
- OWCZARSKI, Kimberly. **Batman, Time Warner, and franchise filmmaking in the conglomerate era**. Tese (Doutorado em Comunicação) – Faculdade de Rádio, Televisão e Cinema. Universidade do Texas, Austin, 2008. Disponível em: <<https://repositories.lib.utexas.edu/handle/2152/17995>>. Acesso em 26 nov. 2019.
- PADRE HALLORAN. Projeto De Lei Sobre Crime Virtuais. **Fórum Avalon**, 23 mai. 2007. Disponível em: <indisponível para preservar o anonimato> Acesso em: 21 set. 2019

- PÁGINA protegida. **Wikipédia**, 2019?. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:P%C3%A1gina_protegida>. Acesso em: 10 fev. 2019
- PARKYNS. **História de [Avalon]**. Fórum Avalon, 14 ago. 2008. Disponível em: <indisponível para preservar o anonimato> Acesso em: 09 dez. 2019
- PEITZ, Martin; WAELBROECK, Patrick. Piracy of digital products: a critical review of the theoretical literature. **Information Economics and Policy**, v. 18, p. 449-476, 2006. Disponível em: <<https://doi.org/10.1016/j.infoecopol.2006.06.005>>. Acesso em: 12 nov. 2018.
- PERFIL e autoimagem. **Max-Planck-Society**, 201-?. Disponível em: <<https://www.mpg.de/11695540/profil-selbstverstaendnis>>. Acesso em: 22 dez. 2019.
- PIRATAS, liberais, reformados, federalistas. As surpresas no renovado Parlamento Europeu. **Diário de Notícias**, 2019. Disponível em: <<https://www.dn.pt/mundo/interior/piratas-liberais-reformados-federalistas-as-surpresas-no-renovado-parlamento-europeu-10969224.html>>. Acesso em 27 set. 2019.
- POLÍCIA de SP prende donos de site de download de séries por pirataria. **Folha SP**, 2010. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/tec/2010/07/767584-policia-de-sp-prende-donos-de-site-de-download-de-series-por-pirataria.shtml>>. Acesso em: 28 fev. 2019.
- PRAÇA Tahrir, A. Direção Jahane Noujaim. Los Angeles: Produção Participant Media, 2013.
- Q&A: stop online piracy act (SOPA). **The Guardian**, 2012. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/technology/2012/jan/22/sopa-pipa-john-naughton>>. Acesso em 06 mar. 2019.
- QUE a Wikipédia não é? **Wikipédia**, 2019? Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:O_que_a_Wikip%C3%A9dia_n%C3%A3o_%C3%A9> Acesso em: 10 fev. 2020
- READ the Budapest Open Access Initiative. **Budapest Open Access Initiative**, 2002. Disponível em: <<https://www.budapestopenaccessinitiative.org/read>>. Acesso em 20 dez. 2019.
- REBECK, Gary. In: DOWNLOAD: The true history of internet. Produção Oxford Scientific Films. Londres: Discovery Chanel, 2008
- RIBEIRO, Fabio O. Como azedar a proposta da Lei Azeredo. **Observatório da Imprensa**, 15 jul. 2008. Disponível em: <http://observatoriodaimprensa.com.br/feitos-desfeitos/como_azedar_a_proposta_da_lei_azeredo/>. Acesso em: 21 set. 2019.
- RIFKIN, Jeremy. **A Terceira Revolução Industrial**: Como o poder lateral está transformando a energia, economia e mundo. São Paulo: M.Books, 2012.
- SABOR da melancia, O. Direção Tsai Ming-Liang. Taiwan: Homegreen films, 2005. (115 min.)
- SAIBA como age o esquadrão caça-pirata da internet brasileira. **Folha SP**, 2009. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/tec/2009/04/554387-saiba-como-age-o-esquadrao-caca-pirata-da-internet-brasileira.shtml>>. Acesso em: 28 fev. 2019.

SECOS E MOLHADOS. The Piratebay foi vendido. **Fórum Avalon**, 30 jun. 2009. Disponível em: <indisponível para preservar o anonimato> Acesso em: 01 out. 2019

_____. The Piratebay foi vendido. **Fórum Avalon**, 01 jul. 2009. Disponível em: <indisponível para preservar o anonimato> Acesso em: 01 out. 2019

_____. The Piratebay foi vendido. **Fórum Avalon**, 03 jul. 2009. Disponível em: <indisponível para preservar o anonimato> Acesso em: 01 out. 2019

SEIGENTHALER, John. A false Wikipedia 'biography'. **USA Today**, 2005. Disponível em: <https://usatoday30.usatoday.com/news/opinion/editorials/2005-11-29-wikipedia-edit_x.htm>. Acesso em: 06 nov. 2019

SCHWEIDLER, Christine; CONSTANZA-CHOCK, Sasha. Pirataria. In: AMBROSI, Alain; PEUGEOT, Valérie; PIMENTA, Daniel. **Desafios de palavras: enfoques multiculturais sobre as sociedades da informação**. Paris: C&F Éditions, 2005. Disponível em: <<https://vecam.org/archives/article696.html>>. Acesso em: 19 nov. 2019.

SEM FOTO. Expressionismo Alemão. **Fórum Avalon**, 3 mai. 2009. Disponível em: <indisponível para preservar o anonimato> Acesso em: 6 set. 2019

SERVA, Maurício. A nova ideologia econômica da ciência e a (re)politização do campo. **Ciências em debate**, v. 2, 2017. Disponível em: <<https://revistacienciaemdebate.org/2019/02/26/v-2-2017-janeiro-dezembro/>>. Acesso em 22 dez. 2019.

SEZNEVA, Olga. Pirate cosmopolitics and the transnational consciousness of the entertainment industry. **Ethnic and Racial Studies**, v. 37, n. 12, p. 2226-2242, 2014. Disponível em: <<https://doi.org/10.1080/01419870.2014.934256>>. Acesso em: 09 fev. 2019.

SHARMA, Sudeep. Netflix and the documentary boom. In: MCDONALD, Kevin; SMITH-ROWSEY, Daniel. **The Netflix effect: technology and entertainment in the 21st Century**. Nova Iorque: Bloomsbury, 2016.

SIDARTA RIBEIRO. **O oráculo da noite: a história e a ciência do sonho**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

SILVA, Rafael. Mega bloqueado: justiça determina, operadoras acatam e usuários trocam o DNS. **CanalTech**. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/internet/mega-bloqueado-justica-determina-operadoras-acatam-e-usuarios-trocam-o-dns-151101/>> Acesso em: 29 out 2019.

SINTONIA. Direção de KondZilla. São Paulo: Losbragas, 2019.

SITES que oferecem legendas são fechados. **Época**, 2009. Disponível em: <<http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EMI26647-15223,00-SITES+QUE+OFERECEM+LEGENDAS+SAO+FECHADOS.html>>. Acesso em: 11 dez. 2019

SIWEK, Stephen E. **The true cost of motion picture piracy to the U.S. economy**. Irving: Institute for Policy Innovation, 2006. Disponível em: <https://www.ipi.org/docLib/20120117_CostOfPiracy.pdf>. Acesso em: 27 fev. 2019.

SOBEL, Clifford. A legacy and a future. **Wikileaks**. Disponível em: <https://wikileaks.org/plusd/cables/06BRASILIA1859_a.html>. Acesso em 19 out. 2019.

- SOBRE as licenças. **Creative Commons Br**, 201-?. Disponível em: <<https://br.creativecommons.org/licencas/>>. Acesso em: 08 dez. 2019
- SOPA explained: what it is and why it matters. **CNN**, 2012. Disponível em: <https://money.cnn.com/2012/01/17/technology/sopa_explained/index.htm>. Acesso em 06 mar. 2019.
- SOUZA, Márcio Vieira de. Mídias digitais, globalização, redes e cidadania no Brasil. In: SOUZA, Márcio Vieira de.; GIGLIO, Kamil. **Mídias digitais, redes sociais e educação em rede: experiências na pesquisa e extensão universitária**. São Paulo: Blucher, 2015.
- STAIGER, Janet. In: BORDWELL, David, STAIGER, Janet, THOMPSON, Kristin, et al. **The classical Hollywood cinema: film style & mode of production to 1960**. Nova Iorque: Columbia university press, 1985.
- STALLMAN, Richard. O manifesto GNU. **Free Software Foundation**, 1985. Disponível em: <<https://www.gnu.org/gnu/manifesto.pt-br.html>>. Acesso em 20 nov. 2019.
- STATISTICS for the 2562 publishers in the RoMEO database, **SHERPA/RoMEO**, 2019. Disponível em: <<http://www.sherpa.ac.uk/romeo/statistics.php>>. Acesso em: 19 dez. 2019.
- SUBER, Peter. **Bethesda Statement on Open Access Publishing**, 2003. Disponível em: <<http://legacy.earlham.edu/~peters/fos/bethesda.htm>>. Acesso em 18 dez. 2019.
- THE GRADUATE. Projeto De Lei Sobre Crime Virtuais. **Fórum Avalon**, 24 mai. 2007. Disponível em: <indisponível para preservar o anonimato> Acesso em: 21 set. 2019
- TROPA de elite. Direção José Padilha. Los Angeles: Universal Pictures, 2007. (118 min.)
- TUPINAMBA. Demonoid atacado por organização holandesa contra a pirataria. **Fórum Avalon**, 09 jul. 2007. Disponível em: <indisponível para preservar o anonimato> Acesso em: 01 out. 2019
- UM dia sem Google, Facebook, Twitter e Wikipédia. **Veja**, 2012. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/tecnologia/um-dia-sem-google-facebook-twitter-e-wikipedia/>>. Acesso em 06 mar. 2019.
- USTR. Escritório da representação comercial dos EUA. **Special 301 Report**. Washington, 2019. Disponível em: <https://ustr.gov/sites/default/files/2019_Special_301_Report.pdf>. Acesso em: 21 nov. 2019.
- VALÉRIO, Ygor. In: OAB/RJ. Bloqueio de sites e aplicativos, o desafio dos titulares de direitos autorais. **II Fórum do Direito Autoral e do Entretenimento**. 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=PpQlj0B8FmU>>. Acesso em: 29 out. 2019.
- V de vingança. Direção James McTeigue. Burbank: Warner Bros, 2006. (132 min.)
- VMM (pseudônimo). Entrevista concedida por e-mail para Lourenço Kawakami Tristão. Florianópolis, 2019.

WIKIPEDIA blackout a “gimmick”, MPAA boss claim. **The Guardian**, 2012. Disponível em: < <https://www.theguardian.com/technology/2012/jan/17/wikipedia-blackout-tech-firms-sopa>>. Acesso em 07 fev. 2019.

WHO We Are. **Open Society Foundations**, 201-?. Disponível em: < <https://www.opensocietyfoundations.org/who-we-are>>. Acesso em: 20 dez. 2019.

MOVEMENT strategy ecosystem and actors. **Wikimedia**, 2017. Disponível em: <https://meta.wikimedia.org/wiki/File:Strategy_Graphic.pdf>. Acesso em 13 fev. 2020

WILLIAM SHAKESPEARE. MPA quer mudanças no Marco Civil da Internet. **Fórum Avalon**, 16 mar. 2016. Disponível em: <indisponível para preservar o anonimato> Acesso em: 21 set. 2019

WILLIAMS, Sam. **Free as in freedom: Richard Stallman’s crusade for free software**. Sebastopol: O’Reilly Media, 2002.

APÊNDICE A (GLOSSÁRIO)

Anime: são desenhos animados produzidos pelos estúdios japoneses, possuem uma estética própria e características diferentes dos desenhos animados ocidentais. Uma das características mais interessantes é a quantidade de temas tratados pelos animes, que não se restringem às temáticas infantis.

Avatar: em informática é um cibercorpo digital utilizado para representar um usuário no ciberespaço. Este cibercorpo pode ser bidimensional, tridimensional, ou ainda assumir formatos diversos como o de informações textuais.

Baixar: sinônimo de *download*.

Bittorrent: é uma rede descentralizada de compartilhamento P2P, por ela os usuários trocam arquivos diretamente entre si, cada usuário é tanto receptor de arquivos como servidor.

Cracker: em oposição ao termo *hacker* foi criado o termo *cracker* para definir a pessoa que possui conhecimentos profundos dos sistemas de *software* e os utiliza para roubar ou vandalizar propriedades digitais.

Chat: em português, bate-papo, são ferramentas pelas quais se pode conversar com outras pessoas pela internet.

Deep web: corresponde a parte da internet que não está indexada aos mecanismos de busca convencionais, sendo necessários navegadores especiais e formas alternativas de encontrar seus sites.

Easter eggs: em português, ovos da páscoa, é a expressão para elementos que são “escondidos” pelos criadores em suas obras, originalmente era uma brincadeira criada pelos programadores que incluíam funções escondidas em seus programas, estas funções ficam ocultas e o usuário precisa descobrir como acessá-las. No caso das legendas podem ser palavras escritas com um formato diferente, algo único que indicaria a procedência da legenda.

Emoticons: são representações gráficas que imitam expressões humanas criados para facilitar a interação na internet, eles são utilizados para que o interlocutor possa compreender a entonação de uma determinada frase escrita, expressar sentimentos, etc.

Fair use: é um princípio da legislação dos EUA que permite o uso de material protegido por copyrights em algumas circunstâncias como o uso educacional, para crítica, comentários, divulgação de notícias, e pesquisa.

Fandoms: é uma expressão derivada de fan kingdom (reino dos fãs), é utilizado para designar grupos de pessoas que são fãs de um determinado universo cultural comum, como um seriado de televisão, um filme, um livro, etc.

Fansubs: são as legendas criadas por amadores, normalmente os *legenders* se dedicam à tradução de audiovisuais que são fãs, mas aos quais não possuem acesso legal em português. A criação de legendas é uma forma de facilitar o acesso de outros usuários que também são fãs, mas não dominam o idioma original do audiovisual.

Feeds: são listas que trazem as notícias mais atuais sobre um determinado assunto. Podem ser tanto feeds profissionais, como as notícias de um jornal, quanto feeds construídos com as publicações de pessoas comuns, como as publicações das pessoas de sua rede no Facebook ou Twitter.

Fingerprint: em português, impressão digital, neste caso é um sinônimo para a técnica de *watermark*.

Hacker: pessoa que detém conhecimento profundo dos sistemas de *software*, que possui habilidades elevadas de programação, e que compartilham de uma ética *hacker*, baseada na crença do compartilhamento de informações.

Legenders: são usuários que criam traduções e legendas para audiovisuais de forma amadora.

Leechers: em português, sanguessugas, é um jargão da internet para definir usuários que se beneficiam da pirataria mas não mantêm o arquivo disponível para que outros usuários possam fazer o *download* também.

Logs: são registros informacionais de diálogos e textos, normalmente estão presentes em fóruns, *chats*, e programas de computador, tornando possível recuperar eventos que ocorreram a qualquer momento passado.

Lurking: ato de entrar em sites, fóruns, listas de discussões, e comunidades virtuais em geral somente como observador, mantendo-se anônimo, sem interagir com os outros integrantes.

Maratonar: é o processo de assistir diversos audiovisuais em sequência, podem ser os audiovisuais pertencentes a uma franquia cinematográfica, uma série de televisão, filmes de um determinado gênero, etc.

Memes: são representações gráficas humorísticas características da internet, são elementos de uma linguagem própria que surge nesse meio, normalmente eles são montagens compostas de uma imagem estática, um gif (curta sequência de imagens), ou um pequeno vídeo, que mimetizam algum comportamento ou sentimento com os quais as pessoas se identificam, e algum texto que complementa a ideia humorística. Os memes também costumam ser reeditados e reinterpretados por outros usuários, criando diversas versões do meme original.

OTT: são serviços recebem essa designação por enviarem seu conteúdo passando “sobre os canais convencionais”, utilizando a internet para alcançar diretamente os espectadores.

P2P: significa de usuário para usuário, ou seja, nesse processo os usuários compartilham arquivos entre si. Os arquivos ficam armazenados nos computadores dos próprios usuários, sem a necessidade de um servidor central para controlar ou hospedar o conteúdo.

Ripping: processo de extrair o conteúdo de um DVD, Blu-ray, ou site de *streaming*, criando uma cópia digital do conteúdo.

Seed: em português, semear, é o ato de manter um arquivo compartilhado em seu programa *bittorrent* para que outros usuários possam baixar o arquivo também.

Screenshot: são capturas de telas do computador, elas podem ser utilizadas para as mais diversas finalidades. No caso em questão, dizem respeito a capturas de frames do audiovisual, para que os usuários possam verificar a qualidade do arquivo antes de fazer o *download*.

Streaming: é um sistema que permite a transmissão de audiovisuais ou músicas pela internet sem a necessidade de *download*. Por este sistema o usuário pode assistir os programas diretamente do seu navegador, de algum aplicativo, ou mesmo de dispositivos conectados à internet como televisores, celulares, etc.

Thread: é um tópico de discussão no qual outros usuários podem realizar comentários.

Torrent: é a extensão de arquivos utilizados por um protocolo de transferência do tipo P2P, em redes *bittorrent*.

Watermarks: são informações inseridas ocultamente em um produto, que permitem a identificação de sua origem. Podem ser tanto visíveis para os usuários, como um logotipo da empresa que detém os direitos autorais do produto, quanto invisíveis, como uma marca sonora em frequência inaudível ou dados digitais inseridos no interior do código original. As *watermarks* podem ser utilizadas para facilitar o rastreamento de produtos audiovisuais piratas, ferramentas informacionais comparam a *watermark* em um produto digital com aquela fornecida pelo detentor dos direitos autorais, caso exista coincidência a plataforma que hospeda ilegalmente o produto consegue facilmente indisponibilizar o arquivo para acesso.