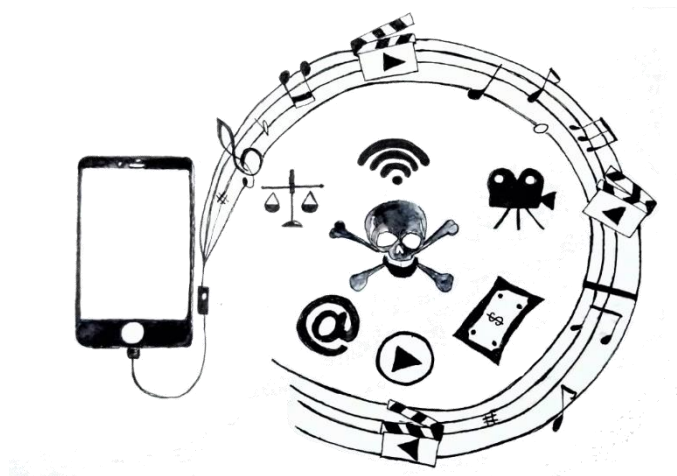


UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ANTROPOLOGIA SOCIAL

Habitando a distribuição do entretenimento: o regime de propriedade intelectual, a tecnologia *streaming* e a “pirataria” digital em coautoria

Andressa Nunes Soilo



PORTO ALEGRE

2019

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ANTROPOLOGIA SOCIAL**

Habitando a distribuição do entretenimento: o regime de propriedade intelectual, a tecnologia *streaming* e a “pirataria” digital em coautoria

Andressa Nunes Soilo

Tese de Doutorado em Antropologia Social apresentada no Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PPGAS/UFRGS), sobre a orientação da Profa. Dra. Patrice Schuch.

Porto Alegre

2019

Habitando a distribuição do entretenimento: o regime de propriedade intelectual, a tecnologia *streaming* e a “pirataria” digital em coautoria

Andressa Nunes Soilo

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dra. Patrice Schuch (UFRGS) – Orientadora

Prof. Dr. Jean Segata (UFRGS)

Prof. Dr. Theophilos Rifiotis (UFSC)

Prof. Dr. Vitor Simonis Richter (UFRGS)

Agosto

2019



O conteúdo deste site é regido pela licença Creative Commons. As licenças Creative Commons foram idealizadas para permitir a padronização de declarações de vontade no tocante ao licenciamento e distribuição de conteúdos culturais em geral (textos, músicas, imagens, filmes e outros), de modo a facilitar seu compartilhamento e recombinação, sob a égide de uma filosofia copyleft (ou livre direito de cópia).

Assim, você tem o direito de:

- Compartilhar — copiar e redistribuir o material em qualquer suporte ou formato
- Recombinar – criar obras derivadas

A partir das seguintes condições:



- **Atribuição** — Você deve dar o crédito apropriado, prover um link para a licença e indicar se mudanças foram feitas. Você deve fazê-lo em qualquer circunstância razoável, mas de nenhuma maneira que sugira que o licenciante apoia você ou o seu uso.



- **Não Comercial** — Você não pode usar o material para fins comerciais.

CIP - Catalogação na Publicação

Soilo, Andressa
Habitando a distribuição do entretenimento: o regime de propriedade intelectual, a tecnologia streaming e a "pirataria" digital em coautoria / Andressa Soilo. -- 2019.
290 f.
Orientador: Patrice Schuch.

Tese (Doutorado) -- Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social, Porto Alegre, BR-RS, 2019.

1. Pirataria Digital. 2. Entretenimento. 3. Streaming. 4. Propriedade Intelectual. 5. Acesso. I. Schuch, Patrice, orient. II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UFRGS com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

AGRADECIMENTOS

Esta tese foi possível não somente a partir do importante financiamento da CAPES, das ótimas aulas as quais tive o privilégio de participar junto ao PPGAS/UFRGS e do intenso estudo a que me submeti. Estes componentes com certeza foram essenciais para a construção deste trabalho, mas essa pesquisa também foi enormemente produzida por encontros – por vezes mais intensos, por vezes mais superficiais – junto a pessoas que me inspiraram e me motivaram a seguir curiosa e investigando. Encontros casuais, aleatórios e preceptores.

O que quero dizer é que estes encontros tiveram grande efeito sobre mim e sobre todo o meu “eu” pesquisadora, e que o resultado desta tese é, sobretudo, uma confluência de fomentos, textos, debates, conversas informais, risos e emoções. Uma produção tão híbrida quanto uma vida.

Início os agradecimentos sistemáticos gratulando meus pais. Não houve incentivo maior que o deles. Incentivo de uma vida inteira. Incentivo de gente que quis dar à filha o estudo que a eles não fora oportunizado. É preciso dizer que em meio a esforços houve também muita compreensão, um entendimento luminar sobre minha atividade enquanto pesquisadora, uma clareza respeitável e nunca exigente acerca de minhas dificuldades no processo de pesquisa. Agradeço imensamente a eles, Eva e Wilson, por terem sido o meu fundamento. Em tudo.

O agradecimento à CAPES é indispensável, essencial. Sem seu apoio esta tese não teria sido possível, e eu não saberia que sou apaixonada por pesquisa – e talvez nem mesmo a dimensão da relevância de tal atividade no mundo.

Os outros motores que me auxiliaram a tecer o conteúdo deste trabalho são mentes e personalidades que admiro por diferentes razões e que, provavelmente, farão parte de minhas melhores memórias por muito tempo.

Agradeço à minha orientadora Patrice Schuch – orientadora desde o período do TCC. Sem dúvida essa tese também não seria possível sem seu apoio, sua aceitação e sagacidade. Patrice me inspira intelectualmente de modo bastante intrigante: existe uma qualidade em seu raciocínio que pouco encontrei nos anos em que fui acadêmica.

Também expresso gratidão à Patrice por sua paciência (comigo), sua lucidez e seu enternecimento.

Meu muito obrigada aos professores Arlei Sander Damo, Débora Krischke Leitão e Jean Segata que integraram a banca de qualificação de minha tese e que se dedicaram a discutir meu trabalho de modo fascinante e animador. Sinto-me muito honrada pelo tempo que dedicaram na leitura de meu escrito, assim como honrada pela atenção que dispensaram ao então futuro de minha pesquisa.

Quero agradecer também aos colegas do NACi (grupo o qual pouco participei, é verdade – minha culpa) que se empenharam em debater minha investigação e a sugerirem ideias proveitosas e revigorantes. Fernanda Cruz Rifiotis, Cláudia Fonseca, Helena Fietz, Helena Lancellotti e Caroline Silveira Sarmiento, vocês são mulheres incríveis, admiráveis e obrigada por seus estímulos (intelectuais, espirituais, de personalidade...).

Eternamente grata aos encontros acadêmicos e amigáveis que tive com minhas amáveis colegas Silvana Jesus do Nascimento e Deissy Cristina Perilla Daza. Todas nós torcendo por nós!

Feliz por ter em minha vida Caroline Silveira Sarmiento, uma pessoa cheia de alegria, energia, boa vontade e bondade. Sempre amiga e inspiradora, eu agradeço a Carol por me apoiar em diversos momentos nesse doutorado, e por estar sempre em minhas aulas de estágio docente dando uma força!

Sem conseguir não rir, sinto somente gratidão aos momentos que passei com Débora Wobeto. Foram momentos de aprendizagem, é verdade, mas também de muitos desentendimentos cômicos em espaços sérios (como congressos). Passamos, no entanto, noites rindo de nossas gafes em um hotel nos alpes suíços (os antropólogos e antropólogas ressignificam as capacidades de um ar condicionado quebrado).

Não posso deixar de estender meus agradecimentos a três pessoas que admiro muito e que me inspiram a continuar seguindo nas escritas, nos *insights*, nos caminhos da vida: Francieli Ruppenthal, Diéssica Shaiene Gaige e Gabriela Felten da Maia. Suas personalidades receptivas e seus (nossos) problemas “reais” fizeram-me sentir confortável no meio acadêmico. Em um meio em que parece que ninguém sofre, nós sofremos e damos a volta por cima!

Ao fim do doutorado tive a sorte de encontrar Rodrigo Ghedin, jornalista responsável pelo portal Manual do usuário que me oportunizou um espaço para escrever temas sobre “pirataria” em seu canal de comunicação. Ghedin, talvez você não saiba, e se não ler essa tese talvez nunca saberá, mas com a chance de me deixar expressar e

dialogar com o público de seu site, você me trouxe entusiasmo e vontade de continuar trabalhando com a temática (mesmo em um cenário político e profissional desolador).

Tenho que agradecer à autora da capa desta tese. Nicole Grassi, talentosa amiga, obrigada por conseguir congregar os principais aspectos abordados neste estudo em uma imagem! E obrigada também por sua torcida para que eu me tornasse doutora. Continuemos (com todos os nossos rolês aleatórios e programas estranhos de tv)! Também agradeço ao Paulo Pilotti, que com muito zelo leu todo este trabalho em minutos (exagero) me auxiliando em sua revisão ortográfica.

Agradeço igualmente àqueles que não fizeram parte deste trabalho de modo tão imediato e/ou presente, mas que me motivaram indiretamente.

Obrigada Rosana Pinheiro-Machado por todo o apoio. Valeu Louise Scoz, por nosso intercâmbio de ideias, e por rir sem muitos esforços de minhas piadas. Agradeço ao sempre maravilhoso Ruben Oliven que (sutilmente, amigavelmente e majestosamente) não quis ler minha tese, mas que ainda assim me deixa sempre orgulhosa de seus feitos, e que me motiva e me enche de alegria sempre que me escreve. Obrigada Fabrício Solagna por me iluminar com suas ideias e sagacidade. Também quero agradecer à Érika Bezerra de Meneses Pinho pela beleza de sua energia e de sua folia (que compatibiliza com a minha), e ao Ricardo César Gadelha de Oliveira Júnior que finalmente acompanhará o Fortaleza jogar na “série A” esse ano.

Eu não poderia deixar de mencionar o carinho que recebi e que me foi muito acolhedor – e conseqüentemente motivador – da secretaria do PPGAS. Inicialmente esse carinho me foi transmitido através da sempre querida Rose. Após, me foi comunicado por meio da energia calorosa transmitida por Caroline Silveira Sarmiento. Em seguida, esse carinho se apresentou na secretaria com a carismática e espirituosa Jéssica Nunes da Silva e, em seguida, com o acolhimento de Rossana D'Alessandro Kosciuk. Confesso que quando não queria, ou não tinha mais o que fazer no Campus do Vale, era a secretaria que me acolhia.

A todos, eu agradeço imensamente. Todas as interações, risos, afetuosidades foram singulares e marcaram minha vida. Tudo me ajudou a produzir esta tese. Sem carinho e empatia não conseguiria. Obrigada!

RESUMO

Esta tese tem como temática a distribuição do entretenimento no campo digital – filmes, músicas, e produções correlatas –, e(m) sua relação com a tecnologia *streaming* (legal) e com a “pirataria” digital. Mais especificamente, este estudo aborda as relacionalidades de tais atores, enfatizando suas dinâmicas de coprodução e capacidades de habitação do acesso ao entretenimento e do regime de propriedade intelectual. Esta investigação objetiva analisar as relações que se instauram entre *streaming* (legal) e a “pirataria”, que atravessam, tensionam e (re)produzem o entretenimento distribuído ao público na atualidade. A partir de tal objetivo, é possível perceber que os arranjos do acesso e do consumo ao entretenimento são delineados não somente pela indústria fonográfica e cinematográfica, mas por elos legais e ilegais produtivos e transformadores das relações entre indústria, leis e “pirataria”. Neste processo, são sublinhadas características fluídas e estratégias contíguas entre tais categorias e agentes – a indústria e a “pirataria”. Também é possível visualizar os meios “piratas” e as plataformas de streaming como atores dotados de capacidades (d)e modos de habitem (ocuparem, povoarem) o regime de propriedade intelectual, (re)configurando-o, atualizando-o e adaptando-o a seus interesses. Concluo que a distribuição do entretenimento é atravessada por elos legais/ilegais que, atuando em coautoria, interferem, habitam e atualizam a vida social, práticas sociotécnicas e as leis de regime de propriedade intelectual.

Palavras-chave: Entretenimento, Pirataria Digital, Propriedade Intelectual, Acesso, Autoria

ABSTRACT

This thesis has as its theme the distribution of entertainment in the digital field - movies, music, and related productions - and its relation to streaming technology and digital piracy. This study addresses the relationalities of such actors, emphasizing their coproduction dynamics and dwelling capacities of access to entertainment and intellectual property regime. This research aims to analyze the relations that are established between streaming (legal) and “piracy”, which are crossed by tensions and, at the same time, (re)produce the entertainment distributed to the public today. From this objective, it is possible to realize that the arrangements for access and consumption to entertainment are delineated not only by the music and film industry, but by productive legal and illegal links that transform the relations between industry, laws and “piracy”. In this process, fluid characteristics and strategies contained between such categories and agents are underlined. It is also possible to view “pirate” media and streaming platforms as actors with capabilities and ways of dwelling the intellectual property regime, (re)configuring it, updating it and adapting it to their interests. I conclude that the distribution of entertainment is crossed by legal / illegal links that, acting in co-authorship, interfere, dwell and update social life, as well, socio-technical practices and intellectual property regime laws.

Keywords: Entertainment, Digital Piracy, Intellectual Property, Access, Authorship

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

- Figura 1** – Campanha Anti-Pirataria Universal Music
- Figura 2** – Campanha Anti-Pirataria “Get it Right”
- Figura 3** – Metallica - *Nothing Else Matters*
- Figura 4** – Alerta de violação de direitos de propriedade intelectual
- Figura 5** – DMCA *Takedown Abuse*
- Figura 6** – Google protesta contra SOPA e PIPA
- Figura 7** – “The day we fight back”
- Figura 8** – Interface Reddit
- Figura 9** – Mensagem Netflix ao uso do VPN
- Figura 10** – Lançamento Leonflix
- Figura 11** – Lista Alternativa a programa de *streaming* (Reddit)
- Figura 12** – Deezloader comunicado
- Figura 13** – Leonflix e o Tráfego Global de Usuários (março de 2019)
- Figura 14** – Interface de Leonflix
- Figura 15** – Leonflix e a extração de fontes

LISTA DE SIGLAS

A.B – Assembly Bill

ARPA – Advanced Research Projects Agency

BBS – Bulletin Board System

BPI – British Phonographic Industry

BSA – Business Software Alliance

CAAST – Canadian Alliance Against Software Theft

CFAA – Computer Fraud and Abuse Act

CNJ – Conselho Nacional de Justiça

CSS – Content Scrambling System

DMCA – Digital Millenium Copyright Act

EFF – Electronic Freedom Foundation

F/OSS – Free and Open Source Software

FASTR – Fair Access to Science and Technology Research Act

FLAC – Free Lossless Audio Codec

HBA – Hecho em Buenos Aires

HFA – Harry Fox Agency

Hi-Fi – High Fidelity

ICHC – I Can Has Cheezburguer

IFPI – International Federation of the Phonographic Industry

IMDb – Internet Movie Database

INPI – Instituto Nacional da Propriedade Intelectual

IPEA – Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada

IPO – Intellectual Property Office

ISP – Internet Service Provider

MNPR – Movimento Nacional da População de Rua

MP3 – MPEG Audio Layer-3

MPAA – Motion Picture Association

NMPA – National Music Publishers Association

NOI – Notificações de intenção

NSA – National Security Agency

OMC – Organização Mundial do Comércio

P2P – Peer-to-peer

PIPA – Protect IP Act

PRS – Performing Right Society

RIIA – Recording Industry Association of America

SOPA – Stop Online Piracy Act

SPA – Software Publisher’s Association

SSD – Solid State Drive

TAR – Teoria Ator-Rede

TPB – The Pirate Bay

TRIPS – Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights

URL – Uniform Resource Locator

USTR – Office of the US Trade Representative

VCR – Video Cassette Recorder

VHS – Video Home System

VoD – Vídeo on Demand

VPN – Virtual Private Network

Windows ME – Windows Millennium Edition

WIPO – World Intellectual Property Organization

WWW – World Wide Web

SUMÁRIO

Agradecimentos	5
Resumo	8
Abstract	9
Lista de Ilustrações	10
Lista de Siglas	11
Introdução	17

Capítulo I: INCORPORANDO “DESAPROPRIAÇÕES”: *STREAMING*, “PIRATARIA” E SUAS DINÂMICAS DE COPRODUÇÃO

1.1 O Napster e a reconfiguração da indústria	52
1.1.1 iTunes	56
1.2 <i>Streaming</i>	57
1.2.1 Conexões com a “pirataria”	59
1.2.1.1 A “pirataria” como inteligência de mercado	60
1.2.1.2 <i>Todo ouvidos: o streaming</i> de música e a apreciação do consumidor	62
1.3 A valoração do “grátis”	65
1.3.1 Desestabilizando <i>enforcements</i>	69
1.4 Trânsitos (i)legais, comportamentos fluídos	72

Capítulo II: ECONOMIA MORAL DO ACESSO: GANANCIOSOS, LADRÕES E O ENTRETENIMENTO

2.1 Compartilhadores de sentidos de justiça	78
2.1.1 Gnutella	82
2.1.1.1 <i>See? they *CAN* bring you good things</i>	83
2.1.2 The Pirate Bay (TPB)	84
2.1.2.1 Baía do sarcasmo	86
2.1.3 Economia moral “pirata”	89
2.2 Condenando e intimidando	92
2.2.1 A culpa pedagógica	93
2.2.2 O público no banco dos réus	96

2.3 O <i>streaming</i> e as moralidades incorporadas	102
2.4 A técnica e as economias morais híbridas	103
2.4.1 A rede, os militares e os <i>hippies</i>	103
2.4.2 O <i>streaming</i> , o mercado e as lógicas de “pirataria”	106

Capítulo III: ENCONTROS E DESENCONTROS COM O ESTADO: CONTROLES DE LEGIBILIDADE E “SITUAÇÕES DE ‘PIRATARIA’”107

3.1 Regulando a propriedade intelectual	110
3.1.1 Mobilizações sociais e o gerenciamento das normas	115
3.2 “Situações de ‘pirataria’” e a ilegibilidade das leis	125
3.2.1 Direitos mecânicos: quem/o quê é ilegível?	129
3.2.1.1 Compendo ilegibilidades	130
3.2.2 Domesticando propriedades	137
3.3 Molda(n)do pela/a lei	142

Capítulo IV: REMENDANDO LÓGICAS: O CONSUMO DO ENTRETENIMENTO “PIRATA” NO *REDDIT*143

4.1 <i>Reddit</i>	147
4.1.1 Eleição do campo	149
4.1.2 Inserção em campo: <i>r/Piracy</i>	150
4.1.2.1 Cautela e anonimização.....	153
4.2 A composição do entretenimento: a “pirataria” contra, a partir e a favor do <i>streaming</i>	155
4.2.1 Multiplicidade de plataformas: confusão e retrocesso	157
4.2.2 Geolocalização e a produção da existência na ausência	163
4.2.2.1 A manipulação de fronteiras e a fabricação do Spotify	164
4.2.2.2 Catálogos artesanais	170
4.2.3 “Pirataria” de qualidade	174
4.2.3.1 4K	176
4.2.3.2 FLAC	178
4.2.3.3 Sentidos de qualidade	181
4.2.4 “Pirataria” e as relações duradouras	182
4.3 Notas conclusivas	187

Capítulo V: ROTAS DA CRIATIVIDADE: O NOVO, O VELHO E A METAMORFOSE DO *STREAMING*189

5.1 Trajetórias do compartilhamento	194
---	-----

5.2 Novas rotas para o compartilhamento	198
5.2.1 <i>Streaming</i> : produção e acesso coletivo	199
5.2.2 Produções de rotas alternativas para o acesso	204
5.2.3 Compartilhando e solidarizando conhecimento	207
5.2.4 Conhecimentos, dados e equivalentes	208
5.3 O <i>stream-ripping</i> e a permanência do provisório	211
5.3.1 Youtube-mp3.org	212
5.3.2 Adaptar para possuir	214
5.3.2.1 Semeando nostalgia	215
5.3.2.2 Baixando o <i>streaming</i>	219
5.4 Criatividade como capacidade de agência	222

Capítulo VI: EVERYBODY EXPECTS NETFLIX LEVEL: APOLYSE, LEONFLIX E O SERVIÇO DA “PIRATARIA”224

6.1 Imersão em uma vida	226
6.1.1 Apolyse	228
6.1.1.1 Percepções sobre “pirataria”	230
6.2 Leonflix	232
6.2.1 A produção artificial da escassez e sua reprodução na “pirataria”	235
6.2.2 Espaços estratégicos de existência e de legado	237
6.3 Favores são serviços: as demandas junto ao serviço “pirata”	238
6.3.1 Produzindo dádivas	241
6.3.1.1 Elogios, trocas e o <i>status</i> da “pirataria”	243
6.3.1.2 Doações, afeições e as suspeitas da dádiva	248
6.4 Notas finais	255

Considerações Finais256

Referências263

ANEXO I 289

ANEXO II290

[...] Primeiro trouxeram o ímã. Um cigano corpulento, de barba rude e mãos de pardal, que se apresentou com o nome de Melquíades, fez uma truculenta demonstração pública daquilo que ele mesmo chamava de a oitava maravilha dos sábios alquimistas da Macedônia. Foi de casa em casa arrastando dois lingotes metálicos, e todo o mundo se espantou ao ver que os caldeirões, os tachos, as tenazes e os fogareiros caíam do lugar, e as madeiras estalavam com o desespero dos pregos e dos parafusos tentando se desencravar, e até os objetos perdidos há muito tempo apareciam onde mais tinham sido procurados, e se arrastavam em debandada turbulenta atrás dos ferros mágicos de Melquíades. "As coisas têm vida própria" apregoava o cigano com áspero sotaque, "tudo é questão de despertar a sua alma." José Arcadio Buendía, cuja desatada imaginação ia sempre mais longe que o engenho da natureza, e até mesmo além do milagre e da magia, pensou que era possível se servir daquela invenção inútil para desentranhar o ouro da terra.

Gabriel García Márquez, *Cem Anos de Solidão* (p.7-8, 2015).

INTRODUÇÃO

Pirataria com Aspas

Antes de adentrar na temática, objeto, objetivos e metodologia que compõem esta tese, julgo importante estabelecer a seguinte observação: a categoria analítica “pirataria”, assim como suas variações vocabulares – como as palavras “pirata”, “piratas” e “piratear” –, são aqui apresentadas juntamente ao recurso gráfico das aspas. Tal eleição (política) se dá em razão de a palavra “pirataria” ser amplamente significada e compreendida a partir de percepções de “poderosos para se referirem à atividade de reprodução e venda de cópias não-autorizadas de mercadorias valorizadas pelos consumidores contemporâneos” (RIBEIRO, 2010, p. 27).

Em se tratando de violação da propriedade intelectual, o termo “pirataria” existe desde o século XVII quando, inicialmente, era tratada como uma metáfora às desapropriações em alto-mar, para depois, ao fim de tal século, ser incorporada nos dicionários europeus designando a prática daqueles que “unjustly prints another person’s copy”¹ (JOHNS, 2009 p. 23). Assim, buscando não acompanhar tal gramática de marginalização (que subsiste na atualidade), opto por me utilizar das aspas para tratar a “pirataria”. Tal sinal gráfico representa, aqui, um mecanismo de relativização das definições dominantes de tal termo, indicando uma superação de seu sentido formal e um questionamento sobre suas conotações marginais².

Importante destacar que a “pirataria” a que me refiro nesta tese será sempre referente à violação de direitos autorais, e não à propriedade industrial. Também interessa salientar que a “pirataria” que aqui me dedico se realiza através do consumo de conteúdo de filmes, músicas e produções correlatas que são reproduzidas por dispositivos

¹ Em português: “injustamente imprime a cópia de outra pessoa”.

² Vale sublinhar que muitos dos que violam/violaram as leis de propriedade intelectual se apropriaram dos termos “pirataria” e “piratas”, incorporando em suas identidades as noções de “fora da lei” e de “perigo” ao *status quo* – tal como o Partido Pirata –, contudo, frente à uma designação historicamente utilizada para hostilizar a prática, e frente à pluralidade de noções sobre a “pirataria”, elejo a expressão da relativização através das aspas como melhor modo de tratar tais atividades e seus atores.

tecnológicos (como computadores desktop, tablets, notebooks, smartphones, entre outros), e dependentes do uso da internet para seu acesso.

Tema e Objeto de Pesquisa

A popularidade da “pirataria” digital no começo dos anos 2000 promove novas configurações e arranjos junto à indústria do entretenimento distribuidora de filmes, músicas e produções correlatas. Com a ampliação do uso dos computadores pessoais e da internet³, a produção de formatos “piratas” de distribuição e acesso às produções musicais e visuais é intensificada, reconfigurando os modos do público em perceber e consumir os arranjos comerciais convencionais. Reconfiguro sentidos, noções e consumos, a “pirataria” digital rapidamente passa a integrar um campo de disputas com a indústria do entretenimento, em que as leis, os sentidos de justiça, e a moralidade protagonizavam os discursos e justificativas de tal conflito.

Por um lado, a violação aos direitos autorais era interpretada por gravadoras e estúdios de cinema como ocasionadores de reduções nas receitas da indústria fonográfica e cinematográfica, tornando o regime de propriedade intelectual um dos instrumentos de responsabilização e culpabilização mais potentes diante das práticas “piratas”, já que amparados na lei formal. Por outro lado, o compartilhamento gratuito e considerado ilegal de arquivos (de músicas, filmes, e demais produções) justificava-se não apenas pelas inconveniências do consumo através de preceitos de acesso do mercado formal – como preço de CD’s, DVD’s, conteúdo de tais formatos de reprodução –, mas também pela crença, de alguns programadores e usuários, de que o acesso à informação e à cultura deveriam ser livres.

Permeada por intensas disputas legais, morais e de mercado, as relações entre indústria e “pirataria” remontam às fricções instauradas entre direitos intelectuais e a ascensão de novas tecnologias – como nos casos envolvendo a televisão, o vídeo cassete *Betamax* e a fita VHS (*Video Home System*). É possível dizer que um dos setores mais afetados pela manifestação da criatividade sociotécnica através de inovações tecnológicas de reprodutibilidade seja o da regulação da propriedade intelectual: as novidades técnicas

³ Em meados dos anos 1990, o acesso à internet é extensivamente difundido em meios domésticos e demonstra amplo crescimento de usuários, especialmente a partir de 1997 (COFFMAN & ODLYZKO, 2001).

que alteram, ou ameaçam alterar, substancialmente o controle dos direitos autorais e dos proveitos que estes oportunizam a seus titulares, são, via de regra, alvo de interferências circunscritas em um campo de disputas legal e moral.

Em meados dos anos 2000, empenhando-se em reverter o trânsito do público por entre acessos gratuitos para os acessos controlados por normas globais, as indústrias fonográfica e cinematográfica fizeram do entretenimento, juntamente com a “pirataria” digital, um campo de debates e conflitos em que o binômio legal/ilegal, apesar de ser um dos motes protagonista, passou a ser ofuscado pelas demandas de melhores serviços e tratamentos junto ao consumidor. Como maiores exemplos de atualizações no modo de acessar e distribuir conteúdo após o advento da popularidade da “pirataria” estão o reprodutor de áudio iTunes e os usos da tecnologia *streaming*.

Em 2003, no auge da notoriedade do consumo “pirata”, a empresa Apple anuncia o player de media iTunes. Um de seus maiores atrativos residia na possibilidade da compra individual de canções (sem a necessidade de comprar um CD), e em seu preço considerado moderado – cada música custava US\$ 0,99. Considerado um dos principais expoentes da transição da distribuição (legalizada) de música ao campo digital, e um dos recursos de acesso que melhor respondia às vantagens da “pirataria” até então, a popularidade do iTunes persistiu até o advento da tecnologia *streaming*.

Essa surge como uma possibilidade de atrair, mais fortemente, o público ao universo legalizado do consumo. Essa expectativa residia/reside na oferta da compra do acesso ao conteúdo (e não ao conteúdo individualizado); no considerado baixo custo dessa compra; em sua praticidade funcional; em seu catálogo percebido por muitos como suficiente; e em sua oferta de autonomia ao cliente – que poderia assistir/escutar o que quisesse, quando quisesse.

Assim, muitas especulações sobre a potencialidade do *streaming* em estreitar os acessos “piratas” e, até mesmo, colocar um fim à “pirataria”, foram proferidas por pesquisadores, jornalistas e demais formadores de opinião. A tecnologia em questão, populariza-se junto à indústria apresentando não somente novos formatos de transmissão de conteúdo e novo tratamento ao consumidor, mas também sugerindo, em sua configuração e discursos (de CEO’s), a obsolescência dos usos da “pirataria”.

No entanto, neste contexto, algumas perguntas motivaram-me a empreender esta tese: A “pirataria” estaria acabando? Senão, o que leva os atores a persistirem consumindo conteúdo “pirata”? Quais relações, moralidades, desejos, perspectivas conservam a violação dos direitos autorais em um cenário de distribuição de conteúdo, a princípio,

prático, conveniente e de baixo custo? Qual a relação (e seus efeitos) do *streaming* com a “pirataria”? Quais as limitações da atração do *streaming* legalizado? Quais as lógicas e criatividade que habitam tanto as normas de propriedade intelectual, as políticas de uso das plataformas legais, e a “pirataria”? Essas perguntas motivaram-me a empreender este trabalho.

Neste cenário, o tema da tese que aqui apresento é o da distribuição do entretenimento – especialmente de filmes, músicas, e produções conexas – a partir da tecnologia *streaming* e sua relação com a “pirataria” digital. A partir de dados produzidos no período de julho de 2015 a maio de 2019, objetivo compreender como o entretenimento produzido por corporações é manuseado, negociado e (re)arranjado nesta relação. Para tal fim, destaco as capacidades criativas dos atores, capacidades que moldam e habitam as disposições do entretenimento, tensionando racionalidades e racionalidades entre indústria (fonográfica e cinematográfica), “pirataria” e leis.

Enquanto antropóloga busco, com esta tese, demonstrar uma perspectiva das relações entre indústria e “pirataria” que transcenda os conflitos – alicerçados, sobretudo, em razão das normas oficiais –, e que destaque as criatividade localizadas nas coproduções de modelos de distribuição, de acesso e de fruição do conteúdo. As noções de coprodução e coautoria nas disposições das produções em questão são ideias gerais que acompanharão integralmente essa tese: todos os atores analisados (produtores, artistas, CEO’S, serviços de *streaming*, representantes legais, assinantes, usuários, programadores e programas “piratas”) são autores (em seus diversos níveis) das formas, práticas, lógicas e moralidades que compõem a distribuição e os acessos a bens como músicas e filmes.

Para situar o leitor por entre as relações de distribuição legal/ilegal (“pirataria digital) do entretenimento, abordo, brevemente, práticas e eventos que delinearão e atualizaram estratégias de mercado, assim como colonizaram (e inspiraram colonizações) o regime de propriedade intelectual e a própria indústria. Compreender as dinâmicas entre violação e proteção de direitos autorais requer elucidações sobre as alterações nos formatos da circulação do entretenimento, já que essas evidenciaram interesses díspares sobre liberdade e controle de acesso em tal âmbito.

Redistribuindo o entretenimento: a “pirataria” digital

Destaco que, em 1999, é desenvolvido e disponibilizado aos usuários da internet o Napster, um programa de compartilhamento de arquivos em formato MP3⁴. Gratuito, e não observando as regulações de propriedade intelectual, o canal basicamente oportunizava a seus usuários uma nova opção de consumo que transcendia o formato de mercado dominante e oficial. Basicamente, o Napster oportunizava a transcendência do formato de mercado dominante e oficial.

Shawn Fanning, criador do Napster – à época, um adolescente de 19 anos residente nos Estados Unidos – quis viabilizar um programa que facilitasse o acesso às músicas MP3, já que naquele período os sites que permitiam acesso gratuito às canções não ofereciam variedade musical, além de se mostrarem demasiado lentos – isso em decorrência da sobrecarga que os servidores (geralmente apenas um) tinham que suportar ao alimentar as solicitações de *downloads* dos usuários.

Buscando simplificar o acesso às músicas na rede, Fanning cria um sistema que, basicamente, realizava a leitura de arquivos de músicas MP3 em um disco rígido e publicava a lista destes arquivos em um servidor da rede. Quando alguém procurava por alguma música, o buscador do site explorava a requisição nos computadores das pessoas que se encontravam online, mostrando opções de máquinas que continham as músicas e que eram possíveis de serem compartilhadas naquele momento (CASTRO, 2001). Assim, quem utilizava o Napster automaticamente tinha uma lista das músicas que continha em seu computador associada a um banco de dados que podia ser vasculhado por outra pessoa.

Apesar tal inventividade ter proporcionado aos milhares de apreciadores de músicas conectados à rede certa economia e autonomia no consumo, o programa rapidamente se percebeu nas malhas do campo jurídico.

A notoriedade da criação de Fanning entre os consumidores de entretenimento musical se destacou também junto à indústria fonográfica, que promoveu diversas empreitadas legais a fim de retirar o programa do ar. Um dos casos judiciais mais

⁴ O MP3 corresponde a um formato eletrônico de compressão de músicas digitais que permite que áudios sejam ouvidos em boa qualidade mesmo ocupando espaços pequenos no computador. A qualidade das músicas em MP3 é muito semelhante à qualidade das músicas vendidas em CD's, fato que instigava ainda mais a manifestação de gravadoras sobre o compartilhamento de músicas em tais formatos. (ROHRMANN, 2001).

polêmicos movidos contra o Napster foi o proposto pela RIAA (Recording Industry Association of America) – organização que representa as gravadoras nos Estados Unidos –, que acusou o compartilhador de violação de direitos autorais. A RIAA acreditava que o novo cenário digital prejudicava a venda de CD's⁵, responsabilizando subsidiariamente o canal sociotécnico pelas cópias realizadas diariamente por seus usuários.

Em 2001, após ameaças e ações legais, o Napster em sua versão “pirata”⁶ foi retirado do ar. Apesar da criação de Fanning não permanecer ativa por muito tempo em seu formato “ilegal”, o programa foi excepcionalmente popular à sua época, podendo ser considerado um marco não apenas na reconfiguração da distribuição do entretenimento, mas também no que concerne às disputas existentes entre propriedade intelectual, acesso e “pirataria” digital.

Inspirados pela trajetória do Napster, diversos programas de compartilhamento foram criados – como Gnutella, Kazaa, Soulseek, entre outros –, ampliando a oferta do entretenimento “pirata” aos vídeos, e incluindo entidades que buscavam defender os interesses autorais dos estúdios estadunidenses – como a MPAA (Motion Picture Association) –, na disputa contra a atividade de tais programas. Desde então, a “pirataria” digital se torna ubíqua na rede e, há duas décadas, provoca estúdios, gravadoras e artistas a se reinventarem comercialmente, seja em suas estratégias de venda, seja em seus planos de combate à “pirataria”, ou mesmo em seus modos de habitar/ocupar/experienciar recursos “piratas” e as normas de propriedade intelectual.

Para além de tais disputas (e dinâmicas de criatividade), é importante destacar a importância do Napster para o mercado, para o consumo, e para os desejos e experiências do público: a criação de Fanning localizou o entretenimento no campo digital e promoveu novas lógicas de acesso e justiça, especialmente às gerações de jovens do começo dos anos 2000. Ao entretenimento convencional foi imposto um novo cenário que destacava a inconveniência e inadequação de suas estratégias: a compra de CD's e DVD's, assim como o aluguel de filmes, não mais satisfaziam o público e, conseqüentemente, nem as expectativas da indústria em termos de lucro, submetendo-a a repensar suas técnicas de venda e atração junto a seus potenciais consumidores.

⁵ Para além dos *downloads* considerados ilegais, também havia a prática de copiar músicas baixadas e colocá-las em CD's – permitindo que o público elaborasse sua própria lista de reprodução e a escutasse onde quisesse – tornando a venda legítima de tais discos anacrônica ao público.

⁶ Atualmente o Napster é um serviço de streaming de músicas legalizado, administrado por outros atores que não os originais.

A relação da indústria com a “pirataria” culminou em esforços daquela em concentrar, novamente, o público consumidor no universo legalizado do entretenimento. Um dos empreendimentos mais célebres foi, como comentei, o lançamento do iTunes pela Apple no começo dos anos 2000, o que passou a situar, também, a música legalizada no contexto cibernético. Apesar de apresentar êxito, tal formato de reprodução carecia de praticidade e, de certo modo, acessibilidade – seus usuários poderiam comprar as músicas e escutá-las somente nos dispositivos da Apple. Neste contexto, a “pirataria” digital permaneceu sendo um meio de acesso popular entre o público.

O campo de disputas entre modos de distribuição de conteúdo passou a apresentar, recentemente, perspectivas de contornar a “pirataria” quando da popularidade da tecnologia *streaming*. Saliçada com a plataforma de vídeo Netflix entre os anos 2008 e 2009, o *streaming* foi percebido por muitos – CEO’s, jornalistas e demais formadores de opinião – como esperança à diminuição e extinção da “pirataria”. Fundamentavam-se tais expectativas nas características atraentes ao consumidor – que muito se assemelhavam às demandas que usuários realizavam em canais “piratas” à indústria dominante –: como o relativo baixo custo dos serviços de *streaming*; sua modalidade *freemium* presente em plataformas de áudio; sua praticidade; e seus catálogos e bibliotecas cativantes. As estratégias dessas plataformas muito refletem as dinâmicas, os esforços e as contendas entre indústria e “pirataria”, sugerindo, como mostrarei, uma incorporação/habitação da funcionalidade “pirata” pela/na indústria.

Deste modo, pode-se dizer que a tecnologia *streaming*, enquanto meio de reprodução de entretenimento popular na atualidade, se faz produto de uma cadeia de eventos que envolvem inovação tecnológica, “pirataria”, desejos, estratégias e a importância da internet no cotidiano e no desenvolvimento de populações. Inspirando-me nas reflexões de Akrich (2014), penso que, como produto sociotécnico, o *streaming* também é produtor: de novos meios de acesso, de subjetividades, de moralidades e de disputas e relações com os direitos de propriedade intelectual, como mostrarei.

METODOLOGIA

Apresentando agentes

Antes de apresentar as influências e fundamentos metodológicos que me auxiliaram a produzir e a analisar os dados em meu campo, gostaria de apresentar, rapidamente, os agentes e interlocutores que compõem esta tese.

Redes de computadores descentralizadas, servidores, redes de comunicações privadas, metadados, arquivos, *downloads*, extratores, decriptadores, tecnologias *streaming*, Spotify, Deezer, Tidal, Hulu, Netflix, Amazon Prime Video, Leonflix, The Pirate Bay (TPB), Napster⁷, CEO's, programadores, consumidores e simpatizantes “piratas”, leis, advogados, juízes, relatórios.

Os atores acima citados compuseram uma convergência sociotécnica de agentes que possibilitaram essa tese.

Para a realização deste trabalho, investiguei as atuações, moralidades e arquiteturas de programas de compartilhamento “piratas”; analisei estratégias, estruturas e aspectos sociais da tecnologia *streaming*; pesquisei sites de notícias, mídias sociais, blogs, fóruns, vídeos, documentos, relatórios, processos judiciais e pesquisas científicas que tratassem das relacionais entre “pirataria” digital, *streaming*, acesso e distribuição do entretenimento.

Minhas investigações se deram, sobretudo, a partir de rastreamento digital de informações através de buscadores de conteúdo (como Google e Google Scholar), de mídias sociais (como o Reddit) e de entrevistas abertas e semi-estruturadas (BONI e QUARESMA, 2005; MATOS, 2005).

Mais especificamente, investiguei programas como The Pirate Bay (TPB), Gnutella e Napster a fim de compreender as capacidades de transformação social, moral e comercial que programas “piratas” da década de 2000 desempenharam junto à indústria e ao mercado do *streaming* legalizado. A investigação junto a estes compartilhadores de arquivos compreende, temporalmente, o início desta pesquisa: o exame dos compartilhadores mostrou-se, em meu estudos, significativo, pois não raro eram

⁷ A eleição em pesquisar as plataformas elencadas se deve à popularidade de tais canais no mundo ocidental, e a seu impacto no consumo legal e ilegal.

exaltados por interlocutores; atuavam como referências sobre o polêmico “início da ‘pirataria’”; e apontavam a força da ubiquidade “pirata” e do simbólico fim do controle do(s) (modos de) acesso por detentores de direitos autorais. Ainda que não tão populares ou mesmo atuantes hodiernamente, esses compartilhadores estabeleceram um passado frutífero que ainda cultiva inspirações em usuários e programadores “piratas” e localiza/referencia suas atuações no presente.

O estudo de tais compartilhadores também se mostra relevante porque é a partir deles que as demandas do público por um novo formato de acesso e de distribuição de entretenimento ocorre. Tais programas foram, não apenas instrumentos sociotécnicos de satisfação de atores engajados no consumo de músicas e vídeos, mas também expressão drástica de uma indústria que não acompanhava os desejos de seu público.

Também investiguei programas “piratas” dedicados à reprodução (e extração do) *streaming*, como Leonflix, Popcorn Time e Deezloader, programas que me auxiliaram a compreender bricolagens e reconfigurações de acesso a partir de agências localizadas às margens (DAS e POOLE, 2004), mas que, no entanto, também se expressavam como coautoras da distribuição do entretenimento.

Já os serviços de *streaming* mais atuais, e que configuram um dos protagonistas desta tese, são aqueles que apresentam como principal fim a venda de acesso/assinatura. Minha análise contempla plataformas como: Spotify, Netflix, Deezer, Tidal, Hulu e Amazon Prime Video. Estes também foram analisados por mim a partir de suas operacionalidades, sociabilidades, características sociotécnicas, manifestações formais em documentos e/ou discursos de seus representantes, além de sites de notícia, blogs, e minhas próprias experimentações técnicas junto a tais plataformas.

CEO’s, atores em prol de gravadoras e estúdios, e representantes legais envolvidos com os (outros) atores e com o tema da tese, não foram entrevistados diretamente por mim. Não por falta de tentativa. De modo similar aos esforços etnográficos de Sherry Ortner (2010), quando esta empenha-se a estudar os grandes estúdios de Hollywood, nunca obtive respostas das grandes personalidades que minha investigação abrange. Busquei em diversos sites os e-mails de tais atores e, quando os encontrava, enviava mensagens explicando-lhes meu interesse. Mas nunca recebi um retorno.

Apesar do distanciamento aos sujeitos acima citados, tive a oportunidade de empreender etnografia com consumidores “piratas” em que o contato com os interlocutores e interlocutoras se deu de modo direto. Ou seja, foi possível estabelecer

diálogos escritos com praticantes da “pirataria” a partir de uma mídia social chamada Reddit – espaço social que esclarecerei ao longo dessa introdução.

Basicamente, junto à mídia social em questão, estabeleci contato com 314 interlocutores de 31 países – localizados em 5 continentes. Estes interlocutores participaram de entrevistas abertas e entrevistas semiestruturadas aplicadas por mim. Tais metodologias relacionam-se com a determinação do investigador em propor um tema específico, deixando o entrevistado optar livremente pelos modos de construir sua resposta – sendo que este pode introduzir outros tópicos interessantes à pesquisa (e ao investigador) (MATOS, 2005).

A entrevista aberta é realizada a partir da introdução do tema ao interlocutor, que possui liberdade de discorrê-la. Basicamente, as perguntas são respondidas no âmbito de uma conversação informal. Tal entrevista oportuniza ao pesquisador obter detalhamentos sobre o assunto que deseja investigar. (BONI e QUARESMA, 2005)

Já a entrevista semiestruturada, de acordo com Boni e Quaresma (2005), combina perguntas abertas e fechadas, em que ao interlocutor é dada a possibilidade de dissertar sobre o tema que lhe foi proposto. Apesar de o pesquisador seguir com o conjunto de questões que previamente definiu, é frequente uma interação semelhante ao de uma conversa informal. Conforme os autores:

O entrevistador deve ficar atento para dirigir, no momento que achar oportuno, a discussão para o assunto que o interessa fazendo perguntas adicionais para elucidar questões que não ficaram claras ou ajudar a recompor o contexto da entrevista, caso o informante tenha “fugido” ao tema ou tenha dificuldades com ele. (BONI e QUARESMA, 2005).

Como diz Duarte (2004), as entrevistas realizadas no campo qualitativo – sobretudo entrevistas com atributos mais livres/abertos –, não constituem tarefa banal na investigação.

Propiciar situações de contato, ao mesmo tempo formais e informais, de forma a ‘provocar’ um discurso mais ou menos livre, mas que atenda aos objetivos da pesquisa e que seja significativo no contexto investigado e academicamente relevante é uma tarefa bem mais complexa do que parece à primeira vista. (DUARTE, 2004, p. 216).

Utilizando-me de pesquisas não-estruturadas junto aos interlocutores do Reddit tive a oportunidade de trocar ideias e informações sobre suas práticas consideradas

“piratas”. Essas práticas também revelaram relações morais, econômicas, e mesmo os usos que tais agentes se valiam de espaços com oferta de conteúdo não-autorizado.

Tais trocas de ideias e informações colaboraram na compreensão dos desafios do *streaming* legalizado, assim como na compreensão da constante habitação de usuários e programas “piratas” no que concerne às normas de propriedade intelectual e à própria indústria do entretenimento.

Por fim, desempenhei etnografia junto a um jovem programador de uma plataforma de *streaming* de vídeo “pirata”, em que tive a oportunidade de não apenas depreender as atividades e emoções de um desenvolvedor, como também perceber os estatutos móveis da produção e da manutenção de canais “piratas” no atual cenário do entretenimento. Assim como aos interlocutores do Reddit, previamente mencionados, realizei pesquisa não-estruturada junto a tal programador, o que rapidamente – pela característica da metodologia aplicada – se tornou um diálogo com aspectos de conversa informal.

Junto a este interlocutor, como tentarei mostrar ao longo da tese, a “pirataria” não mais mostra o acesso como seu maior destaque, mas a experiência do usuário. A abordagem junto a tal programador e sua plataforma será apresentada no último capítulo deste trabalho, encerrando (ao tempo desta pesquisa) um ciclo de demandas por serviços de qualidade presentes desde a popularidade da “pirataria” digital junto aos compartilhadores – sugerindo um novo estatuto “pirata” no campo digital.

Descrições e explicações mais aprofundadas sobre minha imersão em campo, sobre o próprio campo, o rastreamento de dados e meu contato com os interlocutores e interlocutoras, serão explicitados após as considerações sobre a metodologia no contexto digital.

Observações metodológicas

Esta pesquisa tem como interlocutores, dados, campo e meio de transporte ao campo (como bem destacaram Leitão e Gomes (2011), o espaço digital oportunizado pela internet. Não houve, nesta tese, o encontro de corpos físicos entre pesquisadora e interlocutores, nem mesmo espaços físicos: os agentes, as interações observadas, os dados produzidos e o campo experienciado foram possíveis através de redes de transmissão de

dados, *backbones*, provedores de acesso, *url's* (Uniform Resource Locator)⁸, sites, programadores, algoritmos, *hardwares*, entre tantos outros agentes sociotécnicos capazes de produzir e estabelecer mediações entre pessoas e o contexto digital⁹.

Originalmente, como mostra Hine (2015), a etnografia foi fundada na premissa da importância de estar fisicamente junto aos interlocutores ao longo de uma considerável porção de tempo para promover interações, e alcançar dados de primeira mão que possibilitassem relevante compreensão de suas vidas. Contudo, se os interlocutores se utilizam de comunicações mediadas por outros instrumentos, se faz necessário que o etnógrafo ou etnógrafa também acompanhe a ação de tais mediadores. Como diz a autora, é importante que o pesquisador, no contexto cibernético, participe das diversas formas de comunicação e interação de seus interlocutores, não para relatar que são formas menos informativas ou etnográficas, mas para ter uma compreensão mais apurada das interações que estuda (HINE, 2015).

É possível que o etnógrafo se sinta “perdido” ou desconfiado dos dados que coleta em comunicações mediadas por tecnologias digitais, contudo, historicamente os antropólogos também se perceberam limitados em suas capacidades de ver e de participar de eventos em espaços físicos. Como aponta Hine (2015), mesmo em uma aldeia, conduzindo um convencional trabalho de campo baseado em interações face-a-face durante um período prolongado, é provável que o etnógrafo ou etnógrafa estabeleça conexões mais estreitas com determinadas pessoas, mesmo querendo saber o que acontece junto aos outros que compõem o grupo estudado.

Ou seja, o pesquisador ou pesquisadora eram e permanecem sendo limitados em sua capacidade de abranger todos os acontecimentos de seu campo de estudo, isso em razão de a etnografia ser conduzida em uma escala determinada pela capacidade perceptiva humana.

Desse modo, diferentemente de etnografias realizadas a partir do acesso físico ao campo e aos interlocutores – o tradicional “estar lá” etnográfico (GEERTZ, 2005) –, esta pesquisa apresenta formatos e condições que inviabilizam o contato a um ambiente físico,

⁸ A *url* corresponde à identificação de recursos a serem acessados pelos agentes em rede, fornecendo o endereço/caminho para que haja a interação dos atores com os recursos desejados.

⁹ As primeiras noções de tal formato de pesquisa nas ciências sociais foram elaboradas, em 1994, por Arturo Escobar, em seu texto *Welcome To Cyberia* em que o autor destaca as transformações tecnológicas que fermentavam à época como as expressões da cibercultura (ainda que a internet não fosse, neste período, uma tecnologia popular) enquanto um conjunto de técnicas representativas de invenções culturais e produtoras de novos arranjos sociais. Escobar, sobretudo, problematizava práticas e significados articulados na cibercultura, assim como as mudanças que tais usos e simbolismos suscitavam nas pessoas e em suas relações sociais.

ou mesmo a interlocutores em presença física, mas promove a oxigenação metodológica capaz de revitalizar os instrumentos de pesquisa e ampliar o alcance da disciplina a outras formas de interações sociais. Nesse sentido, de acordo com Peirano (2014), a oxigenação metodológica é a própria antropologia, já que a disciplina corresponde a uma “bricolagem intelectual” proporcionada pela constante reinvenção da prática etnográfica frente a diferentes modos de conhecer, e refletir teoricamente, sobre as diferenças nos modos de viver entre os homens.

Conexão, em rede

A antropologia no contexto digital passou a valorizar a ideia de “rede” no sentido latouriano de *ator-rede*: uma estratégia metodológica que permite reconsiderar a natureza da ação revelando agentes humanos e não-humanos (SEGATA, 2016). Reconhecendo os inúmeros atores (humanos e não-humanos) que constituem minha pesquisa, assim como suas inúmeras influências na rede que a formam, encaro a teoria ator-rede (TAR) apresentada, principalmente, por Latour, como uma inspiração etnográfica que se mostrou adequada aos moldes de meu campo.

A TAR permite ao pesquisador ou pesquisadora observar e descrever conexões e reconexões entre humanos e não-humanos que alteram a rede, objetivando dar visibilidade, a partir de rastreamentos, às agências manifestadas não somente por atores humanos, mas também por atores não-humanos. O social, em tal perspectiva teórico-metodológica, se apresentaria “repovoado” (RIFIOTIS, 2016) pelo poder dos híbridos em agirem associativamente no tecido social.

Esta tese se utiliza de tal teoria-metodologia para a descrição e compreensão das dinâmicas envolvendo o acesso nas relações entre “pirataria”, indústria do entretenimento e leis: meu objetivo é rastrear as agências manifestadas não somente por atores humanos (CEO’s, advogados, programadores, usuários “piratas”, entre outros), mas também por atores não-humanos (tecnologias, documentos e normas), para uma melhor compreensão de meus objetivos, já que este trabalho é profundamente atravessado por questões sociotécnicas.

Latour não sugere, no entanto, estender subjetividade às coisas. O que o autor defende é a reconsideração da relevância/vantagem da utilidade de dicotomias como sujeito/objeto para análise do social: mesmo sem intencionalidade, os objetos agem a

partir de uma cadeia de agências distribuídas contribuindo para o molde social (SEGATA, 2017).

Nesta confluência de ações e de efeitos, uma questão se faz importante, especialmente para este trabalho: as relações de poder e dominação na TAR. Investigando um campo permeado por disputas e forças em que alguns atores se utilizam de normas, espaços e discursos localizados em estruturas de poder, enquanto outros atores habitam tais normas a partir de suas práticas consideradas marginais, problematizar a simetria de agência nas relações propostas por Latour se faz essencial.

Ainda que animais, coisas, conceitos, humanos, entre outros sejam considerados analiticamente simétricos a partir da TAR, isso não quer dizer que tal metodologia negue a existência de diferenças entre os actantes. Apenas que, em termos de análise, a consideração integrativa de tais atores é relevante para a compreensão do mundo sociotécnico. Assim, as relações se dariam entre entes assimétricos (em natureza e poder) capazes de agirem simetricamente – todos possuiriam ação – na rede. De acordo com Segata (2017)

Agência, no sentido empregado pela Teoria Ator-Rede não pode ser confundida com intencionalidade, nem mesmo com poder [...]. Agência não é algo que está nas coisas ou nos seres em si, como uma potência interna, uma capacidade individual. É por isso que Latour não trata de “ator-em-si”, mas “ator-rede”. (SEGATA, 2017).

Mas como se realiza uma pesquisa inspirada na TAR? O trabalho do pesquisador ou pesquisadora nesse arranjo se daria através do rastreamento e da descrição dos movimentos de uma associação para as próximas associações. Detectar tais movimentos auxiliaria o investigador a evidenciar os coletivos associados, e os agentes mobilizados que formam e estruturam o objeto de estudo. Desse modo, visibilizar, narrar e descrever todos os atores e mediadores que produzem um efeito no tecido social, incidindo no curso da ação, constituiria a principal tarefa do pesquisador.

As particularidades de meu campo de pesquisa oportunizaram-me tecer redes sociotécnicas junto aos serviços de *streaming*, CEO's, relatórios, processos judiciais, normas, “piratarías” e usuários e programadores “piratas”. Atentando-me às “contingências e cursos da ação, sem pressupor agentes e agências de antemão, e problematizando a suposta diferenciação entre humanos e não-humanos como dois

domínios fechados” (RIFIOTIS, 2016, p. 138), rastreei as redes compostas pelos agentes apontados acima, investigando suas experiências plurais, produtivas e atualizadoras.

Os rastros que me direcionaram à elucidação e à compreensão referentes às dinâmicas de/pelo controle da distribuição e do acesso ao entretenimento se dão, sobretudo, a partir de rastros digitais, expressados através de documentos, notícias, entrevistas, processos legais, blogs, entre outros meios de comunicação digitais.

Como aponta Bruno (2012) o rastreamento digital pode ser interessante à luz da TAR, isso porque as ações de inúmeros agentes podem ser retraçadas de modo relativamente simples se comparado aos meios tradicionais de recuperação de associações, como questionários, enquetes e cálculos. Sendo esta tese fundamentada na internet e em tecnologias e sociabilidades derivadas desta, grande parte do repertório informativo utilizado é acessível através de mecanismos de busca na internet. Os rastros foram analisados e questionados a partir de seus efeitos na formação das relações envolvendo o controle do acesso aos bens imateriais aqui estudados.

Mas em que momento, neste trabalho, se localiza/se dá o “corte” das narrativas extensíveis (rede) que evitam que eu, enquanto antropóloga, trate infundavelmente de uma produção de significados culturais? Tal momento é relevante porque, como aponta Strathern (2011), o poder das redes analíticas não possui limites: a análise pode criar inúmeras formas novas, assim como descobrir outras redes dentro das redes previamente analisadas, sendo quaisquer cumprimentos múltiplos de outros cumprimentos.

Desse modo se fez necessário “barrar” a rede formada pelos agentes em minha análise: o “corte” aplicado por mim decorre da percepção de um ciclo de exigências de experiências de qualidade expressadas por usuários, dirigidas não somente à indústria dominante do entretenimento, mas também às atuais plataformas “piratas”. Se no período dos compartilhadores, as reclamações dos tratamentos do mercado localizavam atores insatisfeitos na “pirataria”, foi possível perceber que os canais ilegais de reprodução também são objetos de reclamação. Esse movimento, como ficará claro na tese, sugere um novo estatuto da “pirataria”, um estatuto que supera a mera acessibilidade e nivela (em termos de demandas) a experiência “pirata” e a experiência legalizada.

Assim, a ruptura da rede se dá quando as solicitações de tratamento e/do consumo não mais se concentram nas demandas do acesso flexível, mas centralizam-se em experiências de qualidade junto às plataformas “piratas” – movimento que, como mostrarei, renova e atualiza o *status* da “pirataria”, que passa a vivenciar diligências semelhantes às dos serviços de *streaming* legalizados.

Imersão em campo e análise etnográfica

Em se tratando de minha imersão em campo pode-se dizer que essa se deu, como bem apontam Leitão e Gomes (2011), através de duas questões/negociações: i) a crença no espaço cibernético enquanto local existente; e ii) a operacionalidade deste espaço não somente como campo, mas também enquanto meio de transporte ao campo.

Para além das tecnologias que possibilitam estar no digital, como computadores e acesso à internet, as condições de imersão em campo se apresentaram, a mim, enquanto negociações envolvendo não somente pesquisadora e tecnologia, mas também negociações subjetivas e internas de relativização do espaço e de crença neste. Acreditar que lugares não são fixos e passíveis de relativização quanto à sua materialidade foi um processo pessoal de aquiescência moderadamente longo (para o tempo de realização da pesquisa) e permeado por inseguranças.

No decorrer da investigação, não foram poucos os momentos em que me indaguei sobre a validade de meus dados e de minhas observações, já que não estava a perceber os atores de modo presencial, mas de modo digital – um modo geralmente associado (e sentido) ao impessoal. Contudo, a própria peculiaridade de meu campo e da temática repleta de disputas me fez pensar que, etnograficamente, eu trilhava o caminho possível e o mais adequado para compreender o estilo de pesquisa a que me dediquei. Penso, atualmente, que o “acreditar” na heterogeneidade de espaços não me foi somente o “onde” da pesquisa, mas também o “o quê”, o “como”, e o “por quê” de minha investigação.

Refletindo a imersão em termos geográficos, é possível dizer que realizei uma pesquisa multissituada: observei e analisei experiências locais de sujeitos particulares reverberarem em escalas nacionais e globais, assim como explorei experiências pretensamente globais ressoarem em escalas locais. Valho-me, assim, da noção de “etnografia estrategicamente situada” proposta por Marcus (1995) que privilegia o mapeamento do espaço geral que interessa às relações sociais investigadas; destaca a apuração da produção e circulação de significados em múltiplos lugares de observação; e enfatiza a consideração conjunta de eventos e práticas concatenadas que se encontram em diferentes escalas.

Dessa maneira, analiso nesta tese, práticas, discursos, lógicas e valores situados para além de fronteiras dos Estados-nação a partir do rastreamento de redes sociotécnicas

(LATOUR, 2005), sem deixar de destacar as conexões locais e globais de tais redes (MARCUS, 1995). De modo bastante adequado, o mercado, o consumo e as negociações do entretenimento na atualidade, mostram-se constituídos pela confluência de eventos manifestados em diversas relações entre escalas geográficas, oportunizadas, especialmente, pelo acesso de agentes à internet.

Etnografia da interface e seus suspiros

Como mencionado, os dados analisados foram produzidos no período de julho de 2015 a maio de 2019 a partir do rastreamento de: serviços de *streaming*; de normas que destacassem a violação de direitos autorais a partir da “pirataria” digital; de relatórios institucionais e documentos jurídicos; de discursos e anúncios de CEO’s e de representantes de estúdios de cinema e gravadoras; de narrativas de consumidores “piratas”; de programas de streaming considerados ilegais; de programadores “piratas”; e de expressões sociotécnicas fundamentais para a compreensão das relações entre os agentes aqui investigados .

Como mencionei, foram realizadas tentativas de contato por e-mail junto a alguns representantes desses serviços, mas nunca obtive resposta. Essa desatenção e/ou problema de comunicação não se mostrou, necessariamente, um impasse para minha investigação. Não raro, o fazer etnográfico apresenta obstáculos no que concerne o acesso e/ou aceitação do pesquisador ou pesquisadora junto ao campo almejado. Afinal, o etnógrafo/etnógrafa é uma pessoa que precisa ser aceita, mesmo que em um nível básico, e isso pode ser frustrante.

Laura Nader (1969), que percebia a necessidade de estudos etnográficos que se dedicassem a refletir sobre o exercício do poder – o que chamou de “studying up” –, relata que encontrou empecilhos em sua trajetória junto a locais/pessoais/comportamentos com *status*, como mostra a seguinte passagem:

The most usual obstacle is phrased in terms of access. The powerful are out of reach on a number of different plants: they don't want to be studied; it is dangerous to study the powerful; they are busy people; they are not all in one place, etc. (NADER, p. 18, 1972 [1969])¹⁰

¹⁰ Tradução em português: “O obstáculo mais comum é formulado em termos de acesso. Os poderosos estão fora de alcance em várias posições diferentes: eles não querem ser estudados; é perigoso estudar os poderosos; eles são pessoas ocupadas; eles não estão todos em um só lugar, etc.”

Em certa sintonia, Ortner (2010), após dezenas de fracassos em tentar acessar os grandes estúdios hollywoodianos, elabora um projeto de criatividade etnográfica que chama de “etnografia da interface”. Tal prática etnográfica surge quando a autora decide desenvolver seu trabalho junto a Hollywood através das margens/limites deste, analisando o campo a partir de eventos “de fora” (já que não fora autorizada a ter acesso à parte restrita do campo). Ortner privilegia, em sua análise, eventos que contavam com a aparição pública dos sujeitos de sua pesquisa. Mesmo não integrada ao núcleo das interações de grandes produções de cinema, a antropóloga desenvolve em tais eventos novas percepções sobre o campo e encontra caminhos que lhe direcionam para uma etnografia da produção de filmes independentes. Estes filmes, ainda que não completamente incluídos no cenário de Hollywood, forneceram à autora materiais relevantes para a compreensão da distribuição de gêneros de filmes, clareza sobre diferentes estilos de roteiros e apreensão da cena anti-hollywoodiana que integra Hollywood.

A “etnografia da interface” seria, assim, um modo eclético de observação participante, baseado em relações menos diretas, menos próximas e menos “dentro” (do campo), mas passível de apresentar descrições, informações e reflexões enriquecedoras à antropologia.

Tal etnografia encoraja e alicerça minha escolha em prosseguir em um campo que, assim como o dos estúdios de Hollywood, se mostra repleto de confidencialidades e de distanciamento dos atores. Desse modo, operando com tal técnica de investigação, privilegiei o conteúdo noticiado pela mídia que mediou as ações de parcela dos atores de meu campo, assim como suas declarações verbais (como relatos e discursos sobre/dos CEO’s, representantes da indústria e representantes legais).

Já as plataformas de *streaming* foram passíveis de investigação não apenas em razão de suas descrições técnicas realizadas por sites/blogs, mas por minha própria experimentação de tais instrumentos sociotécnicos.

Complexidades na produção e no tratamento de dados

Detectar o rastro deixado pelos agentes foi possível, principalmente, por meio de sites buscadores, como o Google, que apresentavam conteúdo interessante a esta pesquisa em seus resultados. Apesar de parecer uma operação simples, lidar com os resultados apresentados pelo buscador foi encarado, por mim, como um desafio. Isso porque, ainda que um modo prático de buscar dados, os buscadores apresentavam milhares de resultados, o que dificultava a delimitação e a coleta de informações significativas a mim, além de me deixarem (no início da pesquisa) confusa, perdida e sem saber por onde iniciar minha investigação.

Tenho pouca familiaridade com questões tecnológicas e computacionais, e lidar com a enormidade de dados em potencial listados a mim em uma tela de computador foi, durante meses, assustador. Não raro eram apresentados a mim mais de 100.000 resultados a partir das palavras-chave “*streaming* e pirataria”, isso somente em páginas em português. Os assuntos abordados por mim nesta tese também não colaboraram para um retorno mais abreviado de informações: *streaming*, pirataria, propriedade intelectual, Netflix e Spotify, por exemplo, foram palavras-chave fundamentais para a pesquisa e, ao mesmo tempo, palavras conectadas a milhares de resultados (tais palavras sozinhas ou combinadas entre si no buscador).

Para além de saber que a totalidade do conhecimento não é demonstrada pelos sites buscadores – muito em razão de acordos publicitários e recomendações de algoritmos –, meses foram necessários para que eu conhecesse melhor o ambiente das buscas/pesquisas online e pudesse administrar o uso das informações exibidas.

No entanto, também me lembro que em algumas poucas vezes, a vastidão de conteúdo na internet não me apresentava mais do que 3 páginas de resultados. Uma escassez frente ao que frequentemente era a mim evidenciado. Tais ocasiões me faziam refletir se o ator, assunto ou relação que estava procurando não era relevante entre os canais de comunicação; se minhas reflexões eram infundadas; ou se, ainda, as palavras-chave de minha pesquisa eram insuficientes.

A última alternativa se mostrava a mais recorrente, o que me incitava a formular, e a selecionar, as *melhores* palavras antes de empregá-las nos buscadores: as *melhores* palavras, no caso, eram as que eu imaginava que fariam o buscador apresentar mais informações. Desse modo, eu buscava pensar como um site de buscas “pensaria”. Logo,

um dos primeiros exercícios que realizava conectada à internet era o de pensar minha investigação de modo que o site buscador a conseguisse traduzir o mais eficientemente possível.

Também, o renome dos canais de informação e mesmo as entrevistas promovidas e conduzidas por estes eram percebidos por mim com certa suspeição. Para além do prestígio dos sites que apresentavam conteúdo de meu interesse, sentia-me mais segura em saber se os jornalistas e demais comunicadores que escreviam o que potencialmente integraria minha tese eram prestigiados no campo da comunicação, ou nas áreas dos temas que estavam abordando. Muitas vezes pesquisava a vida profissional de determinado ou determinada jornalista, para depois “conseguir confiar” nos dados passados a mim, leitora e pesquisadora.

“Conseguir confiar” foi, portanto, um esforço subjetivo e necessário de pesquisa que me acompanhou até o fim dos rastros da investigação. Tratava-se de um convencimento externo (os sites e comunicadores deveriam me convencer de que apresentavam informações relevantes e possíveis de serem utilizadas em uma tese acadêmica), e de um autoconvencimento: coletar dados na internet em um ambiente acadêmico que me treinou a coletar dados face-a-face junto aos interlocutores e interlocutoras, dificultava todo o processo da confiança e conseqüentemente de estudo.

A seguir, nos próximos dois subtópicos, relatarei como se deram os rastreamentos dos agentes que aqui analiso. Primeiramente descreverei como segui os rastros das agências dos serviços de *streaming* e das normas de propriedade intelectual e, depois, abordarei os rastros dos agentes “piratas” os quais estabeleci contato mais direto a partir da mídia social Reddit. Tais abordagens estancas se dão em razão das particularidades da produção e da coleta dos dados dos atores: enquanto junto aos primeiros eu somente tive acesso a informações disponibilizadas por sites de notícias, documentos e normas em formatos digitais, junto aos segundos me foi possível a realização de entrevistas abertas e semiestruturadas.

Rastreando serviços, CEO’S, leis e documentos

Apresentadas algumas das particularidades de meu processo de investigação, passo a tratar, mais especificamente, dos rastros dos agentes os quais esta tese se debruça. Seus rastros foram apreendidos por mim, como mencionei, através de filtros construídos

subjetivamente para a coleta de dados. Mas como estabeleci uma cadeia de rastros de/entre tais agentes? A partir do acompanhamento das repercussões de notícias/ações que eram publicizadas, principalmente, através da mídia.

As reverberações de determinadas ações (como o lançamento de novos serviços de *streaming*; manifestações de CEO's sobre a "pirataria"; publicação de relatórios sobre o impacto desta no consumo legal de músicas e filmes; e a implantação de novos *enforcements* de direitos autorais") foram diariamente acompanhadas, possibilitando a mim construir associações entre os agentes investigados a partir de seus diálogos e (re)ações.

Lidando com atores que se relacionam em uma escala menos local e mais globalizada – visto que a distribuição do entretenimento dominante (composto por grandes estúdios e gravadoras) é difundida, de modo geral, em proporções amplas –, nem sempre seus diálogos se davam de modo direto. Por exemplo, nem sempre o ator interessado ou detentor dos direitos autorais violados falava/escrevia diretamente à "pirataria" (programas, programadores e/ou consumidores) e vice-versa. Geralmente tais manifestações eram mediadas por sites de notícias ou fóruns de redes sociais. Desse modo, coube a mim integrar as (re)ações que se relacionavam entre os atores reconstruindo seus rastros junto às mediações sociotécnicas.

Também pude compreender melhor as relações produzidas, mantidas e atualizadas entre os atores a partir de documentos. Por documentos refiro-me, principalmente, a processos judiciais envolvendo contendas entre práticas "piratas" digitais e plataformas de *streaming*, gravadoras, estúdios de cinema, artistas, compositores, entre outros detentores e interessados em direitos autorais violados pela "pirataria". Também são aqui considerados documentos os relatórios encomendados por governos e associações que buscam apresentar dados relativos ao mercado e ao consumo do entretenimento face à "pirataria".

Assim como os encontros com os rastros dos agentes a partir de sites de notícias, o encontro com os documentos digitais também me oportunizou a percepção de discursos, linguagens e intenções daqueles que os produziam. O tratamento de tais documentos foi por mim conduzido a partir das noções de Riles (2006), para quem tais expressões consistem em "artefatos etnográficos" (RILES, 2006) que viabilizam ao antropólogo experimentar modos de vida.

Os processos judiciais e os relatórios utilizados nessa pesquisa são, assim, abordados como produtos de regras e burocracias, mas também como objeto etnográfico,

categoria analítica e metodologia: tais documentos contemplaram o tratamento da “pirataria” a partir das regulações dos direitos da propriedade intelectual, mas também foram capazes de problematizar o próprio regime de leis em questão. Os argumentos, as sentenças, a linguagem e o tratamento dessas expressões escritas endereçadas aos agentes que compõem esta pesquisa, foram relevantes na percepção e na compreensão (dos discursos) das agências.

Etnografia junto ao Reddit

Como mencionei, para além de pesquisa realizada através de sites de notícias, blogs e documentos, também me engajei, no período de 2017 e 2018, em etnografia junto à mídia social Reddit. Tal mídia é, na atualidade, um popular site criado em 2005 nos Estados Unidos e disponibilizado a diversos países do mundo. Seu principal objetivo é integrar usuários a partir de temáticas específicas dispostas em fóruns temáticos (chamados de *subreddits*), em que opiniões, notícias, conselhos, e demais conhecimentos sobre determinados assuntos são publicizados e debatidos por usuários cadastrados.

A eleição deste site como espaço fértil para a percepção e compreensão da agência “pirata” (e de suas dinâmicas com a lei e com a indústria) se deu ao longo de minha pesquisa junto às plataformas de *streaming*, quando, nos resultados de sites buscadores, o Reddit constantemente surgia entre os primeiros resultados da busca.

O conteúdo da mídia social exibido nos buscadores apresentava não apenas explicações sobre os assuntos de meu interesse, mas também expunha manifestações de diversos perfis (usuários do Reddit) sobre tais temas caros a mim.

O fórum que mais revelava-se através de minhas pesquisas em buscadores era o *r/Piracy* e, o investigando, percebi tal que *subreddit* se mostrava fecundo nas discussões e debates envolvendo “pirataria”: o espaço apresentava e esclarecia dúvidas sobre a prática “pirata”; propunha debates envolvendo leis e *enforcements* sobre direitos autorais; veiculava notícias atualizadas sobre os acontecimentos mundiais envolvendo a prática considerada ilegal (como o lançamento de programas “piratas” lançados por seus programadores a partir de tal fórum); disponibilizava a troca de links de programas considerados “piratas”; além de auxiliar usuários em suas mais diversas dificuldades junto aos usos de tal meio.

Minha inserção no *subreddit* *r/Piracy* se deu partir da criação de uma conta (que me disponibilizou um perfil) na mídia social, o que me oportunizou ter maior acesso às comunicações realizadas entre usuários que compartilhavam, dúvidas, conselhos, url's de conteúdo “pirata”, piadas e conhecimentos técnicos e práticos sobre “pirataria”. Em um primeiro momento, de modo passivo, observava as interações entre os usuários sobre os mais diversos assuntos envolvendo a prática em questão. Assim, pude perceber quais usuários eram os mais assíduos, e quais conheciam mais sobre o assunto que estava investigando.

Impressionou-me a perspicácia e o conhecimento de diversos tópicos sobre “pirataria” que os usuários do *r/Piracy* expressavam em seus escritos, o que tomei como oportunidade para (tentar) selecionar – dentre os mais confiáveis produtores de opinião, e compartilhadores de notícias e conhecimentos – meus interlocutores e interlocutoras. Após dois meses observando passivamente as dinâmicas que se instauravam em tal espaço, decidi participar ativamente da comunidade *r/Piracy*.

Engajei-me a selecionar usuários que sabia, através de minhas observações prévias, terem contato com a prática “pirata”. Por meio de mensagens privadas, convidava tais atores a participarem de minha pesquisa, apresentando-me, em língua inglesa (língua predominante nas comunicações de tal fórum), como estudante de doutorado em Antropologia social interessada em investigar as motivações, práticas e lógicas da “pirataria” na era do *streaming*.

Optei, com o auxílio dos recursos da língua inglesa, em não revelar meu gênero – apresentava-me como “brazilian PhD student”. Manipulei tal recurso gramatical, evitando adicionar a palavra “girl” ou “woman” junto à frase de identificação, já que presumi que grande parcela dos usuários de tal *subreddit* eram do gênero masculino, e que poderiam ser mais empáticos à colaboração com a pesquisa – e menos machistas quanto ao conhecimento da mulher em relação a assuntos tecnológicos e considerado ilegais –, se o gênero masculino em meus convites se mostrassem potenciais.

A aproximação junto a esses atores era simples e objetiva. Em um parágrafo eu me identificava sucintamente – e autenticamente –, tratava brevemente do assunto de minha pesquisa e dos interesses que me mobilizavam no momento. Então convidava os possíveis interlocutores para expressarem suas opiniões e experiências de vida sobre o tema que perseguia. Minha abordagem visava ser ética, apresentando-me como uma pesquisadora, sem omitir ou acobertar informações cruciais que minassem a potencial

relação etnógrafa-interlocutor/interlocutora, ainda que isso pudesse protelar minha aproximação junto a esses atores.

A partir de mensagens redigidas digitalmente, e após certa e parcial aceitação dos interlocutores, a pesquisa tomava moldes não-estruturados (MATOS, 2005). Ou seja, a partir de diálogos fluídos, abertos e livres que estabeleci junto aos interlocutores, tive acesso a ideias, percepções e experiências de vida de centenas de atores sobre a prática “pirata” em um contexto de (re)popularização do consumo legal de entretenimento através dos serviços de *streaming*.

Importa ressaltar, contudo, que tratar da “pirataria” junto aos usuários de tal *subreddit*, inicialmente no início da pesquisa, foi uma incumbência que, como fui perceber ao longo da pesquisa, se mostrou desafiadora.

Com a parca vigilância e penalidades legais envolvendo a “pirataria” digital no Brasil, e com tal contexto solidificado em minha mente, poucos cuidados tive ao abordar o tema junto aos residentes de outros países. Tal imprudência ocasionou situações constrangedoras, mas também destacou a heterogeneidade de eficácia do regime global de propriedade intelectual: em países do hemisfério norte, como Estados Unidos, França, Alemanha e do Reino Unido, os crimes de “pirataria” digital são não somente lembrados por campanhas contra a “pirataria” e ameaças da indústria, como também representam transgressões de potencial responsabilização civil e criminal.

Assim, eu não apenas era insultada por tentar abordar um completo desconhecido solicitando-o que falasse de seus “crimes”. Eu também não tive a oportunidade de saber as mais básicas informações pessoais dos interlocutores: após um tempo sendo hostilizada por abordar a idade, o gênero, e a cidade dos sujeitos que estava em contato, fui gerenciando melhor minha relação com os usuários do site e passei a não mais lhes perguntar tais questões. Apenas não deixei de perguntar aos atores do *r/Piracy* o país em que estavam, já que tal localização junto ao fenômenos da “pirataria” se mostrou especialmente relevante para a pesquisa: acessar conteúdo via *streaming*, por exemplo, pode ser uma aventura vagarosa àqueles localizados em países com precária infraestrutura de internet, e o acesso à pirataria através de *torrents* pode ser o modo mais conveniente de acessar o entretenimento desejado.

No entanto, ainda que resoluta em sempre perguntar os países que os interlocutores estavam situados, aproximadamente 2/3 destes revelaram uma resposta, outros preferiram não responder, ou apenas localizar a região em que estavam de modo mais generalista (como, por exemplo, “leste europeu”).

O acesso às opiniões e experiências de vida através de mensagens escritas em meios digitais apresentou limitações características da etnografia no contexto cibernético: ao passo que lia (e não ouvia) as mensagens escritas em inglês nativo, fluente ou intermediário, suprimidos estavam não apenas a presença do corpo físico, mas as vozes, os possíveis gaguejos, os gestos, a possível descontração e desconforto expressados pelos corpos.

Algumas de tais supressões, contudo, puderam se fazer percebidas por um outro viés. A descontração dos sujeitos podia ser apreendida a partir de detalhes redigidos sobre suas práticas “piratas”, ou na linguagem menos formal, mas de escrita longa. O desconforto era a mim percebido quando os interlocutores, apesar de aceitarem colaborar com minha pesquisa, escreviam um inglês com tratamentos formais, e se desculpavam a cada atividade considerada criminosa que mencionavam, além de não detalharem suas ações e evitarem responder novas perguntas quando os solicitava.

Penso que a insegurança sobre a etnografia que realizava me acompanhou em todo o processo do doutoramento, contudo, devido às singularidades de meu campo, também penso que o acesso às expressões físicas dos interlocutores seriam facilmente frustradas se houvesse a oportunidade de conhecê-los fisicamente: o tema da “pirataria” digital limitaria sobremaneira o acesso a tais agentes por se tratar de um crime fiscalizado e castigado em determinados locais. Deste modo, o anonimato possibilitado pela internet em conversações e demais interações cooperou para a análise das agências e suas experiências junto à distribuição (legal e/ou ilegal) do entretenimento.

O Anonimato

Assim, o anonimato, talvez uma das mais inquietantes questões sobre a pesquisa no âmbito cibernético, permitiu condição fundamental para esta tese: a condição de interlocutores e interlocutoras se expressarem sem sentirem que estariam formulando provas contra si próprios.

O anonimato, neste contexto, superou a noção de possível obstáculo à etnógrafa – já que o anônimo pressupõe esconder algo –, promovendo e condicionando a confiança de participação em meu estudo. Ser/estar anônimo através de avatares e de nomes fictícios no Reddit, sem o fornecimento de informações mais pessoais, foi a condição desta pesquisa – e um mecanismo de controle de privacidade e de atuação no mundo dos

usuários. Sem o anonimato, e sem o respeito a este anonimato, a tarefa de entrevistar agentes globais praticantes da “pirataria” digital seria tarefa muito mais árdua.

Deste modo, os nomes apresentados nesta tese são todos fictícios, não somente em relação aos nomes “verdadeiros” dos interlocutores (que eu nem mesmo sei), mas em relação a como se identificavam na plataforma Reddit. Não busco aqui reforçar estereótipos de discriminação que recaem sobre quem pratica “pirataria” digital ao anonimizar os já anônimos interlocutores. Novamente, as circunstâncias de meu campo me conduziram a tomar decisões que melhor se adaptassem ao respeito e às possibilidades da pesquisa e de seus envolvidos.

Inspirada pela “reflexividade” que Fonseca (2008) propõe, a opção em não revelar os nomes dos perfis do Reddit se deu a partir de uma série de percepções e experiências que desenvolvi em campo, que me levaram a acreditar que, se expostos os perfis do Reddit dos interlocutores, uma violação à ética de minha profissão seria concretizada. Sinto que tornaria tais usuários ainda mais vulneráveis ampliando sua exposição junto à “pirataria”.

Os sentimentos que despertei através de meus convites e perguntas junto a tais atores evidenciaram-me que o temor, o receio, a desconfiança e a hostilidade que permeavam muitos dos contatos que fiz, significavam que o anonimato que estabeleciam junto a mim era atravessado de importâncias, e que deveria ser estendido a meu tratamento junto a eles.

Apesar e graças a essas especificidades, foi a mim possível acessar uma gama considerável de opiniões, perspectivas e histórias pessoais de agentes sobre a prática “pirata” na era do *streaming*. Os dados coletados ajudaram a compreender os movimentos da “pirataria” e da indústria em termos de consumo, moralidades e criatividade: as entrevistas e conversas informais auxiliaram-me a mapear um contexto menos otimista em relação ao *streaming* (em relação à “pirataria”) e a traduzir as vivências daqueles que assinam tais plataformas, e se usam da “pirataria”, como produtoras e fruto de relações coprodutivas e colonizadoras, estabelecidas entre serviços de transmissão instantânea, práticas “piratas” e normas.

Apontamentos sobre a antropóloga e a “pirataria”

Antes de apresentar os capítulos da tese, é válido destacar meu lugar de fala em relação ao digital: posso ser considerada uma mulher de classe média, nascida na década

de 1990, com acesso continuado à internet desde a adolescência. Frequentei, desde os meus 11 anos (início dos anos 2000), colégios que disponibilizavam computadores com conectividade à rede, assim como frequentava, regularmente, casas de amigos e colegas que possuíam internet.

Aos 15 anos, em 2005, ganhei meu primeiro computador com conexão discada. Lembro-me que a partir deste período, para além do acesso aos sites de busca – a fim de realizar pesquisas para trabalhos e provas do ensino médio –, grande parte de meu cotidiano se resumia em conectar-me à rede e socializar através dos espaços digitais populares em meu círculo social: sites como Orkut, Fotolog (sites da Web 2.0 que privilegiavam a interação do usuário com o conteúdo), e o programa de comunicação instantânea MSN Messenger.

Terminado o ensino médio, ingressei diretamente em dois cursos de graduação de universidades distintas. Ambos os espaços acadêmicos ofereciam a seus alunos espaços com acesso à rede durante quase três turnos completos do dia, espaços esses que me utilizava com certa frequência. Neste período, dedicava-me muito mais aos estudos conectada ao computador, mas ainda mantinha perfis ativos em redes sociais populares à época, como o Facebook.

De modo geral, o acesso à internet constituiu, integralmente, minha formação acadêmica, desde a graduação até a realização desta tese, auxiliando-me a encontrar textos, livros, e informações cruciais para meu desenvolvimento enquanto antropóloga. Refletindo sobre esse momento de escrita, penso que os espaços habitados por mim se resumiram aos espaços educacional e de sociabilidade (através de redes sociais como Google, Google Scholar, Orkut, Fotolog, MSN Messenger e Facebook).

É possível dizer que a rede contribuiu, consideravelmente, em meus modos de pensar sociabilidades, relações sociais, possibilidades profissionais, serviços, entre outras tantas questões que a internet, com o tempo, foi incorporando a si, tornando-se um meio cada vez mais viável de experienciar, acessar e pensar o mundo.

Relevante apontar, contudo, que em se tratando de “pirataria” digital eu pouco soube operar o *download* de uma música ou de um filme quando dos anos 2000. Lembro-me que quando de minha infância, o modo mais fácil a mim de não expor meus pais aos altos preços dos CD’s da época era comprando um CD em branco – comumente chamado de “virgem”. Entregava tal CD a amigos familiarizados com *downloads* de músicas, e pedia para que baixassem as músicas que queria (geralmente apresentava-lhes uma lista de canções escritas a caneta em um papel) e as copiassem para o CD que lhes havia

concedido – por vezes, tais trocas se davam com uma contraprestação monetária (eu pagava a meus amigos) significativamente menor do que o preço de um CD original.

Lembro-me, também, que neste período as classificações do legal/ilegal sobre tal modo de acesso ao entretenimento não se mostravam uma questão relevante para mim, nem para meus amigos. Esforçando-me para lembrar se nos sentíamos “criminosos”, “fora-da-lei”, “piratas”, chego à conclusão que a “pirataria” que desempenhávamos estava muito mais relacionada, em nossas percepções, à uma funcionalidade da internet – como se o fenômeno “pirata” fosse uma aplicação/serventia do computador com acesso à rede – do que a uma questão legal ou moral. Não nos sentíamos (nem eu, nem minha amiga, nem outros amigos) praticando uma ilegalidade, ou mesmo prejudicando os artistas que admirávamos, apenas usufruíamos o que nos ofereciam.

Com o tempo, e com mais familiaridade junto aos computadores e à internet, eu ainda apresentava dificuldades em acessar a “pirataria” digital. Muitas vezes tentei utilizar programas de *torrent* para baixar músicas e vídeos, e em algumas vezes fui bem-sucedida, outras vezes acabava baixando conteúdos errados, e em certo momento me resignei e abandonei tais programas. Lembro-me de simplesmente achar que aquelas tecnologias estavam muito além de minha compreensão.

Minha experiência prática com a “pirataria” digital, está longe de me identificar como uma “pirata”, ou como uma entendedora de tecnologias relacionadas. Atualmente, sigo com dificuldades em baixar áudios e demais materiais.

Recentemente, uma amiga que chamarei de Carol, tão desconhecadora de tais tecnologias quanto eu, mas conhecedora de minha pesquisa de doutorado, pediu-me para que baixasse a música que escolhera para tocar em sua formatura de graduação. Disse-lhe que baixaria tal canção, mas internamente sabia que sofreria um tanto para atingir tal objetivo. Demorei mais de 40 minutos para ter acesso à tal música e para enviá-la a seu destino, a Carol. A essa altura eu já me sentia completamente deslegitimada enquanto pesquisadora: como, em quase 4 anos de pesquisa envolvendo não somente plataformas de *streaming*, mas também programas de compartilhamento, eu poderia demorar tanto para obter material que, teoricamente, deveria ser facilmente acessado? Superada a baixa autoestima, penso que tal evento revelou, em nível pessoal, que o etnógrafo ou etnógrafa está sempre aquém do conhecimento que busca compreender.

ORGANIZAÇÃO DOS CAPÍTULOS

Para uma melhor compreensão acerca das relações da “pirataria” digital e a tecnologia streaming junto à distribuição do entretenimento, abordo, no primeiro capítulo, as transfigurações das indústrias fonográfica e cinematográfica e sua relação com discursos, demandas e práticas que atravessaram a popularidade dos programas compartilhadores de conteúdo não-autorizado no começo dos anos 2000. Argumento que as plataformas de áudio e de vídeo da atualidade incorporam em seus serviços características que fundamentaram a notoriedade do uso considerado “pirata”, promovendo dinâmicas de coprodução – em que não somente a indústria produz a “pirataria”, mas vice-versa –, assim como dinâmicas de habitação do perfil e de práticas “piratas”. Este capítulo inicial permite a reflexão sobre a potencialidade de fluidez entre os atores em questão, assim como contribui para a desconstrução das noções puramente conflituosas entre detentores de direitos autorais e suas práticas de violação.

O segundo capítulo aborda as moralidades que envolvem leis antipirataria, indústria, programadores e usuários “piratas”. Neste espaço busquei analisar, especialmente a partir do apogeu da “pirataria” digital, a formação de economias morais que moldaram, e ainda moldam, os usos e os acessos ao entretenimento. Meu principal intuito foi o de não negligenciar o aspecto moral e emocional da análise, pois estas constituem parcelas importantes na compreensão da distribuição e da circulação de conteúdo. Como mostro, as dinâmicas entre “pirataria”, leis e detentores de direitos, desencadearam, também, manifestações de sentidos de justiça que reforçaram os usos “piratas” – sentidos de justiça não completamente compartilhados pelas normas e pela indústria. A partir de discursos afeitos ao compartilhamento considerado ilegal, que destacavam a ganância de estúdios e gravadoras, e de discursos corporativos que classificavam o público “pirata” como ladrões; redes de conflitos morais e emocionais foram instaurados no consumo do entretenimento. Tais redes, como argumento, redefiniram a percepção do tolerável, do justo e do bom no mercado e no consumo, influenciando, sobremaneira, os discursos, operacionalidades e tratamentos (ao público) das plataformas de *streaming*.

O capítulo III problematiza o binômio legal/ilegal a partir dos “encontros” e “desencontros” dos atores (“pirataria” e serviços de *streaming*) com o Estado: fundamentado, principalmente, nas noções de Das e Poole (2004) sobre produção do

Estado pelas margens e na noção de legibilidade de Scott (1998), argumento que a “pirataria” atua, também, de modo a controlar e criar normas (encontrando-se com o Estado), enquanto que as normas e os serviços legalizados de *streaming* apresentam-se, por vezes, ilegíveis e ininteligíveis entre si (em suas relações). Neste espaço, ressalto, mais uma vez, os trânsitos, a fluência e a plasticidade das categorias legal/ilegal; assim como friso as colonizações da lei pela “pirataria” – a partir de sua influência junto à constituição de normas –, e as colonizações da lei pelos serviços legalizados de *streaming* que se percebem capturados pelo regime de propriedade intelectual – muitas plataformas percebem-se ilegíveis, ou percebem a lei ininteligível, tomando medidas para habitar – ocupar, povoar, colonizar – as leis, em um esforço de legibilidade. Este capítulo auxilia a pensar as colonizações das normas não apenas a partir das “margens”, mas também a partir de atores que se fundamentam nas leis (em seus discursos e legalmente).

No capítulo seguinte (capítulo IV), trato das práticas e dos usos “piratas” no contexto de popularidade das plataformas *streaming*. Nesta parte, dedico-me a investigar as motivações que levam assinantes de serviços como Spotify e Netflix a consumirem “pirataria”. Junto a dezenas de usuários da mídia social Reddit, pude concluir que as lógicas de (desejo de) consumo transcendem as lógicas comerciais dos serviços de transmissão instantânea: ainda que relativamente benquistas entre o público, as plataformas são percebidas através de limitações contratuais, geográficas, funcionais, arquitetônicas e de qualidade, o que mobiliza muitos atores consumidores a realizarem composições/justaposições entre usos legais e ilegais. Neste espaço, o que busco sublinhar é a capacidade criativa e de habitação dos serviços/do legal pelos usuários, assim como a percepção simbiótica do legal/ilegal como um único serviço na experiência do consumidor.

O quinto capítulo discorre sobre os usos da tecnologia *streaming* por usuários “piratas” do site Reddit. Especificamente, abordo a adaptação de características solidárias e de compartilhamento – aspectos fortemente associados aos modos e formatos “piratas” de acesso a conteúdo – ao *streaming* “pirata”. Busco destacar a criatividade desses usuários junto às inovações tecnológicas como um modo de habitar a distribuição do entretenimento, incorporando e remodelando formatos convencionais de acesso. Também aponto que tais práticas, apesar de conservarem, recapitularem e/ou reviverem características da “pirataria” digital em seu apogeu – “pirataria” que expressou, de modo mais enfático, posições de resistência e oposição à indústria –, não exprimem dissonâncias com o mercado formal: as lógicas e modos de acesso são remodelados e

habitados pelos usuários, mas não o conteúdo produzido pela indústria. Tal capítulo visa contribuir para a reflexão dos modos de habitação do mundo da “pirataria” para além da resistência, enfatizando a comunicação de criatividade que recriam e rearranjam acessos formais.

Após abordar variadas expressões de colonizações e habitações simbióticas entre o legal/ilegal/, “pirataria”/indústria hegemônica, finalizo a tese com o capítulo VI, em que apresento etnografia realizada junto a um programador de serviço de *streaming* “pirata”. Com este capítulo objetivo demonstrar como um programador habita o regime de propriedade intelectual, assim como as dinâmicas do mercado formal de distribuição de entretenimento estabelecem novos parâmetros/estatutos à “pirataria”: como pude perceber, o público “pirata” não (mais) se satisfaz somente com o acesso ao conteúdo, há, também, uma expectativa de requinte/aperfeiçoamento na funcionalidade dos programas.

I INCORPORANDO “DESAPROPRIAÇÕES”: *STREAMING*, “PIRATARIA” E SUAS DINÂMICAS DE COPRODUÇÃO

A relação do regime de propriedade intelectual com as inovações tecnológicas no campo do entretenimento é historicamente permeada por disputas e renovações envolvendo os meios de reprodução de conteúdo. Kernfeld (2011) e Falkvinge¹¹ (2011) apresentam interessantes observações sobre as dinâmicas de tratamento das normas frente a técnicas disruptivas em determinados momentos históricos.

Os autores demonstram como as novas tecnologias que anunciam aprimorações dos meios de distribuição correntes no âmbito do entretenimento – transmitindo, conseqüentemente, ameaça ao arranjo dos direitos autorais – mobilizam a indústria a: i) utilizarem-se do judiciário para requerer a restrição ou a proibição do uso da nova tecnologia; ii) exigirem compensações monetárias (como taxas) pela existência de tais novidades; iii) ou então, promoverem campanhas de cunho moral e linguagem estigmatizada contra as funções e implicações sociais dos instrumentos inovativos (FALKVINGE, 2011).

Em meados dos anos 1900, nos Estados Unidos, a editora musical *White-Smith* moveu ação judicial contra um fabricante de “rolos de piano” (*White-Smith Publishing Co. v. Apollo Co.*). Os “rolos de piano” consistiam em rolos de papel perfurados que permitiam ao piano tocar automaticamente as músicas programadas nos furos, o que, na perspectiva da editora equivaleria a cópias de partituras, e em contrapartida, prejudicaria o comércio de vendedores de tal material, assim como o faturamento dos compositores que eram pagos a partir dos direitos autorais das partituras (JONES, 2010)¹².

¹¹ Rick Falkvinge é fundador do Partido Pirata sueco e ativista de liberdades civis, engajando-se a debater sobre a temática dos direitos autorais.

¹² A Suprema Corte estadunidense compreendeu, em 1908, que os rolos não eram cópias de composições musicais, mas sim partes do piano, não havendo violação de direitos autorais.

Na década de 1920, logo após o advento do rádio, a indústria fonográfica supostamente sofre queda em seus rendimentos, os atribuindo à novidade radiofônica. As gravadoras passaram a elaborar contratos para seus principais artistas proibindo-os de trabalhar para as rádios, além de exigirem destes o pagamento de taxas pela performance pública de canções (LIEBOWITZ, 2004).

Já nos anos 1970, a empresa Sony lança o vídeo cassete *Betamax*, tecnologia que permitia a gravação de conteúdo televisivo e que logo se tornou popular no ambiente doméstico estadunidense. Com sua notoriedade, estúdios de Hollywood moveram ação judicial (que se estendeu por 8 anos) contra a empresa japonesa alegando que esta havia fabricado um dispositivo capaz de promover a violação de direitos autorais (GREENBERG, 2008).

Na década de 1980 a indústria fonográfica se opôs à fita cassete e à possibilidade de seus usuários gravarem músicas em casa. A BPI (British Phonographic Industry) passa então, a criar um dos *slogans* de campanhas antipirataria mais famosos: *Home Taping is Killing Music* (em português, “a gravação caseira está matando a música”). O *slogan* compunha somente uma das manifestações apelativas da indústria fonográfica, que descrevia a fita cassete como uma ameaça à criatividade e aos criadores¹³, assim como a percebia como uma tecnologia parasitária, não servindo a nada senão para gravar músicas protegidas por direitos autorais (DREW, 2013).

Ao surtirem pouco efeito, os esforços jurídicos e morais desempenhados pelos interessados na proteção dos direitos de autor são, geralmente, sucedidos por práticas de incorporação das novas tecnologias, ou de partes de seu repertório sociotécnico, fazendo com o que antes fora uma ameaça, integre os arranjos considerados legítimos (KERNFELD, 2011).

¹³ De acordo com a RIAA (Recording Industry Association of America), representante das gravadoras estadunidenses: “It was not very many years ago that music could be communicated only in live performances; to experience the joy of music, one had to be there. But Thomas Edison’s phonograph changed all that. [...] But the latest leap in technology—the development of sophisticated taping devices—threatens to undermine the very existence of the creators who have filled the airwaves and record stores with music. That technology enables the individual, in his or her own home, and at the push of a button, to capture a musical performance forever—for free.” (DREW, 2013). Em português: “Não faz muitos anos que a música só podia ser transmitida em performances ao vivo; para experimentar a alegria da música, era preciso estar lá. Mas o fonógrafo de Thomas Edison mudou tudo isso. [...] Mas o último salto tecnológico — o desenvolvimento de sofisticados dispositivos de gravação — ameaça minar a própria existência dos criadores que encheram as ondas de rádio e lojas com música. Essa tecnologia permite que o indivíduo, em sua própria casa e com o pressionar de um botão, capture uma performance musical para sempre — de graça.

Nas décadas de 1950 e 1960 surgia a televisão como meio de entretenimento doméstico amplamente rejeitado por estúdios de cinema, muito em razão dos indícios de queda nos rendimentos de bilheteria – a indústria até mesmo ameaçava seus atores caso eles participassem de programas de televisivos (LEV, 2003). Contudo, as produtoras passam a perceber a televisão como instrumento útil, capaz de gerar receita sobre filmes antigos que, apesar da demanda, não eram transmitidos através do formato tradicional de exibição cinematográfica (idem). Nas décadas de 1970 e 1980, com a emergência de equipamentos que copiavam o conteúdo de uma fita VHS (*Video Home System*) e com a inicial rejeição dessas novas tecnologias, a indústria passa, posteriormente, a licenciar seus produtos em tal configuração assimilando o formato VHS (ALVES et al, 2011).

Assimilações e processos de coprodução entre meios dominantes de distribuição de entretenimento e novidades tecnológicas, assim como a manipulação das fronteiras entre o legal e o ilegal por esses atores não são, deste modo, práticas que revelem novidade nas dinâmicas de acesso a músicas, filmes e produções correlatas, mas sim práticas que se readaptam (em diferentes níveis), aos contextos sociais, demandas do público, inovações tecnológicas e condições de competição.

Neste capítulo quero destacar uma fração desse movimento de readaptação e apropriação. Busco compreender as dinâmicas da indústria do entretenimento em relação às tecnologias disruptivas “piratas” de compartilhamento, assinalando a adaptação daquela aos formatos e ideologias que compuseram as principais características e operacionalidades da “pirataria”. Meu objetivo principal, neste capítulo, é investigar as fronteiras que permeiam as relações entre “pirataria”, plataformas de *streaming* e leis. Tal investigação foi motivada pela constatação de que muitas dessas plataformas se distanciam dos formatos de distribuição de conteúdo anteriores à popularidade da “pirataria” digital e, ao mesmo passo, aproximam-se desta.

Os dados que embasam tal análise foram produzidos entre os anos 2015 e 2019. A análise é baseada, principalmente, nas atividades de quatro serviços de *streaming* de áudio e de vídeo que apresentam, na atualidade, considerável popularidade nos meios de consumo: Spotify, Deezer, Netflix, e Amazon Prime Video. Este estudo também foi amparado por investigação realizada junto a sites de notícias; sites produzidos exclusivamente para protestos¹⁴ contra os arranjos legais de distribuição do

¹⁴ Alguns sites foram produzidos por simpatizantes e usuários dos programas em questão, a fim de protestarem contra as tentativas de controle da indústria dominante do entretenimento, artistas, e Estado sobre os serviços de compartilhamento de arquivos em análise.

entretenimento; blogs; vídeos; legislações; produções científicas; e relatórios, todos concernentes às interações entre “pirataria” e indústria.

O argumento que proponho é o de que o *streaming*, enquanto modelo de negócio legítimo, é permeado e produzido pela “pirataria” a partir, principalmente, de seu modelo de distribuição de filmes e músicas individualizados e gratuitos; de seus discursos sobre as configurações de distribuição do mercado; além de sua receptividade em receber demandas e críticas do público consumidor endereçadas à indústria e torná-las visíveis em tal campo de disputas.

Estabelecendo uma relação de reprodução criativa (a partir) do ilegal, sugiro que os limiares dos direitos de propriedade intelectual produziram/produzem os modos de atuar/observar a norma, promovendo potenciais colonizações legais por parte da “pirataria”. Desse modo, penso que o estudo da relação (co)produtiva entre práticas “piratas”, plataformas e leis, pode contribuir para o entendimento dos processos de produção do Estado e de suas “margens”.

Baseando-me em referências teóricas como Das e Poole (2004), percebo a noção jurídica de propriedade intelectual e a “pirataria” digital não como potencialidades criativas destacadas entre si, mas como categorias que se constroem reciprocamente através de suas expressões e de seus limites (simbólicos, legais e ideológicos). Das e Poole (2004), ao organizarem o livro *Anthropology in the Margins of the State* (2004), sugeriram aos antropólogos que compuseram a obra que pensassem a construção do Estado a partir de suas “margens”. Inspirada pelas autoras, pretendo apresentar a construção dos serviços de *streaming* considerados legais a partir de suas ditas “margens”, a “pirataria”.

Importa salientar que ao me referir ao termo “margem” não busco reforçar estigmas históricos que recaem sobre a prática “pirata”, muito associada à cópia, desapropriação e distribuição não-autorizada de conteúdo, nem sugerir que a “pirataria” se refere a situações de exclusão do aparato estatal. Procuo demonstrar como tal categoria, associada a conjuntos que abarcam práticas e pessoas consideradas, e que se consideram, insuficientemente socializadas nos marcos das leis (DAS e POOLE, 2004), conformam o Estado (e suas leis) a partir de suas engrenagens. Como Das e Poole (2004) argumentam, as ditas “margens” são “a necessary entailment of the state, much as the exception is a necessary component of the rule”¹⁵ (DAS e POOLE, 2004, p. 140), assim como espaços

¹⁵ Em português: “um componente necessário do Estado, assim como a exceção é necessária à regra” (Tradução minha).

que não se destacam/afastam do Estado, mas que os atravessam em fluências que se deslocam pelo interior e através do corpo estatal.

Assim, destaco neste capítulo a fluidez produtiva das categorias Estado/margens e legal/ilegal a partir do processo de popularização das plataformas de *streaming*.

Inicialmente apresentarei as condições que possibilitaram a popularidade digital da “pirataria”, assim como suas consequências, a partir do surgimento e da desativação do programa de compartilhamento Napster – tecnologia considerada um marco para a “pirataria” online. Posteriormente, aponto e analiso as principais características dos serviços de *streaming* que oferecem ao público conteúdo como músicas e filmes, destacando sua adaptação à “pirataria”, ou seja, a incorporação de aspectos “piratas” pela indústria. Passo, então, a esmiuçar um dos principais aspectos do *streaming* (e da “pirataria”) da atualidade: a oferta da gratuidade – ou seja, a assimilação da supressão (econômica) do “grátis” pelo mercado.

Finalizo o capítulo mostrando trânsitos de atores como CEO’s e programadores “piratas”, por entre as categorias legal/ilegal, reforçando a elasticidade das incorporações de tais classificações no âmbito do entretenimento.

1.1 O Napster e a reconfiguração da indústria

Com a difusão da internet em meios domésticos em meados dos anos 1990, e com o crescimento do tráfego de populações na rede no mesmo período (COFFMAN & ODLYZKO, 2001), foi possível a Shawn Fanning desenvolver o que seria considerado tanto pela mídia (COHEN, 2000; JONES, 2013; LAMONT, 2013; MENN, 2003; WEINER, 2000), como para parte da literatura acadêmica (HOGAN, 2015; HONIGSBERG, 2002) uma revolução cultural: o Napster.

Sites de jornais e revistas de grande circulação e de prestígio internacional, como The Guardian (LAMONT, 2013), CNN (COHEN, 2000), The Washington Post (MENN, 2003), Forbes (WEINER, 2000) e Independent (JONES, 2013) referiram-se ao Napster como criação revolucionária que alterou os modos de consumir e de se pensar o mercado do entretenimento.

O Napster foi um compartilhador de músicas gratuitas desenvolvido por Shawn Fanning (à época um adolescente de 19 anos) e disponibilizado ao público em 1999. Tal

tecnologia consistia em um programa online que compartilhava de modo gratuito músicas em formato MP3 sem observar os direitos intelectuais devido a artistas e gravadoras.

Sua criação se deu em razão da vontade de Fanning em viabilizar um programa que facilitasse o acesso às músicas MP3, já que na década de 1990 os sites que permitiam acesso gratuito às músicas não ofereciam variedade musical e eram demasiado lentos – isso em decorrência da sobrecarga que os servidores (geralmente apenas um) tinham que suportar ao alimentar as solicitações de *downloads* dos usuários.

A disponibilização de *downloads* gratuitos de músicas não era, assim, uma novidade, mas os programas online que ofereciam áudio digital não eram considerados eficientes e exigiam de seus usuários conhecimentos técnicos que nem todos possuíam. Tais condições motivaram Fanning a desenvolver seu programa através da tecnologia *peer-to-peer* (P2P) – que em português significa “de igual para igual” –, um recurso que viabilizou o acesso mais veloz a músicas – aplicação que tornou o site um dos mais notáveis serviços de compartilhamento da internet àquela época.

Ao ano 2000, o site rapidamente se populariza, apresentando cerca de 14 mil músicas baixadas por minuto, e uma estimativa de 75 milhões de usuários registrados em vários países (RAYBURN, 2001). Nesse ínterim, o termo mais procurado nos sites de busca era “MP3”¹⁶ (WITT, 2016); o Napster entra para o *Guinness Book of World Records* como o empreendimento com crescimento mais rápido de todos os tempos (BRUENGER, 2016) e Shawn Fanning, o criador do programa, estampa a capa da revista Time – uma das revistas de maior circulação (no mundo) publicada nos Estados Unidos –, que considerava seu programa uma das “maiores aplicações da Internet já criadas, juntamente com o e-mail e as mensagens instantâneas” (tradução minha) (GREENFELD, 2000).

A popularidade do site despertou a atenção da indústria fonográfica que promoveu diversas empreitadas legais a fim de retirar a tecnologia do ar. Um dos casos judiciais mais polêmicos movidos contra o programa foi o proposto pela RIAA, organização que representa as gravadoras nos Estados Unidos, que, em 7 de dezembro de 1999, acusou o compartilhador de violação de direitos autorais. A RIAA acreditava que o novo cenário digital prejudicava a venda de CD’s, responsabilizando subsidiariamente o Napster pelas cópias realizadas diariamente por seus usuários e requerendo ao tribunal de São Francisco/EUA – incumbido de julgar – o encerramento de suas atividades.

¹⁶ Os usuários da internet não buscavam detalhes técnicos acerca do compressor de áudio, mas sim por músicas passíveis de serem baixadas (WITT, 2016).

Após algumas negociações, o programa em seu formato antigo é encerrado um ano e meio após seu lançamento junto ao público. Após enfrentar e perder as ações judiciais movidas contra o Napster, Fanning, e alguns de seus sócios, continuaram a trabalhar na área digital desenvolvendo vários programas e aplicativos de modo legalizado, além de investir em algumas empresas *startups* de tecnologia.

Apesar do pouco tempo de atuação, a tecnologia pode ser considerada um marco no que concerne às disputas existentes nas relações entre propriedade intelectual e inovações tecnológicas. Neste contexto julgo interessante os detalhes da manifestação sociotécnica disruptiva em questão: um criador, sem incentivos legais, mobiliza exitosamente uma rede geracional de pessoas a consumirem gratuitamente materiais antes subvencionados por corporações.

Tendo cadastrado milhões de usuários, o fim do Napster não foi, contudo, recebido passivamente por quem costumava baixar músicas de graça pelo *software*. Em protesto às decisões judiciais que determinavam a desativação do programa, diversos atores (especialmente ex-usuários e simpatizantes do compartilhador) realizaram manifestações sociais em defesa da partilha gratuita de arquivos. Neste momento, a batalha das gravadoras contra a violação dos direitos autorais no contexto cibernético parecia, aos usuários, uma batalha insensata, pois várias outras tecnologias de compartilhamento surgiam (muito em razão da desativação em questão). Os debates também se manifestavam na direção da “justiça”, problematizando o discurso da indústria sobre o teor criminoso da partilha de músicas protegidas por direitos autorais, o que acabava promovendo antipatia do público frente a indústria fonográfica.

Com e após a invenção de Fanning, diversos outros programas de compartilhamento surgiram, ampliando a oferta do entretenimento aos vídeos e incluindo entidades que buscavam defender os interesses dos estúdios estadunidenses, como a MPAA (Motion Picture Association), na disputa contra a atividade de tais meios de reprodução. Desde então a “pirataria” digital se torna ubíqua na rede e, há duas décadas, provoca a indústria do entretenimento a se reinventar, seja em suas estratégias de venda, combate ou coexistência junto à “pirataria”.

Para além de tais disputas é importante destacar a importância do Napster para o mercado, para o consumo, e para os desejos do público: a criação de Fanning localizou o entretenimento no campo digital, e promoveu novas lógicas de acesso e justiça às gerações de jovens do começo dos anos 2000 – questão que será melhor explorada no próximo capítulo.

O novo cenário de possibilidades de acesso desencadeou a necessidade de reconfiguração da indústria, especialmente no que concerne a seus métodos de distribuição e controle de acesso: a compra de CD's e DVD's, assim como o aluguel de filmes, não mais satisfaziam o público, e este percebia-se cada vez mais contemplado ao discurso da “pirataria” – que destacava, sobretudo, a exploração das corporações sobre seus consumidores. Como mostrarei com mais profundidade no capítulo 2, os compartilhadores ajudaram a difundir economias morais baseadas no compartilhamento, estabelecendo noções de “injustiça” junto ao mercado dominante, muito em razão dos altos custos das produções e da pouca consideração endereçada ao consumidor no que concerne a seus desejos sobre como, o quê e quando consumir produtos como músicas e filmes.

É possível encontrar diversos estudos sobre as razões pelas quais o consumo não-autorizado de *downloads* se tornou popular ao fim da década de 1990. Apresento alguns deles: o baixo custo dos *downloads* e das tecnologias digitais (em comparação aos modos convencionais de consumo) (BENKLER, 2006); a natureza da ilicitude se diferir da natureza de outros tipos de apropriações indevidas, pois na “pirataria” digital não há risco de dano físico à vítima – o que torna mais fácil para alguém concluir que não está prejudicando outro com sua prática (LESSIG, 2004); a possibilidade de experimentar amostras materiais que não comprariam (*idem*); o acesso a uma obra após sua vida comercial (*idem*); o acesso a bens difíceis de serem encontrados, ou que foram banidos em determinados locais (CENITE et.al., 2009); a demora de estreias, principalmente de filmes, em determinados territórios (*idem*); o incentivo de conhecer variados gêneros de músicas e filmes – já que tal tentativa não suscita um gasto (*idem*); a rejeição da cultura de mercado (GIESLER & POHLMANN, 2003); e o “espírito” de solidariedade/senso de comunidade motivado por programas compartilhadores (SHANG et. al., 2008).

Nesse sentido, considero o Napster e sua repercussão nos diversos setores da vida social, fundamentais para a compreensão do mercado e do consumo praticados na atualidade através da tecnologia *streaming*. Isso porque tal programa passa a orientar, a partir de seu formato operativo e moral, arranjos receptíveis e apropriáveis pelo público no contexto tecnológico.

1.1.1 iTunes

Para além do estímulo dos discursos envolvendo, especialmente, a exploração dos consumidores pela indústria, a ganância desta e os altos preços dos produtos, a emergência e proliferação dos programas de compartilhamento revelaram a potencialidade do contexto cibernético como veículo e local de distribuição de entretenimento (ARDITI, 2013).

Em 2003, no mesmo ano em que a RIAA passou a processar judicialmente usuários de conteúdo “pirata”, surge o mercado legal de venda de músicas digitais liderado, majoritariamente, pela empresa Apple através do reprodutor de áudio *iTunes*. Como aponta Arditi (2013), o *timing* da oferta legalizada de músicas online foi conveniente, já que passou a proporcionar às pessoas um espaço prático e sem riscos (legais) para o consumo.

Ajustando-se, ou tentando se ajustar, aos principais desejos que mobilizaram e que popularizaram a “pirataria”, o *iTunes* foi desenvolvido a fim de reaproximar o público apreciador de músicas para a dimensão legalizada do consumo, oferecendo a venda de canções individuais a preços considerados baixos (ARDITI, 2013). Não sem certo desgosto de artistas e de gravadoras, o iTunes comercializava músicas a US\$ 0,99 e álbuns a US\$ 9,99 sem taxa de assinatura.

A Apple interpreta as circunstâncias ocasionadas pelos compartilhadores e insere-se no campo digital oferecendo conteúdo em formato de *download* a preços baixos. Apesar da “pirataria” digital nunca ter desaparecido, a popularidade do *iTunes* se mostrou substancial vendendo, em 2010, mais músicas que as lojas de CD. Além do baixo preço, o serviço também oportunizou o que muitos percebiam como vantagens da “pirataria”: a compra das canções destacadas do CD completo e amplo catálogo. O serviço também era reconhecido pela qualidade das músicas que, ainda que não equiparadas à qualidade dos CD’s, se mostrava satisfatória aos ouvintes.

A partir de 2014 é percebida uma queda nas receitas da Apple, muito em conta do surgimento das plataformas de *streaming* que passaram a potencializar a incorporação da “pirataria” ao mercado, proporcionando ao público a opção de pagar (relativas) baixas quantias pelo acesso e não pela música – tornando o consumo muito mais barato (IFPI DIGITAL MUSIC REPORT, 2015; NIELSEN REPORT, 2014). Em junho de 2019 a Apple anunciou o fim do iTunes.

1.2 Streaming

Ativo desde a década de 1990, o *streaming* passa a ser popular somente em meados da década de 2010, quando a velocidade da internet se mostrou suficiente para tornar a tecnologia satisfatoriamente viável: por transmitir continuamente dados através da internet, uma boa conexão de rede se faz necessária para que a experiência do consumidor não seja frustrada. Uma das principais características da tecnologia é sua instantaneidade: enquanto nos *downloads* progressivos o acesso do conteúdo fica condicionado à espera da integralização das partes do arquivo, no *streaming* o acesso ao conteúdo é imediato, mesmo que o arquivo não se apresente completamente “baixado”.

Diferentemente do acesso ao conteúdo através do *download* progressivo, o *streaming* demanda internet rápida o suficiente para transmitir conteúdo de modo imediato. Caso contrário, a transmissão pode ser interrompida. Apesar de tais limitações, a tecnologia é, na atualidade, a que mais gera receita para a indústria fonográfica em escala mundial (US\$ 5,6 bilhões), representando mais de 33% de todas as vendas de música (IFPI GLOBAL MUSIC REPORT, 2018).

Destaco que os serviços de *streaming* oferecem à indústria do entretenimento alguns atrativos que, no ponto de vista da praticidade dos consumidores e da segurança das indústrias, se opõem à operacionalidade do *download*, como: a) a capacidade de deter os meios técnicos para o controle de produções digitais – impedindo que seus usuários baixem (mantenham salvo o conteúdo) ou distribuam arquivos¹⁷; e b) a capacidade de atrair o público consumidor através de seu relativo baixo custo e da praticidade de não se ter que esperar o *download* ser concluído – uma das principais vantagens do *streaming* sobre o “formato *torrent*” de consumo. Dentre outras, tais características tornam tal tecnologia intermediária de modos de consumo a partir de contratos com estúdios de cinema e gravadoras que concedem, a tais serviços, licença para o oferecimento de produções de seu repertório.

¹⁷ Como lembra Caetano (2016), a diferenciação entre *streaming* e *downloading* permeou a história das tecnologias de difusão e emissão de áudio e vídeo com a questão do perdurável e do efêmero: os gravadores de áudiocassetes e videocassetes foram perseguidos pela indústria do entretenimento em razão da habilidade técnica em conservar conteúdo.

Como instrumento de distribuição legal e digital de entretenimento, as plataformas apresentam na atualidade considerável popularidade em diversos países – serviços como *Spotify* e *Netflix* contam, respectivamente, com 217 milhões e 155 milhões de usuários ativos e assinantes em mais de 150 países –, o primeiro chegando a representar, nos Estados Unidos, maior fonte de rendimentos para a indústria fonográfica em 2016, superando a venda de *downloads* e de produtos físicos (RIAA REPORT, 2017)¹⁸.

O suposto êxito e a popularidade da tecnologia *streaming* também acabaram por desencadear especulações e discussões acerca de sua reverberação no mercado “pirata”, dividindo a opinião social entre manifestações de ânimos do fim da “pirataria” a médio e a longo prazo (THOMES, 2013); e expressões que defendem o *streaming* enquanto modelo de negócio que reforçará a permanência do compartilhamento ilegal de conteúdo através da assimilação pirata de tal tecnologia (BORJA & DIERINGER, 2016; SMITH, 2016).

Minha análise é motivada, sobretudo, por essas expectativas que a tecnologia transmitiu à indústria e aos demais interessados na proteção dos direitos autorais: ao fim da primeira década dos anos 2000, especialmente entre os anos 2007 e 2008, o mercado dos serviços de *streaming* produziam (e experienciavam) uma certa atmosfera marcada pela esperança de um combate eficaz ao universo da “pirataria” digital. Regozijou-se as disputas entre a legalidade e a ilegalidade de oferta e de consumo de entretenimento digital em uma atualização contextual que prenunciava o declínio, e às vezes a morte da “pirataria”. O discurso de tal declínio, no entanto, parecia muito atrelado à exaltação da organização da distribuição do conteúdo “pirata”.

Netflix e *Spotify* configuram, na atualidade, duas das empresas mais populares entre aqueles que possuem acesso à internet em diversos países do ocidente¹⁹. Tais plataformas são estimadas pelo público devido a algumas características muito apreciadas e reclamadas pelo consumidor do final dos anos 1990: o (relativo) baixo custo, a (relativa) gratuidade (através dos modelos *ad-supported*), a praticidade e a liberdade do usuário em consumir somente o que se quer, e quando se quer.

¹⁸ De acordo com a RIAA, o *streaming* representou a maior fonte de rendimentos (51,4%) para a indústria fonográfica nos Estados Unidos no ano de 2016. (RIAA REPORT, 2017).

¹⁹ Na China, por exemplo, em que *Netflix* e *Spotify* não estão disponíveis, os serviços de *streaming* iQiyi (plataforma de vídeo) e Tencent Music correspondem a populares empresas que oferecem entretenimento à grande parcela da população chinesa. É comum encontrar, em espaços de difusão de notícias, comparações de porte entre as empresas chinesas e ocidentais.

Ou seja, é possível perceber que estratégias centrais que seduzem, simultaneamente consumidores e produtores de entretenimento – atores muitas vezes em conflito – remetem a críticas e reivindicações que permearam os conflitos envolvendo os programas de compartilhamento e a indústria no final da década de 1990. A gratuidade, o baixo custo e o apelo à visibilidade do consumidor (enquanto sujeito detentor de limitado poder econômico e possuidor de desejos) remetem às demandas de parte do público “pirata” endereçadas às estratégias corporativas.

Atenho-me, a seguir, a refletir sobre as dinâmicas estratégicas de atração do público por parte da indústria, concentrando-me em destacar a relação de influência e produção que a “pirataria” desempenhou/desempenha junto às plataformas de *streaming* – uma relação que pode ser compreendida como de incorporação de aspectos “piratas”.

1.2.1 Conexões com a “pirataria”

Os efeitos do Napster, e dos variados outros programas que o sucederam, reconfiguraram a indústria do entretenimento não somente no que concerne aos modos de consumir, mas também no que diz respeito aos modos de ofertar o consumo, redirecionando as estratégias dos produtores aos desejos e identidades de seus consumidores.

O controverso êxito das plataformas de *streaming* em conciliarem a “geração pós-Napster”, o regime de propriedade intelectual e a economia capitalista do entretenimento é composto, entre outros elementos, de estratégias que se assemelham (são inspiradas) a aspectos que moldaram a “pirataria”. Como, principalmente, o desejo de um consumo acessível do público que popularizava e justificava a “pirataria” do início do século. Como mencionei, as similaridades entre os modelos de atuação entre o mercado legal e ilegal de distribuição do entretenimento sugerem uma incorporação “pirata” ao mercado do *streaming* legalizado.

Estabelecendo relações com o pensamento de Das e Poole (2004) sobre a construção recíproca entre o Estado e suas “margens”, penso tais estratégias absorventes como incorporações “marginais” realizadas pela indústria. Desse modo, apresento abaixo algumas manifestações de tais apropriações enfatizando o caráter dialógico, polissêmico e coprodutor das relações entre indústria do entretenimento e “pirataria”.

1.2.1.1 A “pirataria” como inteligência de mercado (plataformas de vídeo)

No campo dos filmes, os serviços Netflix²⁰, Amazon Prime Video e Hulu figuram como os mais conhecidos e utilizados pelo mundo na atualidade, alcançando, respectivamente, 155 milhões, 65 milhões e 23 milhões de assinantes. Tais serviços oferecem ao público um catálogo de filmes, séries e programas de TV a preço mensal fixo considerado de baixo custo se comparado a pacotes de TV a cabo, e ingressos de cinema: a *Netflix* oferece no Brasil planos de R\$19,90, R\$22,90, e R\$29,90; a *Amazon* disponibiliza seus serviços a aproximadamente R\$10,00 nos primeiros 6 meses, e após esse período, R\$20,00; e o Hulu apresenta seus preços entre \$7,99 e \$39,99 – essa plataforma não está disponível no Brasil.

Com preços vantajosos se comparados a outros meios de acesso a conteúdo variado, os serviços de *streaming* configuram como tecnologias que mais perto se aproximaram de promover uma correspondência às demandas “piratas”.

Destacando o aspecto fluído e coprodutivo entre tais formatos de distribuição e a “pirataria”, ressalto os discursos e táticas de combate às práticas de violação a direitos autorais realizados por serviços de *streaming*, discursos estes mobilizados não somente contra a prática “pirata”, mas também a partir desta.

Em 2015, a empresa Netflix manifestou que se utiliza da “pirataria” para traçar suas estratégias no mercado. Basicamente, a plataforma utiliza estatísticas de acessos “piratas” para definir o preço de seus serviços: em um cenário geográfico em que a prática considerada ilegal se apresenta abundante, os valores do serviço podem ser localmente minimizados. As estatísticas de acessos “piratas” também auxiliam a Netflix na produção e distribuição de conteúdo, já que a empresa procura integrar junto à plataforma produções iguais ou semelhantes àquelas baixadas ilegalmente, em uma tentativa de assimilar o que interessa ao público. De acordo com o diretor financeiro do serviço, David Wells, “Piracy is a governor in terms of our price in high piracy markets outside the US.”²¹ (ERNESTO, 2015).

²⁰ A Netflix, inspirada nas relações por vezes conflituosas entre locadoras e clientes (relações envolvendo multas de atrasos e deslocamentos físicos) foi fundada por Reed Hastings no fim da década de 1990, primeiramente como um serviço online de aluguel de DVD’s efetivada pela entrega pelos correios.

²¹ Em português: “A pirataria é um dirigente no que diz respeito aos nossos preços em mercados de alta pirataria fora dos Estados Unidos”. (Tradução minha).

A plataforma *Hulu* também declarou estabelecer relações dialógicas construtivas com a “pirataria” a partir da utilização de dados sobre as produções visuais mais acessadas (ilegalmente) por atores sociais. Essa conduta visava identificar o comprometimento do público junto a determinado conteúdo, e, assim, adquirir filmes e séries para integrarem seu catálogo. Desse modo, os “piratas” indicam quais produções lhes interessam, e quais produções se mostram vantajosas para integrarem a programação do serviço. A chefe de aquisições da empresa, Lisa Holme, acredita que há uma aproximação relevante entre a “pirataria” e o baixo preço ofertado pelo serviço: de acordo com Holme, o público aprecia suficientemente uma produção a ponto de agir ilegalmente para ter acesso a ela, indicando que poderiam pagar por sua transmissão caso houvesse uma forma conveniente e fácil (MCALONE, 2016). Assim, a “pirataria” se mostra atuante, também, no que diz respeito a orientações estratégicas e organizacionais junto à indústria visual.

Apropriada como instrumento de inteligência para a indústria do entretenimento, a “pirataria” mobiliza não somente a criação de novos arranjos de mercado, mas também sinaliza, a partir de suas atividades, meios para a manutenção dos serviços de *streaming*: interesses e conteúdo expostos pelos usos “piratas” são traduzidos de modo a atenderem o público

Para além do baixo preço e das produções de interesse dos consumidores, os serviços passam a apostar em estratégias que evidenciam a atenção que essas plataformas dedicam aos assinantes e aos assinantes em potencial, assim como a delegar autonomia a estes ao interagir com o conteúdo que consomem.

Em 2017, a Netflix propôs a possibilidade de os assinantes interagirem com suas produções escolhendo o final das narrativas das séries que acompanhavam (MURPHY, 2017). Já a Amazon Prime Video, oferece recursos interativos que permitem ao usuário ter acesso, através de uma ferramenta chamada “Raio-x”, a informações de determinadas produções durante a transmissão do vídeo – mais precisamente, tal ferramenta viabiliza ao usuário acesso às características dos personagens; o nome, foto e currículo profissional dos atores e atrizes que integram o vídeo assistido; o nome da música que está tocando no momento da exibição da produção; a nota que o vídeo recebeu no IMDb (Internet Movie Database); e curiosidades e localizações de cenas particulares (BROIDA, 2016).

Essas possibilidades de acesso contrastam com o formato hermético ao qual os consumidores pré-geração Napster estavam atrelados. Dentre protestos e demandas, emerge uma maior autonomia do usuário junto ao mercado legalizado que simboliza não somente a demonstração de respeito ao público por parte da indústria, mas também

caminhos para a superação do que os consumidores percebiam como “egoísmo” corporativo: uma prática comercial autocentrada em vantagens lucrativas que não considerava vontades e interesses de seu público, encerrando-o em um formato engessado de experiência.

1.2.1.2 Todo ouvidos: o *streaming* de música e a apreciação do consumidor

O *Spotify* e o *Deezer* são serviços de transmissão online de música criados, respectivamente, por Daniel EK na Suécia em 2008 e por Daniel Marhley na França em 2007. Ambas as plataformas representam, na atualidade, a reaproximação da indústria com o público através da música distribuída de modo legal e, por vezes, paga. Tais plataformas oferecem, a diversos usuários em diversos lugares do mundo, não a venda de canções, mas a venda do acesso a elas. Esses serviços são permeados por dois discursos que sustentam o novo modelo de negócios: i) o combate à “pirataria”, com a consequente “proteção” de artistas e de seus trabalhos; e ii) o potencial das plataformas em diminuir a popularidade dos meios ilegais de acesso a músicas.

De acordo com o site do *Spotify*, o objetivo de seu serviço é auxiliar fãs de músicas e artistas a se conectarem, protegê-los da “pirataria”, e pagar músicos por seu trabalho:

Nossa razão de existir é ajudar os fãs a encontrar músicas, e ajudar os artistas a se conectarem com seus fãs através de uma plataforma que os proteja da pirataria, e que lhes pague por seu trabalho incrível. Quincy Jones postou no Facebook que o “Spotify não é o inimigo, a pirataria sim”. Sabem por quê? Dois números: zero e dois bilhões. O Spotify já pagou mais de dois bilhões de dólares a gravadoras, compositores e artistas. Um bilhão de dólares desde o momento em que começamos o Spotify em 2008 até o ano passado, e mais um bilhão de dólares desde então. [...] Estamos trabalhando dia e noite para recuperar o dinheiro de artistas e de empresas da música que a pirataria estava roubando. (SPOTIFY ARTISTS, 2014). (Tradução minha) (Grifo meu).

Assim como o *streaming* de vídeo, as plataformas de música buscam cativar o público apresentando recursos que priorizam e organizam os desejos e gostos dos consumidores, tornando a dedicação um de seus maiores contrastes com a indústria dos anos 1990/2000. São diversas e constantes inovações e parcerias que os serviços disponibilizam aos usuários, desde a criação automática de *playlists* baseadas no gosto pessoal do assinante, até o reconhecimento de canções tocadas em diferentes ambientes.

Destaco as funcionalidades que melhor remetem às demandas de consumidores que atravessaram e apoiaram a “pirataria” de duas décadas atrás, como a autonomização dos usuários frente ao consumo e o baixo custo das plataformas.

No *Spotify*, por exemplo, os assinantes do acesso “premium” têm a possibilidade de assistir a shows e a apresentações ao vivo de seus artistas favoritos ou mais populares através do “Spotify Sessions”; de acessar recursos que mostram comentários sobre as músicas; além de serem apresentados a rádios e *playlists* que compatibilizam com sua preferência musical – a categoria *Teen Z* para adolescentes, por exemplo, possui *playlists* criadas pela Revista Capricho (CAPRICH0, 2017); e também há o canal gospel com *playlists* de músicas do gênero (DEEZERa, 2016).

O *Deezer* também aposta, para além das versões de acesso gratuito e de baixo custo, no contato mais pessoal com seu público através do “Deezer Sessions”, uma proposta que oferece apresentações exclusivas de artistas (DEEZERb, 2013); de parcerias com empresas como companhias telefônicas e com times de futebol – como o clube brasileiro Flamengo com mais de 35 milhões de torcedores, em que canais oficiais do clube são criados, apresentando *playlists* de jogadores, músicas dos anos históricos do time, entrevistas exclusivas com equipes e narrações de gols –; e de suporte a artistas emergentes através do “Deezer Next”, iniciativa que auxilia na promoção (e produção) de novos cantores e cantoras através de *playlists* e demais participações exclusivas na plataforma (DEEZERc, 2017).

Outro fator que compõe a incorporação da “pirataria” ao mercado legalizado da música pode ser atribuído a seu baixo custo, apresentando quantias que variam entre R\$14,90 (Deezer) e R\$16,00 – R\$ 26,90 (Spotify) – valores menores ou próximos ao custo de um CD físico nos anos 90, ou equivalentes a 15, 16 e 27 músicas compradas no iTunes. A apreciação do público pelas plataformas também se dá em decorrência da intersecção entre lucro e gratuidade, oportunizado pela modalidade *freemium*.

Semanticamente constituída pela contração das palavras “gratuito” e “exclusivo” em inglês, a versão *freemium* é caracterizada pelo acesso ao entretenimento livre de custos, sendo suportada economicamente por publicidade apresentada em intervalos das reproduções das músicas. Devido a sua particularidade, especialmente no que concerne à inclusão do “gratuito” à lógica mercantil da indústria do entretenimento, dedicarei especial atenção a tal modalidade no próximo tópico. Neste instante, gostaria de destacar as relações das plataformas com alguns artistas, de modo a ressaltar as alterações de tratamento junto aos atores que compõe a indústria da música.

Redirecionando a solicitude aos consumidores, o mercado formal do *streaming* esbarra com inúmeras notícias e relatos envolvendo a distribuição de *royalties* às gravadoras e aos artistas, e o conseqüente descontentamento de muito atores da indústria com tal modelo de negócio. Isso porque a gratuidade e o baixo custo dos serviços oferecidos aos consumidores dificilmente tornam as plataformas economicamente sustentáveis para artistas e demais detentores de direitos autorais. Especulações apontam que as plataformas, após estabelecerem contratos e pagarem a gravadoras grandes quantias a fim de terem acesso legal a seu repertório²², pagam menos de um centavo de dólar aos titulares de direitos, como compositores, bandas e cantores, cada vez que uma música é ouvida²³.

Alguns artistas considerados populares no mundo da música se recusaram a conceder suas canções à plataforma *Spotify*, muito em razão da versão gratuita do serviço e de seu baixo custo que, conseqüentemente, não produz retorno financeiro considerado significativo e respeitável para os artistas. A cantora Taylor Swift, por exemplo, antes de disponibilizar seu trabalho aos catálogos de *streaming*, foi, em 2014, uma das principais porta-vozes que se opuseram às dinâmicas de distribuição e rendimento dos canais de reprodução em questão, os percebendo como ferramentas que não valorizavam a música e exploravam os artistas (SWIFT apud KNOPPER, 2013). Outros músicos ironizavam publicamente o montante dedicado a eles proveniente do consumo em *streaming*.

Jimmy Buffet, músico e empresário, manifestou-se nas redes sociais pedindo um aumento a Daniel Ek, o CEO do *Spotify* (BUFFET apud ANDERSON, 2014); o cantor Thom Yorke disse, em 2013, que o serviço era “the last desperate fart of a dying corpse”²⁴ (YORKE apud DREDGE, 2013); a cantora Joanna Newsom expressou que o “Spotify is like a villainous cabal of major labels.”²⁵ (NEWSOM apud ROBERTS, 2015); o artista Beck relatou que “What Spotify pays me is not enough to pay the musicians playing with me or the people working on the disks. The model does not work.”²⁶ (BECK apud FINLEY, 2015); e a banda Grizzly Bear publicou em seu Twitter: “[...] Spotify do not

²² Foi publicado, por exemplo, que o Spotify acordou em pagar U\$25 milhões em dois anos de contrato com a Sony. (SINGLETON, 2015).

²³ Em 2016 uma banda compartilhou que ganhou \$4,955.00 por mais de um milhão de *streamings* realizados de sua obra (RESNIKOFF, 2016), e o cantor Frejat disse ter recebido R\$ 0,33 por mais de 4,000 execuções de uma música sua (GOULD, 2016).

²⁴ Em português: “O último peido desesperado de um cadáver moribundo” (Tradução minha).

²⁵ Em português: “O Spotify é como uma vilã das grandes gravadoras” (Tradução minha).

²⁶ Em português: “O que o Spotify me paga não é suficiente para pagar os músicos que tocam comigo, ou as pessoas que trabalham nos discos. O modelo não funciona. (Tradução minha).

help bands or labels or indie stores. Not shaming you, just stating facts since someone asked.”²⁷ (GRIZZLY BEAR TWITTER, 2012).

Artistas independentes também se posicionaram de modo a criticar a dinâmica de pagar para compartilhar música de graça: recentemente, o artista independente Brett Newski (2017) compôs e publicou uma música intitulada “Fuck you Spotify” em que sugere que os atuais modelos de negócio de *streaming* conjugam injustiças (endereçadas às disposições e eficácias dos direitos de propriedade intelectual) e desvalorização da arte e do artista.

As novas estratégias da indústria junto ao *streaming* demonstram empenho em contentar o público. Há a valorização dos desejos do consumidor – muitas vezes em detrimento dos desejos dos artistas. A incorporação da noção da importância do usuário apresenta-se como um contraponto à valorização de parte da indústria do entretenimento, que percebe os valores econômicos e simbólicos da propriedade intelectual serem subtraídos por novas moralidades e economias de mercado. Desse modo, é interessante perceber que novos aspectos simbólicos e novas hierarquias que reproduzem padrões “piratas” de valorização social, são incorporadas à tecnologia *streaming*.

1.3 A valoração do “grátis”

Observando as relações entre “pirataria” e o regime de propriedade intelectual, é possível dizer que a gratuidade passou a desempenhar papel de destaque no campo de disputas pelos modos e controles de acesso a conteúdo protegido por direitos autorais. Um dos mais importantes fatores de conflito no contexto da popularidade dos sites “piratas” se localizava/localiza na desconsideração do que corresponde a uma das principais características dos direitos de autor: o retorno financeiro da obra ao criador ou criadora – representativo de uma certa justiça econômica, moral e de estímulo devido aos esforços intelectuais destes.

Ainda que valores como prestígio, fama, respeito e admiração constituam princípios morais que os direitos da propriedade intelectual também reverenciam e almejam oferecer aos criadores e criadoras, saliento, neste momento, o aspecto

²⁷ Em português: “O Spotify não ajuda bandas, gravadoras ou artistas independentes. Sem querer envergonhar ninguém, apenas relatando fatos já que alguém perguntou.” (Tradução minha).

patrimonial da lei para abordar a (re)valorização do “gratuito”²⁸ no mercado das plataformas em questão.

O retorno financeiro a que o autor ou autora deve, geralmente, ser retribuído ou retribuída por sua criatividade, é central para os direitos intelectuais. Tal noção integra a definição e a justificação das regulações que atuam sobre o tema a partir de discursos de ordenamentos jurídicos e das narrativas de entidades nacionais e internacionais que se ocupam em defender e esclarecer esses direitos.

Por exemplo, a *World Intellectual Property Organization* (WIPO), organização responsável por proteger a propriedade intelectual a nível internacional, apresenta o regime legal como uma “ponte” entre autores e autoras e benefícios: “A PI é protegida por lei, por exemplo, patentes, direitos autorais e marcas registradas, que permitem que as pessoas obtenham reconhecimento ou benefício financeiro daquilo que inventam ou criam.” (WIPO, s.d, tradução minha). O Conselho Nacional de Justiça (CNJ) brasileiro descreve o direito autoral como um instrumento de exploração de benefícios: “Pelo direito de exclusividade, o autor é o único que pode explorar sua obra, gozar dos benefícios morais e econômicos resultantes dela ou ceder os direitos de exploração a terceiros.” (CNJ, 2016). O Instituto Nacional da Propriedade Intelectual (INPI) produziu uma cartilha reforçando a necessidade de proteção do regime, especialmente para assegurar a recompensa econômica pelo esforço da autora ou autor: “[...] inegável a necessidade de se valorar e proteger as obras do espírito humano, principalmente em face de um potencial retorno econômico para o seu criador e para a sociedade” (INPI, 2010, p. 17), além de associarem tal recompensa ao reflexo do que vem a ser entendido como justo: “[...] a proteção desses direitos [direitos autorais] provê as bases para autores continuarem criando suas obras e, conjuntamente com toda a cadeia produtiva do setor, obterem justa recompensa financeira por isso.” (idem, p. 56). Já a página da Comissão Europeia, em espaço dedicado aos *enforcements* do regime de propriedade intelectual apresenta a questão econômica como uma finalidade:

An efficient and effectively enforced intellectual property infrastructure is necessary to ensure the stimulation of investment in innovation and to avoid

²⁸ A palavra “gratuito”, assim como “grátis”, “gratuidade” e afins, se encontrarão entre aspas nesta tese sempre que sugerirem a ausência de pagamento econômico de usuários da modalidade *freemium* às plataformas. Isso porque, como mostrarei adiante, a “gratuidade” em questão monetiza recursos subjetivos dos usuários que passam a ter percepções distintas sobre o preço que pagam pelo serviço.

commercial-scale intellectual property rights (IPR) infringements that result in economic harm.²⁹ (EUROPEAN COMMISSION, 2018).

O retorno financeiro assegurado mediante o cumprimento dos direitos de propriedade intelectual pode representar diversas funções. Destacarei as que considero as mais recorrentes nas narrativas legais e acadêmicas, e nos discursos de artistas e demais detentores de tais direitos: i) função estimulante, já que motiva a criadora ou o criador a produzirem suas obras; ii) função compensatória conquistada devido ao esforço da criação; e iii) função de controle e manutenção da justiça ao equivaler o retorno financeiro a “sensibilidades jurídicas”³⁰ (GEERTZ, 1997[1983]) promovidas pela esfera do direito.

Por mais central que a troca de dinheiro possa ser concebida no circuito de produção, distribuição, circulação e retribuição da propriedade intelectual, essa dinâmica econômica merece ser repensada quando analisada a partir dos modelos de negócio do *streaming*. Isso porque o gratuito, realocado e incorporado pela indústria, inclui uma etapa de transformação do “grátis” em valor econômico. A moeda de troca direta que envolve o cliente ao mercado não é o dinheiro em si, mas recursos subjetivos do consumidor que são monetizados pelas plataformas.

Como mostra Anderson (2009), o modelo *freemium* de negócios parece, à primeira vista, familiar fora do campo digital, já que sua descrição remete aos mecanismos de atividade das amostras grátis. Contudo, um detalhe se faz importante: a amostra grátis tradicional distribui seus produtos sob custos reais, fazendo com que o fabricante apenas disponibilize gratuitamente uma parcela de seus itens esperando atrair consumidores e alavancar a demanda por sua produção. Por outro lado, os produtos digitais possuem um custo marginal, baixo e/ou insignificante, o que faz com que versões gratuitas dos produtos se tornem comercialmente possíveis – desde que tal custo, considerando todos os usuários (*freemium* e *premium*), seja menor do que a receita gerada pelos clientes *premium*.

Percebendo o contexto de abundância de mensagens produzidas e remetidas ao público por novas tecnologias, Goldhaber (1997) argumenta que o tempo e a atenção que os atores dedicam aos serviços é a principal moeda de troca a ser buscada pelas plataformas suportadas pela publicidade, movimentando o que o autor chamou de

²⁹ Em português: “Uma infraestrutura de propriedade intelectual eficaz e efetivamente aplicada é necessária para garantir o estímulo ao investimento em inovação e evitar violações dos direitos de propriedade intelectual (IPR) em escala comercial que resultam em danos econômicos. (Tradução minha).

³⁰ Utilizei-me, acima, do termo “sensibilidades jurídicas” de Geertz (1997[1983]) com o objetivo de me referir às práticas e moralidades que são traduzidas como justas dentro do ordenamento jurídico ocidental.

“economia da atenção”. Nesse sentido, o preço que se paga pelo “grátis” não é diretamente monetário, mas envolve a concessão de dados pessoais e a atenção do consumidor – recurso escasso no cenário digital em que o usuário está constantemente sendo “bombardeado” por informações e ofertas.

Utilizando-se da noção de Goldhaber (1997), Leonardo Ribeiro Cruz (2016), em interessante escrito sobre as dinâmicas do mercado de *streaming* no que concerne à profusão da música e o controle da atenção operado pelo mercado, apresenta importantes ideias sobre a “gratuidade” e sobre sua função em tais plataformas. Defendendo que o mercado global da música passa a ser operado, sobretudo, pelo *marketing* através da valorização da publicidade comportamental, o autor argumenta que na atualidade uma das principais moedas de troca (pelo acesso à propriedade) se localiza na atenção do usuário – especialmente o usuário não-pagante.

Cruz (2016) explica que esse modelo é baseado na digitalização de hábitos que serão captados por empresas de publicidade, para, então, retornarem como propaganda personalizada para o agente em uma tentativa de seduzi-lo. Ao concordar em receber tipos de serviços e mercadorias informacionais através dos termos de compromisso, o usuário permite aos serviços a possibilidade de aquisição de seus dados de navegação: quanto mais as empresas tiverem acesso aos dados dos usuários, mais relevantes e atrativos poderão se tornar os ambientes de captura da atenção. O autor infere que já não seríamos nós que acessaríamos o entretenimento, mas este é que nos acessaria.

Entre os programas de *streaming* analisados, é comum que a modalidade *freemium* se utilize do consumo de dados pessoais dos usuários como força motriz da monetização endereçada aos detentores dos direitos autorais. O modelo *freemium* baseia-se na venda de publicidade como uma de suas principais fontes de receita: se o bem ou serviço oferecido alcançar quantidade considerável do público consumidor, o setor publicitário pode se sentir atraído para também atingir tal público.

Desse modo, o suporte dos anúncios acaba por “cobrir” a “gratuidade” desfrutada pelos usuários em troca de dois recursos humanos: os dados pessoais e a atenção de quem utiliza esses serviços. Como mostra Cruz (2016) as políticas de privacidade das plataformas (sejam elas adeptas ou não dos negócios *freemium*) dispõem de cláusulas que permitem aos serviços o acesso a dados de navegações dos usuários, assim como sua mercantilização junto a empresas interessadas.

1.3.1 Desestabilizando *enforcements*

De acordo com Daniel EK, o modelo *freemium* sugere uma nova economia musical baseada na comunhão entre o “gratuito” e o pago capaz de superar as dificuldades de se vender assinaturas em um cenário repleto de músicas oferecidas gratuitamente. O CEO reconhece que a maior parte das músicas consumidas na atualidade não é paga (“pirataria”, Youtube, rádio), e acredita que para levar as pessoas a pagar pela música é preciso competir primeiramente com os modelos gratuitos para despertar a atenção do público (EK, 2014).

We had a different idea. We believed that a blended option – or ‘freemium’ model – would build scale and monetization together, ultimately creating a new music economy that gives fans access to the music they love and pays artists fairly for their amazing work. Why link free and paid? Because the hardest thing about selling a music subscription is that most of our competition comes from the tons of free music available just about everywhere. Today, people listen to music in a wide variety of ways, but by far the three most popular ways are radio, YouTube, and piracy – all free. Here’s the overwhelming, undeniable, inescapable bottom line: the vast majority of music listening is unpaid. If we want to drive people to pay for music, we have to compete with free to get their attention in the first place. [...] So our theory was simple – offer a terrific free tier, supported by advertising, as a starting point to attract fans and get them in the door. And unlike other free music options – from piracy to YouTube to SoundCloud – we pay artists and rights holders every time a song is played on our free service. But it’s not as flexible or uninterrupted as Premium.³¹ (SPOTIFY ARTISTS, 2014).

A declaração de EK, através do blog do Spotify, é interessante, pois situa a gratuidade em todo o lugar e, também, dentro do mercado formal do entretenimento. Muito em razão da “pirataria”, o “grátis” é um artifício monetizado de/pela captura de atenção ao mesmo passo que é um modelo inserido no universo da legalidade. Ao longo

³¹ Em português: “Nós tivemos uma ideia diferente. Acreditávamos que uma opção mista – o modelo pago e o modelo “freemium” - criaria escala e monetização juntas, criando uma economia musical que dá aos fãs acesso à música que amam e que ao mesmo tempo paga artistas de forma justa. Por que link gratuito e pago? Porque o mais difícil na venda de uma assinatura de música é que a maior parte de nossa concorrência vem das toneladas de músicas gratuitas disponíveis em quase todos os lugares. Hoje, as pessoas ouvem música de várias formas, mas de longe as três formas mais populares são o rádio, o YouTube e a pirataria - tudo de graça. Aqui está a esmagadora, inegável e inescapável linha de fundo: a grande maioria da audição musical não é paga. Se queremos levar as pessoas a pagar pela música, temos que competir com a liberdade para conseguir sua atenção em primeiro lugar. [...] Então, nossa teoria era simples - oferecer um ótimo nível gratuito, apoiado por publicidade, como ponto de partida para atrair fãs e colocá-los na porta. E, ao contrário de outras opções gratuitas de música - da pirataria, ao YouTube e ao SoundCloud - pagamos artistas e detentores de direitos toda vez que uma música é tocada em nosso serviço gratuito. Contudo, tal modalidade não é tão flexível ou ininterrupta como o Premium. (EK, 2014, tradução minha).

desta pesquisa, pode constatar que a “gratuidade” em questão aparece não como uma estratégia espontânea, mas como um artifício de captura desencadeado pela “naturalização” do grátis no entretenimento, mobilizado, especialmente, pela “pirataria” digital.

Adaptando-se às novas noções de mercado produzidas pelo compartilhamento e acesso ilegais, o gratuito é cooptado como parte integrante da indústria a fim de resgatar o usuário que se encontra no campo da ilegalidade, e (re)situá-lo no universo da legalidade.

Ironicamente, o “gratuito” também passa a desempenhar, teoricamente, o papel de combatente da “pirataria” e de cumpridor das políticas da propriedade intelectual. A plasticidade do acesso disponibilizada pelas plataformas através de modalidades “gratuitas”, e sua correlata liberdade endereçada ao usuário, destacam não só atualizações no alcance do consumidor, como também um comportamento de regulação dos *enforcements* da propriedade intelectual pelo mercado.

Se o vocabulário dos riscos, as estratégias ofensivas e o constante reforço de leis de proteção aos direitos de autor são marcantes no campo digital desde a década de 1980, compondo acessos limitados pela seletividade econômica de seus usuários, é possível perceber hoje, com o formato da “gratuidade” de alguns dos serviços analisados, que o acesso passa a ser permeado pela flexibilização, especialmente, financeira.

Como venho mostrando, as novas tecnologias – como a “pirataria” digital –, passam a oportunizar elasticidades nos acessos a conteúdo, especialmente porque dificultam, de modo demasiado, a manutenção de um estado de escassez almejado pelos direitos autorais. Esse cenário torna os *enforcements* dos direitos de propriedade intelectual cada vez mais questionados por diversos estudos acadêmicos (como os trabalhos de DEPOORTER et. al., 2005 e de SCHLACHTER, 1997) quanto à sua eficácia e relevância para os detentores de direitos e para os governos em um contexto tecnológico.

Em resposta às potencialidades tecnológicas, políticas de *enforcements* proliferaram a nível global – especialmente a partir das décadas de 1980/90 – a fim de tornarem mais escassos seus objetos de proteção e de restringirem, condicionalmente, o acesso do público a tais itens.

A título de exemplo, nos últimos 30 anos, os Estados Unidos produziram 15 *enforcements* que, basicamente, previam a elevação da pena de atores considerados infratores; a restrição do acesso ao público a músicas a partir do controle das tecnologias; a construção de identidades estigmatizadas a partir de associações com o crime de

“roubo” – estabelecendo, em seu discurso, uma associação entre propriedade intelectual e propriedade privada –; além de produzirem campanhas pedagógicas de conscientização da importância do respeito à propriedade intelectual para diversas faixas etárias³².

Pesquisando sobre a intensificação dos *enforcements* no contexto digital, deparei-me com a seguinte manchete de um portal de notícias independente chamado Digital News Asia: “Copyright Enforcement is Killing People”³³ (MALCOLM, 2013). Tal manchete alarmante trata sobre a morte de Aaron Swartz em 2013, e estabelece relações entre a severidade da produção de *enforcements* e o controle do acesso. Swartz foi acusado de acessar indevidamente 4.8 milhões de artigos acadêmicos de um repositório digital acadêmico e passível de responder a penas de 35 anos de prisão e de milhões de dólares em multas. Contudo, cometeu suicídio antes de ser sentenciado, sendo o ato altamente associado ao exacerbado punitivismo com que o caso foi conduzido pela promotoria.

Fora dos Estados Unidos os *enforcements de copyright* também destacam muito mais os controles na distribuição de conteúdo do que a defesa dos direitos de autores e autoras. Em 2015, por exemplo, o governo equatoriano foi acusado de se valer de *enforcements* para censurar sua população, suprimindo vídeos e fotos que denunciavam as ações do então presidente Rafael Correa³⁴ de meios digitais (NAZER e STOLTZ, 2017). Em 2010, na Rússia, grupos com interesses distintos aos do governo – como o grupo *Baikal Wave*, uma organização ecológica – tiveram seus computadores apreendidos – com o suporte da *Microsoft*³⁵ –, sob o argumento de estarem utilizando *softwares* “piratas”, ainda que integrantes dos grupos apresentassem suas licenças aos agentes estatais (LEVY, 2010).

Apesar da complexidade de assuntos relevantes que tais exemplos apresentam para se pensar os controles que recaem sobre a propriedade intelectual, chamo a atenção para a potência da modalidade *freemium* neste cenário. Em contextos de condições cada vez mais restritivas ao acesso a bens, a modalidade *freemium* desestabiliza tais padrões

³² O Intellectual Property Office produziu uma série de materiais didáticos, como desenhos animados, para crianças em idade escolar.

³³ Em português: “A aplicação dos direitos autorais está matando pessoas” (Tradução minha)

³⁴ O ex-presidente do Equador Rafael Correa, durante seu mandato (2007-2017), despertou atenção internacional pelo tratamento ambíguo que endereçava à mídia, ora garantindo asilo ao criador da Wikileaks Julian Assange na embaixada equatoriana em Londres, ora restringindo liberdades de expressão em seu país.

³⁵ Criticada pela mídia, especialmente pelo *The New York Times*, por sua atuação de repressão junto ao governo russo, a empresa norte-americana Microsoft se propôs, à época, a criar licenças de *software* gratuitas para ONG’s. Tais licenças não se restringiriam ao território russo, mas a outros países em que a legislação antipirataria opera como estratégia para a repressão de grupos considerados dissidentes.

limitantes, recuperando, e promovendo, o ingresso do público ao universo da legalidade de modo “gratuito”. Não é novidade que a gratuidade é atraente ao público consumidor e, devido à rigidez das leis e às ameaças e ressonâncias punitivas da indústria, a gratuidade aliada à legalidade se torna ainda mais sedutora.

A atenção, os dados pessoais, a paciência e demais recursos subjetivos hoje apreciados por parcela do mercado do entretenimento representam mais do que medidas possíveis de combate à “pirataria”³⁶, representam também uma regulação do mercado sobre o quê e quem é acessível ao conteúdo que lhe é licenciado e, conseqüentemente, à desestabilização do processo de recrudescimento dos *enforcements* da propriedade intelectual.

Esses exemplos são relevantes pois destacam funções multifacetadas e de potencial criativo da “pirataria” (e de seu elemento gratuito) no horizonte do entretenimento e do acesso. É possível perceber que tal meio considerado ilegal não estabelece somente relações de tensão com os serviços de *streaming*, mas também concebem relações produtivas junto à indústria do entretenimento como um todo.

O legado da gratuidade da “pirataria” frente ao mercado de *streaming* supera o exercício da desapropriação – discurso comumente produzido para deter a prática “pirata” – se apresentando como dispositivo versátil, capaz, a um só tempo, de ferir e obedecer às premissas do regime de propriedade intelectual.

1.4 Trânsitos (i)legais, comportamentos fluídos

Em meu intuito, neste capítulo, de apresentar aproximações da indústria do *streaming* com as práticas e operacionalidades “piratas”, passo a abordar transações de agentes por entre o legal e o ilegal que atravessam não apenas o campo do *streaming*, mas do entretenimento enquanto consumo e negócio.

No que concerne a essas transações, não é incomum que as fronteiras do ilegal/legal se apresentem borradas, imprecisas, e até como ficção. Talvez um dos mais

³⁶ Apesar das críticas e oposições ao modelo de negócio *freemium*, existem especulações e alguns estudos que apontam para sua eficácia no combate à chamada “pirataria digital”. Em interessante trabalho sobre a potencialidade da modalidade *freemium* combater a pirataria, Halmenschlager e Waelbroeck (2014) chegam a sugerir que tal gratuidade pode ser uma alternativa às leis de direitos autorais já que estas desempenham impacto limitado na prática pirata.

representativos exemplos da mobilidade da (i)legalidade na tecnologia digital seja a trajetória do Napster que, após dois anos ameaçando e reconfigurando substancialmente o poder de mercado da indústria fonográfica, tornou Shawn Fanning, um de seus criadores, um empresário de negócios que respeita as disposições da lei. Mais especificamente Fanning criou um programa de controle da propriedade intelectual, o *Snocap*, que auxilia artistas e gravadoras a administrarem a distribuição online de suas músicas. O próprio Napster, hoje sem relações com Fanning, se tornou um serviço de *streaming* de músicas pago, legal, provido de relativa popularidade, e discordante e não-adepto do modelo *freemium* apresentado em outras plataformas.

Outros exemplos de “piratas” que também transitaram/transitam por entre (i)legalidades podem ser percebidos através da trajetória de Peter Sunde, Niklas Zennström e Janus Friis: Sunde, um dos fundadores do popular programa de compartilhamento The Pirate Bay (TPB), criou um sistema de micropagamentos online chamado *Flattr*, uma plataforma que permite que seus usuários financiem diretamente editores e criadores de conteúdo em uma tentativa de remunerar artistas de modo direto sem o intermédio das indústrias (SANCHEZ, 2017); já Niklas Zennström e Janus Friis, cocriadores do Kazaa – um *software* que, assim como o Napster também distribuía músicas de modo gratuito e sem autorização no início dos anos 2000, – também criaram o *Rdio*, um serviço de *streaming* de música pago e legal.

Apesar de permeados e construídos através/pelo discurso de combate e de eficácia contra a pirataria, as plataformas legais de *streaming* da atualidade apresentam-se muito mais fluídas do que estanques no que concerne às violações dos direitos autorais. As (con)fusões entre práticas e sujeitos regulares e irregulares no campo dos direitos intelectuais são constantes entre tais serviços sugerindo uma dinâmica de coexistência coprodutiva que modela não somente as estratégias de atração do público para a lógica capitalista de consumo, mas também assenta parte das experiências da “pirataria” na legalidade.

Para além dos artifícios de incorporação de ideias que justificaram e mantiveram a “pirataria” até os dias atuais, também são comuns reproduções das violações de direitos autorais da “pirataria” junto aos serviços de *streaming* – ou seja, ocorre certa incorporação de momentos ilegais.

Em 2015, o Spotify foi processado pelo músico David Lowery por suposta infração de propriedade intelectual, alegando que o serviço distribuiu e reproduziu de

modo ilegal não somente suas músicas, mas também músicas de outros artistas, sem possuir os direitos mecânicos³⁷ para tanto (SISARIO, 2015). Em 2016 a cantora Melissa Ferrick também processou o Spotify por violação de direitos autorais, alegando que a plataforma disponibiliza, com conhecimento, suas músicas sem autorização³⁸.

A plataforma também oportunizou a seus usuários algumas experiências de consumo que remetiam às experiências junto à “pirataria”. Assim como o usuário que baixava *torrents* de programas considerados ilegais, e que sofria os reveses de uma infestação de vírus em seu computador, os usuários do serviço Spotify *freemium* também se sujeitaram a ataques de *malwares* através da publicidade. Em 2011 e 2016 a publicidade do Spotify *freemium* passou a expor os consumidores a *malwares* enquanto estes ouviam músicas, levando usuários a debaterem em fóruns de discussão na mídia social Reddit sobre a possibilidade de tais vírus fazerem parte da estratégia de conversão ao *premium*; sobre a falta de cuidado e respeito da plataforma com seus usuários; sobre a ganância de tais serviços e de anunciantes em não se preocuparem em oferecer uma tecnologia segura; e, claro, sobre a proximidade com a pirataria

Assim como o Spotify, as relações da Netflix com o campo do regime de propriedade intelectual também são fluídas e de coprodução – por vezes conteúdo ilegal integra o serviço, promovendo e produzindo a plataforma. A Netflix já foi acusada de violação de direitos autorais por exibir filmes sem autorização legal (THE GUARDIAN, 2015), além de ser flagrada por usuários utilizando-se de legendas caseiras e “piratas” realizadas por fãs de filmes, mantendo até os créditos do site que realizava tal atividade (ERNESTO, 2012).

O serviço de *streaming* de músicas Pandora foi processado pelas gravadoras Sony, Warner e Universal por infração de direitos autorais em razão do oferecimento de músicas mais antigas que, apesar de não serem protegidas por lei federal, são reguladas por leis estaduais. (KERR, 2014).

³⁷ Direitos mecânicos se referem ao pagamento que o compositor recebe pela reprodução de suas músicas protegidas por direito autoral.

³⁸ Excerto da ação judicial interposta por Melissa Ferrick contra o Spotify: “Spotify did not have and does not have a comprehensive system of music publishing administration in place necessary to license all of the songs embodied in phonorecords which it ingests and distributes by means of interactive streaming and temporary downloads. Rather than decline to distribute phonorecords embodying musical compositions that are unlicensed, however, Spotify elected instead to engage in wholesale copyright infringement.” (FERRICK vs. SPOTIFY, 2016, p. 10). Tradução para o português: “O Spotify não tinha e não tem um sistema compreensivo de administração de publicação necessário para licenciar todas as canções incorporadas, ele as ingere e distribui por meio de streaming interativo e downloads temporários. Ao invés de se recusar a distribuir canções que incorporam composições musicais que não são licenciadas, o Spotify prefere se envolver em uma violação por violação de direitos autorais.” (Tradução minha).

Mesmo criada para contestar os baixos rendimentos destinados a artistas através de serviços de música como o Spotify, e se posicionando no mercado como uma ferramenta de negócio “a favor dos artistas” a plataforma de *streaming* Tidal também se envolveu em questões relativas à violação dos direitos autorais de artistas – quando, por exemplo, herdeiros e gravadora do falecido cantor Prince apresentaram processo judicial alegando que tal serviço reproduziu e distribuiu, após o prazo contratual estabelecido, a obra do artista, violando os direitos autorais de seus detentores (HAYNES, 2016).

A partir destes casos, é possível identificar que as dinâmicas de distribuição do entretenimento no contexto do *streaming* mostram-se coproduzidas e permeadas por legalidades e ilegalidades.

Pistas de tal fluidez entre as categorias legal/ilegal podem ser observadas não somente a partir da lógica monetária dos pacotes *freemium* e do baixo custo ofertados ao consumidor, mas também nas debilidades das plataformas em observarem as regulações do regime de propriedade intelectual. Essas violações, como mostrarei no capítulo 3, sugerem novos encontros dessa indústria com o Estado.

II ECONOMIA MORAL DO ACESSO: GANANCIOSOS, LADRÕES E O ENTRETENIMENTO

Buscando compreender as práticas e valores que atravessam e constituem a distribuição do entretenimento online na atualidade, exploro, neste capítulo, a produção da economia moral (FASSIN, 2009) que conforma os serviços de *streaming*. Realizo essa análise identificando e apreendendo as moralidades que disputaram o consumo antes da emergência das plataformas do *streaming*. Mais especificamente, me debruço nos fluxos morais que permearam a oferta, a demanda e as percepções sobre o entretenimento a partir dos conflitos desencadeados pela “pirataria” digital nos anos 2000. Tal recorte temporal é selecionado devido à sua correlação com as incorporações dos desejos dos consumidores “piratas” pela indústria; desejos estes mais bem manifestados no início da década de 2000.

O baixo custo, a “gratuidade”, a praticidade e a maior intimidade junto ao público, características hoje apresentadas pelos serviços de *streaming*, não correspondem a aspectos e funcionalidades que existem somente em seu formato técnico e mercadológico, descendem de uma cadeia de eventos, valores e emoções negociadas por entre os campos da “pirataria” digital, dos direitos de propriedade intelectual e da indústria do entretenimento.

O conceito de economia moral que aqui utilizo é o proposto por Fassin (2009), para quem a compreende como “produção, distribuição, circulação e uso moral dos sentimentos, valores, normas e obrigações em um espaço social contextualizado historicamente” (FASSIN, 2009, p. 1257, tradução minha). Para o autor, a moral, como objeto do campo antropológico, permite compreender a formação dos sujeitos e de suas ações e práticas, além de elucidar o entendimento de escolhas e princípios acionados em determinados contextos. Um dos importantes recursos analíticos que a categoria “economia moral” oportuniza ao pesquisador é a observação que identifica e valoriza o lugar dos valores e das emoções no arranjo dos grupos. Tal possibilidade de análise é justamente o que proponho a abordar neste momento: busco destacar e compreender as

configurações morais que produzem, estimulam e/ou atualizam a distribuição de música, filmes e demais produções audiovisuais na atualidade.

É importante ressaltar que as configurações do mercado nos anos 2000 se mostravam herméticas em sua relação com o consumidor, especialmente se contrastadas com a praticidade oferecida pela “pirataria”: o deslocamento a lojas físicas, os preços considerados pouco acessíveis e o conteúdo limitado (por vezes até desconhecido, como é o caso das músicas de um CD) se mostravam um inconveniente. Desde então, as políticas de distribuição do entretenimento passaram a ser largamente (des)moralizadas, percebendo a indústria como gananciosa e contra os interesses de quem mais dependia, seu próprio público.

O uso moral dos valores e das emoções no consumo da “pirataria” foi abordado por diversos pesquisadores na primeira década dos anos 2000, período em que os programas de compartilhamento movimentavam grandes fluxos de acesso e *download*. Tais estudos se debruçaram, principalmente, em identificar as razões que motivavam o público da “pirataria” – geralmente estudantes universitários –, a se engajarem no consumo de arquivos considerados ilegais. Nesses estudos, é comum perceber questões morais e valores pessoais dos consumidores como fundamento e justificativa de seus *downloads*.

Em pesquisas realizadas no campo do Marketing, Barros (2010) conduziu investigação qualitativa junto a estudantes universitários brasileiros, apontando o descontentamento de tal público com a indústria como uma das razões que mobilizava o acesso “ilegal” junto aos *downloads*. A autora percebe esse consumo como prática de resistência dos consumidores frente às assimétricas relações (de poder) estabelecida junto às corporações, apresentando o *download* ilegal como ferramenta de nivelção de tal relação. Também no campo do Marketing, Sauerbronn et al. (2010) e Levin et al. (2004) destacam, em pesquisa junto a universitários estadunidenses, a noção de que o consumidor era demasiadamente explorado pela indústria e que, nesse contexto, o consumo “pirata” era apresentado como uma resposta “merecida” às gravadoras e estúdios, além de exercer uma função de nivelamento relacional entre público e indústria.

Em etnografia realizada entre os anos 2000 e 2004 por Cohn e Vaccaro (2006) sobre os valores que mobilizam o consumo “pirata” P2P, junto a interlocutores da América do Norte, América do Sul e Europa, é possível constatar resultados semelhantes às pesquisas anteriores. A prática do *download* ilegal sugeria a expressão de um ato justo, já que as corporações haviam se aproveitado demais de seu público, o sobrecarregando

com os preços de seus produtos. No campo da Ética, estudo conduzido por Freestone e Mitchell (2004) mostram que atores “piratas” se percebem como vítimas dos altos preços gerenciados pelos arranjos formais do entretenimento.

Essas pesquisas apontam motivações de cunho moral do público em relação ao consumo e ao mercado, sublinhando a participação e a importância das emoções, tolerâncias, julgamentos e percepções de justiça nas dinâmicas da distribuição de conteúdo. Tais estudos também auxiliam a apreender as alterações no formato da indústria a partir das moralidades, como mostrarei ao longo deste capítulo, as interações emocionais do público com a indústria foram decisivas para a reconfiguração dos princípios desta.

Neste contexto, em que o acesso online passa a ser um ato político e moral, busco aqui compreender as moralidades que mobilizaram as disputas entre “pirataria” e indústria do entretenimento para pensar os valores manifestados pelos serviços de *streaming* audiovisual da atualidade. A “pirataria”, sobretudo, oportunizou a expansão da crítica aos formatos convencionais de distribuição e consumo, oferecendo, a partir de sua força produtiva, novos meios, apreensões e noções de acesso.

Para investigar tais expressões de valores e moralidades, analiso histórias de vidas de desenvolvedores de programas de compartilhamento; a produção de categorias criminosas no contexto digital pelo regime de propriedade intelectual; assim como manifestações jocosas de desenvolvedores e usuários.

2.1 Compartilhadores de sentidos de justiça

As moralidades que conformam a economia moral da distribuição do entretenimento de filmes, músicas e produções correlatas, estão estreitamente vinculadas aos contextos regulatórios e aos significados de justiça, ou sensibilidade jurídica (GEERTZ, 1997 [1983]), já que são moralidades que disputam traduções de sentidos de justiça. As lógicas corporativas que fundamentam suas atividades nas normas estatais, e a “pirataria” digital amparada por lógicas comunitárias, disputam e negociam não apenas espaços e comportamentos, também promovem e manipulam percepções de justiça. Os significados de justiça corresponderiam à pluralidade de lógicas sobre o tratamento e a resolução de conflitos que podem coexistir em um mesmo espaço.

Geertz (1997[1983]) aborda as sensibilidades jurídicas a partir da assimilação da dimensão do direito como um “saber local”, ou seja, como uma (dentre outras) interpretação da realidade. Tal perspectiva permite pensar o caráter polissêmico da produção dos significados de “justiça” e as dimensões simbólicas dos conflitos. Como aponta o autor, a dimensão jurídica do mundo não é somente um conjunto de normas, regulamentos, princípios e valores limitados que geram tudo o que tenha a ver com o direito, mas uma forma específica de se pensar a realidade. O direito seria construtivo, constitutivo e formacional, mas não um reflexo da sociedade: o “saber local” do direito traduz os fatos narrados para a linguagem da norma, mas essa seria apenas uma forma de tradução. O que Geertz (1997 [1983]) destaca é que o direito não se apresenta somente como gestor de conflitos, mas como uma versão do mundo que busca organizá-lo, produzindo significados de justiça.

Inspirado pela noção de Geertz, Simião (2007) aborda em sua etnografia, as diferenças entre o modelo tradicional de justiça (que se dá fora dos tribunais), e o modelo oficial de justiça instaurado, na década passada, em Timor-Leste. O autor apresenta a intrincada relação nas traduções dos fatos e das normas junto aos timorenses, já que muitos confiam mais nas formas de justiça tradicionais do que nas formas de justiça instauradas formalmente – pois em muitos aspectos, as primeiras se aproximam mais das expectativas dos habitantes.

Uma das maiores contribuições de Simião (2007) para o estudo das sensibilidades jurídicas foi destacar a dimensão moral dos meios de resolução de conflitos: enquanto que para os timorenses a representação de justiça se fundamentava na restauração do equilíbrio da relação entre grupos sociais (alianças), e destes com seus ancestrais (linhagens) – privilegiando a harmonia e integridade da estrutura social –, a justiça do Estado privilegiava a punição do agressor, e não a reparação da vítima, afastando-se dos valores e comportamentos praticados entre os timorenses. Neste contexto, é interessante perceber como o Estado passou a negociar soluções híbridas para os casos os quais o sistema formal se mostrava pouco adequado, envolvendo policiais, juízes e promotores nas sensibilidades jurídicas dos nativos.

Outro estudo relevante para a compreensão da importância das sensibilidades jurídicas em sociedade, é o de Muniz (1996) junto à DEAM/RJ (Delegacia Especializada no Atendimento à Mulher). Em sua etnografia, a autora constata que parte significativa das solicitações de soluções que chegavam à DEAM se distanciavam das soluções oferecidas pela lógica jurídica formal. Muitas mulheres, por exemplo, prestavam queixa

contra um agressor, esperando que a solução do conflito se desse a partir de outros meios que não o do encarceramento dos acusados – por exemplo, algumas requerentes desejavam que o Estado obrigasse o agressor a pagar os dias que deixaram de ir ao trabalho em razão de sua interação conflituosa com os acusados.

Muniz (1996) destaca que o Estado não consegue monopolizar a produção e a distribuição de justiça, não se apresentando como *locus* privilegiado de resolução de conflitos para parte da sociedade, passando a absorver formas distintas de percepção de mundo. A autora contribui para o debate das sensibilidades jurídicas justamente nessa questão, apresentando uma interlegalidade que desconstrói simbolicamente a lei enquanto ordenadora do espaço público.

No que concerne à esta pesquisa, as sensibilidades jurídicas (GEERTZ, 1997 [1983]), como mostrarei a seguir, apesar de manifestarem noções dissidentes sobre o alcance e suas condições de acesso, estabelecem negociações e aproximações a partir do formato de distribuição do entretenimento por *streaming*. Argumento que, assim como as negociações e absorções de visões de mundo apresentadas por Muniz (1996) e Simião (2007), os serviços de *streaming*, mesmo localizados por entre lógicas e práticas esperadas pelo regime de propriedade intelectual, assimilam em sua racionalidade os sentidos de justiça promovidos pela “pirataria” digital.

Para a compreensão de tal argumento, busco destacar as manifestações das sensibilidades jurídicas (GEERTZ, 1997 [1983]) no âmbito da “pirataria” a partir das percepções e criações de desenvolvedores de programas “piratas”. Tal abordagem se justifica na possibilidade de os objetos técnicos incorporarem, em suas funcionalidades e expressões no mundo, moralidades e sentidos de justiça de determinados contextos e mentes. Realizo tal apresentação a partir de práticas e discursos morais exteriorizados por desenvolvedores de dois populares canais “piratas” de acesso: *Gnutella* e *The Pirate Bay* (TPB).

Esses dois programas foram aqui eleitos para expressar as moralidades que constituem a “pirataria” no começo dos anos 2000 em razão de representarem dois dos mais populares programas de compartilhamento da história da “pirataria” digital, mobilizando, rapidamente, milhões de usuários ao longo de suas atividades. As perspectivas dos desenvolvedores de tais canais, especialmente sobre acesso e propriedade intelectual, foram reverberadas em suas criações sociotécnicas, permitindo que usuários da internet acessassem, gratuitamente, entretenimento; além de beneficiarem outros agentes – geralmente a partir da velocidade de seus *downloads* – que também

compartilhassem conteúdo – ou seja, o usuário poderia ser favorecido se adotasse comportamentos morais similares aos dos programadores.

Importante salientar que o ato de compartilhar, no contexto do *torrent*, constitui não apenas uma operacionalidade técnica, mas também ética: quem compartilha, ou seja, quem se mostra mais generoso, pode ser recompensado com *downloads* mais rápidos (OBERHOLZER-GEE e STRUMPF, 2010).

Em se tratando de recompensas baseadas nos comportamentos solidários dos usuários, Cesar (2011; 2013) observa que a prática do compartilhamento forma códigos de conduta entre os atores (que se consideram “piratas”), tais como: a manutenção do arquivo online para que ocorra um ciclo de trocas junto a outros usuários e o reconhecimento (prestígio) de outro usuário que publicou ou que manteve seu arquivo junto à comunidade³⁹. Não acatar tais regras que prezam a colaboração e a vitalidade da distribuição de conteúdo acarreta a estigmatização através da designação do usuário como *leecher* – sanguessuga –, termo relativo à exploração de outros usuários, sem que se faça uma contribuição junto à comunidade (*idem.*).

Retornando ao Gnutella e ao TPB, minha pesquisa junto a tais programas se deu através de sites de notícias, blog (do TPB), biografias e revisão de literatura sobre seus desenvolvedores. Meu intuito é salientar a economia moral que mobilizou a criação de importantes programas de compartilhamento, e que moldou e reforçou os valores e moralidades “piratas” no campo digital.

Destacarei, também, expressões que se mostraram frequentes na análise da “pirataria”, e que estão fortemente vinculadas com a identidade e com as moralidades que anuncia: o humor. Piadas, sátiras, sarcasmos e ironias apresentaram-se correntes modos de (des)legitimar práticas e sensibilidades jurídicas. Ao estudar os serviços “piratas” percebi a relevância de tais formas de expressão, pois se manifestam como instrumentos de atração, carisma, e de reforço de sua moral, ao mesmo passo em que deslegitimam e desmoralizam a indústria do entretenimento e o Estado em suas leis. Mesmo sabendo que conciliar o humor a um trabalho intelectual, e fazer da comicidade um valor analítico, constitui tarefa não muito recorrente na antropologia (OVERING, 2000), a penso

³⁹ Vale destacar que o Gnutella considerou, em sua existência, importante a manutenção do compartilhamento pelos usuários de programas com protocolo aberto para a manutenção de seu próprio serviço. Observações como as realizadas pela pesquisa de Adar e Huberman (2000) concluíram que muitos usuários de tal programa não disponibilizavam seus arquivos com outros *peers* – omissão que os autores chamaram de *free riding* –, ameaçando o desempenho do sistema. De acordo com o estudo desses autores, aproximadamente 70% dos usuários não compartilharam arquivos, o que em suas opiniões poderia gerar um contexto de vulnerabilidade estrutural a partir da “tragedy of the digital commons”.

necessária neste contexto, já que o humor presente nos discursos e práticas dos programas sugere ser um vetor de produções e difusões de solidariedades e de valores sobre o acesso.

2.1.1 Gnutella

Em 1997, o estadunidense Justin Frankel, à época um adolescente de 18 anos, criou e distribuiu um *software* que permitia a reprodução de músicas digitais de modo gratuito, o *Winamp*. À época, o diferencial desse *software* residia em sua proposta de oferecer liberdade ao consumidor, permitindo a este a reprodução ilimitada e completa das canções – enquanto quase todos os outros reprodutores de áudio da época exigiam registro, e apenas funcionavam tocando parte das músicas em período de teste.

Sendo um dos programas pioneiros em popularidade na internet, Frankel decide criar sua própria empresa, a *Nullsoft* – uma paródia com a *Microsoft* – a fim de gerenciar o *Winamp* e outras de suas investidas no campo digital. Em pouco tempo de atuação, a empresa recebe ofertas de compra de investidores. No entanto, não sendo atraído pelo estilo corporativo, Frankel se mantém, ao menos temporariamente, distante de possíveis negociações (LEWIS, 2002; ROBERTSON, 2013).

De acordo com Robertson (2013), autor que aborda as inter-relações entre os principais atores que permearam a distribuição de mídia digital, o programador tinha outra ética de negócios junto às companhias que lhe faziam ofertas, “sua abordagem, que ele chamou de “software sustentável” colocou o software e seus usuários acima das considerações de negócios.” (ROBERTSON, 2013, p. 65, tradução minha). Já sobre a *Nullsoft*, Frankel se referia do seguinte modo: “(é) sobre todas essas coisas boas que, no final das contas, não importam para a maioria dos negócios” (LEWIS, 2002, p.113, tradução minha).

Tornando-se uma grande personalidade do campo digital, Frankel percebeu a oportunidade de negociar com o provedor de serviços online AOL, uma das empresas interessadas em sua companhia. De acordo com seus biógrafos, o desenvolvedor se sentiu entusiasmado com as liberdades propostas pelo provedor, o que o motivou a realizar acordo (HARING, 2000). Contudo, logo após a transação que estipulava tanto a compra da *Nullsoft* pela AOL, quanto a parceria de Frankel que trabalharia junto à empresa, o *Winamp* é processado pelo desenvolvedor de *software* de música *PlayMedia*, que o acusou de infringir os direitos autorais de seu *software* de reprodução de músicas.

As criações de Frankel apontam para uma persistência de seus valores comunitários mesmo inserido no campo corporativo: no ano 2000, inspirado pelas represálias legais que o Napster sofria no momento junto à RIAA, Frankel elabora, conjuntamente com o programador Tom Pepper, o *Gnutella*, um sistema de compartilhamento descentralizado capaz de partilhar não somente músicas, mas também vídeos, *software*, imagens e documentos que podiam ser digitalizados (ROBERTSON, 2013).

2.1.1.1 *See? they *CAN* bring you good things*

O potencial produtor de Frankel junto ao campo digital era reconhecido entre *geeks*, *hackers* e grandes corporações. A emergência de mais uma importante invenção sua não seria, assim, uma surpresa. Contudo, elaborado o compartilhador *Gnutella*, Frankel e Pepper decidem publicá-lo no website da *Nullsoft* sem o consentimento da AOL, no período em que esta negociava fundir-se com a Time Warner – empresa que possui as gravadoras EMI e a Warner Music. A divulgação do *Gnutella* foi seguida com a seguinte mensagem: “Justin e Tom trabalham para a *Nullsoft*, fabricantes de *Winamp* e *Shoutcast*. Vê? AOL * pode * trazer-lhe coisas boas”. (Tradução minha).

As razões da criação do *Gnutella* estão vinculadas ao desencadeamento de sentimentos e opiniões contrários às ameaças legais de desativação do Napster. Após este perder a primeira batalha junto aos tribunais, Frankel e Pepper decidiram criar um programa que reafirmasse o pensamento de que a música e outros bens protegidos por direitos autorais deveriam ser livres (LEWIS, 2001).

É interessante perceber as manifestações e usos morais de tais práticas: inseridos no arranjo corporativista da AOL (Frankel enquanto empregado), tais atores se apropriam de tais espaços não apenas para divulgar suas criações, mas também para comunicar sarcasmos, ironias e zombarias. Essas manifestações insinuam que o âmbito corporativista é incapaz de trazer “coisas boas” – o que pode ser lido como incapaz de trazer benefícios ao público –, além de transmitir certa potencialidade de controle sobre as grandes corporações, deslegitimando-as expondo suas fraturas.

Submetendo a AOL à vergonha e trazendo “à superfície” as vulnerabilidades de um mundo conectado e permeado por sensibilidades jurídicas distintas, o *Gnutella* logo foi retirado do ar acompanhando declarações do provedor no sentido de não ter relações

com o projeto de compartilhamento mostrado em seu website. Apesar de poucas horas no ar, o Gnutella apresentou uma estimativa de 100.000 *downloads*, o suficiente para que outros desenvolvedores reprojetassem o protocolo e o apresentarem novamente ao público. O compartilhador está em atividade até hoje.

Mesmo afastado do *Gnutella*, Frankel, ao perceber que os usuários de sua criação estavam sendo ameaçados legalmente pela RIAA, elaborou o *WASTE*: um sistema privado de compartilhamento de arquivos cujo tráfego é criptografado e seu acesso possível somente através de convites. O desenvolvedor ainda tentou persuadir a AOL de lançá-lo, argumentando que o novo programa poderia reavivar a base de clientes do provedor de internet que se apresentava em rápido decréscimo, mas a corporação rejeitou tal associação. No quarto aniversário de aquisição da Nullsoft pela AOL, em 2003, Frankel lançou, novamente sem autorização, seu novo programa (*WASTE*) no website da empresa que novamente o retirou do ar.

2.1.2 The Pirate Bay (TPB)

Fundado em 2003 na Suécia por Gottfrid Svartholm (conhecido como “Anakata”), Fredrik Neij (conhecido como “TiAMO”), Peter Sunde e pela *Piratbyrå*, organização anticopyright sueca, o *The Pirate Bay* (TPB) é considerado um dos mais importantes e populares canais de compartilhamento de arquivos do mundo. Inicialmente acessado somente por suecos, o site, em apenas um ano de atividade, extrapolou as fronteiras nacionais de origem atingindo aproximadamente 1 milhão de usuários em todo o mundo (LOOPER, 2014), se tornando um dos 100 sites mais visitados na internet em 2008 (ERNESTO, 2008) – e um dos sites de *torrents* mais acessados do mundo diversas vezes, como nos anos 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014 e 2016 (ERNESTO, 2016; VOLTOLINI, 2016).

Sua criação foi motivada pelo desejo de seus desenvolvedores em defender a liberdade de compartilhamento de bens culturais, e de questionar as regulações que limitavam o acesso à informação (MASON 2009). Em seu manifesto, o compartilhador provoca questionamentos sobre os arranjos de propriedade:

“Há mais de um século, Thomas Edison conseguiu a patente para um aparelho que faria ‘para o olho o que o fonógrafo fez para o

ouvido'. Ele o chamou de cinetoscópio [Kinetoscope]. Edison não foi apenas o primeiro a gravar vídeo, mas foi também a primeira pessoa a ser dono do copyright de um filme cinematográfico.

Por causa das patentes de Edison para filmes cinematográficos, quase foi financeiramente impossível criar filmes de cinema na costa oeste norte-americana. Os estúdios de cinema, assim, mudaram para a Califórnia e fundaram o que hoje chamamos de Hollywood. A principal razão é que ali não haviam patentes.

Não havia também nada de copyright, então os estúdios podiam copiar velhas histórias e fazer filmes a partir delas – como Fantasia, um dos maiores hits da história da Disney.

Portanto, toda a base dessa indústria, que está hoje aos gritos sobre perda de controle sobre direitos não-materiais, é que eles driblaram direitos não-materiais. Eles copiaram (ou, de acordo com sua terminologia, "roubaram") as obras criativas de outras pessoas sem pagar por isso. Eles o fizeram para obter grandes lucros. Hoje, eles são todos bem-sucedidos e a maior parte dos estúdios está na lista da Fortune das 500 empresas mais ricas do mundo. Parabéns – está tudo baseado em ser capaz de reutilizar criações de outras pessoas. E hoje eles detêm os direitos das criações de outras pessoas. Se você quer lançar alguma coisa, você tem que seguir as regras deles. As regras que eles criaram depois de driblar as regras de outras pessoas.

A razão pela qual eles estão sempre reclamando dos “piratas” hoje é simples. Nós fizemos o que eles fizeram. Nós driblamos as regras que eles criaram e criamos as nossas próprias. Nós esmagamos o seu monopólio ao dar às pessoas algo mais eficiente. Nós permitimos que as pessoas tenham comunicação direta entre si, driblando o intermediário lucrativo, que em alguns casos leva mais que 107% dos lucros (sim, você paga para trabalhar para eles).

Tudo se baseia no fato de que representamos competição. E a parte engraçada é que as nossas regras são muito similares às ideias que fundaram os EUA. Lutamos pela liberdade de expressão. Enxergamos as pessoas como iguais. Acreditamos que o público, não a elite, deveria governar a nação. Acreditamos que

leis deveriam ser criadas para servir o público, não corporações ricas.

(...)” (THE PIRATE BAY apud ERNESTO, 2012) (Tradução minha).

O conteúdo do discurso do TPB manipula moralidades, provocando suspeitas e acusações que recaem sobre a moral dos detentores dos direitos de autor – no caso, as grandes corporações – e sobre a moral que justifica tais normas: discursos baseados no “controle”, na “hipocrisia”, na “incoerência” e na “ganância”. Na qualidade de sistema de classificação social, o discurso de acusação promovido pelo programa não apenas replica/repassa categorias geralmente associadas aos “piratas” e suas atividades – classificações como “ladrões” e “roubar” – às corporações e às leis, mas também questionam e ressignificam a moralidade de tais atores.

2.1.2.1 Baía do sarcasmo

É possível encontrar diversos sites que dedicaram páginas somente às zombarias que o programa produziu – tais sites intitularam suas páginas do seguinte modo: “Top ten Pirate Bay putdowns” (TURTON, 2009); “The Hilarious The Pirate Bay’s Legal Responses will make your ROLF!” (LOMELI, 2015); “O sarcástico e irônico humor nonsense do Pirate Bay” (ALVES, 2009); Piratebay Legal Threats Best of (GOLDE, 2007) –, muitos desses me auxiliando a selecionar as manifestações jocosas mais significativas (e popularizadas) para discutir os conflitos e negociações de sentidos de justiça.

O que mostro a seguir são partes de e-mails que demonstram a correspondência de supostos representantes de empresas e de obras afetadas pelas atividades do site, publicados pelo próprio programa em seu blog, e viralizados em mídias sociais e demais espaços interativos⁴⁰:

*

⁴⁰ Minha opção por reproduzir a publicação de tais e-mails (mesmo com o manifesto descontentamento de alguns de seus autores) reside, basicamente, na seguinte questão: a de que o conteúdo de tais e-mails já foi amplamente divulgado anteriormente pelo TPB.

Um representante do estúdio cinematográfico *Dreamworks* enviou ao The Pirate Bay um e-mail em que protestava sobre a violação dos direitos de propriedade intelectual do filme “Shrek – O filme”, fundamentando sua queixa na DMCA (Digital Millennium Copyright Act), lei americana que criminaliza não somente a infração de direitos autorais, mas também a produção e a distribuição de tecnologias que contornem tais direitos.

DREAMWORKS – Para quem possa interessar: essa carta foi escrita para você em nome de nosso cliente, DreamWorks SKG – doravante DreamWorks. O DreamWorks é o dono exclusivo de todos os direitos autorais, marcas registradas e outros direitos de propriedade intelectual sobre o filme de animação “Shrek 2”. Ninguém está autorizado a copiar, produzir, distribuir, ou utilizar imagens em movimento de “Shrek 2” sem a expressa e escrita permissão da DreamWorks. Nos chamou atenção que o site <http://www.thepiratebay.org>, o qual você é prestador de serviços, está reproduzindo, distribuindo e/ou oferecendo a venda o filme de animação “Shrek 2”. Em anexo estão fotocópias de páginas representativas do site acima mencionado. DreamWork, de boa-fé, se manifesta a dizer que o uso do material reclamado não está autorizado pela mesma, seus agentes, ou lei. DreamWorks diligentemente defende seus direitos sobre o filme “Shrek 2” em todas as formas de mídia. Nosso cliente leva muito a sério sua responsabilidade pela proteção de “Shrek 2”. Como você deve estar ciente, fornecedores de serviços na internet podem ser responsabilizados se não atenderem aos requisitos do DMCA. De acordo com o DMCA, nós requeremos que retirem as infrações relacionadas ao “Shrek 2” do site e de quaisquer outros sites em que atuem como provedores. Declaramos também, sob pena de perjúrio que nós estamos autorizados a atuar em nome da DreamWorks e que o conteúdo dessa correspondência é legítimo. Por favor entre em contato comigo imediatamente para discutir mais profundamente este assunto. Nada contido nesta carta constitui expressa ou implícita renúncia de direitos, recursos ou

defesas em nome da DreamWorks. Atenciosamente, Dennis L. Wilson Keats McFarland & Wilson LLP DLW.

TPB - Como você pode ou não estar ciente, a Suécia não é um estado dos Estados Unidos da América. A Suécia é um país do norte da Europa. A não ser que você tenha resolvido modificar isso agora, a lei dos EUA não se aplica aqui. Para sua informação, nenhuma lei sueca está sendo violada. [...] É opinião nossa e de nossos advogados de que vocês são... idiotas e que vocês deveriam sodomizar vocês mesmos com bastões retráteis. Por favor, também note que seu e-mail e sua carta serão publicados por completo no site <http://www.thepiratebay.org>. Vão se foder. Educadamente, como sempre, Anakata.

Outro episódio de zombaria decorre quando o TPB recebe e-mail sobre a violação dos direitos de cópia da EA (Electronic Arts) – uma desenvolvedora e distribuidora de jogos eletrônicos – em razão da disponibilização de arquivo para compartilhamento do jogo *The Sims 2*. A EA exige dos programadores a retirada imediata de tal arquivo do site do TPB e os adverte sobre possíveis ações legais:

EA - Despertou a atenção da Electronic Arts Inc. (EA) que o website <http://www.piratebay.org> com o endereço de IP 217.75.120.115, 217.75.120.116, 217.75.120.118 está realizando atividades não-autorizadas em relação ao software The Sims 2 protegido por direitos autorais. O site acima mencionado está oferecendo e distribuindo fontes de bittorrent para downloads não autorizados deste jogo.

TPB - Por favor, não nos processe agora. Nosso advogado deve estar jogado em algum beco com a cara cheia de *moonshine* (Rum ou whisky clandestino ou ilegal). Portanto, por favor... Espere até ele ser encontrado e se recupere da homérica ressaca... (ALVES, 2009).

Em e-mail, a gravadora *Warner Music* exige a retirada do ar de uma lista de arquivos *BitTorrent* do site do TPB num prazo de 72 horas, do contrário, a gravadora poderia caçar ou requerer o bloqueio do site junto a entidades de registro da internet europeia.

Assunto do e-mail enviado pela Warner Bros. Records: Assunto: PRIMEIRO AVISO DE VIOLAÇÃO E DECLARAÇÃO: WARNER BROS. RECORDS, INC. Data: quarta-feira, 8 de junho de 2005 15:35:39 -0400 Primeiro aviso de violação e declaração. (Tradução minha)

TBP – Perdão, mas eu não posso remover as buscas – nossos usuários ficariam chateados se, de repente, o The Pirate Bay retirasse tal função. O problema aqui parece ser que o material é inédito? Se esse é o caso, vocês poderiam facilmente resolver o problema apresentando-o. Nós ficaremos ainda mais felizes em ajudá-los a distribuir o material – sem custo algum! – a nossos usuários. (Tradução minha).

Ironizando as ameaças judiciais de empresas, o programa produz economias morais não apenas questionadoras e deslegitimadoras da norma, mas também moralidades sensíveis que demonstram, de modo descontraído e atraente, as irracionalidades da racionalidade formal.

2.1.3 Economia moral “pirata”

Em *Coding Freedom* (2013), Coleman sugere que a subjetividade dos *hackers* – coletivo que estuda – pode ser percebida como elemento-chave para a (re)configuração de políticas, e para a expressão de novas sensibilidades éticas. Penso que tal reflexão se faz apropriada, também, para pensar a subjetividade de desenvolvedores de programas “piratas” e, conseqüentemente, as moralidades que compõem os objetos técnicos criados.

Percebidas como vetores de rearranjos sociais, as identidades, os valores e as emoções que compõem o *self* dos programadores podem ser consideradas um dos motes fundamentais não somente para a criação das plataformas, mas também para a produção, em larga escala, de questionamentos e debates sobre o regime de propriedade intelectual e sua relação, enquanto lei, com a justiça.

Jogos políticos e morais envolvendo reinterpretações e colonizações das normas se instauram a partir da “pirataria” e de sua relação com os direitos de propriedade intelectual. Se tal regime jurídico pressupõe a criação artificial da escassez para incentivar a criatividade; a criatividade dos desenvolvedores não é estimulada por tal disposição legal. A criação dos programadores se produz a partir e, por vezes contra as lógicas da propriedade. De modo interessante, um dos maiores incentivos que permeiam as sensibilidades jurídicas dos desenvolvedores pode ser visualizado a partir da possibilidade de colonizar os direitos autorais.

Paralelamente ao entendimento de Coleman (2013), que realizou pesquisa junto a programadores de *software* livre, é possível concluir que os programadores não percebem o regime de propriedade intelectual como um instrumento estrito de estímulo para o mercado de ideias e conhecimento, ou seja, é possível estimular a criatividade e criar incentivos fora dos discursos da lei – que supõe que, se desrespeitada, atrofiaria a criatividade humana.

Frankel e os fundadores do TPB negociaram juízos morais sobre o acesso, reconfigurando o *status quo* do mercado e do consumo de entretenimento audiovisual, ao mesmo passo em que habitaram (ocuparam o território) o regime de propriedade intelectual com suas criações evidenciando criatividade, desejos e economias morais próprias. Pensando a conformação dos serviços legais de *streaming* da atualidade, em que o acesso ao entretenimento é consideravelmente ampliado a partir de estratégias de mercado semelhantes ao *modus operandi* da “pirataria”, é possível dizer que a economia moral do compartilhamento “vaza” instaurando processos de negociação com moralidades dominantes, disputando e rearranjando modos tradicionais de organização social.

Os serviços de *streaming* adotam, na atualidade, estratégias que coadunam com a economia moral facilitadora do acesso – típica da “pirataria” convencional –, tais como o baixo custo, a modalidade *freemium* e a possibilidade de compartilhamento de contas com outros indivíduos; assim como estratégias de valorização do consumidor expressas, especialmente, a partir da liberdade de consumo (o público passa a ter maior controle

sobre o quê e quando consumir) e de seus potenciais gostos (os serviços executam funcionalidades capazes de compatibilizar os gostos do público com outras produções e recomendar estas ao consumidor).

Destaco também, que as categorias de acusação são instrumentalizadas pelos programas em seus discursos para gerirem emoções e identidades, e delimitarem fronteiras de atuação, propósitos e moral entre os atos que envolvem o compartilhamento e o lucro enquanto modos de consumo disponíveis.

No caso dos canais Gnutella e TPB, tentei demonstrar que o uso do humor é prolífico para compreender tal comunicação moral, já que acaba por evidenciar absurdos – a irracionalidade de racionalidades – e deslegitimar imaginários carregados de interesses particulares⁴¹. Trazendo à superfície a absurdidade através do humor, a “pirataria” sensibiliza e questiona as questões políticas envolvendo os direitos de propriedade intelectual.

Enquanto sistema de classificação social os discursos de acusação promovidos pelos programas não apenas replicam/repassam categorias geralmente associadas a eles e a suas atividades – como “ladrões” e “roubar” – às corporações e às leis, mas também questionam e ressignificam a moralidade de tais atores. Nesse sentido, penso que a economia moral dos sites analisados trabalha politicamente, principalmente, por entre sentidos de justiça, manipulando a (in)sensibilidade e (des)humanidade do regime legal em questão e de seus operadores.

Contudo, as moralidades e emoções que formaram e compuseram a “pirataria” enquanto um fenômeno social de acesso contrastante às regulações formais, também foram produzidas a partir de reações da indústria. Para além de não apresentar condições de consumo consideradas interessantes a muitos usuários, organizações representantes de estúdios e gravadoras também passaram a tratar o público – e não somente programadores – como indivíduos moralmente suspeitos, e como “ladrões” (de dinheiro, de carreiras e de sonhos de artistas). Esse tratamento também contribuiu para que a economia moral do compartilhamento fosse reforçada, como mostro no tópico seguinte.

⁴¹ Programas criados por jovens com menos de 30 anos sem acesso a recursos tecnológicos de muita complexidade insinuam que burocratas não compreendem as normas as quais estão atrelados, expõem a impotência estatal em combater suas ilegibilidades e escarnecem artistas e corporações. Capaz de submeter o poder à vergonha, estereotipando seus representantes enquanto um conjunto de leis e pessoas gananciosas, ignorantes e incompetentes.

2.2 Condenando e intimidando: a indústria e a gestão de sensibilidades jurídicas

Busco, neste tópico, discorrer sobre os tratamentos da indústria do entretenimento à prática “pirata” e a seus usuários. Por “tratamento” refiro-me aqui aos modos de hierarquização e gestão de agentes interessados na proteção dos direitos autorais em relação aos agentes “piratas”. Meu argumento é o de que a abordagem de gravadoras, estúdios, associações e Estado frente ao fenômeno social em questão auxiliou na formação da economia moral “pirata”, assim como contribuiu para que “sentidos de justiça” (GEERTZ, 1997 [1983]) discrepantes aos do Estado fossem produzidos e/ou reforçados.

Nesse sentido, exploro a administração do imaginário em torno da propriedade intelectual não somente a partir da economia moral jurídica, mas também da mobilização de emoções, como medo e culpa, manipuladas pela indústria a fim de coibir a “pirataria”. Concentro-me em tratar sobre tal construção da condenação e do controle social a partir de consumidores de conteúdo “pirata” – e não a partir dos agentes mais comumente visados, os programadores. Essa eleição foi realizada a partir de minhas percepções em campo, que apontaram que as disputas morais em jogo são, sobretudo, reforçadas a partir da intimidação e da acusação dos consumidores pela indústria – ou seja, a partir da incriminação e constrangimento de um público que interessa ao mercado formal.

Para a exploração do gerenciamento moral e dos sentidos de justiça dos atores interessados na proteção dos direitos autorais, destacarei práticas fundamentais na hierarquização e controle dos usuários “piratas”: campanhas pedagógicas e a produção de sujeitos criminosos endereçados ao público “pirata”. Saliento o tratamento e a construção do consumidor (potencialmente) “pirata” como, simultaneamente, aprendiz/educando e delinquente. Tal consideração é realizada a partir do mapeamento de campanhas antipirataria e de ameaças/ações judiciais impetradas contra internautas, realizadas entre os anos 2000 e 2018.

A partir da perspectiva de Velho (1985), percebo as práticas corporativistas, como manipuladoras, produtoras e conservadoras de sensibilidades jurídicas “piratas”, possibilitadas, de modo relevante, por atos de intimidação e de acusação de seu próprio público.

A realização de tradução divergente de uma norma pode caracterizar, como diz Velho (1985), um desviante. Este não existe em si mesmo, mas é fruto de relações entre

atores que acusam outros de estarem consciente ou inconscientemente, rompendo com valores, comportamentos e limites de uma situação sociocultural (VELHO, 1985). A função dos sistemas de acusação seria o de delimitar fronteiras entre o que é considerado padrão e sua crise, manipulando dimensões morais de aprovação e denúncia, e gerenciar os sentidos que organizam uma sociedade. Desse modo, as informações sociais sobre indivíduos e grupos são transmitidas de modo a ordenar paradigmas, negociando emoções, moralidades e práticas.

Existem milhares de notícias, debates em fóruns, manifestos e artigos na internet sobre as possibilidades de correlação entre o compartilhamento de arquivos e crimes como furto e roubo. Não por acaso, já que categorias de acusação relacionadas a tais crimes – como “ladrões” e “criminosos” – foram, especialmente no início da década de 2000, correntes nos discursos do Estado e da indústria ao se referirem aos programas “piratas”, ou à prática de baixar conteúdo através destes. Algumas estratégias de corporações de combate à continuidade de *downloads* não-autorizados, por exemplo, apelaram para a questão ética e moral não somente dos programadores, mas também dos usuários dos programas, os considerando criminosos.

O apelo acusatório que responsabilizaram o próprio público evidenciava a disputa da indústria com a “pirataria” por sensibilidades jurídicas atraentes, tornando valores éticos uma arma de persuasão e convencimento sobre a justiça estipulada pelo Estado e suas normas.

Apresento a seguir mapeamento da produção da criminalidade “pirata” e da intimidação do público consumidor, a partir de campanhas pedagógicas e ameaças e litígios judiciais postulados pela indústria do entretenimento.

2.2.1 A culpa pedagógica

Em 2007 a gravadora *Universal Music Group* promoveu uma campanha de publicidade anti-pirataria que envolvia imagens de partes desmembradas do corpo humano – como olhos, dedos, e orelhas – sugerindo que o *download* irregular de músicas suscitava na perda de partes dos corpos de músicos (MASNICK, 2015).

FIGURA 1 – Campanha Anti-Pirataria Universal Music



Fonte: TECHDIRT (agosto de 2015)⁴²

Em 2009, a MPAA tentou persuadir seu público, através de propagandas, de que realizar *downloads* de músicas através de sites de *torrents* seria prática equivalente a furtar bolsas, televisões, e carros⁴³, sugerindo que seus realizadores seriam “ladrões” – tal campanha foi amplamente satirizada por internautas⁴⁴.

Em 2010, a RIAA manifestou-se, em seu blog, acusando os sujeitos que baixaram músicas do álbum de caridade *Hope for Haiti Now* – álbum destinado a arrecadar fundos para auxiliar o Haiti a se recuperar de um terremoto –, de estarem roubando tal dinheiro dos haitianos⁴⁵.

⁴² Disponível em: <<https://www.techdirt.com/articles/20150805/10393031860/universal-musics-anti-piracy-ads-even-crazier-than-you-can-imagine.shtml>> Acesso em: 26, ago, 2019.

⁴³ Uma das propagandas mais polêmicas da MPAA sobre a moralidade dos programas de compartilhamento pode ser acessada através deste link: <https://www.youtube.com/watch?v=h0CkJgHKEY8>.

⁴⁴ Em resposta, muitos internautas se manifestaram em blogs, em sites de humor, e em sites de notícias dizendo que fariam o *download* de um carro (entre outros interesses) se eles pudessem: “Eu totalmente baixaria um carro se pudesse. O que estas pessoas estão pensando?”; “Eu baixaria um carro em um segundo, especialmente se outras pessoas pudessem baixar exatamente o mesmo carro... COPIAR NÃO É ROUBO!” (MYCONFINEDSPACE, 2011, tradução minha); “Eu baixaria um PT CRUISER SE EU PUDESSE”; “Eu baixaria uma namorada, uma casa, um carro.”; “Eu baixaria uma vida melhor, então não precisaria estar aqui para piadas” (9GAG, 2014, tradução minha).

⁴⁵ De acordo com a RIAA: “O álbum agora está amplamente disponível em sites ilícitos de BitTorrent, como The Pirate Bay, Torrentz entre outros. Tal distribuição destaca um lado realmente indecoroso da pirataria P2P - o enfraquecimento dos esforços humanitários de arrecadação de fundos por meio do roubo on-line da compilação "Esperança para o Haiti Agora".” (RIAA apud MASNICK, 2010, tradução minha).

Em 2013, após algumas investidas pedagógicas prévias junto a crianças sobre os valores da proteção da propriedade intelectual⁴⁶, o *Center for Copyright Information* – apoiado por indústrias musicais, estúdios de Hollywood e provedores de internet – encomendou um currículo escolar para alunos estadunidenses do jardim de infância até a sexta série chamado “Be a Creator” – em português “Seja um Criador” – visando educar as crianças sobre a importância da criatividade e de sua proteção (VERRIER, 2013).

Em 2015, a campanha do governo britânico *Get it Right* lançou um vídeo de 40 segundos em que realizava um paralelo entre o consumidor de músicas chamadas “genuínas”, ou seja, adquiridas nos moldes do direito autoral, e o consumidor de músicas “piratas”. O vídeo apresentava dois personagens que dividiam a tela. Ambos escutavam canções à medida que caminhavam nas ruas: a paisagem que circundava o personagem consumidor de bens legais enchia-se de cores, apresentava artistas surgindo em outdoors, e novos filmes em cartaz; ao passo que o entorno do consumidor “pirata” tornava-se distópico, de cor cinza, com monstros destruindo prédios enquanto outdoors de artistas eram sugados por bueiros. Ao final do vídeo, um narrador surgia, apontando ser da escolha do público viver em um mundo que valorizava a criatividade ou que a desmantelava⁴⁷.

FIGURA 2 – Campanha Anti-Pirataria “Get it Right”



Fonte: WIRED (dezembro, 2015)⁴⁸

⁴⁶ Como a iniciativa da MPAA e dos escoteiros de Los Angeles, a *Respect Copyrights*; e a iniciativa *Crime-Fighting Canines* da MPAA.

⁴⁷ O vídeo por ser acessado através deste link: < https://www.youtube.com/watch?time_continue=40&v=BQYACIKuKp4>

⁴⁸ Disponível em: < <https://www.wired.co.uk/article/uk-anti-piracy-scheme-stealth-launch>> Acesso em: 24, ago, 2019.

Desde a popularização do compartilhamento considerado ilegal de arquivos, as medidas da indústria e de seus interessados responsabilizou o consumidor. A moral, os valores e a dignidade deste foram manuseadas e adicionadas ao discurso estratégico de estúdios e gravadoras. Foi sugerido ao público que ele próprio era um criminoso – se “pirateasse” – que destruía carreiras, vidas e a sociedade como um todo. A classificação de consumidores como potenciais infratores excede as sugestões de campanhas antipirataria, essa hierarquização é reforçada com as ameaças/ações judiciais destinadas ao público.

2.2.2 O público no banco dos réus

A partir dos anos 2000 não somente os desenvolvedores de programas de compartilhamento se tornaram alvos de ameaças legais e de ações judiciais promovidas pela indústria. Quem realizasse *downloads* em canais considerados “piratas” também poderia ser alvo de intimidações legais. Teoricamente tal possibilidade ampliou o rol dos sujeitos passíveis de serem acusados e condenados por violação dos direitos autorais, provocando a produção de novas subjetividades criminosas frente a tal regime jurídico. Ao começo do século XXI, a indústria do entretenimento expandiu sua atuação acusatória e condenatória ao próprio público.

Um dos casos mais emblemáticos de tal manifestação se deu em abril do ano 2000, quando, mesmo com as ações judiciais movidas pela RIAA, a banda Metallica buscou destacar sua opinião contra o Napster, impetrando sua própria ação judicial. A relação conflituosa entre o Metallica e o programa em questão teve início quando uma música da banda foi distribuída pela plataforma antes de seu lançamento oficial – e pela consequente descoberta de que outros álbuns seus estavam à disposição para serem distribuídos. Nesse contexto, Lars Ulrich, um dos integrantes do Metallica, passou a se tornar porta-voz daqueles que se sentiram prejudicados pelo compartilhador.

Ulrich expos sua posição contra o Napster através da mídia oficial inúmeras vezes, mas o compartilhador já havia atraído milhões de usuários pela internet, e todo o discurso do músico acabou por ser interpretado como uma revolta movida à ganância de um metaleiro milionário, em oposição ao discurso libertador de um adolescente nerd (PATEL, 2015). Contudo, para reforçar sua objeção, o Metallica rastreou aproximadamente 335.000 pessoas que baixaram suas músicas pelo Napster e pediu para

que o programa os bloqueasse de seu serviço – pedido que foi acatado pelo site. Tal reação da banda acabou por ser percebida como um ataque pessoal contra seus fãs, acentuando a ideia de que a banda estava movida por ganância e que, também, considerava seus fãs pessoas criminosas.

A relação com o Metallica rendeu ao Napster maior visibilidade, não somente pela exposição de Lars Ulrich atacando a plataforma – integrante polêmico de uma banda internacionalmente famosa –, mas também pela reprodução da moral e da sensibilidade de justiça do compartilhamento que foi desencadeada neste evento. Simpatizantes do Napster, por exemplo, acabaram por criar sites ridicularizando o Metallica, geralmente escarnecendo a ação judicial interposta pela banda. Um dos websites mais conhecidos foi o *PayLars.com*, que permitia que atores sociais doassem \$1 para o Metallica a fim de, sarcasticamente, ajudá-los financeiramente após a suposto baixo rendimento ocasionado pelo compartilhamento de suas músicas (ZALESKI, 2015).

FIGURA 3 – Metallica - *Nothing Else Matters*



Fonte: The Register (dezembro, 2011)⁴⁹

⁴⁹ Disponível em: <https://forums.theregister.co.uk/forum/all/2011/12/02/rhapsody_kills_off_napster/>
Acesso em: 24, ago, 2019.

Neste mesmo período, universidades estadunidenses, como a University of Southern California, Yale University e Indiana University permitiam a utilização do Napster em seus computadores. Por essa razão, também foram processadas por violação de direitos intelectuais pelo *Metallica*, que se comprometeu em retirar as acusações após a restrição do acesso ao programa nessas tais instituições (UHEL SZKI, 2000). Ainda que juridicamente inusitada – especialmente por tratar as universidades como responsáveis pelos atos dos alunos –, a abordagem dos artistas em questão ressoou na administração do acesso ao compartilhador em outras universidades. As medidas de prevenção de litígios – medidas que basicamente baniam o uso do Napster – foram recebidas com desprezo pelos estudantes, desencadeando manifestações de protesto.

Na Bolwin Green State University, por exemplo, foi realizada a fixação de folhetos com os dizeres “Save Napster!” (em português “Salve o Napster!”) em todo o campus, mas especialmente no edifício que abrigava o departamento de Serviço de Tecnologia Informacional (CESARINI e CESARINI, 2008).

Após o fim do compartilhador (em sua versão gratuita e considerada ilegal), outros agentes⁵⁰ utilizaram o recurso da tecnologia P2P⁵¹ e criaram programas de *software* similares à criação de Shawn Fanning. Essas criações desencadearam e ampliaram subjetividades, dinâmicas e estratégias legais de combate à “pirataria” na internet, fazendo com que detentores de direitos autorais passassem, com mais recorrência, a postular ações legais contra os usuários individuais de tais programas⁵².

A partir do ano 2003 a indústria fonográfica agiu legalmente contra pessoas que acessavam música “pirata”. As ações legais basearam-se em regulações que permitiam a seguinte interpretação: o titular de direitos autorais poderia emitir – sem ação judicial nem

⁵⁰ Como a Scour, Aimster, AudioGalaxy, Gnutella, Morpheus, Grokster, Kazaa, iMesh e LimeWire.

⁵¹ A tecnologia P2P corresponde a um formato de rede de computadores que são caracterizados pela descentralização de suas funções, ou seja, os computadores dos usuários realizam simultaneamente as funções de servidores e de clientes. O termo “de igual para igual” corresponde, assim, à igualdade de função dos computadores, que não somente recebem, mas também enviam dados a outros usuários aliviando a carga dos servidores centrais.

⁵² Um dos mais notórios casos relacionados a processos legais contra usuários individuais se deu no ano de 2003 quando a RIAA, a fim de obter a identidade de um usuário que supostamente havia baixado cerca de 600 músicas protegidas por direito autoral em um único dia, solicitou à Verizon, provedora do serviço de conexão à internet, que lhes disponibilizasse a identificação de seus clientes envolvidos em tais atos. O Tribunal Distrital de Columbia decidiu acatar a requisição da RIAA fundamentando-se na alegação de que as disposições da DMCA permitiam que a indústria fonográfica buscasse informações através de fornecedores de serviços de internet, determinando, assim que a empresa revelasse a identidade de seu cliente. O Tribunal de Apelações, por sua vez, reformou tal decisão considerando o servidor de conexão como mero mediador da conexão do usuário à rede e declarando indispensável a instauração de um processo legal com a supervisão de um juiz antes da intimação. (ELECTRONIC FRONTIER FOUNDATION, 2008).

supervisão de um juiz ou juíza – intimação a um ISP (Internet Service Provider) para que este averiguasse a identidade de um assinante que, potencialmente, houvera acessado e/ou compartilhado conteúdo ilegal na rede.

O número exato de pessoas processadas pela RIAA (Recording Industry Association of America) por acessarem e/ou compartilharem músicas online é incerto – ainda que algumas entrevistas com representantes de tal associação e trabalhos acadêmicos apontem para aproximadamente 18.000 réus (ANDERSON, 2009) – mas incluíam crianças, jovens, adultos, idosos e até mesmo pessoas já falecidas⁵³ (idem).

Dentre os esforços de combate ao consumo ilegal de músicas, a RIAA também elaborou um programa de “anistia” chamado *Clean Slate* àqueles que realizavam *downloads* não-autorizados. Tal programa de “absolvição” convidava pessoas que baixavam e distribuíam músicas na internet a se apresentarem, apagarem todas as músicas baixadas, e a assinarem uma declaração em que prometiam não realizar mais o *download* ilegal de canções. Em contrapartida, a associação se comprometia a não os processar (ELECTRONIC FRONTIER FOUNDATION, 2008)⁵⁴.

Em 2007, a RIAA passou a enviar centenas de cartas pré-litigiosas a universidades a fim de que estas as encaminhassem para estudantes não-identificados que haviam baixado músicas. Essas cartas identificavam o IP dos estudantes e os ameaçavam configurar como réu em uma futura ação legal. Caso não pagassem a quantia não-negociável de U\$ 3.000 num período de 20 dias após receberem a carta, seriam levados a responder por seus *downloads* nos tribunais. Nos primeiros seis meses de tal iniciativa a RIAA comunicou cerca de 2.926 estudantes universitários estadunidenses e, em um ano, foram enviadas aproximadamente 5.400 cartas a 160 diferentes universidades. (ELECTRONIC FRONTIER FOUNDATION, 2008).

Ao fim de 2008 a RIAA declarou que cessaria com novas ações contra as pessoas que supostamente teriam baixado músicas protegidas. Isso se deu, principalmente, em razão do pouco impacto de suas medidas em relação ao combate à “pirataria” e, também, à má publicidade que tais providências geraram para a indústria: as providências desta

⁵³ Uma das primeiras ações judiciais interpostas contra indivíduos foi contra uma menina de 12 anos de idade que supostamente teria distribuído cerca de mil músicas protegidas por direitos autorais na internet. Uma estudante de 21 anos de São Francisco que foi processada por supostamente realizar o download de 10 músicas – pelas quais a indústria da música requer U\$ 7.500 – disse que estava sendo incomodada pelos representantes da RIAA constantemente e que estava tentando resolver sua situação legal, mas que não podia pagar um advogado – situação recorrente entre os réus (KRAVETS, 2008).

⁵⁴ Em 2004 a RIAA voluntariamente deu fim a tal programa que recebeu somente 1.108 assinantes. (ELECTRONIC FRONTIER FOUNDATION, 2008).

deixaram ao público a impressão de que havia uma predileção à punição em face da aplicação de medidas pedagógicas.

Contudo, ainda que com cada vez menos sucesso⁵⁵, outros grupos defensores dos direitos autorais continuaram e começaram a desempenhar a estratégia do litígio em massa contra anônimos, como a *US Copyright Group*, a *Righthaven LLC* e inúmeras companhias de entretenimento adulto⁵⁶.

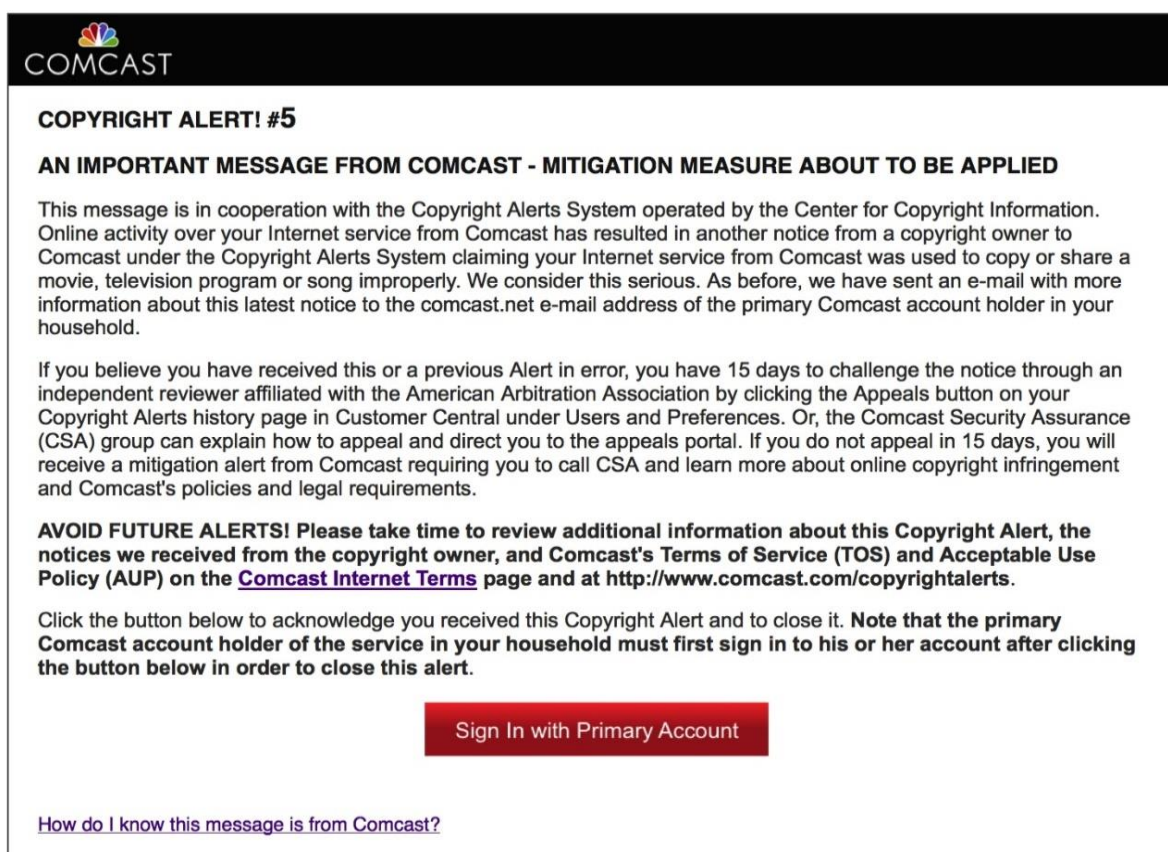
É interessante também destacar que mesmo após as campanhas de litígio encerradas, a RIAA e outras empresas se dedicaram a investigar ISP's de populações com o intuito de policiar os comportamentos online. Ainda na atualidade, identificadas atividades que violem direitos autorais, uma mensagem (geralmente e-mail) pode ser enviada ao suposto infrator expondo seu hipotético crime, assim como o conteúdo envolvido e o que ele deve fazer em seguida. Essas mensagens são, usualmente, acionadas a fim de evitar o acesso considerado ilegal no futuro (ANEXO 1).

A mensagem de aviso pode se tornar uma mensagem que demanda a proibição do usuário em acessar conteúdo caso este continue praticando “pirataria”. Nesse contexto, os provedores de internet pedem para que o suspeito assine um formulário reconhecendo que recebeu o aviso, que entendeu a situação e que tomará medidas apropriadas para evitar tais violações no futuro. Se persistirem as atividades em questão, é possível que o usuário tenha sua conexão com a internet cortada.

⁵⁵ O estudo “IP Litigation in United States District Courts: 1994 to 2014” de Matthew Sag (2016) fornece uma revisão de 192.524 ações judiciais contenciosas envolvendo propriedade intelectual nos Estados Unidos nas últimas duas décadas e sugere que os programas de compartilhamento transformaram os litígios envolvendo direitos de autor nos Estados Unidos. Mais especificamente, o autor sugere que o crescimento dos litígios envolvendo direitos de autor entre 1994 e 2004 se devia quase que absolutamente a processos direcionados a internautas que baixavam vídeos e áudios não-autorizados da internet. Com os litígios John Doe, as cortes estadunidenses se veem repletas de ações de detentores de direito autoral contra, em sua maioria, réus anônimos. Contudo, o autor mostra em seu estudo que a frequência de tais litígios está se estreitando com o passar dos anos, o que o autor percebe enquanto um sintoma do aumento da intolerância e do ceticismo dos tribunais em relação à legalidade e interesse em casos que reúnem compartilhadores de arquivos enquanto réus.

⁵⁶ As companhias de entretenimento adulto se destacam entre as partes autoras.

FIGURA 4 – Alerta de violação de direitos de propriedade intelectual



COPYRIGHT ALERT! #5

AN IMPORTANT MESSAGE FROM COMCAST - MITIGATION MEASURE ABOUT TO BE APPLIED

This message is in cooperation with the Copyright Alerts System operated by the Center for Copyright Information. Online activity over your Internet service from Comcast has resulted in another notice from a copyright owner to Comcast under the Copyright Alerts System claiming your Internet service from Comcast was used to copy or share a movie, television program or song improperly. We consider this serious. As before, we have sent an e-mail with more information about this latest notice to the comcast.net e-mail address of the primary Comcast account holder in your household.

If you believe you have received this or a previous Alert in error, you have 15 days to challenge the notice through an independent reviewer affiliated with the American Arbitration Association by clicking the Appeals button on your Copyright Alerts history page in Customer Central under Users and Preferences. Or, the Comcast Security Assurance (CSA) group can explain how to appeal and direct you to the appeals portal. If you do not appeal in 15 days, you will receive a mitigation alert from Comcast requiring you to call CSA and learn more about online copyright infringement and Comcast's policies and legal requirements.

AVOID FUTURE ALERTS! Please take time to review additional information about this Copyright Alert, the notices we received from the copyright owner, and Comcast's Terms of Service (TOS) and Acceptable Use Policy (AUP) on the [Comcast Internet Terms](#) page and at <http://www.comcast.com/copyrightalerts>.

Click the button below to acknowledge you received this Copyright Alert and to close it. **Note that the primary Comcast account holder of the service in your household must first sign in to his or her account after clicking the button below in order to close this alert.**

[Sign In with Primary Account](#)

[How do I know this message is from Comcast?](#)

Fonte: Doltech (março, 2013)⁵⁷

Nos últimos anos, a probabilidade de um consumidor de “pirataria” digital” enfrentar consequências sobre seus acessos é considerada baixa. Muito em razão do deslocamento da fonte de acesso digital para o *streaming*, fonte em que o rastreamento do usuário é difícil e improvável. Os sites de *torrent* passam a dividir audiência com sites e programas de *streaming* considerados ilegais, recebendo menos menções de campanhas antipirataria do que antes. Ainda assim, em 2017 nos Estados Unidos foram caracterizadas mais de 1000 ações judiciais contra usuários “piratas” do BitTorrent – aproximadamente 85 ações por mês –, enquanto no primeiro mês de 2018 foram identificados 286 processos contra supostos “piratas” (ERNESTO, 2018b).

Na atualidade, ferramentas de anonimização, como o VPN (Virtual Private Network), são altamente utilizadas entre os consumidores de “pirataria” que, a depender do país em que estão localizados, sentem-se intimidados com o histórico de acusação e

⁵⁷ Disponível em: <<https://dottech.org/98969/this-is-what-the-warnings-sent-by-six-strikes-anti-piracy-program-actually-look-like-image/>> Acesso em: 24, ago, 2019.

perseguição da indústria. As incertezas que recaem sobre o recebimento e os efeitos dos alertas expressam a extensão da intimidação da indústria ao agente “pirata” desde o começo deste século.

Tais demonstrações de estigmatização e de acusação do consumidor a partir do potencial e concreto uso da “pirataria” dialoga – e de certa forma produz e reforça –, de modo enfático e contrastante, com a proposta dos programas que oferecem acesso considerado ilegal. A criminalização do público fortalece as noções de ganância direcionadas à indústria, situando esta em uma disputa moral que apenas é amenizada com a distribuição de entretenimento de serviços de *streaming* legais.

2.3 O *Streaming* e as moralidades incorporadas

O binômio legal/ilegal não se apresenta enquanto categoria de classificação suficiente para compreender as relações instauradas ente programas de compartilhamento e de *streaming* “piratas” e o regime legal; isso porque a lei é superada pela economia moral dos consumidores que (re)produzem outros sentidos de justiça e normas.

O contexto social, as leis e a moral, passam a ser renegociados a partir das novas possibilidades técnicas e subjetivas da internet; e moldados por agentes consumidores. Assim, o regime de propriedade intelectual e suas justificativas/fundamentações passam a ser colonizadas pelas possibilidades e forças políticas decorrentes das tecnologias digitais, e questionadas moralmente acerca de sua justiça. Destaco a questão do senso de justiça: a colonização da regulação da propriedade intelectual não apenas desencadeia uma possibilidade de consumo extra e alternativo, mas também sugere uma “incorporação colonizada” da moral no consumo.

Por “incorporação colonizada” refiro-me às abordagens e aspectos morais dos serviços de *streaming* aqui analisados. Sendo uma das consequências da localização da distribuição de entretenimento no campo digital e, especialmente, da “pirataria”, as estratégias da indústria em alcançar o público mostram-se tentativas de adaptação da economia moral “pirata”. Os valores morais apensos na oferta do (relativo) baixo custo, na oferta da (relativa) gratuidade (através dos modelos *ad-supported*) e na praticidade e a liberdade do público em consumir somente o que se quer, e quando se quer, sugerem um rearranjo baseado não somente em estratégias funcionais, mas também morais. A ampliação do acesso a partir de tais aspectos descentraliza a atenção no lucro para, então,

capturar a atenção do público apresentando novos meios de se consumir conteúdo legalizado.

Assim, a emergência dos *streamings* enquanto meios de transmissão, podem ser visualizados a partir da perspectiva de incorporação das práticas e da economia moral da “pirataria” digital em um processo de assimilação e adaptação que (re)produz novos formatos e valores de mercado.

2.4 A técnica e as economias morais híbridas

Busco aqui sublinhar o fluxo e a convergência de sentidos de justiças que podem conformar um objeto sociotécnico. Com a adoção de parte da economia moral “pirata”, os serviços de *streaming* podem ser lidos como serviços de economias morais híbridas. Assim, realizo paralelo com a heterogeneidade presente na formação da rede para que tal incorporação seja mais bem visualizada.

O paralelo tem como objetivo não só demonstrar éticas que “vazam” para novas dimensões do social, desencadeando conciliações práticas, entre tecnologias, moralidades e campos políticos. Também possui o propósito de apontar a formação de objetos sociotécnicos conformados por economias morais híbridas, ou seja, economias morais que nem sempre parecem convergir em suas manifestações morais. Meu argumento é o de que as economias morais corporativas atuam conjuntamente às éticas e valores que permeiam a “pirataria” digital para conceber os serviços de *streaming* audiovisuais aqui analisados. Para sustentar tal discurso, apresento a seguir uma breve história da rede.

2.4.1 A rede, os militares e os *hippies*

A internet foi criada no contexto da Guerra Fria junto ao *Advanced Research Projects Agency* (ARPA), uma agência militar de pesquisas estadunidense com o objetivo de reestabelecer a vanguarda científica dos Estados Unidos, que se via ameaçada com as investidas soviéticas no campo da tecnologia⁵⁸; e de proteger, de possíveis ataques inimigos, os dados governamentais que se encontravam em centros militares. Desse

⁵⁸ Especialmente com o lançamento do satélite *Sputnik*.

modo, na década de 1960, a ARPA se encarrega de atender às demandas governamentais através da adoção de uma nova tecnologia: uma rede de comunicação que permitia a interconexão entre bases militares distantes (dentro dos Estados Unidos) através de computadores⁵⁹.

Para evitar um possível colapso do sistema militar, a ARPA desenvolve, em 1969, um projeto de expansão de sua rede aos computadores de universidades estadunidenses. Esta interconexão recebeu o nome de ARPANET, a predecessora da internet que conhecemos atualmente. Alguns estudantes de tais universidades participaram de grupos de pesquisa engajados em aprimorar as conexões entre as redes de computadores. Em 1970 inovações como o e-mail, a transferência de dados em massa e conexões remotas foram desenvolvidas a partir da ARPANET⁶⁰. Milhares de mensagens pessoais circulavam entre a comunidade digital, atualizando a atuação original da rede (o espaço militar), e fazendo-a parte da comunicação no espaço acadêmico.

Com esta breve história da internet, é pertinente acrescentar que sua criação e consolidação não foi apenas influenciada e motivada por interesses militares e por políticas de guerra, ela foi também altamente inspirada por ideologias de liberdade individual e de oposição a hierarquias. Fred Turner – especialmente em seu livro *From Counterculture to Cyberspace* (2006) –, argumenta que o surgimento da internet seu deu a partir de duas ideologias distintas e em voga nos anos 1960: a ideologia militar que emerge da Guerra Fria e a contracultura *hippie*.

Para a geração do pós-guerra, a tecnologia mobilizava pensamentos e emoções divergentes. Por um lado, as tecnologias militares de alta escala, como aviões de combate, porta-aviões e, especialmente, a bomba atômica, despertavam medo e ansiedade em parte da população – que visualizava tais objetos técnicos como indícios de uma possível destruição do planeta (TURNER, 2006). Por outro lado, as tecnologias de consumo produzidas pela mesma indústria militar, como rádios transistorizados, automóveis e mesmo o LSD, providenciaram ao indivíduo novos sentimentos de liberdade e de satisfação pessoal.

⁵⁹ Tal rede foi construída de modo a não apresentar um núcleo central em sua arquitetura, evitando, assim, uma possível perda de todos os dados caso o núcleo fosse atacado por inimigos. Esse sistema de computadores trocava informações, via comutação de pacotes, em formato de mensagens digitais que eram enviadas a outro computador de modo dividido/quebrado em pacotes, ou seja, as mensagens não restavam inteiras enquanto de seu envio, mas somente quando chegassem a seu destino, momento em que eram reagrupadas.

⁶⁰ Em 1971 o primeiro e-mail foi enviado, em 1973 havia mais de 40 sites e, neste momento, as dinâmicas entre e-mails totalizavam 75% do tráfego da ARPANET.

Para além dos protestos antiguerra, das drogas e da performática sensibilidade de tais ativismos, a contracultura também foi fundamental para moldar as práticas sociais e atitudes relativas à tecnologia. Como aponta o autor (idem), muitos dos desenvolvedores encarregados de tratar das redes de segurança dos Estados Unidos nas décadas de 1960 e 1970 eram adeptos da ideologia da contracultura emergente, entranhando a internet de valores comunitários:

[...] certain elements of the counterculture embraced the ideas, the social practices, and the machines that emerged inside the world of military research even as they vocally attacked cold war bureaucracies.⁶¹ (TURNER, 2006, p. 16).

Diferente do que se pode pensar, a tecnologia dos anos 1960 e 1970 não era dominada por hierarquias rígida, pois era pensada e criada a partir da ideia de interação entre humanos e máquinas como um sistema em redes. O mundo das redes em conexão e os sistemas de teoria ofereceram, assim, uma alternativa para a prática das ideias da contracultura: “many in the counterculture saw in cybernetics a vision of a world built not around vertical hierarchies [...], but around looping circuits of energy and information.”⁶² (TURNER, 2006, p. 38). Esses circuitos promoveram a possibilidade de uma ordem social estável baseada não nas angustiantes cadeias de comando características dos militares e das corporações, mas em um fluxo de comunicação entre todos.

A tecnologia da rede neste contexto, fundia a teoria dos sistemas com uma ética da liberdade individual para expressar uma filosofia que se opunha à burocracia e à política tradicional. Trata-se engenharia técnica, mas também, política e social: as atuações das redes individuais não eram impostas por nenhuma arquitetura de rede particular, mas escolhidas livremente pelo provedor; além de que cada rede individual poderia ser delineada de acordo com a preferência de seus usuários.

⁶¹ Em português: “[...]certos elementos da contracultura abraçaram as ideias, as práticas sociais e as máquinas que surgiram no mundo da pesquisa militar, mesmo quando atacavam vocalmente as burocracias da guerra fria. (TURNER, 2006, p. 16, tradução minha).

⁶² Em português: “[...] muitos na contracultura viram na cibernética uma visão de um mundo construído não de hierarquias verticais [...], mas de circuitos em *loop* de energia e informação” (TURNER, 2006, p. 38, tradução minha).

2.4.2 O *streaming*, o mercado e as lógicas de “pirataria”

Estabelecendo um paralelo com a história da internet, Turner auxilia-me a pensar as manifestações e constituições morais dos serviços de *streaming*, que também podem ser refletidas a partir de incorporações híbridas de economias morais. Assim como a rede, a distribuição do entretenimento se faz, sobretudo, a partir de moralidades que coadunam com interesses dominantes – no caso do *streaming*, interesses corporativos e de mercado –, mas que, a partir da ampliação de novas lógicas sobre o acesso, incorpora em seus arranjos comerciais valores de cunho comunitários e acessível.

Assim como a internet não mais produziria somente agentes estatais encarregados da defesa de uma nação, mas produziria também agentes que atuam na rede a partir de seus interesses e criatividade; a indústria do *streaming* não mais elaboraria formatos de mercado e consumo pouco flexíveis e acessíveis a seu público, mas novas estratégias de distribuição que buscassem integrar interesses manifestados pelos consumidores da “pirataria” digital.

Nesse contexto polissêmico, é interessante perceber os objetos técnicos como sistematicamente integrados e negociados nas diversas dimensões da vida social, influenciando e sendo influenciados pelos variados conjuntos morais que o encontram e o desafiam.

III ENCONTROS E DESENCONTROS COM O ESTADO: CONTROLES DE LEGIBILIDADE E “SITUAÇÕES DE ‘PIRATARIA’”

Os arranjos polissêmicos que conformam o campo da propriedade intelectual permitem pensar domínios e monopólios como construções sociais constantemente negociadas entre múltiplos atores. Tais negociações serão o foco deste capítulo, em que busco demonstrar o controle das “margens” (DAS e POOLE, 2004) diretamente sobre as leis de propriedade intelectual; assim como as produções de ilegibilidades das plataformas de *streaming* a partir da lei. O que proponho é que, apesar do “encontro” regulador das “margens” junto ao Estado – um encontro em que o primeiro (também) regula o último –, há um “desencontro” entre as normas de propriedade intelectual e os serviços legalizados de *streaming*. Desse modo, analisarei as dinâmicas de construção de legibilidades e ilegibilidades que se instauram entre as relações sociotécnicas aqui analisadas.

Nos parágrafos seguintes explicitarei tais ideias de modo mais estruturado, apresentando, primeiramente, as condições e construções de ilegibilidade e ininteligibilidade, e após as circunstâncias e produções de legibilidade.

Faz-se importante esclarecer os sentidos das palavras “ilegibilidade” e “ininteligibilidade” que aqui me utilizo. A primeira é operada a partir dos estudos de James Scott sobre o controle do Estado junto a suas populações, em que o “ilegível” refere-se ao que não pode ser assimilado pelos mecanismos estatais de compreensão social (SCOTT, 1998). A ideia da “inteligibilidade” que aqui me utilizo foi construída a partir de minha experiência junto ao campo e refere-se às dificuldades dos atores em compreender e se adaptar às demandas do controle estatal.

As produções legais da “pirataria” digital, como mostrei, podem ser percebidas a partir das novas formas de distribuição de entretenimento, como os serviços de *streaming*. Para além de moldar a indústria, sustentarei que as práticas e os valores “piratas” também atuam de modo a intervir nas/junto às medidas regulatórias no campo dos direitos

intelectuais, gerindo suas expressões de controle. Tal argumento será fundamentado, neste capítulo, a partir da análise de mobilizações sociais contra a implantação e vigência de leis e *enforcements* que objetivavam o recrudescimento das limitações ao acesso “pirata”.

A investigação das interações e das inspirações/influências que a “pirataria” estabelece junto ao regime de propriedade intelectual são importantes, pois revelam a magnitude (ubíqua, moral e política) do fenômeno “pirata” na atualidade, além indicar que os agentes que conformam esse fenômeno não apenas se autorregulam e regulam o mercado de distribuição do entretenimento, eles também controlam as expressões legais sobre tais bens. A análise dos arranjos e das ofertas de conteúdo, em que a “pirataria” atua como protagonista, não deve negligenciar seus aspectos criativos, coprodutivos e conformadores das normas que a ela se opõem. Por essa razão, destaco na primeira parte deste capítulo, a prática e a moral “piratas” como gerenciadoras de legibilidades, demonstrando a inscrição de seus interesses na agenda das normas jurídicas.

Nesse sentido, saliento a capacidade das “margens” (DAS e POOLE, 2004) em controlar e regular manifestações do Estado, assim como a inscrição de interesses “periféricos” na construção de tecnologias de legibilidade (SCHUCH, 2015). Supervisionar e traduzir a população será mostrado aqui como um processo de articulação de interesses, e não somente uma decisão unilateral tomada pelo ente estatal: a reflexão das lutas, vontades e emoções “piratas” no âmbito regulador, manifestam (mais) um “encontro” com o Estado em que este é planejado a partir de suas “margens”. Entretanto, enquanto expressões “piratas” apresentam-se reguladoras, expressões de conformidade com a lei mostram-se ilegíveis.

Assim como os agentes “piratas”, muitos atores que conformam e integram a indústria do entretenimento por meio dos serviços de *streaming*, também se percebem “capturados” pelas leis de proteção intelectual. Ao longo desta pesquisa, tal circunstância se mostrou recorrente. Os canais de busca na internet apresentavam-me diversas acusações de violações de direitos autorais contra estes serviços, os quais, muitos apresentavam discursos de combate à “pirataria”⁶³.

A habitação da lei e as práticas ilegíveis no campo da distribuição de músicas, filmes e produções correlatas parecem não ser, assim, exercícios exclusivos de quem pratica a “pirataria”. Percebi que, não por acaso: a oferta de conteúdo está tão relacionada

⁶³ Inicialmente eu não procurava, em sites buscadores, por crimes potencialmente cometidos pelos serviços em questão, mas a mera digitação de seus nomes nos sites elencava-os a mim.

com as intencionalidades de ações legais/ilegais, quanto relacionada a questões de ilegibilidade (SCOTT, 1998) e inteligibilidade do legal/ilegal. Ou seja, incompreensões entre normas e serviços legais, apresentam-se como mais uma expressão de ilegibilidade no campo aqui estudado.

Parte da ilegibilidade e da ininteligibilidade presentes nas relações entre plataformas e leis de direitos autorais decorre da complexidade das regulações sobre propriedade intelectual. Mesmo antes de se localizarem no campo digital, tais normas sugerem ser um campo labiríntico àqueles que se percebem vinculados à standardização da reivindicação e do acesso a bens imateriais.

Em 1841, por exemplo, em litígio célebre que inaugurou o que seria chamado “fair use” – conceito até hoje presente na jurisprudência norte-americana⁶⁴ – o juiz Joseph Story ao julgar o caso *Folsom v Marsh*⁶⁵ (1841) sobre a disputa pela propriedade intelectual da biografia de George Washington, percebe os esforços de equilíbrio e de aplicação decorrentes da interpretação de tais leis como um desafio, e qualifica o regime como “a metafísica da lei” (GROSSBERG e TOMLINS, 2008). Nas palavras de Story:

[...] patents and copyrights approach, nearer than any other class of cases belonging to forensic discussions, to what may be called the metaphysics of the law, where the distinctions are, or at least may be, very subtle and refined, and, sometimes, almost evanescent.”⁶⁶ (PATTERSON, 1998, p. 434).

Quase dois séculos após a constatação (e desabafo) do juiz acerca das sutilezas do entendimento, alcance, e interpretação do arsenal legal da propriedade intelectual, Gabriella Coleman (2010) reforça as suscetibilidades e singularidades que recaem sobre o instituto jurídico em questão. A antropóloga percebe o estado político de tal regime como dual, já que nos encontramos, em sua opinião, simultaneamente no melhor e no pior dos tempos: de acordo com a autora, nunca nos deparamos tão sujeitos a um regime único

⁶⁴ Basicamente o “fair use” diz respeito, no campo da propriedade intelectual, ao uso permitido de material protegido por direitos autorais em certas circunstâncias, sem que haja, necessariamente, uma relação de compra e venda – como, por exemplo, uso educacional. O “fair use” é aplicado a partir de fatores que consideram o enriquecimento social; a quantidade do material original importado para a nova obra; e os efeitos que a obra copiada desencadeou ao autor no que concerne à exploração de seu trabalho.

⁶⁵ O caso dizia respeito a duas biografias concorrentes de George Washington.

⁶⁶ Em português: “[...] Patentes e direitos autorais, mais próximos do que qualquer outra classe de casos pertencentes a discussões forenses, podem ser chamados de metafísica da lei, onde as distinções são, ou pelo menos podem ser, muito sutis e refinadas e, às vezes, quase evanescentes.” (PATTERSON, 1998, p. 434, tradução minha).

e global de propriedade intelectual, e nunca nos localizamos tão perto de alternativas a tal regulação.

As noções de Story e de Coleman são pertinentes e indicam certa precariedade e suscetibilidade jurídica na concepção e no entendimento das normas em questão. As características etéreas, abstratas e enigmáticas sobre o conjunto de leis podem ser observadas nas relações entre os serviços de *streaming* com o direito autoral: uma relação compatível e, simultaneamente, por vezes, inconciliável.

Metafísico, suscetível e/ou precário, os direitos intelectuais apresentam-se, também, como mecanismos de exclusão, não somente de atores e práticas consideradas à “margem”, mas também daqueles que reivindicam atuação no universo da legalidade. O cenário vacilante em que um conjunto de leis afeta, não somente aqueles que lhe opõem, mas também aqueles que se justificam e se apoiam nele, me inspirou a abordar as ambivalências da produção, observação e do alcance dos direitos da propriedade intelectual.

Desse modo, entrecruzando a “margem” que produz/controla legibilidade, e os serviços de *streaming* legalizados que produzem e apontam ilegibilidades, detenho-me a investigar as disputas que a propriedade trava por ser/para ser propriedade dentro do mercado de distribuição de entretenimento.

3.1 Regulando a propriedade intelectual

Historicamente (no ocidente) as vantagens e benefícios dos direitos de propriedade intelectual podem ser percebidos – desde suas primeiras manifestações ao fim da idade média⁶⁷ – enquanto definidos, orientados e proferidos, especialmente pelo segmento daqueles que detêm o poder, ou daqueles que defendem a ordem legal estabelecida. Assim como no período de sua criação, tais normas conservam, na atualidade, seu fundamento na capacidade de motivar criadores a apresentarem suas criações à sociedade de modo a ser compensado moralmente (através do reconhecimento

⁶⁷ Ao final da Idade Média, a exploração comercial do conhecimento e a necessidade de manutenção de segredos técnicos mobilizaram a ascensão da propriedade intelectual enquanto marco regulatório que equiparava bens imateriais a bens materiais a fim de possibilitar a proteção de novas ideias. Desde suas primeiras expressões no ocidente a propriedade intelectual foi justificada – especialmente a partir do século XVIII – pelo discurso político fundamentado no bem social, assim como no progresso social, já que as invenções passaram a ser percebidas enquanto artefatos capazes de promover benefícios à sociedade. (BURKE, 2003).

de genialidade e prestígio) e comercialmente (através do recebimento de dinheiro), além de potencialmente ajudar no desenvolvimento da comunidade com sua obra (BURKE, 2003).

Apesar dessas justificativas, o regime legal em questão necessita produzir as condições para sua própria efetividade. A obra intelectual, ao contrário das obras físicas, não opera com noções de desprovemento, mas com a produção da escassez – já que é impossível expropriar uma ideia tornando-a reduzida. Convencionalmente, os mercados asseguram o lucro por meio da produção de escassez de bens não-rivais⁶⁸, impedindo o uso destes sem que uma relação contratual seja estabelecida entre o usuário e o proprietário do bem.

De modo pertinente, Sell e May (2001) apontam que, diferentemente das fontes dos bens materiais caracterizadas pela limitação, os titulares dos direitos da propriedade intelectual tiveram que construir a escassez de seus bens através de instrumentos legais – ou seja, definir o que será propriedade (definindo a escassez) e o que será de domínio público – já que, como aponta Machado (2010), diferentemente de um bem material – que possibilita a seu detentor seu uso exclusivo –, as ideias (bens imateriais) não possibilitam a restrição plena de seu uso, a menos que sejam mantidas em segredo.

Em termos de importância dessas normas no contexto social e global da atualidade, é interessante apontar que o regime de propriedade intelectual corresponde a um dos pilares do atual sistema capitalista, representando significativa parcela da economia ocidental hodierna⁶⁹. Tal conjunto de relações legais é fundamentado por tratados internacionais⁷⁰, especialmente pelo Acordo TRIPS (Agreement on Trade-

⁶⁸ Bens que não têm sua quantidade reduzida independentemente de seu consumo.

⁶⁹ A internacionalidade e importância socioeconômica de tal regime pode ser visualizada através dos seguintes dados: um relatório estadunidense elaborado pela *Economics and Statistics Administration* e pela *United States Patent and Trademark Office* publicado em 2012 aponta que as indústrias envolvidas, direta ou indiretamente com a propriedade intelectual, produzem aproximadamente 27% de todos os empregos estadunidenses, e contribuem com cerca de \$ 5 trilhões ao produto interno bruto (PIB) norte-americano (USA REPORT, 2012). O *European Patent Office* e o *Office for Harmonization of the Internal Market* realizaram estudo semelhante, publicado no ano de 2013, e apontaram que as indústrias de propriedade intelectual contribuem com cerca de € 4.7 trilhões para a economia europeia a cada ano, representando cerca de 25.9% dos empregos europeus (EU REPORT, 2013). Em se tratando de países da América do Sul a propriedade intelectual não se faz protagonista do “desenvolvimento” dos países do sul, mas atua, com “vocalização imperialista” (CORIAT, 2002) de modo a perpetuar as relações de dependência junto a países como Estados Unidos: tais regulações causam mais dependência dos países do sul frente aos países do norte muito em razão de não possuírem os meios efetivos para a manutenção do nível de proteção aos direitos a que são impelidos a promover por órgãos internacionais (HEIMLER, 2017).

⁷⁰ Conforme Sell e May (2001), até o fim do século XIX a proteção da propriedade intelectual era estritamente uma questão nacional, em que os Estados aprovavam leis a partir de seus próprios formatos (ainda que influenciados pelas inovações promulgadas pela lei inglesa), e a proteção dessas leis eram executadas somente dentro das fronteiras nacionais. Essas leis nacionais, no entanto, foram fundamentais para compreender as próximas fases da propriedade intelectual e na formação das lógicas sobre tal regime

Related Aspects of Intellectual Property Rights). Esse acordo internacional foi realizado no ano de 1994 com a intenção de regulamentar a propriedade intelectual dos países membros da OMC (Organização Mundial do Comércio), abrangendo cerca de 160 países.

Importante destacar o protagonismo dos Estados Unidos nesse contexto de gerenciamento da regulação internacional da propriedade intelectual. Com o crescente destaque da economia americana nas últimas décadas, especialmente no que concerne às inovações tecnológicas e na liderança de empresas tecnológicas, muitas novas companhias emergiram na América do Norte deslocando geograficamente o papel de destaque da Europa na proteção de direitos autorais e de patentes para a América do Norte. Esse novo arranjo político fez com que as regulamentações e organização da política econômica internacional fossem, cada vez mais, direcionadas à liderança da economia estadunidense. (SELL e MAY, 2001).

O acordo TRIPS forneceu um quadro coercitivo no qual nações buscaram se adaptar às demandas de um acordo internacional guiado, basicamente, pelos interesses e percepções de poucas nações, especialmente os Estados Unidos (LIU, 1994). Cardwell e Ghazalian (2012) entendem que muitos países da América Central, América do Sul e Ásia – principalmente os que se percebem dependentes das relações comerciais com as chamadas “superpotências” –, realizaram ajustes significativos em suas regulações sobre propriedade intelectual, muito em razão do receio das sanções que poderiam decorrer de uma eventual omissão a respeito.

Nesse sentido, adequada se faz a observação de Leal et al (2014): conforme os autores, a propriedade intelectual não seria somente uma estrutura regulatória que define o direito de exploração do conhecimento e do trabalho criativo, “mas também um discurso que legitima as estruturas de poder, e que funda a emergente economia global do conhecimento”. (LEAL et al, 2014, tradução minha).

Leal e Souza (2010) seguem promovendo uma interessante perspectiva sobre o regime em questão, apresentando a definição desse conjunto de regulações como uma

no que concerne à justificação e expansão de tal proteção – as mudanças nos debates sobre o papel da propriedade na atividade econômica e as inovações tecnológicas como o telégrafo e a potencialidade rudimentar de um espaço de conhecimento interconectado. A expansão do comércio internacional também aumentou a tensão sobre a proteção da propriedade intelectual, autores e editoras britânicas, por exemplo, reclamavam da pirataria generalizada no exterior. A reimpressão de livros estrangeiros era completamente legal em outros países – a reimpressão de textos de autores como o britânico Charles Dickens constituía uma próspera indústria nos Estados Unidos. O comércio de livros britânico reconheceu que tais atividades estavam reduzindo o potencial de seus lucros e eliminando os principais mercados de exportação de suas edições. No início do século XIX, em alguns países, a fim de assegurarem medidas de proteção extraterritorial, uma extensa rede bilateral de acordos relativos aos direitos autorais foi negociada pela Europa, desencadeando demanda crescente por uma codificação internacional.

cadeia global de exploração e “um sistema elevado de proteção aos direitos dos titulares” (LEAL e SOUZA, 2010, p. 15) que produzem uma economia do conhecimento e da informação (idem) circunscrita a determinados atores, com e a partir de determinadas condições.

Os esforços em manter tal economia do conhecimento nos moldes do regime em questão têm se mostrado, no entanto, um desafio (SAMUELSON, 1990). Isso porque os arranjos de controle da propriedade intelectual se percebem impotentes diante da miríade de composições sociotécnicas, tais como: a reprodução massiva de conteúdo protegido por direitos autorais; a variedade de meios/portais “piratas” a disponibilizarem tais conteúdos; o crescente acesso à internet no mundo; a dificuldade de identificação de agentes “piratas” por atores interessados; e até mesmo dificuldade de identificação dos detentores dos direitos autorais na internet.

Apesar de Strathern (1996, 2001) visualizar os direitos de propriedade intelectual como uma ligação entre pessoa e coisa – percebendo a conexão entre sujeito e o elo jurídico como um *continuum* – e que, em dada interação origina-se uma extensão que se opõe à noção de relação (superando a antinomia do objeto em contraste com o sujeito); a autora também propõe a ideia de “culturas de auditorias” (2000), em que práticas de responsabilização e controle que orientam governos, empresas e pessoas em políticas públicas exercem um poder simbólico baseado em rendimentos e/ou programas de desenvolvimento, de modo a estabelecerem metas e bons “indicadores” desenvolvimentistas.

As perspectivas de Strathern são interessantes, pois dialogam com o que venho propondo neste estudo: apesar de sermos extensões de interações com objetos atravessados por leis, existem também manifestações de controle que visam influenciar e gerenciar agências e associações.

Desse modo, a partir da autora, considero interessante questionar o mero prolongamento do sujeito junto às regulações da propriedade intelectual, o expandindo para pensar um prolongamento permeado de agências críticas e gerenciadoras desse *continuum*.

Ao mesmo passo, destaco os descompassos de tal regime em acompanhar uma continuidade com o sujeito, quando a auditoria das leis não acompanha novos arranjos sociotécnicos.

Compreendendo a complexidade dos direitos de propriedade intelectual, Strathern (1999) se manifesta: “os teóricos dos direitos de propriedade intelectual estão no limite

de suas possibilidades conceituais. Estamos aqui no limite de uma certa linguagem” (STRATHERN, 1999, p.174).

Apesar das inovadoras e velozes dinâmicas desses arranjos cibernéticos, as leis permaneceram, em sua essência, as mesmas, produzindo escassez na dimensão intelectual e delimitando o acesso às produções a partir da justificativa do incentivo à manifestação de outros criadores, e à promoção do bem social. Rebecca Giblin (2018), especialista em propriedade intelectual, percebe que:

The copyright equation has fundamentally changed over the last century, while its fundamental structure has largely remained unchanged. This helps explain why copyright now does such a poor job of achieving its aims. We have seen that copyright's main treaties are effectively unamendable — but that does not mean we have to keep regulating everything exactly the same way as we have in the past.⁷¹ (GIBLIN, 2018, p. 395).

Mesmo não manifestando alterações em sua estrutura, nas últimas duas décadas o campo da propriedade intelectual produziu diversas legislações e políticas de *enforcements* visando reforçar a punição das práticas “piratas” e limitar a liberdade de seu acesso no contexto digital. No entanto, essas medidas não se deram sem negociações e habitações de atores “piratas” junto a tais medidas.

A partir dos estudos de Das e Poole (2004) e de Schuch (2015), concebo essas regulações como coproduzidas pelas “margens” – quando da mobilização da engrenagem estatal a partir das práticas “piratas”. Como buscarei demonstrar a seguir, é possível visualizar as regras destinadas ao controle da “pirataria” digital como fruto de negociações e coproduções entre práticas “piratas” e estatais. Compreender a natureza heterogênea das disposições de cunho normativo permite explorar as leis de propriedade intelectual não somente como manifestações de negociações entre campos de poder, mas também, como revelação de sua habitação pela “pirataria”.

Assim, abordarei a seguir, leis e *enforcements* significativos para o entendimento da agência “pirata” junto à produção e ao controle de normas. Meu objetivo é destacar a constituição heterogênea das regulações e a descentralização da autoridade estatal.

⁷¹ Em português: “A equação dos direitos autorais mudou fundamentalmente no último século, enquanto sua estrutura fundamental permaneceu praticamente inalterada. Isso ajuda a explicar por que os direitos autorais agora fazem um trabalho tão medíocre para atingirem seus objetivos. Vimos que os principais tratados dos direitos autorais são importantes - mas isso não significa que tenhamos que continuar regulando tudo exatamente da mesma maneira que fizemos no passado. (GIBLIN, 2018, p. 395, tradução minha).

Frente à relevância dos Estados Unidos na normatização global do regime jurídico em questão, atendo-me às regras estadunidenses e a suas dinâmicas junto à “pirataria”. Tal eleição se dá, sobretudo, em razão das leis norte-americanas promoverem repercussões sociais, políticas, morais e até coercitivas⁷² em âmbito global, além de servirem como referência a outros modelos legais.

As normas analisadas também se caracterizam por provocarem intenso debate junto aos agentes “piratas”. As regulações examinadas compreendem, temporalmente, a década de 1990 até os dias atuais – tal recorte se dá, especialmente, em razão da “pirataria” digital se popularizar e manter-se ativa neste período.

3.1.1 Mobilizações sociais e o gerenciamento das normas

O DMCA (Digital Millennium Copyright Act) é uma lei aprovada no congresso estadunidense em 1998 a fim de regular os direitos de autor em meios eletrônicos, especialmente os que se apresentam na internet. O diferencial dessa lei é o seu potencial em criminalizar não somente o agente infrator do direito autoral, mas também a produção e a distribuição de meios tecnológicos que não observem a proteção da propriedade intelectual. Essa lei opera através do processo do *notice and takedown*, em que o material, produto ou informação sob proteção legal pode ser retirado do ar, e restar indisponível mediante reclamação do suposto detentor de direitos, sem a necessidade de haver processo de escuta de defesa.

O processo de aprovação do DMCA foi polêmico, dentre suas críticas estavam: a possibilidade de a criminalização do acesso e a restrição ao conteúdo diminuírem o “uso justo” (em inglês “fair use”) das cópias legais de materiais digitais; o possível desencadear de consequências negativas para a difusão do conhecimento, como a inibição da pesquisa científica e a expressão de ideias; a ameaça à limitação da capacidade de inovação e competitividade; e a restrição da liberdade na internet.

⁷² Um dos mais conhecidos instrumentos de legibilidade (e controle) referente à aplicação de leis de propriedade intelectual a nível global é o *Special 301*. Este consiste em relatório anual formulado pelo *Office of the US Trade Representative* (USTR) que classifica, desde o final da década 1980, países em diferentes níveis de observação à proteção e aplicação dos direitos da propriedade intelectual, realizando sugestões sobre o tema às nações analisadas, e aplicando sanções casos os países não observem os acordos firmados.

Por conseguinte, algumas manifestações sociais contra tal legislação foram realizadas. Destaco as campanhas lançadas pela *Fight for the Future*⁷³ – organização defensora da liberdade de expressão na internet –; e pelo canal do Youtube *ChannelAwesome*. Esses protestos se deram em 2016, quando, após muitas discussões envolvendo os mecanismos de bloqueio e de retirada do acesso através do DMCA, o U.S. *Copyright Office* promoveu consulta pública com o intuito de avaliar a repercussão e a eficácia da lei.

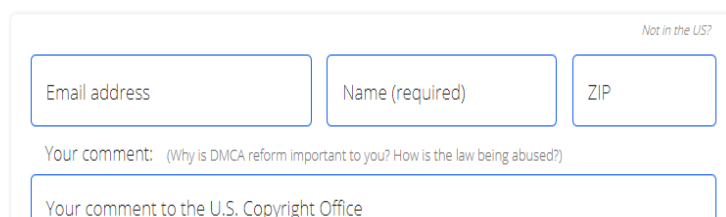
Pouco antes do encerramento da consulta, a organização e o canal do Youtube em questão protestaram contra o abuso do DMCA, estimulando seus seguidores e demais públicos a enviarem um formulário ao U.S. *Copyright Office* explicitando suas razões sobre o porquê o DMCA se mostrava abusivo, assim como o porquê reformar seu conteúdo é importante.

FIGURA 5 – DMCA Takedown Abuse

Act now to stop DMCA takedown abuse.

For years, huge companies like Sony, Disney, and Comcast have been abusing a law called the DMCA to take down enormous swaths of online content, using automated software that ignores fair use rights and frequently misidentifies music and videos as copyrighted. Now these companies are launching a huge lobbying effort to make the DMCA even worse by forcing websites to play copyright cop and systematically take down user-uploaded content.

Tell the U.S. Copyright Office: the DMCA is already bad enough without turning it into SOPA! Stop takedown abuse and protect free speech on the Internet!



The image shows a web form titled "Act now to stop DMCA takedown abuse." The form is enclosed in a light gray border. At the top right, there is a link "Not in the US?". Below this, there are three input fields: "Email address", "Name (required)", and "ZIP". Underneath these fields is a text area with the prompt "Your comment: (Why is DMCA reform important to you? How is the law being abused?)". At the bottom of the form, there is another text area with the prompt "Your comment to the U.S. Copyright Office".

Fonte: DMCA takedown abuse, s.d.⁷⁴

⁷³ “Fight for the Future” é uma organização sem fins lucrativos, fundada em 2011, que objetiva garantir a liberdade de expressão e a criatividade na internet. (FIGHT FOR THE FUTURE, 2016).

⁷⁴ Disponível em < <https://www.takedownabuse.org/> > Acesso em: 24, ago, 2019.

Mesmo se apresentando pouco antes do encerramento do prazo da consulta pública, o *Fight for the Future* e o *ChannelAwesome* mobilizaram, em menos de 24 horas, aproximadamente 90.000 respostas endereçadas ao US. *Copyright Office*. Tal fluxo de protestos acabou por derrubar, por excesso de acessos, os servidores do governo (ERNESTO, 2016).

Para além da retirada temporária do ar de um site governamental a partir das manifestações sociais, outras formas de habitar as expressões da lei sobre propriedade intelectual podem ser identificadas com o surgimento e aplicação do DMCA. Uma delas se deu através de ferramenta que permitia/permite acessar e decifrar DVD's criptografados no formato CSS (Content Scrambling System) para que pudessem ser lidos em sistemas operacionais como o Linux – sistema impedido de ler DVD's com conteúdo protegido pela MPAA.

Por ser um meio de armazenamento de grandes quantidades de informações, o DVD, especialmente no começo dos anos 2000, passa a ser um instrumento vantajoso aos estúdios de cinema reproduzirem suas produções. Em sua forma não adulterada, as informações armazenadas em tal disco podem ser copiadas e replicadas na internet. Tal característica dos discos digitais em questão levou estúdios de cinema a adotarem um sistema de autenticação e criptografia chamado CSS que visava proteger a propriedade intelectual permitindo que o disco fosse lido apenas por leitores de DVD e programas de computador licenciados (aprovados pela MPAA). No entanto, a MPAA se recusou a licenciar o CSS para projetos como o Linux, o que desencadeou práticas de colonização da lei por usuários do sistema operacional vedado pelos estúdios cinematográficos.

Em 2001, Jon Johansen, um adolescente norueguês de 16 anos à época, desenvolveu o DeCSS, um programa capaz de decifrar o conteúdo de um DVD comercial e rodá-lo junto ao Linux. Logo após a criação do DeCSS, Jon foi levado a julgamento enquanto outros programadores publicavam o código de seu invento em sites e revistas digitais, sendo o *download* do DeCSS realizado por centenas de pessoas. Neste período, diversas outras ferramentas que facilitavam a decifração de DVD's se tornaram disponíveis na internet – como mostra a pesquisa de Eschenfelder e Desai (2004), em 2003 existiam aproximadamente 30 decifradores para uso gratuito na internet.

Como observa Coleman (2009), o caso envolvendo o DeCSS fez com que muitos atores na rede não se tornassem apenas meros espectadores, mas também participantes que incluíam noções de liberdade de expressão e de *software* livre junto às controvérsias que envolveram a criação de Johansen. As acusações legais contra o programador

norueguês, conforme a autora, foram percebidas por muitos como uma violação de seus direitos de usarem e de produzirem F/OSS (Free and Open Source Software). Tal perspectiva motivou um desenvolvedor a criar e, com a ajuda de centenas de pessoas, a distribuir digitalmente um *software* sem correlação funcional ao decriptador em questão nomeando-o “DeCSS”. A adoção do mesmo nome do invento norueguês se deu para confundir agentes legais e executivos da indústria do entretenimento (COLEMAN, 2009). Ainda conforme os estudos de Coleman, o DeCSS pode ser percebido como um caso precursor no que diz respeito aos usos do *software* como uma linguagem política, já que o *ripper* é considerado um dos principais vetores de engajamento e conexão entre *software* livre e as noções de liberdade de expressão.

Mais do que uma linguagem política, penso que os enredos sociotécnicos que constituem o DeCSS também promoveram colonizações junto ao DMCA. Após a criação do *ripper*, inúmeros outros programas foram produzidos de modo a tornar igualitário o acesso a bens, programas esses em atividade até os dias atuais.

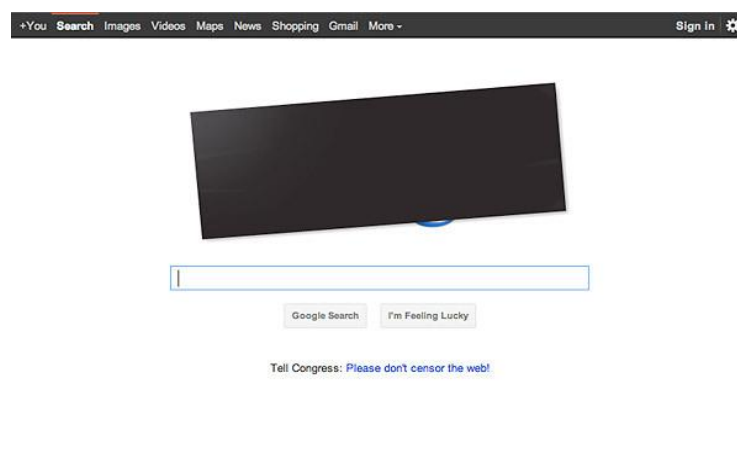
Em 2011, após o evento do vazamento de vários telegramas secretos da embaixada norte-americana sobre ações militares no Oriente Médio pelo site *Wikileaks*, foram propostos, nos Estados Unidos, os também polêmicos projetos de lei SOPA (*Stop Online Piracy Act*) e PIPA (*Protect IP Act*), ambos com o objetivo de combater sites que distribuíssem conteúdo afrontoso às diretrizes das leis de propriedade intelectual, dificultando o acesso de internautas nos Estados Unidos a sites de conteúdo “pirata”. Os projetos, além de não contarem com consulta prévia do público, nem de especialistas e de entidades que defendessem os direitos dos atores em rede, visavam conceder liberdade ao governo para este requerer a exclusão de determinadas páginas nos resultados de sites de busca.

Conseqüentemente, em 18 de janeiro de 2012, foram desencadeadas manifestações sociais de protesto contra os dois projetos de lei, manifestações essas que o jornal *The Guardian* assinalou como “o maior protesto online da história da internet” (GOODMAN, 2012, tradução minha): diversos sites como *Google*, *Mozilla*, *Reddit*, *I Can Has Cheezburger* (IHC) e *Wikipedia* realizaram mobilizações online em que desativaram seus serviços⁷⁵, e/ou exibiram mensagens contra a tramitação do projeto de lei em suas páginas (KELION, 2012).

⁷⁵ Sites como *Reddit*, *Boing Boing* e *Tucows* removeram os acessos a seu conteúdo. (KELION, 2012).

Por exemplo, a página principal do *Google* apresentou uma tarja preta em seu logo – remetendo à ideia da censura –, que, se clicada, conduzia o visitante a um convite para assinar petição que requeria ao Congresso estadunidense deter os projetos. O *Google* também publicou em seu blog que o SOPA e o PIPA não combateriam a “pirataria”, já que os sites “piratas” apenas alterariam seus endereços e domínios para continuarem com suas atividades (idem).

FIGURA 6 – Google protesta contra SOPA e PIPA



Fonte: TIME (janeiro, 2012)⁷⁶

Já a mídia social *Reddit* ficou desativada por 12 horas, mas redirecionava seus acessos a informações sobre os projetos e a informações que esclareciam como agir contra as propostas. O *Facebook* disponibilizou material informativo sobre as potenciais leis em uma guia em destaque no portal de política do site. E a versão em inglês do portal *Wikipedia* – um dos sites mais visitados do mundo –, substituiu seu conteúdo tradicional pela seguinte mensagem com letras brancas em um fundo negro:

Imagine um mundo sem conhecimento livre... Por mais de uma década nós passamos milhões de horas construindo a maior enciclopédia da história humana. Nesse momento, o Congresso dos Estados Unidos está considerando

⁷⁶ Disponível em: < <http://business.time.com/2012/01/18/ten-prominent-websites-protesting-sopa-and-pipa/>> Acesso em: 24, ago, 2019.

uma legislação que poderia prejudicar fatalmente a internet livre e aberta. (SITE WIKIPEDIA apud GOODMAN, 2012).

O repertório de protestos contra o SOPA e o PIPA variou, mas a mensagem passada aos usuários se mostrou uníssona em pedir ao público que assinassem uma petição para que o Congresso freasse os projetos. O dia 18 de janeiro de 2012 se tornou um dia histórico para a resistência às propostas: o *Fight for the Future* relatou que cerca de 75.000 sites se posicionaram contra os projetos de lei em questão; a *Wikipedia* relatou que 162 milhões de pessoas viram sua página em *blackout*; o *Google* confirmou que 4,5 milhões de pessoas assinaram a petição contra as propostas, e que 18 senadores estadunidenses anunciaram sua oposição aos projetos; e o *Twitter* relatou que foram enviados mais de 2,4 milhões *tweets* mencionando os termos “SOPA” e “PIPA” em poucas horas, o que fez com que os nomes dos projetos figurassem em 1 dos 5 termos mais utilizados do site – termos como “SOPA”, “Stop SOPA”, “PIPA”, e a *hashtag* #factswithoutwikipedia foram os mais manifestados no site (NGAK, 2012).

Protestos offline também ocorreram: aproximadamente 1.500 pessoas protestaram em Nova York⁷⁷ em frente aos escritórios dos senadores Charles Schumer e Kristin Gillibrand, co-patrocinadores do PIPA; e em San Francisco um protesto contra o SOPA contou com o discurso do cantor MC Hammer que proferiu a seguinte frase: “Nós não queremos pessoas que passam seus dias legislando tentando controlar a criatividade” (HAMMER apud. LEE, 2013, p. 99, tradução minha). Após os protestos, os projetos perderam o apoio de diversos políticos que inicialmente os defendiam e as propostas foram arquivadas sem nem mesmo chegarem a ser votadas.

Outro evento relevante para essa análise envolveu Aaron Swartz, co-fundador da mídia social Reddit, ativista e programador. Em 2011 Swartz foi acusado pelos Estados Unidos por fraude eletrônica (entre outras alegações) em razão de ter realizado *downloads* de documentos científicos e literários através da plataforma JSTOR⁷⁸. Promotores federais perceberam a potencialidade do caso em se tornar um “exemplo” àqueles engajados ou interessados em tornar acessíveis conteúdo não-autorizado, pleiteando 35 anos de prisão e multa de US\$ 1 milhão ao programador de, então, 24 anos.

Em 2013, após 17 meses de batalhas judiciais, Swartz foi encontrado morto em seu apartamento, sendo sua morte interpretada como suicídio. O falecimento do

⁷⁷ É possível encontrar na internet alguns vídeos que demonstrem o protesto de 18 de janeiro de 2012 nas ruas de Nova York. Como este: < <https://www.youtube.com/watch?v=vL5yr2rRn34>>

⁷⁸ JSTOR é uma editora online que digitaliza artigos e os vende na internet.

programador rapidamente foi associado ao rigor da condução e das punições do caso. Seu suicídio imediatamente despertou a atenção pública para a magnitude das consequências produzidas pelas disputas envolvendo leis, atores corporativos e atores em rede. As sanções legais a que estava sujeito o programador provocaram questionamentos sobre as práticas de intimidação no campo judicial, assim como a relevância com que as violações aos direitos de propriedade intelectual foram encaradas pelo Estado.

O caso de Swartz ressalta diversas questões sobre as relações da tecnologia, propriedade intelectual e “pirataria”, tais como: os esforços pedagógicos descomedidos praticados em defesa de direitos intelectuais; o reiterado artifício de ameaças legais destinados a quem produz ou se utiliza de acessos não-autorizados; a percepção da informação como um bem que pode ser livre e não somente uma *commodity*; e o desajuste das leis às novas tecnologias. Esta última questão, em especial, sublinha um de meus argumentos neste capítulo, o da precariedade da legibilidade em traduzir as dinâmicas tecnológicas no campo da propriedade intelectual.

Os crimes aos quais Swartz foi acusado vinculavam-se ao CFAA (*Computer Fraud and Abuse Act*), lei promulgada na década de 1980, destinada, majoritariamente, a atender ameaças e iminentes invasões a computadores governamentais (CURTISS, 2016) – já que neste período, o acesso doméstico a computadores não era recorrente.

Com o passar do tempo, e com o advento de novos arranjos tecnológicos, a incidência da CFAA em casos informáticos passou a ser uma possibilidade mais difundida entre aqueles com acesso a computadores e rede. Apesar de algumas alterações na lei – como a inclusão de servidores privados em sua proteção –, seu conteúdo permaneceu vago e de interpretação flexível – características que os defensores do regulamento julgaram necessárias para a segurança nacional (CURTISS, 2016).

Após a morte de Swartz, milhares de pessoas promoveram questionamentos, debates e revoltas sobre as estratégias das autoridades em lidarem com casos envolvendo a violação dos direitos autorais no contexto cibernético⁷⁹.

Destaco o *The Day We Fight Back*⁸⁰ ocorrido em 11 de fevereiro de 2014 ocasião em que mais de 6.000 websites, em memória de Swartz, manifestaram em suas páginas

⁷⁹ Particularmente, a história de Swartz também me sensibilizou e me aproximou dos conflitos que atravessam meu campo de estudo. Durante minha trajetória acadêmica, foram incontáveis as ocasiões em que me deparei com as restrições da plataforma JSTOR em disponibilizar acesso a obras necessárias para minhas pesquisas.

⁸⁰ O site oficial desse protesto online (<https://thedaywefightback.org/>) apresenta recortes de notícias publicadas em diversos jornais de grande circulação do mundo envolvendo a vigilância de agências de

espaços dedicados a atacar a vigilância governamental na internet. Alguns desses espaços visavam redirecionar seus usuários estadunidenses a entrarem em contato com os membros do Congresso dos Estados Unidos – através de e-mail, ou de uma ligação através do serviço *Twilio Voice* – para que requeressem às autoridades que se opusessem ao controle no contexto digital.

FIGURA 7 – “The day we fight back”

Reform Government Surveillance 

Global Government Surveillance Reform

The undersigned companies believe that it is time for the world's governments to address the practices and laws regulating government surveillance of individuals and access to their information.

While the undersigned companies understand that governments need to take action to protect their citizens' safety and security, we strongly believe that current laws and practices need to be reformed.



PRIVACY POLICY | NOT IN THE USA? CALLS PLACED: 85,631 EMAILS SENT: 176,337

Fonte: Reform Government Surveillance (fevereiro, 2014)⁸¹

Outros sites também permitiam que atores de outras partes do mundo tivessem acesso a uma petição de apoio aos princípios contra a vigilância em massa na web (RT, 2014). Já as manifestações off-line foram planejadas em diversos países do mundo⁸² e tomaram formato de palestras e conversas sobre a vigilância na internet, lições sobre criptografia e protestos sobre tal controle (THE DAY WE FIGHT BACK, 2014).

inteligência na internet, assim como um vídeo sobre a importância de combate à invasão da privacidade na internet, e sugestões de como atuar em prol da liberdade na internet.

⁸¹ Disponível em: <<https://www.reformgovernmentsurveillance.com/news-press/>> Acesso em: 24, ago, 2019.

⁸² Países como Colômbia, Costa Rica, Canadá, Brasil, Dinamarca, Índia, Irlanda, Alemanha, Sérvia, África do Sul, Suécia, Reino Unido, Estados Unidos e Áustria fizeram parte do The Day We Fight Back (THE DAY WE FIGHT BACK, 2014).

Tentativas de alterar a CFAA após a morte de Swartz também ocorreram, e partiram tanto de agente políticos, quanto de organizações e mobilizações sociais. Em 2013, o congresso estadunidense propôs a *Aaron's Law*, uma lei que visava tornar as correspondências entre crime e penas, relações mais ponderadas. A lei não foi aprovada, contudo, outras investidas com o objetivo de tornar o acesso mais flexível foram realizadas. Destaco o FASTR (*Fair Access to Science and Technology Research Act*), também chamado de “The Other Aaron's Law” (em português “A Outra Lei de Aaron”), que propõe que todas as agências federais que invistam mais de US\$100 milhões em subsídios para pesquisas deveriam ser obrigadas a adotar uma política de acesso aberto. A proposta está em trâmite desde 2013.

Já a A.B (Assembly Bill) 2192 proposta pela EFF apresenta um novo cenário em termos normativos: tal lei exige que qualquer trabalho acadêmico que receba financiamento do governo da Califórnia seja publicado em uma revista de acesso aberto dentro de um ano de sua publicação. Após a lei ser aprovada por unanimidade em seu Estado, a EFF comunicou o seguinte: “A.B. 2192 doesn't solve that problem entirely, but it does limit it”⁸³ (HARMON, 2018). Penso que tal mensagem comunica um processo de colonizações de normas que emergiram, sobretudo, a partir da fatalidade a que Swartz foi vítima.

Julgo a história de Aaron Swartz importante, pois expõe não apenas os descompassos das leis com as realidades sociotécnicas, mas também escancara um campo de disputas habitado por emoções que moldam fronteiras de tradução e punição de populações. Para além de manipulações na dimensão jurídica – que poderiam ser lidas como privilegiando a intensificação do direito e da punição em detrimento do humano –, ressalto as mobilizações sociais e políticas decorrentes da morte de Swartz como expressões de inscrições políticas nos arranjos legais.

Penso que a partir das dinâmicas dos conflitos apresentados, é possível visualizar a capacidade gerenciadora, não somente de programadores e usuários de “pirataria”, como foi demonstrado até aqui, mas também de coletivos mobilizados. Atravessado por repertório que inclui marchas, petições online, ferramentas digitais de redirecionamento a sites estatais, *blackouts* de sites, entre outros agenciamentos, o contexto tecnológico congrega potencialidades de transformação social localizadas não somente na oposição

⁸³ Em português: “A A.B. 2192 não resolve completamente o problema, mas o limita.” (Tradução minha).

da ordem, mas também inscrevendo seus interesses nas agendas governamentais (SCHUCH, 2015).

Schuch (2015), ao realizar etnografia junto ao MNPR (Movimento Nacional da População de Rua), fornece importantes pistas para a compreensão da produção de legibilidade e desconstrução do Estado como único ator engajado em inscrever conjecturas nas teias estatais. A antropóloga percebeu que os esforços em tornar a “população em situação de rua” legível ao Estado (e inscrita no universo da garantia dos direitos no Brasil) não se tratavam de empenhos estatais somente, mas também de outros atores como organizações jurídicas e não-governamentais e movimentos sociais interessados em inscrever tal população nos cenários da atenção pública⁸⁴.

Inspiro-me nas reflexões de Schuch (2015) para pensar a legibilidade como inscrição política, já que influências, controles e alterações nas normas – em prol da liberdade de acesso digital – foram realizadas por manifestações sociais a partir de seus interesses e criatividade.

Buscando influir e incluir interesses políticos concernentes à liberdade de acesso, as manifestações sociais mostradas acima podem se enquadrar nas dinâmicas de celebração da construção heterogênea da legibilidade: mesmo que não visando detalhar práticas e atores “piratas” nas leis, os protestos almejavam barrar e/ou incluir novos arranjos legais que determinariam a vida e a liberdade do acesso junto às redes. O que quero dizer é que, mesmo que se afastando, em termos de legibilidade, das ações do MNPR, os coletivos manifestaram controle e oportunizaram transformação nas leis (em diferentes níveis) a partir de seus interesses a favor, sobretudo, da “pirataria”.

O potencial comunicativo e político das tecnologias atualiza, assim, as tomadas de decisões sobre o controle ao acesso à informação, e transforma o legal em espaço habitável e em negociação. A interação entre instituições, discursos e práticas estatais com manifestações que se apresentam “fora” dos domínios formais, permitem mais do que a extensão do Estado no cotidiano, mas a transformação da experiência do Estado.

Em um contexto marcado pelos arranjos e embates da liberdade em oposição a expressões de controle, os agentes consumidores e/ou simpatizantes da “pirataria” apresentam-se não apenas autorreguláveis, mas também, em certo grau, reguladores dos

⁸⁴ Alguns exemplos dessa “via de mão dupla” em termos de produção e de celebração da legibilidade podem ser percebidos nos seguintes exemplos: na publicação de cartilhas que pedagogicamente informam direitos da população de rua; normativas legais sobre a proteção de tal grupo; e a realização da primeira contagem nacional realizada em 2007 (SCHUCH, 2015).

mecanismos de controle tentados por corporações e Estados. As tentativas de “capturar” liberdades e práticas de compartilhamento na internet desencadeiam mobilizações que apresentam o regime da propriedade intelectual como um campo constantemente imaginado e, por vezes, atualizado por agências dotadas de significados, valores e ideias heterogêneas.

As vivências e subjetividades dos agentes que se opõem ao recrudescimento das leis em relação ao acesso produzem, através dos coletivos, seus próprios mecanismos de regulação e de atuação frente à emergência destas. Influenciando, modelando, habitando e regulando as normas oficiais.

3.2 “Situações de ‘pirataria’” e a ilegibilidade das leis

A “pirataria” digital representa uma situação de ilegibilidade para o Estado, que pouco sabe das potencialidades tecnológicas, dos recursos dos programadores e dos nichos de reprodução da “pirataria”. Identidades, composições sociotécnicas, modos de organização e mobilizações pessoais apresentam-se pouco conhecidas às capacidades de controle estatal. À defesa dos direitos da propriedade intelectual, as práticas “piratas” foram, e ainda são, alvos de políticas estatais e de medidas legais e pedagógicas promovidas pela indústria do entretenimento. No entanto, em se tratando de leis de propriedade intelectual, o ilegível não é localizado somente no espaço e nas práticas “piratas”: como mostrarei a seguir, os meios legalizados de distribuição de entretenimento, como os serviços de *streaming*, se desencontram do Estado reproduzindo o que chamarei de “situações de ‘pirataria’”, ou seja, um estado de ilegibilidade das normas causado, sobretudo, pela incapacidade de apreensão dos sentidos da lei.

Interesso-me, neste tópico, a apresentar uma perspectiva de contraponto à participação das “margens” na produção e no controle das regulações envolvendo propriedade intelectual – como realizei na primeira parte deste capítulo. Busco destacar, neste momento, as práticas de violação aos direitos autorais como parte de um repertório marginal estendido às plataformas de *streaming* localizadas no universo legalizado. Enfatizo as narrativas de tais serviços em que tais violações são oportunizadas pela ininteligibilidade e/ou dificuldade de observação da norma.

Inspirou-me a abordar essas narrativas de “desencontros” com o Estado, a relevante quantidade de acusações e condenações que os serviços de *streaming* analisados enfrentaram, e ainda enfrentam, no que se refere à violação de direitos autorais.

Essas incidências indicam não somente os riscos que os mercados acatam em seus empreendimentos, revelam também a ilegibilidade localizada e produzida “a partir” da lei. Também é interessante perceber como os discursos contra a “pirataria”, fundamentados no respeito aos direitos autorais e na valorização do trabalho dos artistas, coexistem com a infrações a esses mesmos delitos, sendo capturados pela norma.

Assim, meu objetivo, neste momento, é destrinchar as controvérsias que permeiam o “desencontro” dos serviços junto ao Estado, analisando a ilegibilidade a partir do legal. O intuito é demonstrar como, mesmo com as vastas regulações e campanhas que visavam/visam combater a “pirataria”, a distribuição legal do entretenimento é “capturada” pelo regime de propriedade intelectual, criando zonas de “situações de ‘pirataria’”.

Para tal abordagem, utilizo como suporte teórico sobre legibilidade os pensamentos de James Scott (1998) e de Durão (2009). Tais autores auxiliam a pensar a maleabilidade e a incompletude das leis, assim como a produção e a habitação do repertório marginal nestas.

Para Scott (1998), a formação do Estado moderno tem como um de seus desafios a leitura de sua população: inteirar-se sobre a localização, a riqueza, a identidade, os modos de padronização locais, entre outras informações, seriam atividades fundamentais para a monitoração e melhor controle das sociedades. Tais vigilâncias seriam uma tentativa de o ente estatal “conseguir ler” a população a que governa, e de organizá-la de modo a resgatar tributos e conter rebeliões, por exemplo. “Mapas abreviados” de práticas, localizações e costumes capazes de traduzir as manifestações dos governados foram implantados para que, gradualmente, o Estado atingisse entendimento de suas populações.

De acordo com Scott (1998), a criação de sobrenomes, a padronização de pesos e medidas, a standardização do discurso jurídico a invenção da posse da terra, entre outras medidas, figurou esforços de legibilidade capazes de ensejar registros e monitorações centralizadas por parte do Estado.

Contudo, o autor observou que, apesar de formadores do Estado e de sua sistematicidade, processos e práticas de legibilidade por vezes não alcançam a efetividade desejada devido a fatores como: a incapacidade dos administradores em compreenderem

a importância das experiências e dos conhecimentos locais; a desconsideração (dos gestores) da imprevisibilidade que estão sujeitas a natureza e a sociedade; e a desatenção destinada à espontaneidade e informalidade criativas que permeiam a vida social⁸⁵.

Nesse contexto, é possível perceber, a partir dos estudos de Scott (1998), a estandardização do acesso a produções intelectuais – representado pelo conjunto de leis que tratam sobre a propriedade intelectual – como um esforço de legibilidade que escapa, não somente ao Estado, mas também aos serviços audiovisuais aqui analisados. Uma das razões de tal “desencontro” pode ser lida a partir da imprevisibilidade a que estão sujeitas a natureza e a sociedade – questão, como assinali, apontada pelo autor para explicar o lapso de efetividade das práticas de legibilidade. Essa imprevisibilidade, mais especificamente, diz respeito ao potencial realizador das tecnologias de reprodução e conectividade popularizadas nas últimas décadas – engenharia sociotécnica que as normas não acompanham devidamente (GIBLIN, 2018).

Paralelamente, as contribuições de Durão (2009) sublinham as ilegibilidades do Estado como atuantes não somente em suas “margens”, mas também em suas centralidades, ou seja, em seus mecanismos produtores de ordem. Em etnografia realizada junto a policiais portugueses, Durão (2009) analisa as dinâmicas, atividades e discursos que atravessam as atividades policiais como produtoras de centralidades e de marginalidades no âmago do próprio Estado.

Apontando distinções entre as móveis operacionalidades policiais a partir de categorias analíticas do *dentro* e do *fora*⁸⁶, a autora destaca a diversidade de

⁸⁵ Dois programas de engenharia social que representam uma desconexão entre a vida e os conhecimentos locais das populações por parte dos administradores apontados por Scott (1998) são: o caso da tentativa de concentrar a população agricultora da Tanzânia em vilas; e o caso da construção e (des)habitação da cidade de Brasília. A tentativa de centralização da população agricultora da Tanzânia em vilas na década de 1970: nos últimos dois séculos populações agricultoras localizadas na Tanzânia atuavam em terras dispersas decidindo autonomamente onde, quando e o quê cultivar. Tal estilo de vida suscitou, ao então governo tanzaniano, o presságio de gastos elevados em termos de inspeção das fazendas. Por essa razão, a agricultura independente foi vista como atrasada pelas autoridades que planejavam uma agricultura centralizada, organizada e comunitária, e, entre 1970 e 1976 mais de dez milhões de agricultores foram compulsoriamente deslocados para aldeias artificiais onde inspetores e policiais pudessem acessá-los facilmente. Tal ato acabou por resultar em colheitas malsucedidas, destruição de terras agrícolas, perdas de gado, fome e epidemias. Outro exemplo de planejamento social sem muito êxito de James Scott é o caso de Brasília. O Brasil queria desenvolver suas regiões centrais quase inabitadas, assim como produzir uma atualização do país contrastando os estilos de vidas futuro e passado (modernidade x desordem), e decidiu construir sua capital em um desses lugares. Projetada para eliminar proliferações de espaços para a vida pública, priorizando as estradas utilizadas por veículos automotores. As condições para a elaboração, apesar de favoráveis, não despertaram o interesse da população que, após vinte anos da construção da capital, acabaram por rejeitar a estrutura padronizada e com ares de anonimato que na cidade impunha: a população percebeu que não tinha acesso a espaços que poderia colonizar e marcar com seu caráter.

⁸⁶ Como mostra Durão (2009), o *dentro* e o *fora* são categorias analíticas de seu estudo que indicam, respectivamente, o trabalho de produções de escritas da instituição e o trabalho vigilante e operacional.

incumbências, entendimento e atuações que envolta as hierarquias e a atuação policial, as entendendo como uma expressão de fronteiras nebulosas geradoras de ilegibilidades nas regras do e no Estado.

Durão (2009) demonstra em seu trabalho, ambivalências na formação de modelos de policiamento, imprecisões (e frustrações) sobre os capitais simbólicos que envolvem o fazer policial e hesitações no entendimento dessas atuações pelos agentes. Tais indeterminações e ambiguidades se localizam tanto nas emoções e percepções dos policiais sobre seus trabalhos, quanto no entendimento da produção e da interpretação da ordem, refletindo, como sugere a autora, ilegibilidades produzidas pelo Estado que incidem sobre sua própria funcionalidade e racionalidade.

O trabalho de Durão (2009) contribui para pensar as incongruências e dificuldades percebidas pelas centralidades a respeito do Estado. Refletindo sobre o papel das plataformas nas relações entre “pirataria” e leis e realizando uma analogia à atuação da polícia a partir da perspectiva de Durão (2009), é possível associar os serviços de *streaming* a dispositivos de produção de ordem.

Assim como a polícia, tais plataformas também se constituem como mecanismos de controle de comportamento (e legalidade), não a partir do monopólio do uso da força, mas a partir de seus discursos e estratégias fundamentados, sobretudo, em apelos contra a “pirataria”, muitas vezes amparados pelo Estado. Os serviços de *streaming* representam, na atualidade, os principais meios que convergem e que animam acessos legais e observação aos direitos de propriedade intelectual: são canais de expressão e de prática da ordem.

Interpretando-os como uma manifestação dos centros – revelações da ordem – as plataformas – assim como as atividades policiais analisadas por Durão (2009) –, são permeadas pela ininteligibilidade das leis de propriedade intelectual: de acordo com as narrativas dos serviços, o sentido dessas regulações não é apreendido ou acessado facilmente, tornando-os, muitas vezes, ilegíveis. Tal ininteligibilidade (e ilegibilidade) promove certa correspondência com a negligência “pirata” frente às leis, vertendo o Estado como mais um agente revelador de sua própria contradição (DAS e POOLE, 2004).

Essas classificações, no entanto, não se limitam a questões espaciais de atuação, são também incorporadas a diferentes subgrupos que compõem a polícia: hierarquicamente, quem trabalha dentro possui menos prestígio do que aqueles que trabalham fora.

Para compreender as (i)legibilidades e ininteligibilidades que circundam os serviços audiovisuais de *streaming*, abordarei dois fenômenos recorrentes na produção dos “desencontros” das plataformas com as lógicas estatais: os “direitos mecânicos” presentes nos serviços de áudio; e a produção da própria propriedade intelectual por serviços de vídeo.

No curso desta pesquisa, esses dois fenômenos expressaram ilegibilidades e ininteligibilidades a partir e dentro do legal, mostrando-se contumazes e polêmicas junto ao público – que por vezes questionava a integridade das plataformas como meios honestos de distribuir entretenimento, e por vezes as aproximava da “pirataria”. Saliento que a ininteligibilidade das normas constituem os discursos dos próprios serviços, e que não objetivo apontar verdades sobre tais comunicações, mas sim problematizar sua construção e existência no debate sobre Estado/”margens” e legibilidade/ilegibilidade.

3.2.1 Direitos mecânicos: quem/o que é ilegível?

Os óbices em alcançar/atingir e mesmo enxergar os requisitos de cumprimento dos direitos de propriedade intelectual na vida prática dos serviços de *streaming* são uma recorrente nos discursos do campo musical. A distribuição ilegal de canções pelas plataformas apresenta-se, na atualidade, sob suspeitas de duas ordens: i) a inobservância intencional aos direitos intelectuais por parte dos serviços e; ii) a dificuldade das plataformas em “capturarem” a lei.

A onipresença da (violação) regulação da propriedade intelectual tem se mostrado um obstáculo para os canais de *streaming* que se estabeleceram no mercado legalmente – muitos se respaldando no discurso de combate à pirataria – minando, muitas vezes, as percepções de fronteiras entre plataformas legais e ilegais. Intencionalmente ou não, a ininteligibilidade e ilegibilidade praticadas acabam por sugerir uma constante inadequação dos atores às responsabilidades decorrentes da lei, além de inspirar o retorno do público às noções de ganância referentes à indústria, e suscitar uma atmosfera de hipocrisia àqueles que fundamentaram seu exercício na valorização do artista e na disputa com a “pirataria”.

Nos últimos cinco anos, serviços de *streaming* de música como *Rhapsody*, *Google Play Music*, *Microsoft – Groove Music*, *Spotify*, *Slacker Radio* e *Tidal* foram acusados de violação dos chamados “mechanical rights”, direitos que preveem o

pagamento de *royalties* aos compositores toda a vez que cópias de suas músicas são reproduzidas no modo digital.

Toda a gravação tem dois direitos autorais: um pela gravação do áudio e outro pela composição. Muitos dos distribuidores, dos quais os serviços de *streaming* obtêm as músicas de seus catálogos, recebem o pagamento de *royalties* somente pela gravação da música, e não por sua composição, além de que, as plataformas devem obter uma licença para o uso desta.

De acordo com o presidente e CEO da NMPA (National Music Publishers Association), Davide Israelite, a falha em obter os licenciamentos devidos e/ou compensar satisfatoriamente e devidamente os compositores, é uma questão que domina cerca de 25% dos serviços de *streaming* (legais) na atualidade. Nestes casos, os direitos mecânicos não são pagos aos compositores ou estão sendo distribuídos equivocadamente a entidades que não fazem parte da rede dos direitos autorais.

Essas violações decorrem, de acordo com manifestações de representantes das plataformas e de organizações que defendem os interesses de artistas e gravadoras, de múltiplos fatores, dentre eles o tratamento da autoria em países como Estados Unidos e sua descentralização nos modos de licenciar as canções⁸⁷; assim como as limitações (tecnológicas, éticas, gerenciais) dos serviços de *streaming* em contemplar, de modo completo, o cumprimento de todos os nós das leis da propriedade intelectual.

3.2.1.1 Compendo ilegibilidades

Com a polêmica das quantias destinadas aos artistas através dos serviços de *streaming*, e com o sentimento de indignação frente ao tratamento de desvalorização do trabalho dos músicos, surge, em 2014, a plataforma Tidal. Diferentemente dos serviços operantes previamente, o Tidal fundamenta sua atividade não no combate à “pirataria”, mas no combate à depreciação do trabalho artístico de cantores e cantoras – depreciação relacionada, também, às possibilidades de as músicas serem ouvidas “gratuitamente” em algumas plataformas. A partir desta postura, o canal foi (auto)anunciado como “artist-friendly”, ou seja, benéfico ao artista. O serviço também apresenta a peculiaridade de ser gerenciado por artistas de grande relevo na indústria do entretenimento, como Jay-Z,

⁸⁷ Diferentemente de outros países, os Estados Unidos não possuem uma organização centralizada de licenciamento coletivo que represente nacionalmente os autores das músicas. (BEZILLA, 2017).

Beyoncé, Arcade Fire, Madonna, entre outros. Contudo, apesar de gerido por celebridades renomadas e mobilizado por discursos que destacam vantagens aos criadores e criadores de música, o Tidal (assim como outros serviços de *streaming*) envolveu-se em litígios judiciais concernentes à distribuição de *royalties*.

Em 2016 a gravadora *Yesh Music Publishing* e o artista John Emanuele ajuizaram uma ação de US\$ 5 milhões contra a plataforma alegando que esta licenciou pelo menos 118 músicas sem a permissão do artista, além de não pagar os devidos *royalties* de transmissão (GEIGNER, 2016; KOKALITCHEVA, 2016). De acordo com o discurso proferido judicialmente pela gravadora e por John Emanuele, o serviço “calculated business plan to avoid the costs associated with properly serving NOI’s⁸⁸, and to retain royalties for which they have no right”⁸⁹ (USA – YESH MUSIC vs. S CARTER ENTERPRISES, 2016). Os demandantes também salientaram as intenções da criação da plataforma: “Ironically, when Defendant Carter purchased the TIDAL Music Service in 2015, it claimed it would be the first streaming service to pay the artists. Different owner, same game.”⁹⁰ (USA – YESH MUSIC vs. S CARTER ENTERPRISES, 2016). Em declaração à mídia, o Tidal se manifestou no sentido de que os requerentes estão “mal informados” sobre quem lhes deve os *royalties* (LOCKETT, 2016).

Também situada em contexto fluído, em que direitos, deveres, (i)legibilidades e ininteligibilidades disputam e compõem os limites do Estado e da distribuição do entretenimento, a versão legalizada do Napster – chamada, nos Estados Unidos, de Rhapsody – também enfrenta ações judiciais relativas ao descumprimento dos direitos mecânicos. Uma das mais antigas empresas atuantes no cenário musical digital (desde 2001), o Napster foi acusado judicialmente pelo cantor e compositor David Lowery, juntamente com os compositores Victor Krummenacher e David Faragher, por descumprir as formalidades da licença dos direitos mecânicos nos Estados Unidos (BEETHOVAN, 2016).

No processo judicial que contempla a contenda das duas partes é possível identificar acusações de negligência na observação dos direitos de propriedade

⁸⁸ NOI é a sigla para Notice of Intent que, de acordo com a lei estadunidense, deve ser enviada aos compositores detentores de direitos mecânicos, ou então, em caso de titular indeterminado, o NOI deve ser enviado ao escritório de direitos autorais dos Estados Unidos.

⁸⁹ Em português: “é um plano de negócios calculado para evitar os custos associados ao serviço adequado de NOI e para reter royalties para os quais eles não têm direito. (USA – YESH MUSIC vs. S CARTER ENTERPRISES, 2016, tradução minha).

⁹⁰ Em português: Ironicamente, quando a ré Carter comprou o Serviço de Música TIDAL em 2015, alegou que seria o primeiro serviço de streaming a pagar os artistas. Proprietário diferente, mesmo jogo. (USA – YESH MUSIC vs. S CARTER ENTERPRISES, 2016, tradução minha).

intelectual, e intencionalidade das violações dos direitos mecânicos. Para os compositores, a plataforma não se esforçou em localizar as pessoas detentoras de direitos intelectuais, nem em manter sua operacionalidade legível. De acordo com excerto do litígio:

Rhapsody reproduces and/or distributes the works despite its failure to identify and/or locate the owners of those compositions for payment, or to provide them with notice Rhapsody's intent to reproduce and/or distribute the works. [...] Rhapsody's infringement of mechanical rights is knowing and willful. Rhapsody has continuously failed to use any one of the many available mechanisms to properly obtain authorization for the reproduction and/or distribution of the work, whether in the form of a voluntary or compulsory license, and whether or not the rightholder is readily identifiable.⁹¹ (USA COURT – LOWERY v. RHAPSODY, 2016).

Desleixo, displicência e descaso, noções que compõem acusações em esfera judicial contra as plataformas, manifestam o desencontro dos canais de *streaming* com o Estado. A ilegibilidade dos serviços (e das leis), no entanto, também é permeada por sobreposições de agentes representantes de canais de transmissão de entretenimento: a HFA (Harry Fox Agency), uma organização criada por editores, responsável pelo gerenciamento de licenciamentos mecânicos de parte dos compositores, passou a ser apontada, pelos serviços, como a principal responsável por não enviar as notificações de intenção (NOI) de uso das canções aos devidos destinatários.

Representando empresas como *Apple Music*, *Spotify* e *Rhapsody*, e lidando com a irrupção de processos envolvendo demandas sobre direitos mecânicos, a HFA passou a “habitar” as leis de direitos intelectuais enviando, por exemplo, NOIs retroativas aos compositores. David Lowery; ainda, outros artistas publicaram as NOIs que, de acordo com os compositores, receberam repentinamente logo após a instauração das ações legais. Detalhando o conteúdo de uma dessas cartas, Lowery observa que a mesma foi enviada em 2016, assinada por um executivo do Spotify que deixou a empresa em 2015, tratando de uma música disponível no serviço desde 2011 e apresentando um endereço da HFA que não existia até 2012 (ANEXO 2).

⁹¹ Em português: “A Rhapsody reproduz e/ou distribui os trabalhos dos artistas, apesar de não identificar e/ou localizar os proprietários dessas composições para pagamento ou para fornecer a eles a intenção do Rhapsody de reproduzir e/ou distribuir os trabalhos. A violação dos direitos mecânicos pela Rhapsody é [...] conhecida e intencionalmente. A Rhapsody não conseguiu usar qualquer um dos muitos mecanismos disponíveis para obter uma autorização adequada para a reprodução e/ou distribuição da obra. (USA COURT – LOWERY v. RHAPSODY, 2016, tradução minha).

Os desencontros com o Estado a partir de tais exemplos, permitem pensar o descumprimento da lei não somente como potencialmente intencional, mas também como potencialmente provocado pela ininteligibilidade dos nós que compõem o regime de propriedade intelectual. Ou seja, pela ininteligibilidade das tecnologias de legibilidade. Com tal pensamento não busco justificar ilegalidades, mas sugerir que as leis, a partir das narrativas dos detentores e interessados nos direitos mecânicos, podem não ser inteligíveis, acessíveis ou racionais em suas lógicas.

As ameaças às bases de tradução do comportamento social também podem ser visualizadas na trajetória do *Spotify*, que atualmente apresenta-se como canal de *streaming* que mais prolifera polêmicas envolvendo o cumprimento do pagamento de *royalties* e observação dos direitos mecânicos, muito em razão, conforme a própria plataforma, das dificuldades em localizar os detentores de tais direitos, especialmente os compositores.

Em 2015 declarações e ações judiciais foram acionadas contra o serviço alegando descumprimento da observação dos direitos em questão – o músico David Lowery apresentou uma ação coletiva (conjuntamente com outros músicos) contra o Spotify. Em 2016 a compositora Melissa Ferrick processou a empresa pelo não pagamento dos devidos *royalties*. Em 2017 o compositor Bob Gaudio e a *Bluewater Music Services Corporation* acusaram a plataforma de violação de direitos autorais –, deslegitimando a capacidade/habilidade do serviço em se adaptar às premissas legais e questionando suas práticas e ética nos negócios⁹².

O desvio na reprodução regular de canções (envolvendo os direitos mecânicos), custou ao Spotify aproximadamente US\$ 60 milhões no ano de 2017 (FLANAGAN, 2017). De acordo com o serviço, tal situação corresponde a uma lacuna na gestão de negócios, já que os dados que permitem o cumprimento dos direitos autorais pelo serviço – dados que localizam os detentores dos direitos – geralmente apresentam-se incompletos, faltando ou errados:

One of our core commitments is making sure that everyone involved in the creation of music is paid fairly, rapidly, and transparently. Unfortunately, when it comes to publishing and songwriting royalties, especially in the United States, that's easier said than done because the data necessary to confirm the

⁹² Como apresentou a ação judicial proposta pelos artistas David Lowery e Melissa Ferrick, que reivindicavam seus direitos sobre suas produções, o modelo de negócios do Spotify “commit willful copyright infringement first, ask questions later, and try to settle on the cheap when inevitably sued”.

appropriate rightsholder is often missing, wrong, or incomplete.⁹³ (SPOTIFY SONGWRITERS AND PUBLISHERS ADMINISTRATION SYSTEM, 2015).

Conforme a plataforma, em muitos casos, a dificuldade em reconhecer o direito autoral ocorre devido a algumas razões, como as seguintes: a propriedade dos direitos não se encontra finalizada quando o registro é liberado; os direitos são detidos por várias partes; ou os direitos mudam de detentores deixando-os ilegíveis (SPOTIFY SONGWRITERS AND PUBLISHERS ADMINISTRATION SYSTEM, 2015). O *Spotify* também argumenta que quando um ouvinte estadunidense executa uma faixa na qual o titular dos direitos não resta definido, a plataforma retém os *royalties* devidos até que possam identificar quem é o titular dos direitos autorais (idem).

A relação do *Spotify* com a observação da propriedade intelectual, envolvida por controvérsias e reveses, levou o serviço a investir, em março de 2017, na *Sonalytic*, uma empresa que desenvolve tecnologias de detecção de áudio capaz de rastrear conteúdo protegido por direitos autorais. Em abril do mesmo ano, a plataforma investiu na aquisição da *startup Mediachain Labs*, responsável por um sistema operado através da tecnologia *blockchain* que registra, identifica, e rastreia trabalhos criativos online possibilitando que criadores anexem informações de suas criações, e que o público identifique quem é o autor e quem detém os direitos de autor⁹⁴ (CANALTECH, 2017).

Apesar dos esforços em se manter legível e/ou “capturar” a legibilidade, o serviço restou sem atender as condições do regime de propriedade intelectual: em julho de 2017 – dois meses após a aquisição da *Mediachain Lab* –, o Spotify foi processado por violar os direitos autorais de 2,5 mil canções que, supostamente, estariam disponíveis em seu serviço sem licenciamento apropriado. (RAU, 2017).

Os investimentos na “captura” da lei para que a plataforma se tornasse legível apontam questões interessantes, pois destacam uma dinâmica de incorporação digital no auxílio ao cumprimento da lei, sugerindo que não somente os atores vivenciam o contexto

⁹³ Em português: Um dos nossos principais compromissos é garantir que todos os envolvidos na criação de música sejam pagos de forma justa, rápida e transparente. Infelizmente, quando se trata de royalties de editoração e composição, especialmente nos Estados Unidos, isso é mais fácil de dizer do que fazer, porque os dados necessários para confirmar o detentor dos direitos apropriados estão sempre ausentes, errados ou incompletos. (SPOTIFY SONGWRITERS AND PUBLISHERS ADMINISTRATION SYSTEM, 2015). 2015, tradução minha).

⁹⁴ De acordo com Daniel Ek a aquisição da *startup* irá auxiliar “Spotify’s journey towards a more fair, transparent and rewarding music industry for creators and rights owners” (SPOTIFY BLOG apud. FLYNN, 2017). Em português: “A jornada do Spotify em direção a uma indústria da música mais justa, transparente e gratificante para criadores e detentores de direitos.” (Tradução minha).

digital, mas que o alcance/”captura”, a legibilidade e o cumprimento do regime legal em questão também são experienciados por meio de cabos, algoritmos, *bits*, aplicações...

Apesar da iniciativa do Spotify em “capturar” a lei, com o aparente propósito principal de retomar seu *status* de “dentro da lei” – principal condição que diferencia tal serviço de programas considerados “piratas” –, novos repertórios de violação da propriedade intelectual surgem.

Em 2018, o serviço foi processado pela *Wixen Publishing* – uma influente editora de música – por aproximadamente US\$ 1,6 bilhões devido às licenças mecânicas que remontam à época em que os pianos automatizados representavam uma ameaça à indústria da música. Explico: o *Spotify* foi processado por não notificar, por escrito, que determinados compositores integram o catálogo da plataforma – um requisito que fazia sentido à época da popularidade dos pianos, em que os compositores dificilmente poderiam acompanhar todas as performances automatizadas de suas criações (JEONG, 2018).

Pode-se pensar que tais óbices, especialmente quando levados às cortes, evidenciam mais do que uma porosidade das fronteiras entre legal/ilegal no campo da distribuição do entretenimento digital, salientam também campos de “desencontros” com o Estado de duas ordens: i) a ilegibilidade das atividades das plataformas e ii) a ininteligibilidade da lei. É possível dizer que os serviços de *streaming* compartilham com a “pirataria” “situações de ilegibilidade”.

As repetidas inobservâncias da lei conduziram usuários, *bloggers*, jornalistas e compositores litigando contra o Spotify a estabelecer correspondências entre tais plataformas com as atividades do Napster de 1999-2001 e com os demais programas de compartilhamento considerados ilegais. O advogado de Bob Gaudio, um dos compositores que propôs ação legal contra a plataforma, apresentou judicialmente argumentos fundamentados na equivalência do Spotify ao Napster e aos demais programas ilegais do início do século. Defendendo-se, o serviço reitera ser um negócio legítimo que, ao contrário de agir “fora da lei”, promove a diminuição do acesso “pirata”. A seguir reproduzo excerto do memorando de defesa do Spotify em que são apresentados comparações e argumentos das partes sobre a proximidade da plataforma com meios “piratas”:

Plaintiffs present false narrative in an attempt to portray spotify as a new napster according to Plaintiffs’ complaint, spotify is a new Napster. “Spotify’s business practices,” Plaintiffs declare, “are reminiscent of the primitive illegal

file sharing companies.”. [...] And Spotify, Plaintiffs declare, “rules the streaming market through a pattern of willful infringement on a staggering scale.” Plaintiffs further assert that “Spotify’s illegal behavior and its willful and deliberate disregard of United States Copyright law is clearly demonstrated” and that Spotify has “continued to exploit compositions, including the Infringed Works, without a license to do so and therefore engaged in continuous actionable acts of copyright infringement. Plaintiffs’ narrative is simple and engaging. It is also false. Spotify is a legitimate, licensed streaming company. Plaintiffs falsely portray Spotify as an outlaw or pirate preying upon the music industry. Quite the contrary: Spotify is a recognized player within that industry. Spotify bears no resemblance to Napster, and it is likewise wholly unlike any other “primitive illegal file sharing company” (i.e., Napster, Scour, Aimster, Audiogalaxy, Morpheus, Grokster, Kazaa, iMesh, and LimeWire). Its business practices bear no resemblance to those piratical and unlawful peer-to-peer networks. Nor does its technology. In fact, far from committing piracy, Spotify is a major force in driving music sales and keeping piracy under control. [...] Indeed, Spotify’s founders explicitly designed Spotify to function as an anti-piracy tool.⁹⁵ (USA COURT, GAUDIO V. SPOTIFY, 2017).

As ações movidas contra as plataformas de fato se assemelham, no mérito, com aquelas movidas contra os programas de compartilhamento de conteúdo não-autorizado dos anos 2000 – como os argumentos de reprodução e distribuição indevida de trabalhos autorais e falta de repasse dos *royalties* cabidos.

As plataformas digitais, independentemente de suas razões frente aos direitos autorais – se não querem ou não conseguem respeitar/alcançar as premissas das leis –, “escapam” aos direitos intelectuais evidenciando-os como um problema no mercado. “Escapar” e ser “escapado” (voluntariamente ou não) configura uma constante, até o momento, nas atividades dos serviços de distribuição digital que venho pesquisando.

⁹⁵ Em português: “Os demandantes apresentam uma falsa narrativa em uma tentativa de retratar o Spotify como um novo artista. De acordo com a queixa dos demandantes, o Spotify é um novo Napster. “As práticas comerciais do Spotify”, declaram os Requerentes, “lembram as empresas primitivas de compartilhamento ilegal de arquivos”. [...] e o Spotify, os Requerentes declaram, “governa o mercado de streaming através de um padrão de violação intencional em uma escala impressionante”. Os autores afirmam ainda que “o comportamento ilegal do Spotify e sua negligência intencional e deliberada da lei de Direitos Autorais dos Estados Unidos é claramente demonstrada. E que o serviço de streaming em questão continuou a explorar composições, incluindo as obras infringidas, sem uma licença para fazê-lo, e, portanto, envolvido em atos contínuos de violação de direitos autorais. A narrativa dos demandantes é simples e envolvente. Também é falsa. O Spotify é uma empresa de streaming legítima e licenciada. Requerentes falsamente retratam o Spotify como bandido ou pirata predando a indústria da música. Muito pelo contrário: o Spotify é um jogador reconhecido dentro dessa indústria. O Spotify não tem nenhuma semelhança com o Napster e, também, é totalmente diferente de qualquer outra “empresa primitiva de compartilhamento ilegal de arquivos” (ou seja, Napster, Scour, Aimster, Audiogalaxy, Morpheus, Grokster, Kazaa, iMesh e LimeWire). Suas práticas de negócios não se assemelham àquelas redes peer-to-peer piratas e ilegais. Nem a sua tecnologia. Na verdade, longe de cometer pirataria, o Spotify é uma força importante na condução de vendas de música e manter a pirataria sob controle. [...] De fato, os fundadores do Spotify projetaram explicitamente o Spotify para funcionar como uma ferramenta antipirataria. (Tribunal dos EUA, GAUDIO V. SPOTIFY, 2017, tradução minha).

A partir dos breves exemplos apontados acima, o “mapa abreviado” formulado pelo Estado, ou seja, as regulações que visam padronizar os usos e acessos a bens intelectuais, se desencontram do controle e da tradução do ente estatal. Limites (de Estado) ultrapassados, desencadeiam uma ilegibilidade “a partir” e “dentro” da lei, fazendo-nos questionar o que “escapa”: a lei ou o serviço? Penso que essa divergência pode ser explicada pelas inovações técnicas, pelo conservadorismo das regulações da propriedade intelectual, assim como pelas práticas e criatividade de habitar a lei e de negociar legibilidades.

3.2.2 Domesticando propriedades

Uma das principais dificuldades encaradas pelos serviços de *streaming* de vídeo, como *Netflix*, *Amazon Prime Video*, *Apple* e *Hulu* no mercado é negociar com estúdios de TV e cinema o licenciamento de conteúdo a ser disponibilizado aos assinantes. As plataformas que almejam maior variedade de conteúdo em sua programação – por questões competitivas –, eram (e ainda são) percebidas muitas vezes como concorrentes por estúdios de cinema, o que dificulta as tratativas com os detentores dos direitos de reprodução das produções cinematográficas, colocando em certo risco o catálogo e a permanência das plataformas no mercado.

A relação contratual entre plataformas de VoD e estúdios de cinema faz, muitas vezes, com que filmes e séries saiam do catálogo dos serviços de *streaming* e não retornem mais⁹⁶ – rompendo com a expectativa de parcela dos usuários⁹⁷ e ocasionando certa decepção entre estes – já que a programação de seu interesse não se encontra mais disponível⁹⁸.

Isso ocorre porque, contratualmente, cada produção possui um prazo para integrar o catálogo das plataformas, e este prazo nem sempre é passível de renovação – desse

⁹⁶ Em pesquisa realizada pela AllFlicks demonstra que no ano 2014 a Netflix nos Estados Unidos oferecia uma seleção de 6.494 filmes e 1.609 TV shows, um total de 8.103 títulos, já em 2016 o serviço oferecia 4.335 filmes e 1.197 TV shows contabilizando 5.532 títulos. Um resultado de 2.571 títulos a menos equivalente a um encolhimento de 31,7% de seu catálogo em menos de dois anos e meio. (LOVELY, 2016).

⁹⁷ Conforme pesquisa realizada pela empresa Raymond James em 2015 o conteúdo original da Netflix é a razão da assinatura de aproximadamente 31% dos assinantes estadunidenses da plataforma (MCALONE, 2015).

⁹⁸ Em sites de busca da internet é possível encontrar listas elencando prós e contras em assinar plataformas de *streaming on demand*, e uma das razões contra a assinatura resta na temporalidade de disponibilização da programação nos serviços. (LEE, 2016; MARINHO, 2015).

modo, o conhecimento do público do “encolhimento” do catálogo pode ocasionar uma migração a outros serviços, ou até mesmo ampliar o uso dos *torrents*. Neste contexto, as produções originais, ou seja, conteúdo produzido e/ou financiado pelas próprias plataformas, surgem como estratégias para controlar não somente o conteúdo disponibilizado, mas também para controlar a vulnerabilidade inerente aos acordos de licenciamento envolvendo a propriedade intelectual.

Deste modo, enfatizarei o fenômeno das produções originais como estratégias de “captura” e domesticação da lei. Os conteúdos originais são dotados de valor analítico especialmente por três razões: i) representam, na atualidade, um dos formatos de conteúdo em vídeo mais populares entre consumidores de plataformas VoD; ii) mobilizam, para sua realização, sólidos investimentos (dos serviços de *streaming*), sugerindo importância para o mercado; e iii) indicam um dos modos de habitar o regime de propriedade intelectual.

É válido expor que algumas produções originais de plataformas VoD encontram-se, na atualidade, dentre as mais populares séries de todos os tempos (IMDB, 2017), e o investimento dedicado a tal conteúdo é elevado: a *Apple* anunciou pretensão de investir US\$ 1 bilhão na produção de séries, documentários e filmes em 2018 (MICKLE, 2017); a *Amazon Prime Video* investiu aproximadamente US\$ 1 bilhão em conteúdo original em 2013, US\$ 2,7 bilhões em 2015, e aproximadamente US\$ 4 bilhões em 2017 (DUNN, 2017); e a plataforma *Netflix* planejou investir aproximadamente US\$ 6 bilhões em 1000 horas de produção original no ano de 2017 (CASTILLO, 2017) – 400 horas a mais do que investiram no ano de 2016, e 700 horas a mais do que investiram em 2015.

O sentido econômico pode parecer se perder em tal contexto, já que grande parte do rendimento desses serviços advém de assinaturas – que, como já frisei, afiguram-se de baixo custo. Mas outro sentido de investimento se destaca, e reside justamente nos benefícios de deter a propriedade intelectual do conteúdo, já que, a exclusividade de produções de grandes estúdios de TV e cinema torna-se demasiado dispendiosa e tende a ser de curto prazo, fazendo com que os serviços paguem por direitos exclusivos de conteúdo que seus concorrentes teriam a longo prazo (PEARSON, 2017).

Apesar de, inicialmente, os custos da produção de conteúdo original possam parecer altos e conseqüentemente arriscados, a longo prazo podem se mostrar vantajosos, pois o controle sobre os direitos de autor permite fluxos de negociações acerca de seu possível licenciamento a outros estúdios, além de que, como bem apontou Pearson (2017), o conteúdo original permite que a plataforma ofereça um serviço cada vez mais

exclusivo e diferencial a seu público – o que pode ser interpretado como uma questão chave do mercado na atualidade.

Assim, para além da função de facilitar a distribuição e manutenção do conteúdo nas plataformas – desviando da dependência de parcerias, e relações contratuais sobre licenciamentos com estúdios –, o conteúdo original também possui a função de rearranjar o controle da propriedade intelectual, manipulando-a. Conforme manifestação da *Netflix*:

A longo prazo, nós acreditamos que produções próprias são mais baratas (incluindo o custo de capital) do que licenciar séries ou filmes, já que nós trabalhamos diretamente com a comunidade criativa e eliminamos custos adicionais. **Além disso, nós possuímos a propriedade intelectual, o que nos oferece direitos globais e mais controle criativo e de negócios.** Combinado com o sucesso do nosso portfólio de originais e o impacto positivo no crescimento de nossos usuários e lucros, nós acreditamos que este é um investimento inteligente que cria valor a longo prazo. (grifo meu) (NETFLIX, 2016).

Nesse contexto, para fins de esclarecimento, se faz importante salientar duas questões: i) o êxito na popularidade das produções originais e ii) a relatividade da originalidade de tais produções.

Em 2013 a *Netflix* recebeu 14 nomeações ao *Emmy* – prêmio internacional atribuído a programas e profissionais da televisão – por suas produções originais; em 2016 o serviço recebeu 54 nomeações ao mesmo prêmio, e em 2017, 93 nomeações. (CHRISTIAN, 2017). E, algumas produções originais não são “originais” no sentido de serem elaboradas (criativamente e em termos de produção) pelas empresas de *streaming*, mas sim para estas. As plataformas são, na maioria dos casos, distribuidoras com exclusividade: proprietárias não no sentido criativo, mas contratual – alguns títulos aparecem como “produções originais” em razão do pagamento dos serviços para colocarem suas marcas nas produções. A propriedade opera, assim, muito mais como expressões de contratos do que de originalidade.

Uma das séries mais populares de VoD, *House of Cards* da *Netflix*, por exemplo, é uma adaptação de uma série da BBC produzida pela *Trigger Street Productions* que possui outra distribuidora (Sony) em mídia física – e em alguns países tal série não é exclusiva da *Netflix* sendo exibida em canais tradicionais de TV. Outro exemplo da relatividade da originalidade da propriedade intelectual pode ser visualizado a partir da série *Stranger Things*, criada pelos roteiristas *Duffer Brothers*, que venderam os direitos de distribuição do programa para a *Netflix*.

Mesmo indiretamente relacionadas com a originalidade das produções, as plataformas de *streaming* encontram nas relações contratuais modos de “capturar” a propriedade (e sua originalidade). Percebo aqui as produções originais como estratégias de “captura” e “domesticação” da propriedade intelectual, já que diminuem a dependência das plataformas a distribuidores, estúdios e produtoras de TV; podendo integrar a programação dos serviços por prazo indeterminado. “Capturar” e “domesticar” a propriedade intelectual através de produções originais não representa somente estabilidade para os canais de distribuição, mas também mais um estágio de alterações nos modelos de negócio de oferta e circulação do entretenimento, já que deixa de ser uma plataforma meramente mediadora de conteúdo, para se tornar produtora.

Tal estratégia de contenção dos riscos envolvendo direitos autorais tem se mostrado profícua, mobilizando antigos atores como a *Disney* a investirem em caminhos semelhantes aos tomados pelas plataformas: o investimento da *Disney* recairia não sobre conteúdos próprios – atividade que a companhia desempenha desde a década de 1920 –, mas no lançamento de seu próprio serviço de *streaming*, ou seja, meio de distribuição de suas produções, o que limitaria a circulação de suas criações em outros serviços⁹⁹.

Em outra investida na apropriação da propriedade, a Netflix, em 2017, passou a ser efetivamente dona de personagens, histórias e detentora de direitos autorais com a aquisição da *Millaworld*, empresa escocesa de HQ’s fundada por Mark Millar, criador de alguns personagens icônicos e de histórias em quadrinhos de sucesso como *Kick-Ass*. Essa foi uma das raras vezes em que a plataforma compra uma companhia por inteiro e não somente propriedades intelectuais individualizadas. A empresa manifestou-se dizendo que tal aquisição faz parte de seus esforços em “to acquire intellectual property and ownership of stories featuring compelling characters”¹⁰⁰ (NETFLIX apud GARTENBERG, 2017).

Contudo, a “captura” da propriedade intelectual através das produções originais, apesar de ser uma estratégia de controle e de regulação dos direitos sobre a propriedade frente ao monopólio dos estúdios de cinema, não anula manifestações de outros atores sobre o campo da propriedade intelectual. Discursos que povoam o campo da

⁹⁹ Em 2012 a Disney estabeleceu parceria com a Netflix para distribuir com exclusividade algumas de suas produções. (CANO, 2017).

¹⁰⁰ Em português: “para adquirir propriedade intelectual e propriedade de histórias com personagens convincentes” (Tradução minha).

reivindicação de autoridade sobre direitos autorais mostram-se diversos, reforçando as controvérsias que permeiam as relações entre as plataformas e a lei.

Em julho de 2017 Al Quarles Jr. processou o serviço Netflix por sua suposta produção original “Burning Sands” alegando que o filme foi baseado em seu livro “Burning Sands” que levou quase duas décadas para ser produzido. (CULLINS, 2017). Na ação interposta contra a plataforma, Quarles Jr. demandou a saída do filme do catálogo e que a empresa seja impedida de se utilizar de outras partes de seu livro, além de indenização por danos morais e de violação aos direitos autorais.

Semelhante uso de discursos reivindicando violações sobre propriedade intelectual se deu junto à produção “Narcos”, também produzida pela Netflix, que trata sobre a vida do narcotraficante colombiano Pablo Escobar. Roberto Gaviria, irmão e ex-contador de Escobar demandou pagamento de US\$ 1 bilhão ao serviço de *streaming* pela violação de direitos intelectuais, já que a Netflix teria utilizado o nome e a história de seu irmão sem autorização de sua companhia, a Escobar Inc. – que alega deter os direitos de propriedade intelectual da história de Escobar.

You see, we own all the trademarks to all of our names and also for the *Narcos* brand. I don't play around with these people in Silicon Valley. They have their phones and nice products. But they don't know life and would never dare to survive in the jungle of Medellin or Colombia. I have done that. Their mothers should have left them in the womb. That is what we tell people like this if they come to Colombia. [...] I don't want Netflix or any other film production company to film any movies in Medellin or Colombia that relates to me or my brother Pablo without authorization from Escobar Inc, it is very dangerous. Especially without our blessing.¹⁰¹ (GAVIRIA apud MUFSON, 2017)

Apesar das estratégias de integração e “captura” da propriedade a partir da produção destas, o campo de forças que o regime legal instaura em seu próprio terreno e discurso é demasiado complexo e ativo, sugerindo uma suscetibilidade daqueles que estão expostos (mesmo não dispostos) à exclusão. Neste cenário, a margem, enquanto espaço e situação que muitas plataformas experienciam ao (supostamente) violarem direitos

¹⁰¹ Em português: “Nós possuímos todas as marcas registradas para todos os nossos nomes e também para a marca *Narcos*. Eu não brinco com essas pessoas no Vale do Silício. Eles têm seus telefones e bons produtos. Mas eles não conhecem a vida e nunca ousariam sobreviver na selva de Medellín ou da Colômbia. Eu fiz isso. Suas mães deveriam tê-las deixado no útero. É o que dizemos às pessoas assim se elas vierem para a Colômbia. [...] Não quero que a Netflix ou qualquer outra produtora de filmes reproduza filmes em Medellín ou na Colômbia que se relacionem comigo ou meu irmão Pablo sem autorização da Escobar Inc, é muito perigoso. Especialmente sem a nossa bênção. (GAVIRIA apud MUFSON, 2017, tradução minha).

autorais, é não somente produzida pelo Estado, mas também, potencialmente, estimulada pela ininteligibilidade deste.

3.3 Molda(n)do pela/a lei

Neste capítulo busquei abordar os diferentes movimentos que a “pirataria” e os serviços de *streaming* realizam em suas interações com as leis de propriedade intelectual. Quis enfatizar, sobretudo, que noções, moralidades, práticas e movimentos sociais atrelados às questões “piratas” possuem capacidade de agir sobre a lei, por vezes limitando-a, parando-a, atualizando-a, habitando-a. Trata-se de uma capacidade que as margens dispõem em determinados contextos (DAS e POOLE, 2004), e que reflete parte das práticas envolvendo a “pirataria”.

De mesmo modo, busquei destacar que o ilegível, o que não é passível de apreensão/absorção/entendimento/leitura pelo Estado, também pode se localizar junto aos agentes que baseiam sua razão de ser na legalidade. Em dinâmica de ilegibilidade/ininteligibilidade, as plataformas de *streaming* apresentam violações de direitos autorais, sugerindo que a ilegibilidade permeia não somente a margem, mas também caracteriza um segmento da indústria. Assim, ao mesmo passo em que o Estado é moldado pela agência “pirata”, os serviços de *streaming* atuam como ilegíveis, violando, muitas vezes, o conjunto de direitos que mais destacam como protetores.

IV REMENDANDO LÓGICAS: O CONSUMO DO ENTRETENIMENTO “PIRATA” NO *REDDIT*

Ao fim da primeira década dos anos 2000, especialmente entre os anos 2007 e 2008, o mercado dos serviços de *streaming* de vídeo e áudio produzia (e experienciava) uma atmosfera marcada pela esperança de um combate próximo e eficaz contra a “pirataria” digital. A expectativa depositada, sobretudo na conveniência e no baixo custo dos serviços, somada à popularidade dessas plataformas, fez com que, rapidamente, atores como jornalistas, pesquisadores acadêmicos e internautas em geral, produzissem hipóteses sobre um futuro digital em que a “pirataria” restaria, se não coibida, significativamente reduzida.

É possível encontrar, por exemplo, dezenas de manifestações midiáticas anunciando, em manchetes e em títulos de demais meios de expressão, gramáticas que indicavam a instauração de uma relação belicosa e enérgica contra a “pirataria” a partir do *streaming*. Essas gramáticas acionavam noções de salvação (da indústria) e de fim/morte (da “pirataria”), como apresento a seguir:

“La guerra del ‘streaming’ diluye la piratería” (J.M.C, 2017); “How Netflix is Killing Piracy” (MANJOO, 2011); “More Research to Back the Notion that Streaming Kills Piracy” (WAUTERS, 2009); “How Streaming Saved the Music Industry” (NICOLAOU, 2017); “Study Finds That Streaming And Spyware Are Killing Music Piracy (KNAPP, 2013); “How streaming saved the music: global industry revenues hit £12bn” (ELLIS-PETERSEN, 2017); “Avanço do Streaming sinaliza fim da pirataria” (SAWADA, 2016); “Streaming está matando a pirataria no Brasil” (OLHARDIGITAL, 2015).

A conjuntura de revitalização das forças da indústria do entretenimento a partir do *streaming* é reforçada, e sustentada, por uma série de estudos que sugerem que a nova tecnologia promoveria o declínio do uso da “pirataria” em diversos países. Apresento, brevemente, algumas das pesquisas que mais se destacam neste sentido.

Em estudo realizado pela empresa de pesquisa de mercado *The NPD Group*, o compartilhamento de música ilegal declinou consideravelmente em 2012 apresentando um declínio de 26% em relação ao ano anterior. Conforme esse estudo, cerca de 40% dos pesquisados que teriam baixado músicas ilegalmente não o fizeram em 2012, sendo que metade dessas pessoas relacionaram a redução da atividade considerada ilegal ao uso das plataformas de *streaming* (NPD, 2013).

Outro estudo, dessa vez sobre o impacto do *Spotify* na indústria fonográfica – encomendado pela Comissão Europeia e realizado pelos pesquisadores Luis Aguiar (IPTS) e Joel Waldfogel (University of Minnesota) entre os anos 2012 e 2013 –, concluiu que a plataforma em questão ocasiona a diminuição da prática “pirata” do uso do *torrent* – mais especificamente, a cada 47 fluxos de *streaming*, a “pirataria” digital diminuiria em 1 (AGUIAR & WALDFOGEL, 2015).

Já a pesquisa realizada pela empresa de pesquisa *Kantar Media* encomendada e financiada pelo *Intellectual Property Office* (IPO) do Reino Unido (IPO, 2016), dedicou-se a investigar o comportamento de consumo de habitantes britânicos com mais de 12 anos de idade. A pesquisa concluiu que entre os meses de março a maio de 2016 houve uma baixa de 3% no acesso a conteúdo considerado ilegal, enquanto o uso legal do *streaming* apresentou um aumento de 5% em comparação a outras pesquisas realizadas no ano anterior (IPO, 2016).

Em contrapartida, existem atores que apresentam uma perspectiva menos otimista para os anseios da proteção dos direitos da propriedade intelectual no que concerne ao consumo do público, entendendo que a chamada “pirataria” não estaria nem morrendo nem diminuindo em sua relação com o *streaming* legalizado. Apresento, rapidamente, os principais estudos que fundamentam tal posicionamento.

A *Music Watch Inc.*, uma companhia dedicada à pesquisa de *marketing* e à análise da indústria da música e do entretenimento, publicou em seu blog a seguinte mensagem, após concluir um estudo indicando que 57 milhões de estadunidenses (aproximadamente 17% da população) adquiriam conteúdo de modo não-autorizado no ano de 2015:

The BBC reported on February 17 that Kanye West’s “Life of Pablo” has already been pirated 500,000 times. According to the article on “The Next Web” quoting those statistics, piracy is at historic lows. Respectfully, that is a popular belief, though wholly incorrect. The rationale goes like this: Education and judicial action have reformed the majority of consumers. The shift to digital downloads made ripping and burning CDs obsolete. The emergence of legal streaming and smartphones means that “pirates” now listen to Spotify and Pandora. With only a few remaining

hardcore miscreants, the high seas have mostly been cleansed of pirates—and we can declare Mission Accomplished. This is an entirely incorrect proclamation. **Acquisition of unlicensed music from unsanctioned sources has not gone away.** How bad is it? In 2004 we estimated there were 41M folks in the US illegally downloading music from P2P networks at a time when many weren't even regular users of the internet. Last year that number dwindled to 22M, with the number of files being downloaded also in decline. **However, now there are more forms of unlicensed acquisition available than in 2004; streamripping, downloading from storage lockers, mobile apps, and hard drive swaps.**¹⁰² (CRUPNICK, 2016) (Grifo meu).

Um apontamento interessante na pesquisa da *MusicWatch Inc.* resta sobre a consideração de novos formatos de acesso ilegal que irrompem com as novas tecnologias, como o *stream-ripping* – prática de extração do conteúdo transmitido em *streaming* transformando-o em arquivos passíveis de serem conservados em dispositivos –, tornando imprecisos estudos sobre os usos “piratas” que se limitam a investigar o tráfego de *torrents*.

Entre os anos 2014 e 2015 pesquisadores da Carnegie Mellon University e da Universidade Católica Portuguesa associaram-se a uma multinacional de telecomunicações e se utilizaram de uma empresa de rastreamento de “pirataria” para investigar os hábitos digitais daqueles que realizam *downloads* de *BitTorrent*. Com acesso a milhares de atores que praticavam tal “pirataria” digital, os pesquisadores selecionaram metade desse público para lhes oferecer uma assinatura VoD *premium* e gratuita de 45 dias, mantendo a outra metade do público como grupo de controle. Monitorando as atividades de transferência de *BitTorrent* das pessoas que receberam o pacote VoD gratuito, os pesquisadores constataram que a “pirataria” ainda fazia parte dos hábitos daqueles com acesso gratuito a um serviço legalizado.

¹⁰² Em português: A BBC informou, em 17 de fevereiro que "Life of Pablo", de Kanye West, já foi pirateado 500.000 vezes. De acordo com o artigo sobre "The Next Web" citando essas estatísticas, a pirataria está em mínimos históricos. Respeitosamente, essa é uma crença popular, embora totalmente incorreta. O raciocínio é o seguinte: a educação e a ação judicial reformaram a maioria dos consumidores. A mudança para os downloads digitais tornou a cópia e gravação de CDs obsoletos. O surgimento do streaming legal e dos smartphones significa que os “piratas” agora ouvem o Spotify e o Pandora. Com apenas alguns remanescentes de malfeitores hardcore, os mares altos foram, na maior parte, limpos de piratas - e podemos declarar Missão Cumprida. Esta é uma proclamação totalmente incorreta. Aquisição de música não licenciada de fontes não sancionadas não foi embora. Quão ruim é isso? Em 2004, estimamos que havia 41 milhões de pessoas nos Estados Unidos fazendo download ilegal de músicas de redes P2P em uma época em que muitos não eram usuários comuns da Internet. No ano passado, esse número diminuiu para 22 milhões, com o número de arquivos sendo baixados também em declínio. No entanto, agora existem mais formas de aquisição não licenciada disponíveis do que em 2004; Stream-ripping, download a partir de armários de armazenamento, aplicativos móveis e trocas de disco rígido. (CRUPNICK, 2016, tradução minha).

A pesquisa realizada por Borja et al. (2015) junto a 197 estudantes universitários na University of South Florida nos Estados Unidos, também se dedicou a investigar a correlação entre as plataformas de *streaming* e o decréscimo da “pirataria”. Esse estudo constatou que aqueles que se utilizam dos serviços legalizados são os atores mais propensos a se envolverem com a produção “pirata”.

E, por fim, pesquisa encomendada pela IFPI (International Federation of the Phonographic Industry) – e realizada pela *Ipsos Connect* junto a mais de 12.600 internautas em 13 países, incluindo o Brasil – apontou, entre os meses de março e abril de 2016, a persistência do *download* tradicional considerado ilegal. Também destacou o significativo crescimento da prática “pirata” do *stream-ripping*, apontando que 3 em cada 10 (30%) agentes se utilizam desse canal de acesso, aumentando seu percentual para 49% entre os jovens de 16 a 24 anos (IFPI, IPSOS; 2016).

Enquanto pesquisadora, a atmosfera de esperança viabilizada, sobretudo, pelos discursos otimistas de CEO’s de serviços legais de *streaming*, jornalistas, pesquisadores, entre outros, sobre a repercussão das plataformas no combate à “pirataria”, foi um dos fatores que mais me estimularam a pesquisar as relações entre *streaming* e práticas “piratas” nesta tese. A possibilidade da apreciação analítica de novos atores que, a princípio, poderiam oferecer um novo contexto nos campos da propriedade intelectual e da “pirataria”, reforçaram o meu desejo em investigar as dinâmicas e os rumos das agências que compõem o cenário da distribuição e circulação de conteúdo protegido por direitos autorais.

As profetizações e pressentimentos de declínio e de morte de uma prática que se mostrou resistente ao longo dos anos como a “pirataria” digital, me seduziram analiticamente. Ocorre que, ao longo desta pesquisa, – após o acesso a diversos sites que acolhiam o compartilhamento de informações e de links correlatos ao acesso de conteúdo considerado ilegal, assim como a leitura de diversos estudos, notícias, relatórios e fóruns de discussões – a prática “pirata” foi mostrando a mim uma faceta sua que, quase indiferente aos anúncios de declínio ou extinção, destacava justamente seu caráter vívido e enérgico: em mídias sociais, espaços dedicados a discussões, divulgações e trocas de material “pirata”, indicavam que as atividades e organizações da “pirataria” não estavam se dissipando, mas se reorganizando frente ao novo contexto da transmissão instantânea.

A partir da percepção da manifestação da “pirataria” em mídias sociais – em que a prática “pirata” se mostrou a mim mais animada do que abatida – decidi investigar o que preserva essas práticas ativas. Assim, meu objetivo neste capítulo é compreender as

lógicas que conservam a “pirataria” uma opção de consumo atraente no contexto do *streaming* legal. Busco, sobretudo, problematizar a eficácia de características consideradas qualidades pelos/dos serviços – como o baixo preço, a praticidade e conveniência –, e compreender as racionalidades que mantêm a violação dos direitos autorais de músicas, filmes e produções correlatas em atividade em circunstâncias diferentes das que a fundamentaram – como as circunstâncias presentes na primeira década dos anos 2000.

Para a consecução de tal análise, realizei etnografia a partir de mídia social que constantemente surgia em minhas pesquisas – ora mostrando discussões sobre temáticas que havia pesquisado, ora apontando esclarecimentos sobre tais assuntos: o *Reddit*. Este é uma mídia social dedicada a compartilhar informações sobre diversos assuntos através de seus fóruns, e, em se tratando de “pirataria”, apresenta uma comunidade bastante ativa. Junto a um fórum dedicado aos debates e compartilhamentos de bens “piratas”, realizei pesquisa junto a aproximadamente 314 atores que acessam, sem o consentimento dos titulares, conteúdo protegido por direitos autorais – como esmiuçarei a seguir.

4.1 Reddit

O *Reddit* é uma mídia social criada em 2005 nos Estados Unidos, fundamentada, sobretudo, na criação e na dinamização de fóruns temáticos chamados de “subreddits”. Em tais *subreddits* são publicizadas e debatidas opiniões, notícias, conselhos e demais conhecimentos sobre temas específicos. A mídia tem seu acesso disponível internacionalmente¹⁰³, e apresentou crescimento em sua popularidade nos últimos anos (especialmente em 2018): de acordo com a empresa de análise de tráfego online *Alexa*, o *Reddit* é o 5º site mais acessado nos Estados Unidos (ALEXA a, 2019), e o 15º site mais acessado mundialmente (ALEXA b, 2019); segundo dados do portal de estatística *Statista*, o site configura a 12ª mídia social mais acessada do mundo (STATISTA, 2019); e conforme a empresa de análise *Statcounter* (2019), o *Reddit* está entre as 10 mídias sociais mais acessadas a nível global.

A eleição deste site como espaço fértil para a análise das lógicas que conservam a prática “pirata” na era do *streaming* se deu no percurso de minha pesquisa, quando de

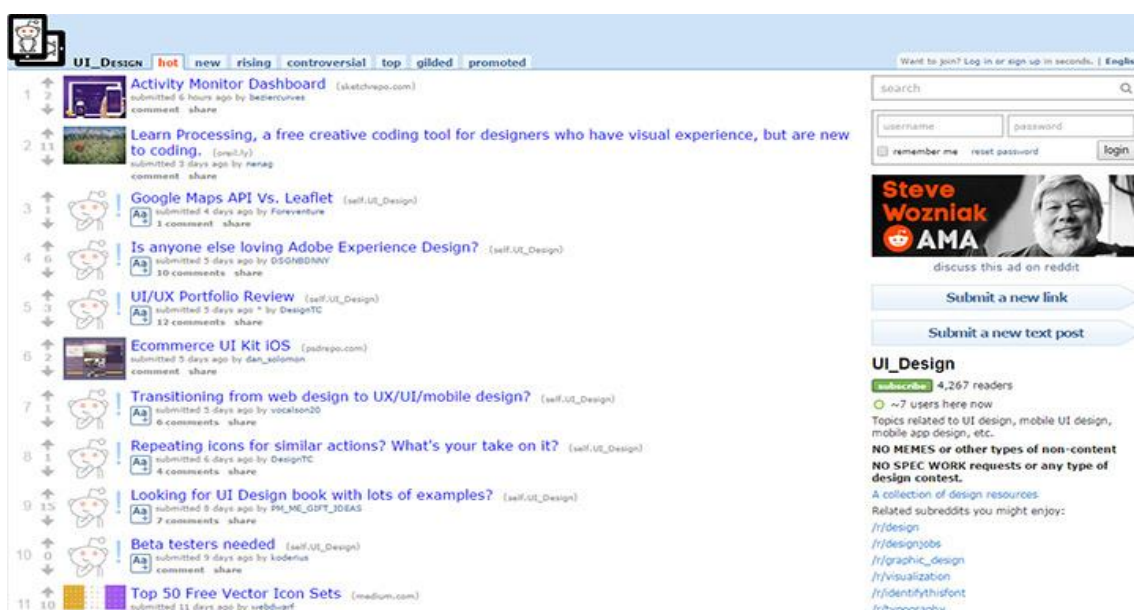
¹⁰³ Com exceção de alguns países como Coreia do Norte e China.

minha procura pela temática “pirataria’ digital” em sites buscadores (como o *Google*). Tais sites constantemente elencavam o *Reddit* entre os primeiros resultados mostrados, apresentando não só os assuntos procurados por mim, mas também a manifestação de diversos perfis sobre tais temas – perfis estes cadastrados na mídia social em questão.

Não optei por investigar as interações junto ao *Reddit* nas primeiras vezes em que o site apareceu em meus resultados de busca, muito em razão de não saber nada a respeito de tal plataforma e, também, em razão de sua estética desordenada, repleta de letras pequenas em escrita em inglês – que pouco me atraíam, e que sinalizavam que eu não compreenderia suas dinâmicas.

Inicialmente o *Reddit* parecia a mim algo anacrônico, pois valorizava muito mais a estética da escrita e não a imagem – apresentando textos em fontes que me remetiam à estética das mensagens de computadores da década de 1980 –, sendo raro encontrar perfis com fotos pessoais (como no Facebook). Geralmente as fotos dos perfis são de personagens de histórias em quadrinhos, imagens de memes, ou o avatar que o próprio site disponibiliza caso o usuário não carregue uma imagem. E os nomes dos perfis geralmente não são os nomes “reais” dos usuários, mas identificações selecionadas por estes.

FIGURA 8 – Interface Reddit



Fonte: WhatPixel (s.d)¹⁰⁴

¹⁰⁴ Disponível em: <<https://whatpixel.com/top-subreddits-for-design/>> Acesso em: 27, ago, 2019.

Uma das mais atraentes características do site, para além dos diálogos escritos, é o *karma*. Este corresponde a um sistema de pontuação que pode ser conferido aos comentários e demais postagens de outros usuários – funcionalidade semelhante aos “likes” de redes sociais mais populares como o Facebook. Geralmente os “karmas” são dados por perfis do site quando há a percepção de pertinência e relevância do conteúdo publicado, sendo somados a outros “karmas” obtidos em outras ocasiões pelos usuários. A quantidade (cumulativa) de tais medidores de distinção é apresentada junto ao perfil do ator que o detém, indicando *status* de integrante prestigiado, ou não¹⁰⁵, junto ao site e junto as comunidades e fóruns que participa.

4.1.1 Eleição do campo

Nos sites buscadores, as constantes aparições do *Reddit* como resultados de primeira página, assim como o conteúdo que apresentavam (“pirataria” e diversos debates sobre este tema), me impeliram a repensar tal espaço e a experimentar a mídia social como um potencial campo de estudos.

Nas primeiras explorações dos fóruns dedicados à discussão da “pirataria”, sem ainda ter um perfil cadastrado, percebi que tais *subreddits* (fóruns) poderiam ser frutíferos para pensar a distribuição do entretenimento na atualidade: esses espaços apresentavam interações entre os usuários, opiniões, dúvidas, esclarecimentos e notícias atualizadas e até mesmo inéditas (como o lançamento de programas “piratas” lançados por seus programadores a partir de tal fórum) sobre a prática “pirata”.

Nesta fase de exploração inicial também identifiquei que a “pirataria” era um tema polêmico para o site. Percebia que desativações e discussões sobre o controle das comunidades que compartilhavam tal conteúdo estavam em voga: em 2018 alguns *subreddits* foram banidos após seus administradores receberem repetidas reclamações de detentores de direitos autorais que argumentavam que as criações de seu intelecto estavam sendo violadas em tais fóruns (TORRENT FREAK, 2018). As acusações se davam em razão de tais *subreddits* não apresentarem somente debates sobre “pirataria”, mas também o compartilhamento de links “piratas”; o compartilhamento de novos programas

¹⁰⁵ Existem usuários com “karmas” negativos, o que indica que suas manifestações nos espaços do Reddit não foram bem recebidas por outros usuários.

“piratas”; além do compartilhamento de conhecimentos sobre como “piratear” um serviço/programa.

Tais características me motivaram a empreender etnografia junto a tal mídia social, especialmente junto ao *subreddit r/Piracy*, um dos espaços mais populares para a abordagem da “pirataria” no site – tal fórum conta, atualmente, com 337 mil inscritos –, e onde é possível solicitar, apresentar, oferecer e distribuir conteúdo “pirata” para outros atores também cadastrados no site.

4.1.2 Inserção em campo: *r/Piracy*

Minha inserção junto ao *r/Piracy* se deu de modo relativamente simples: após meu cadastro no *Reddit*, e de minha consequente possibilidade em explorá-lo de modo mais profícuo, pude – com certa incerteza sobre o funcionamento correto dos recursos de tal plataforma – participar do fórum em questão e entrar em contato com alguns usuários. Geralmente em tal espaço os usuários abordavam os *enforcements* de leis (relativas à propriedade intelectual); a abertura e o encerramento das atividades de alguns sites ou programas; a divulgação de novas plataformas por seus criadores; a resolução de problemas técnicos de programas; além de apresentarem enérgica troca de links (muitos sobre “pirataria”).

O fórum se mostrou um importante espaço de investigação por promover debates sobre o conteúdo que me interessava, além de reforçar minha impressão de que a “pirataria” se apresentava incompatível com as noções de “caducidade” e “decadência” propostas pela mídia e por outros atores.

O *r/Piracy* me instigou a pensar que talvez a “pirataria” digital estivesse, ainda, vívida e criativa, senão em termos quantitativos, em termos qualitativos. Isso porque os usuários que publicavam – tópicos, ou respostas a tópicos – me pareciam bastante atualizados sobre as últimas novidades de meios “piratas” de acesso, apresentando, com frequência quase impressionante (a mim), alternativas diversas às mais variadas situações adversas no que concerne à liberdade de acesso¹⁰⁶. Pareciam, também, bastante

¹⁰⁶ Situações como: programas ou sites considerado ilegais é desativado – frustrando muito dos usuários; determinado canal de distribuição de entretenimento ilegal se encontra demasiadamente lento; usuários querem dicas de como baixar músicas diretamente do Spotify e do Deezer; usuários querem dicas de onde encontrar músicas e filmes em alta qualidade.

organizados em termos de prestarem auxílio a outro usuário “em necessidade” – usuário que precisava de esclarecimentos ou acessar programas com determinado conteúdo –, e de divulgarem links e explicações nem sempre de conhecimento ou acessíveis a outros.

Ao empreender uma etnografia junto aos usuários do *Reddit*, passei a observar – em um primeiro momento de modo passivo –, as interações dialógicas entre os usuários – apresentados através da forma escrita em língua inglesa¹⁰⁷ – e a coletar informações pertinentes a esta pesquisa junto aos agentes inscritos no *r/Piracy*.

No que concerne a este segundo momento, abordei os usuários a partir de mensagem privada enviada a seus perfis. Na mensagem apresentava-me enquanto antropóloga brasileira que produzia, ao momento, uma tese que tratava (entre outras questões) da distribuição do entretenimento em serviços de *streaming* legalizados e sua relação com a “pirataria” digital. Em seguida, convidava os interlocutores em potencial a participarem de meu estudo e a me relatarem suas opiniões e possíveis experiências pessoais sobre as razões dos usos da “pirataria” no contexto de facilidades dos serviços de *streaming*. Como apontei, o principal objetivo que almejava com as entrevistas era compreender a importância da “pirataria” em um contexto marcado pela facilitação do acesso ao conteúdo legal a partir do baixo custo entre o público consumidor.

Após sofrer certa resistência de alguns usuários que desconfiaram de meus interesses – algumas respostas relutantes apresentavam um tom zombeteiro¹⁰⁸ sugerindo que minhas indagações eram demasiadamente invasivas, e que somente seriam respondidas por pessoas ingênuas –, coletei narrativas de experiências pessoais, assim como opiniões, de 314 interlocutores localizados em 31 países¹⁰⁹.

Essas narrativas, como sugeri, não foram facilmente alcançadas. Optei por me utilizar de entrevistas abertas e semiestruturadas a fim de acessar as experiências dos interlocutores. Essa eleição se deu, sobretudo, em razão da flexibilidade que as entrevistas se apresentam junto aos entrevistados. Diferentemente de métodos estruturados em que perguntas herméticas insinuam demandarem respostas cerradas, e até mesmo rompendo possíveis diálogos e afetos entre os atores, as entrevistas abertas e semiestruturadas foram uma estratégia de manter-me junto aos interlocutores que, reiteradamente, me evitavam.

¹⁰⁷ Os sites a que tive acesso, apesar de serem compostos por pessoas de diversos países, apresentam a língua inglesa como principal meio de comunicação.

¹⁰⁸ O tom zombeteiro, como já demonstrei, corresponde a uma característica da identidade de pessoas envolvidas com “pirataria” digital.

¹⁰⁹ Os países são: França, Estados Unidos, Brasil, Rússia, Reino Unido, Austrália, Itália, Bulgária, Turquia, Marrocos, Filipinas, Alemanha, Índia, Canadá, Lituânia, Zimbábue, Nova Zelândia, Espanha, Portugal, Holanda, Croácia e Suécia.

Desse modo, as narrativas que apresentarei a partir deste momento da tese serão fruto de tais entrevistas. De relações escritas permeadas de experiências, carismas, opiniões, resistências, raiva, entre tantas outras manifestações sociais sobre a “pirataria” e a tecnologia streaming. Explanarei, brevemente, tais modalidades de entrevista.

As entrevistas abertas, após direcionarem o interlocutor ou interlocutora a um tema, os permitem falar livremente sobre o assunto, instaurando a proximidade de um diálogo entre pesquisador e entrevistador. Como diz Martino (2018) uma das maiores vantagens desse formato de entrevista é a liberdade que o interlocutor ou interlocutora experiencia, podendo relevar detalhes e informações de suas vivencias que não seriam assimiladas em outras modalidades de entrevistas. (MARTINO, 2018)

Nas entrevistas semiestruturadas o pesquisador elabora um conjunto de questões a serem apresentadas aos interlocutores, mas não contém suas respostas a tais perguntas. Pelo contrário, o entrevistador estimula espaços para que o interlocutor acrescente novas e intempestivas informações. O espaço para o desenvolvimento da ideia do entrevistado ou entrevistada é central para este modelo de entrevista, pois estimula a comunicação de experiências que podem ser valiosas ao pesquisador (MARTINO, 2018).

Julgo importante a utilização de tais métodos de entrevista junto à minha etnografia, pois me possibilitaram conhecer mais do que práticas “piratas”, mas seus valores, suas moralidades, seus usos, os julgamentos e as criatividadees que a permeiam. Expondo o que gostaria de saber aos interlocutores de modo elástico – não foram apresentadas perguntas fechadas –, sinto que consegui cobrir relatos profundos sobre o assunto de meu interesse. Além de tal percepção, as interações entre pesquisadora e interlocutores, inicialmente marcadas, muitas vezes por tensão, cederam à espontaneidade de perguntas e respostas, transformando-se, amiúde, em conversas informais em que um nível básico de confiança e de simpatia parecia sobressair. Como apontam Boni e Quaresma (2005) sobre as entrevistas aberta e semiestruturada:

A interação [elástica] entre o entrevistador e o entrevistado favorece as respostas espontâneas. Elas também são possibilitadoras de uma abertura e proximidade maior entre entrevistador e entrevistado, o que permite ao entrevistador tocar em assuntos mais complexos e delicados, ou seja, quanto menos estruturada a entrevista maior será o favorecimento de uma troca mais afetiva entre as duas partes. Desse modo, estes tipos de entrevista colaboram muito na investigação dos aspectos afetivos e valorativos dos informantes que determinam significados pessoais de suas atitudes e comportamentos. As respostas espontâneas dos entrevistados e a maior liberdade que estes têm podem fazer surgir questões inesperadas ao entrevistador que poderão ser de grande utilidade em sua pesquisa. (BONI e QUARESMA, 2005, p. 75)

Foram relatos de suas experiências junto à prática “pirata”, narrativas de suas vivências concernentes à “pirataria”, exposições de opiniões e das razões que os levam a se utilizarem do consumo não-autorizado. Devido às particularidades do campo, foram poucos os interlocutores a que tive contato e que mantiveram uma relação de diálogo mais extensa comigo. Diferentemente de etnografia mais convencionais, não participei ativamente da vida dos usuários do *Reddit*, porém, em nossas trocas de mensagens, perguntas e respostas, pude de modo engrandecedor apreender os usos, as moralidades, os desejos, as criatividade que estes interlocutores mobilizam junto à “pirataria”. E é meu intuito mostrar como essas interações importam para o fenômeno que aqui estudo.

No entanto, a maioria dos interlocutores mostrou-se empenhada em preservar suas identidades frente ao cenário global de possíveis ameaças e ações judiciais endereçadas aos que acessam meios “piratas”. O que, de modo geral, dificultou a mim o acesso a informações pertinentes relacionadas às especificidades territoriais, mas que, de certa forma, acabou por destacar uma “pirataria” digital atravessada por práticas de cuidados e prudência de seus operadores.

4.1.2.1 Cautela e anonimização

Antes de apresentar os dados e a análise, me detenho à questão da geolocalização para demonstrar como tal fator foi relevante no que se refere à minha aproximação junto aos interlocutores, assim como sua pertinência na compreensão das manifestações subjetivas no ambiente “pirata”.

Em se tratando de “pirataria” digital, a exposição de dados pessoais pode ser uma escolha arriscada para alguns usuários, especialmente aqueles localizados em regiões onde ameaças/ações judiciais e demais represálias por parte da indústria são mais comuns (SOUZA et al., 2009) – como nos Estados Unidos, Alemanha, Reino Unido e França.

Em minha etnografia pude observar que o VPN (*Virtual Private Network*), uma rede de comunicação entre dispositivos, é uma das mais importantes e valorizadas ferramentas pelos usuários: tal rede permite que estes troquem dados de modo codificado (os dados são criptografados) dificultando possíveis interceptações. De acordo com um interlocutor residente nos Estados Unidos, o VPN “anonimiza” o usuário, inviabilizando possíveis notificações de violações de direitos autorais de provedores que

possuem acordos com as corporações do entretenimento¹¹⁰. Ou seja, a rede é percebida como um instrumento de preservação da privacidade e de defesa contra possíveis transtornos envolvendo detentores de propriedade intelectual.

Tal contexto de “anonimização” entre os usuários dificultou meu acesso a suas informações mais básicas, como idade, gênero e geolocalização detalhada. Quando solicitava tais esclarecimentos, obtinha respostas como “Sorry, I'd rather not say” (Em português: “Desculpe, eu prefiro não dizer”) (Tradução minha).

Não raro, quando tentava estabelecer uma conversa mais profunda sobre “pirataria” digital e assuntos correlatos, alguns usuários se despediam abruptamente de mim através de ásperos “Goodbye.” (Em português: “Adeus”) (Tradução minha); de frases curtas indicando que eu havia extrapolado os limites aceitáveis de nossa interação – “And that's when questions go to far. Goodbye.” (Em português: “E é assim que coisas vão muito longe. Adeus”) (Tradução minha) –; e de frases que expressavam desincumbência de possíveis responsabilidades na esfera legal: “For legal reasons I'd like to state for anyone looking to charge me with anything that the "me" is hypothetical”. (Em português: “Por razões legais, eu gostaria de declarar para qualquer um que queira me acusar de qualquer coisa que o "eu" é hipotético”). (Tradução minha).

Após as primeiras resistências, deixei de perguntar aos interlocutores questões mais “íntimas” – questões convencionais em se tratando de metodologia, como idade e gênero –, passando somente a perguntar o país em que estavam localizados, e ainda assim correndo o risco de ser alvo de desconfiança ou de hostilidade. Ao fim, a experiência que tive somente no processo de coleta de dados indicou-me que a “pirataria” digital, apesar de difundida em diversas sociedades há mais de uma década, não corresponde a uma prática desprovida de cuidados e de inquietude entre os usuários, pelo contrário, trata-se de uma prática atenta aos meios de omissão de suas identidades e aos meios de captura de tais identidades por empresas e/ou pelos governos – é comum encontrar, em fóruns, usuários apresentando notícias sobre novas leis e *enforcements* que poderiam prejudicar outros usuários, assim como estratégias de prevenção suas legibilidades online.

¹¹⁰ Através do endereço de IP os provedores podem rastrear atores que realizaram *downloads* considerados ilegais e enviá-lhes notificações com avisos legais sobre seus acessos.

4.2 A composição do entretenimento: a “pirataria” contra, a partir e a favor do *streaming*

Apesar de tais resistências, me foi possível acessar dados relevantes para a compreensão da fertilidade do campo “pirata” no espaço digital, e compreender como a indústria, apesar de seus esforços em se adaptar (e incorporar) às demandas do público em seus serviços, escapa à totalidade dos desejos e das expectativas/esperanças dos consumidores. Para além do preço baixo, da “gratuidade” e de modalidades interativas com o cliente, que indicam um esforço de atenção por parte de tal mercado, foi possível a mim constatar que muitos consumidores de produções de áudio e vídeo ainda recorrem à “pirataria” digital para suprirem seus desejos por entretenimento.

Realizando uma aproximação com o trabalho das antropólogas Pinheiro-Machado e Scalco (2010), é possível dizer que, similarmente às práticas de consumo realizadas por grupos populares gaúchos no Morro da Cruz (bairro popular da cidade de Porto Alegre) e no Camelódromo de Porto Alegre, o consumo de serviços de *streaming* e da “pirataria” digital também se compõe por “colagens”. As antropólogas apresentam dados e análises interessantes sobre o consumo de interlocutores homens – tanto habitantes do Morro do Cruz, como camelôs: tais atores realizavam suas compras a partir de uma relação custo-benefício altamente atrelada à qualidade e ao preço dos produtos. Como mostram as autoras, os interlocutores elaboravam uma “colagem”/composição de usos originais e “piratas”, preferindo comprar bonés falsificados de times de futebol e camisetas originais das equipes, muito em razão das relações entre investimento e proveito, já que em suas perspectivas as camisetas falsificadas eram mais suscetíveis a serem rapidamente deterioradas após lavagens, enquanto que os bonés falsificados se mostravam mais resistentes em relação a seu uso.

Junto aos serviços de *streaming* foi possível perceber que muitos (mais de 65%) dos entrevistados relacionam-se de modo semelhante aos interlocutores de Pinheiro-Machado e Scalco (2010), realizando colagens de serviços legais e ilegais: ainda que muitos assinem um, dois, três ou até mais plataformas legalizadas de *streaming*, eles também se utilizam dos serviços da “pirataria” digital.

Esse sincronismo/colagem foi apresentado a mim, a partir de etnografia, como uma questão de “equilíbrio”, de “harmonia” e de “acordo” para os desejos de acessos:

uma complementaridade persistente, muito em decorrência das limitações da indústria em atender completamente seu público¹¹¹.

Apesar da perseverança da “pirataria” entre os interlocutores, muitos deles acreditam que os serviços de *streaming* reduziram o acesso ilegal nos países em que foram lançados: mais da metade das pessoas que estabeleci contato acreditam que plataformas como *Spotify* e *Netflix* possuem potencial para diminuir o tráfego nos sites e programas “piratas” e/ou já estão a diminuir tal fluxo. Diversos interlocutores também relataram a diminuição de seus acessos à “pirataria” após a contratação de serviços legalizados – poucos relataram o completo afastamento do ilegal –, valendo-se dos meios considerados extralegais em situações em que os serviços não bastam/apresentam hiatos de conteúdo ao consumidor.

I actually have Netflix and I watch a lot of their original shows but they dont have recent episodes of series, for example, Gotham has seasons released, not episodes, and I cant wait for a season to be released on Netflix which is why I resort to piracy.¹¹² (ELISSA – UK – fevereiro, 2018)

[...] However, I also pay for Spotify Family plan because it is nice to have access to any song at any time for the whole family. We also have Netflix streaming and also pay for one DVD a month plan because some shows aren't available on streaming. However, I pirated Game of Thrones (for example) because I did not have any good options for getting it without paying a huge amount, or signing up for a new service, etc. I prefer to not pirate anything, but so many things are locked away or just plain inconvenient. I have the ability to watch and play pretty much anything for free, however I pay £5.99 for Netflix and subscribe to amazon prime because of ease mostly, however I will not pay for sport.¹¹³ (JOHN – Estados Unidos – fevereiro, 2018)

¹¹¹ “I can tell you that piracy is a sign that the entertainment industry and consumers of entertainment cannot agree on service terms. If the entertainment industry is not willing to deliver a product on terms that entertainment consumers want, then those consumers will turn to piracy.” (NELSON – Canadá – Entrevista semi-estruturada, fev. 2018)” Em português: “Posso dizer-lhe que a pirataria é um sinal de que a indústria do entretenimento e seus consumidores não podem concordar com os termos de serviço. Se a indústria do entretenimento não está disposta a entregar um produto em termos que os consumidores de entretenimento querem, então esses consumidores vão se voltar para a pirataria.” (Tradução minha).

¹¹² Em português: “Eu uso Netflix e assisto muitos dos seus shows originais, mas eles não têm episódios recentes de séries. Por exemplo, Gotham tem temporadas lançadas, não episódios, e eu não posso esperar por uma temporada para ser lançada no Netflix, por isso recorro à pirataria. (Tradução minha).

¹¹³ Em português: [...] no entanto, também pago pelo plano da Spotify Family porque é bom ter acesso a qualquer música a qualquer momento para toda a família. Também temos streaming da Netflix e pagamos por um DVD por mês porque alguns shows não estão disponíveis em streaming. No entanto, eu pirateio Game of Thrones (por exemplo) porque eu não tinha boas opções para consegui-lo sem pagar uma quantia enorme, ou me inscrever para um novo serviço, etc. Eu prefiro não piratear nada, mas muitas coisas são trancadas ou simplesmente inconveniente. Eu tenho a capacidade de assistir e jogar praticamente qualquer coisa de graça, no entanto eu pago £ 5,99 para Netflix e assino o Amazon Prime por causa da facilidade principalmente, no entanto, eu não vou pagar por esporte. (Tradução minha).

Estabelecendo conexão com a frase “[...] I will not pay for sport” (em português: “eu não vou pagar por esportes) do relato acima (relato de John), passo a abordar os principais fatores que levam algumas pessoas a consumirem “pirataria” digital de músicas, filmes, séries, documentários, e produções correlatas, no cenário dos serviços de *streaming*. Muitas razões me foram apresentadas¹¹⁴, em especial, a razão econômica: muitos interlocutores, apesar do baixo custo do *streaming*, dizem não possuir recursos financeiros para efetuarem uma assinatura, dedicando seus recursos a outras dimensões de suas vidas que consideram mais importantes; outros interlocutores são assinantes de uma ou mais plataformas de *streaming*, e dizem que não assinarão mais serviços em razão de tal conjunção ocasionar um custo dispendioso, recorrendo à “pirataria” para terem acesso ao conteúdo que não lhes é disponibilizado.

Contudo, ainda que considerando o fator econômico de elevada relevância para o fenômeno da “pirataria”– o contrário seria imprudente e/ou até mesmo impossível –, pretendo me atentar a outros aspectos que se encontram lado a lado às motivações econômicas e que se fazem centrais para a compreensão mais ampla das dinâmicas entre serviços legais de *streaming* e “pirataria”, tais quais: i) a multiplicidade das plataformas; ii) os limites de acesso a conteúdo devido à geolocalização do usuário; iii) a qualidade da imagem e do áudio oferecidos pelos serviços e iv) a posse do conteúdo.

Será interessante perceber, junto a tais fatores, que a prática “pirata” não está somente em face ao consumo legalizado, por vezes também se mostra complementar, e até mesmo surge para se ter acesso a tais serviços. Ou seja, contra, a partir e a favor das plataformas.

4.2.1 Multiplicidade de plataformas: confusão e retrocesso

Nos últimos anos as plataformas de *streaming* proliferaram. Na dimensão dos serviços de vídeo, tal proliferação se deve muito em razão do sucesso que a *Netflix* obteve com a oferta da praticidade de assistir a filmes e demais produções em um aplicativo com funcionalidade simples, além de seu baixo custo. Inspirados no novo modelo de negócio

¹¹⁴ Como: interface dos serviços esteticamente não atraente; catálogos limitados; catálogos que retiram seu conteúdo da programação; filmes recém estreados que demoram para serem lançados nas plataformas; dificuldade em encontrar filmes antigos; dificuldade em encontrar músicas alternativas/difíceis de serem localizadas.

de plataformas práticas, economicamente acessíveis e populares entre o público, outros investidores se dedicaram à produção e lançamento de seus próprios serviços de vídeo.

Em 2011, a *Amazon* lançou seu *streaming* apresentando catálogo popular entre o público, além de suas produções originais – como a premiada série *Transparent* que ganhou 5 Emmys e 2 Globos de Ouro –, se tornando uma forte concorrente para a Netflix. A empresa multinacional estadunidense *AT&T* – que comprou a TV por assinatura *DirectTV* em 2014 –, lançou, em 2016, o *DirectTV Now*, um serviço de *streaming* de conteúdo muito semelhante ao da TV a cabo original – incluindo canais como Fox, NBC, Nickelodeon, Discovery Channel e outros. Em 2015, a empresa *Dish Network*, fornecedora de serviços de satélite, divulgou o *Sling TV*, um serviço de *streaming* com aproximadamente 50 canais – incluindo BBC, CNN e ESPN. Também, em 2015, a *Sony* lançou o *PlayStation Vue*, oferecendo cerca de 45 canais, como CNBC, CNN, Discovery Channel, Cartoon Network e ESPN. Recentemente, a multinacional estadunidense *Disney* anunciou que irá lançar seu próprio serviço de *streaming* no ano de 2019, o que poderá reconfigurar os catálogos de outros serviços, já que a empresa distribui diversas produções para essas plataformas.

Em se tratando da multiplicidade dos canais de distribuição de *streaming* como uma razão/justificativa para os usos da “pirataria” pelos interlocutores, são os serviços de vídeos que se destacam. Isso porque enquanto que nos serviços de música como *Spotify*, *Deezer* e *Tidal* os catálogos são considerados análogos – e, razoavelmente satisfatórios e completos em termos de conteúdo pelos usuários –, as plataformas de vídeo são percebidas como exclusivistas e segmentadas por apresentarem produções originais somente disponíveis pelos próprios serviços, além de apresentarem catálogos diferentes (um do outro e entre países) e considerados limitados.

Tais características sugerem que se o público deseja assistir a conteúdo de modo prático e barato, ou ele deve consumir somente o que um serviço oferece, ou deve assinar mais de um serviço. Assinar mais de uma plataforma significa, no entanto, sobreposições de custos e a instauração de uma confusão no momento de procurar o que se quer assistir – o conteúdo estaria nesta ou naquela plataforma? –, desestabilizando, assim, as principais vantagens que o serviço de *streaming* trouxe ao público: a praticidade/facilidade de uso, e o baixo custo.

Os catálogos segmentados estão associados, sobretudo, aos modos pelos quais o mercado formal opera para adquirir e oferecer suas produções. Os diferentes acordos de licenciamento de reprodução (entre produtores e serviços, por exemplo) e seus prazos

determinados, configuram como uma das mais categóricas causas da fragmentação do entretenimento em variadas plataformas.

É importante destacar que tais serviços não são disponibilizados de modo simultâneo em todas as regiões – na verdade, como se verá no próximo subtópico, a descentralização geográfica das plataformas configura-se enquanto regra na viabilização do entretenimento. Ainda assim, em muitos países – frequentemente aqueles com melhores índices de desenvolvimento –, a presença de 3, 4, e até mesmo 5 serviços distintos, confunde e aborrece o público.

O contexto da pluralidade das plataformas de vídeo foi percebido pelos interlocutores a que tive contato como fortemente retrógrado aos (percebidos) empenhos da indústria em situar/manter o consumidor no universo do acesso legalizado. Muitos interlocutores interpretaram a proliferação de serviços de *streaming* como um movimento pouco sábio e ganancioso por parte do mercado formal.

Pouco sábio porque desestabiliza as vantagens e a decorrente popularidade do *streaming*, introduzindo elementos de oposição às características gerais de tais plataformas. A praticidade e o baixo custo passam a ser relativizados pela complexidade decorrente da variedade de serviços e pela justaposição de assinaturas disponíveis.

No primeiro caso, o assinante ou a assinante perdem a conveniência de possuir todo o conteúdo em um só serviço e de conhecer somente a funcionalidade de uma plataforma, tendo que explorar outros catálogos em distintas interfaces com diferentes operacionalidades. Conforme interlocutores, tal experiência pode ser confusa, já que geralmente se esquecem em qual plataforma determinado filme se encontra e, até mesmo, se cansam de procurar o que queriam assistir. No segundo caso, o assinante ou a assinante, se não se satisfizer com o catálogo de um serviço (reclamação bastante frequente), pode assinar outros canais de transmissão tornando o valor pago pelas plataformas dispendioso, chegando, por vezes, a valores próximos dos custos da TV a cabo.

[...] So instead of poking around on cable, with one monthly price, you have to go to lots of sites and pay lots of mini-prices and juggle the headache of where and how to get the content you want. It's annoying.¹¹⁵ (ANNA – Estados Unidos – fevereiro, 2018).

¹¹⁵ Em português: “Então, em vez de procurar por cabo, com um preço mensal, você tem que ir a muitos sites e pagar muitos preços e manipular a dor de cabeça de onde e como conseguir o conteúdo que você quer. É irritante. (Tradução minha).

O anúncio do lançamento da plataforma de *streaming* da *Disney*, mencionado acima, foi muito apontado pelos interlocutores quando de suas respostas sobre a efetividade do *streaming* no combate à “pirataria” digital. A *Disney*, após estabelecer contrato de distribuição de suas produções junto à *Netflix* em 2016, anunciou, um ano depois, que retiraria seus títulos de tal plataforma – assim como de outros serviços – em razão de sua estratégia de lançar seu próprio serviço junto ao mercado do *streaming*. Por se tratar de notícia relativamente recente ao tempo da pesquisa, os interlocutores a mencionavam como símbolo do retrocesso, como incentivo à prática “pirata”, e como expressão da inaptidão da indústria em compreender não somente os desejos do público, mas também as dinâmicas de mercado.

I can say that CBS and Disney among others making their own streaming services **are missing the point**. Netflix and sometimes hulu are great due to a wide variety of content, removing stuff from there doesn't mean I'll end up with 10 different services.¹¹⁶ (SORGE – Estados Unidos – fevereiro, 2018) (Grifo meu).

A consumer who's faced with multiple services all with their own cost **may turn to piracy** as they may desire only a few items in each of the services' collection and **feels that the cost of subscribing to all of them is too high, or the complexity of navigating multiple services is too great compared to simply looking up the content online and downloading it**.¹¹⁷ (LAURA – Estados Unidos – fevereiro, 2018) (Grifo meu).

I am noticing a shift in the wrong direction recently with many media companies pulling their products from popular streaming services to start their own platform. **To me this makes the market too saturated** and the subscriptions I do keep have less content. I'm at the point financially where I can't really afford to add more to my monthly subscription charges and if the trend continues I may once again look for alternate means of acquiring what I want.¹¹⁸ (GAEL – Estados Unidos – fevereiro, 2018) (Grifo meu).

¹¹⁶ Em português: “Posso dizer que a CBS e a Disney, entre outras empresas que fazem seus próprios serviços de streaming, estão errando o alvo. Netflix e às vezes Hulu são ótimos devido a uma grande variedade de conteúdo, removendo conteúdo de lá não significa que eu vou acabar com 10 serviços diferentes. (Tradução minha).

¹¹⁷ Em português: “Um consumidor que enfrenta múltiplos serviços, todos com custo próprio, pode se dedicar à pirataria, pois pode desejar apenas alguns itens em cada uma das coleções de serviços e sente que o custo de assiná-los é muito alto, ou a complexidade navegar por vários serviços é muito grande se comparado a simplesmente procurar o conteúdo on-line e baixá-lo. (Tradução minha).

¹¹⁸ Em português: “Recentemente estou percebendo uma mudança na direção errada, com muitas empresas de mídia puxando seus produtos de serviços populares de streaming para iniciar sua própria plataforma. Para mim, isso deixa o mercado muito saturado e as assinaturas que tenho continuam com menos conteúdo. Financeiramente não posso me dar ao luxo de adicionar mais assinaturas aos meus encargos e, se a tendência continuar, eu posso mais uma vez procurar meios alternativos de adquirir o que eu quero. (Tradução minha).

Unfortunately it seems like the people at the top didn't really understand the progress that was made and all the new different streaming solutions seem like **a step backwards** once again making sure people can either pirate everything for free on one or maybe two illegal platforms of their choice or they can set up a myriad of different streaming services on different devices ultimately paying once again too much money - getting unhappy - and resorting to piracy once again.¹¹⁹ (HENRIK – Alemanha – fevereiro, 2018) (Grifo meu).

Apesar de muitos relatos consternados sobre a multiplicidade de plataformas oferecidas no mercado atualmente, quantidade considerável de interlocutores são assinantes de mais de um serviço. Por vezes, tais interlocutores relataram assinar 3 ou 4 serviços devido, principalmente, às especialidades das plataformas, como o *streaming* de esportes da ESPN, ou em razão de conteúdos isolados e de alta popularidade, como o HBO Go e sua transmissão da popular série *Game of Thrones*. Também me foram relatadas escolhas de plataformas a partir de seus catálogos infantis que mais atendessem às predileções dos pais e dos filhos/filhas/sobrinhos/sobrinhas.

Sure, Netflix is great, but you have no guarantee that the movie you want to watch is even available. So to see everything I want I could sign up for Netflix, Hulu, HBO, ESPN, Amazon Prime, etc and still not have all of the newest movies. **Now with Disney talking about their own streaming service I'd have to sign up for their service so I can have cartoons for my niece and nephew (and Star Wars for me, of course). It feels like Cable TV to me.** We expected to have a streaming service to consolidate everything, but we have a completely fractured system that is a pain to navigate, purchase, and view through each of their own applications. **For pirates, I can basically click one button and watch anything I want.**¹²⁰(CAIO – UK – fevereiro, 2018) (Grifo meu).

I expect piracy to start to rise again as more services become available and the content segregated. This is because I can guarantee the price of every individual service being set too high for a regular person to reasonably afford

¹¹⁹ Em português: “Infelizmente, parece que as pessoas no topo realmente não entenderam o progresso que foi feito e todas as novas soluções de streaming parecem um passo para trás, garantindo que as pessoas possam piratear tudo de graça em uma ou talvez duas plataformas ilegais de streaming. Eles podem configurar uma infinidade de serviços de streaming diferentes em diferentes dispositivos, fazendo os usuários pagarem mais uma vez muito dinheiro - e ficando infelizes -, os levando à pirataria mais uma vez. (Tradução minha).

¹²⁰ Em português: “Claro, a Netflix é ótima, mas você não tem garantia de que o filme que você quer assistir esteja disponível quando você o quiser. Então, para ver tudo que eu quero eu poderia me inscrever no Netflix, Hulu, HBO, ESPN, Amazon Prime, etc e ainda não ter todos os filmes mais recentes. Agora, com a Disney falando sobre seu próprio serviço de streaming, eu teria que me inscrever para o serviço deles, para que eu possa ter desenhos animados disponíveis para minha sobrinha e sobrinho (e Star Wars para mim, é claro). Parece TV a cabo para mim. Esperávamos ter um serviço de streaming para consolidar tudo, mas temos um sistema completamente fraturado que é difícil de navegar, comprar e visualizar em cada um dos seus próprios aplicativos. Na pirataria, basicamente, posso clicar em um botão e assistir a qualquer coisa que eu queira. (Tradução minha).

all the ones they want so they just start prioritising them.¹²¹ (BERTA – UK – fevereiro, 2018) (Grifo meu).

A comparação da diversidade de plataformas com a experiência da TV a cabo foi uma constante entre os relatos e demais comunicações que observei. A comparação, de caráter negativo, é indicativa de um retorno do mercado do entretenimento a modelos que não contentavam grande parcela do público consumidor. Explico: o serviço de *streaming* se tornou popular, dentre outras razões, por mostrar-se como uma alternativa vantajosa à TV por assinatura, muito porque esta desagradava/desagrada em razão de seus altos custos – frequentemente cobrados por canais raramente ou nunca assistidos –, dos comerciais que apresenta, e da impossibilidade de o consumidor assistir, de modo geral, o conteúdo que deseja no momento que deseja¹²².

No contexto de fratura dos meios de reprodução instantânea, o *streaming* passa não mais a ser uma alternativa efetiva aos modelos convencionais de distribuição, mas um serviço semelhante à TV a cabo em termos de equivalência de conteúdo, satisfação, e, possivelmente, preço.

Deste modo, é possível pensar os vários serviços de vídeo que surgiram nos últimos anos como transformadores da proposta e da experiência inicial do *streaming*, aparando e relativizando suas vantagens, além de situá-la no mesmo terreno de modelos de negócio a que parecia superar em termos de apreciação do público – como a TV a cabo, a compra de filmes e até mesmo a “pirataria”.

É interessante perceber que a multiplicidade de tais serviços os impopulariza ao mesmo passo que atraem, como uma finalização/preenchimento, a “pirataria”. Os interlocutores entrevistados, como mencionei, assinam, em sua maioria, um ou mais serviços. Contudo, frente à fragmentação dos conteúdos em variadas plataformas, a “pirataria” se torna um serviço eficiente na busca pelos filmes não disponíveis. Não um serviço meramente alternativo – adjetivo que quando associado à “pirataria” remete a questões encobertas (“grey área”), inclinadas à ilegalidade/ilegitimidade –, mas um serviço simbiótico, atrelado à noção de união (de conteúdo).

¹²¹ Em português: “Espero que os usos da pirataria comecem a aumentar novamente à medida que mais serviços estiverem disponíveis e o conteúdo segregado. Isso porque eu posso garantir que o preço de cada serviço individual é alto demais para que uma pessoa normal possa arcar com todos aqueles que deseja. (Tradução minha).

¹²² É interessante salientar que a TV por assinatura, na primeira década dos anos 2000, consistiu em meio de acesso relacionado à qualidade da programação no Brasil, como mostrou Laura Graziela Gomes (GOMES, 2007).

Assim, pode-se dizer que a pluralidade em questão “traí” a si mesma em seus objetivos no mercado, produzindo consumidores que (re)passam a mobilizar gramáticas associadas à ganância e ao retrocesso da indústria.

4.2.2 Geolocalização e a produção da existência na ausência

Neste subtópico abordarei as insatisfações dos interlocutores endereçadas aos serviços de *streaming* em razão da geolocalização, ou seja, em razão do local onde aqueles residem. A localização, em termos da disponibilidade e da acessibilidade dos serviços, manifesta relevante impacto nos atores sociais e em populações e, conseqüentemente, em seus usos e relações com a “pirataria” e com o mercado legalizado.

Enquanto a plataforma de vídeo Hulu está disponível somente nos Estados Unidos e no Japão, a Amazon Prime e a Netflix estão presentes em parcela considerável de países: a primeira plataforma abrange cerca de 200 territórios nacionais, enquanto a Netflix está acessível a 190 nações¹²³ (NETFLIX PAÍSES, 2016). Já a plataforma de música Spotify apresenta-se em 65 países (SPOTIFY COUNTRIES, 2018) e o Deezer em aproximadamente 150 países (DEEZER COUNTRIES, 2018). No entanto, um exercício de relativização de tal disponibilidade se faz prudente. Isso porque o funcionamento – e a consideração de um bom funcionamento por parte dos consumidores – depende, por exemplo, da adaptação dos serviços às condições de infraestrutura tecnológica de países, assim como da flexibilidade dos contratos de licenciamento em disponibilizarem conteúdo em diferentes territórios.

Os serviços aqui analisados desencadeiam o que chamarei de “circuitos de vontades de acessos”, cadeias globais de interesse ao acesso de plataformas legais de *streaming* causadas pelas restrições da geolocalização dos usuários. Ao mesmo passo que grandes plataformas oferecem seus serviços a milhares de pessoas no mundo, não alcançam determinadas regiões, mostrando-se ausente; ou apresentam-se em regiões oferecendo conteúdo considerado limitado se comparado a catálogos/bibliotecas de outros países.

¹²³ De acordo com o site da Netflix tal serviço se encontra disponível em 190 países, exceto na China – país que a plataforma ainda explora negociações para fornecer seus serviços –, na Crimeia, na Coreia do Norte e na Síria, devido às restrições impostas pelo governo dos Estados Unidos a empresas norte-americanas. (NETFLIX PAÍSES, 2016).

No primeiro caso, alguns serviços simplesmente não se encontram disponíveis – devido, principalmente, ao licenciamento de músicas/filmes; qualidade de conectividade das localidades; e margens de êxito dos anúncios –, suscitando não apenas a “pirataria” e outros meios ilegítimos de acesso, mas também manifestações de desejo desses serviços, ou seja, desejo de pagar pelos canais de transmissão. No segundo caso, há discrepância de catálogos oferecidos pelos serviços entre países, instaurando um contraste espacial de conteúdo que foi, a mim, demonstrado como injusto, além de desencadear sentimento de frustração e desvalorização entre usuários que se percebiam preteridos geograficamente.

É sobre estas duas facetas da indisponibilidade das plataformas que enfatizarei neste momento. Como observou Appadurai (2004), as localidades ficam sujeitas à dinâmica global, e pretendo demonstrar como elas produzem “circuitos globais de vontades de acesso” a partir da ausência (da globalidade). Passo, a seguir, a abordar a questão da indisponibilidade do serviço Spotify na Índia, como modo de demonstrar como parcela de uma população sem acesso a tais plataformas (re)age; e, em seguida, trato das disparidades entre os catálogos de plataformas de vídeo entre interlocutores de diferentes países.

4.2.2.1 A manipulação de fronteiras e a fabricação do Spotify

Pude estabelecer breves, mas importantes contatos com interlocutores de países em que o serviço Spotify, a plataforma de *streaming* de áudio mais popular da atualidade, não fora lançado – como Índia, Eslovênia e Romênia. A Índia, no entanto, foi o país em que as interações se mostraram mais consistentes e profícuas sobre tal assunto. Por essa razão apresentarei aqui o território indiano como referência para expressar o que comunica o Spotify, assim como as relações que desencadeia e algumas de suas qualidades representacionais a partir de sua ausência.

Meu argumento é o de que o Spotify age como um mecanismo de manipulação e produção de sua existência a partir de sua ausência. Também defendo a ideia de que tal plataforma mobiliza agenciamentos práticos de integralização de categorias – como legal/ilegal/ilegítimo – que tornam o acesso disponível àqueles que não o detém.

Antes de abordar as implicações que o serviço em questão – ou a sua falta – desempenham por entre um determinado grupo de residentes da Índia, se faz necessário contextualizar tal país e as características dos interlocutores situados em tal localidade,

para que se possa compreender os significados e as representações que o Spotify comunica.

Apesar dos investimentos realizados na promoção da infraestrutura e do acesso à internet nos últimos anos, especialmente a partir da década de 1990¹²⁴, a Índia ainda apresenta intensas desigualdades internas na distribuição da internet entre sua população¹²⁵ – questões econômicas e regionais (área urbana vs. área rural)¹²⁶ são duas das principais razões de tais contrastes. Essas disparidades foram a mim percebidas não somente a partir de relatórios nacionais e sites de informações, mas também a partir da análise de narrativas de interlocutores, que ora mencionavam limitações de infraestrutura da rede e a pobreza como fatores que afastavam outros residentes de contratar serviços legais de *streaming*, ora mencionavam as melhorias e o progresso da infraestrutura da internet entre a população.

Por exemplo, a narrativa de um interlocutor destaca que serviços como a Netflix não oferecem opções para operar junto a baixas qualidades de conexões à internet, o que levaria um indiano de classe média baixa estar mais inclinado – em razão da conveniência –, a esperar por vários dias, o lento *download* “pirata” de um filme/série via *torrent*, do que sofrer com o *buffering* de serviços legais de *streaming* por um dia inteiro para assistir a um conteúdo de uma 1 hora. Enquanto outros interlocutores destacam os processos de incrementação do acesso à internet: “Índia is going through an internet revolution with a new disruptive entrant into the telecom sector. Because of that, India now has the cheapest data. For \$7 an average customer gets 2Gb 4G data everyday.”¹²⁷ (OTO – Índia – abril, 2018); “Broadband has been improving day by day. Most cities now have some ISPs which provide 20-100 Mbps which is pretty good.”¹²⁸ (MANU – Índia – abril, 2018).

¹²⁴ Na década de 1990 o setor de telecomunicações investiu e ampliou a oferta de serviços no país, inclusive na área rural. Em 2004 foi instituída a Política de Banda Larga pelo Departamento de Tecnologia da Comunicação e Informação para acelerar o crescimento dos serviços de banda larga para melhor a qualidade de vida da população indiana, assim como impactar no PIB. Em 2010 o governo estabeleceu a Rede Nacional de Banda Larga utilizando a fibra ótica (GONÇALVES, 2012).

¹²⁵ Com uma população de aproximadamente 1,3 bilhões de pessoas – com 918 milhões de pessoas residindo na zona rural, e com 455 milhões residindo na área urbana –, a Índia apresenta, de acordo com o relatório *Internet in India - 2017*, 481 milhões de usuários no país, e uma penetração de internet de 35% em toda a população. (REPORT INTERNET IN INDIA, 2017)

¹²⁶ Quase 300 milhões de usuários se localizam em regiões urbanas, e aproximadamente 180 milhões estão situados em regiões rurais, e enquanto 2/3 da população urbana do país acessa a rede, apenas 1 de cada 5 pessoas residentes em regiões rurais valem-se de tal uso. (REPORT INTERNET IN INDIA, 2017)

¹²⁷ Em português: “A Índia está passando por uma revolução junto à internet com um novo participativo disruptivo no setor de telecomunicações. Por causa disso, a Índia agora tem os dados mais baratos. Por US \$ 7, um cliente médio recebe 2Gb de dados 4G todos os dias.” (Tradução minha).

¹²⁸ Em português: “A banda larga vem melhorando dia a dia. A maioria das cidades têm agora alguns ISPs que fornecem 20-100 Mbps, o que é muito bom.” (Tradução minha).

Trato com cautela o contexto indiano e, especialmente, o contexto em que meus interlocutores se localizam, o site *Reddit*. Como explicitarei, o *r/Piracy* é composto por pessoas que, em sua maioria, se interessam e compreendem, em diferentes níveis, assuntos relacionados à tecnologia. Não se trata, portanto, de pessoas que compõem as classes menos abastadas de países considerados de “terceiro mundo”. Como atentou uma de minhas interlocutoras: “Remember, Reddit India will not represent the real India. It represents the techy, relatively rich, urban, educated India. Because reddit's not mainstream here.”¹²⁹ (NAYANA – Índia – abril, 2018).

Desse modo, a análise que aqui realizo não contempla toda a população indiana, mas uma parte muito seleta de pessoas que não apenas possuem acesso à internet em um país com infraestrutura de rede modesta – ainda que crescente –, mas pessoas que também possuem gostos musicais relacionados à classe urbana, educada e com certo poder aquisitivo: “You'll generally find the richer urban English speaking (as a second language) crowd on Reddit who generally dislike Bollywood (the movies, not the songs necessarily).”¹³⁰ (NAYANA – Índia – abril, 2018).

Como pude observar nas interações no *Reddit*, grande parte dos usuários ansiavam pelo lançamento do Spotify previsto para o ano de 2018 – muito em razão da independência frente às músicas locais que tal serviço representava àqueles interessados em músicas de língua inglesa¹³¹.

Atores na mídia social manifestavam seu contentamento com o conjecturado lançamento do serviço expressando mensagens de receptividade como “Spotify is love. Spotify is life.”; “One thing I'm sure about, I'm gonna pay Spotify till the day I die”;

¹²⁹ Em português: “Lembre-se, o Reddit India não representará a Índia real. Representa a Índia tech, relativamente rica, urbana e educada. Porque o reddit não é *mainstream* aqui.” (Tradução minha).

¹³⁰ Em português: “Em geral, você encontrará o público urbano mais rico que fala inglês (como segunda língua) no Reddit. Esse público geralmente não gosta de Bollywood (os filmes, não necessariamente as músicas). (Tradução minha).

¹³¹ Percebi sutil cisão cultural envolvendo músicas regionais, cantadas em hindi, e músicas mundialmente populares de língua inglesa expressada por muitos usuários indianos no Reddit. Muitos indianos não apreciaram os rumos que os serviços como Apple tomaram no que concerne o oferecimento de conteúdo em inglês: o descontentamento estava, sobretudo, nas recomendações de músicas locais que tal serviço realizava sem que os usuários tivessem em seu histórico nenhuma música regional tocada. Um residente na Índia manifestou, no Reddit, a esperança e o receio do Spotify: The problem is most of us fear that when Spotify will launch in India it'll be like something like Apple Music, where you can get to discover new artist but on trending pages it's bunch of Bollywood songs or Hindu devotional songs or some Indian desi rap music. We don't want that, we want exactly the International version” (LIM – Índia – abril, 2018). Tradução: “O problema é que a maioria de nós teme que, quando o Spotify for lançado na Índia, seja algo como a Apple Music, onde você pode descobrir novos artistas, mas nas páginas mais populares são canções de Bollywood, hindus ou músicas devocionais. Nós não queremos isso, queremos exatamente a versão internacional. (Tradução minha).

“Finally, Spotify coming! I've been waiting for so long.”¹³². É preciso salientar, no entanto, que a Índia não carece de serviços de *streaming* de música. Ocorre o oposto. São oferecidas várias plataformas à população, como Saavn, Gaana, Wynk e Jio Music – serviços que privilegiam canções indianas – e Amazon Music, Apple Music e Google Music – serviços lançados no país nos últimos 4 anos, com conteúdo centrado em produções de língua inglesa.

Assim, a presença da variedade de serviços legais de música tornou os relatos que recebia, relacionando a ausência do Spotify aos usos “piratas” instigantes a mim. Por que interlocutores consideravelmente contemplados pela presença de outras plataformas musicais buscariam a “pirataria” e a ilegitimidade como resposta à ausência de um serviço? “I live in a country where Spotify is not available. So what do I do? Pirate.”¹³³ (SHA – Índia – fevereiro, 2018).

As respostas se apresentaram variadas. O catálogo da Amazon me foi relatado como limitado; e as experiências dos usuários – as interações destes com os aspectos dos produtos e dos serviços oferecidos – com os serviços da Apple foram consideradas ruins, muito em razão da reprodução das músicas estarem condicionadas aos usos de dispositivos Apple – artefatos considerados caros para muitas pessoas. Algumas reclamações envolvendo a interface, a flexibilidade do compartilhamento de *playlists* e a baixa potencialidade de descoberta de novos artistas também me foram narradas. No entanto, o que mais parecia provocar os interlocutores era a presença de músicas locais surgindo constantemente nas recomendações da Apple aos usuários – sem que estes tivessem escutado nem uma vez as canções regionais. “Please Spotify, just stay with the catalog you provide. Don't fill your platform with indian content.”; “There are already competitors for indian music, just stay with pure English content”¹³⁴ (REDDIT, 2018).

A insatisfação com os recursos e funcionalidades de outros serviços de *streaming*; o descontentamento com os conteúdos locais germinando durante a experiência dos usuários junto a serviços como a Apple; e a apreciação dos residentes na Índia pela versão *freemium* (operada através do desktop) do Spotify, fizeram com que agenciamentos

¹³² Em português: “Spotify é amor. Spotify é vida.”; “Uma coisa que tenho certeza é que vou pagar Spotify até o dia da minha morte”; “Finalmente, Spotify chegando! Eu estive esperando por tanto tempo.” (Tradução minha)

¹³³ Em português: “Eu vivo num país em que o Spotify não é disponível. Então o que eu faço? Pirataria.” (Tradução minha).

¹³⁴ Em português: “Por favor Spotify, basta ficar com o catálogo que você fornece. Não preencha sua plataforma com conteúdo indiano”; “Já existem concorrentes para a música indiana, basta ficar com conteúdo puro em inglês.” (Tradução minha).

práticos por parte de tal população mobilizassem disputas pelos sentidos de legitimidade das fronteiras – que os aparta do acesso à plataforma em questão – através dos usos do VPN, e do consumo no mercado negro (em que versões *premium* eram vendidas). Tais agenciamentos acabaram por produzir não só a existência do acesso, mas também a fabricação do Spotify na Índia.

Com o VPN¹³⁵ (que pode ser gratuito ou pago) é possível burlar a localização do usuário para que este possa ter acesso ao serviço de *streaming* em questão, e, assim, usufruir de conteúdo disponibilizado em outras localidades. Pode-se pensar tal ferramenta como produtora de caminhos que levam tais atores para além das fronteiras nacionais – incluindo-os ao circuito global do serviço de *streaming* em questão –, assim como expressão da diversidade local decorrente da modernidade global (SAHLINS, 2004).

Sendo um modo popular pelo qual os agentes situados na Índia acessam o Spotify, o VPN torna tal plataforma não mais um serviço inalcançável e indisponível aos indianos: a plataforma passa a ser não somente ressituada (à Índia), mas também (re)construída e considerada como uma opção entre os serviços no país. Em um tópico sobre o assunto, um usuário se refere à plataforma como uma opção entre os serviços disponibilizados no território: “What do you use to satisfy your music needs? Old school MP3s? FM? Streaming services like Gaana, Saavn, Wynnk, Spotify (VPN)?”¹³⁶ (REDDIT, 2018).

Existem muitos conselhos, esclarecimentos e instruções sobre os usos do VPN no Reddit. A fim de compreender melhor tal ferramenta nesse contexto, criei um tópico pedindo esclarecimentos. Rapidamente um usuário não apenas me explicava como utilizar o VPN para acessar o Spotify, como também me oferecia outros formatos de acesso a tal serviço, como o mercado negro, em que a versão *premium* poderia ser adquirida – em face da versão *freemium* (versão normalmente acessada através do VPN).

Como pude perceber posteriormente, existem variadas formas de acessar o Spotify na Índia. O VPN, apesar de ser mais popularmente utilizado para acessar a versão *freemium* do serviço, também é capaz de oferecer a versão *premium*¹³⁷. Já o mercado

¹³⁵ O VPN é uma ferramenta polêmica criada para a proteção dos acessos de atores na internet, mas que pode ser utilizada para outros fins, não necessariamente considerados legais. Ainda que considerado legal na maioria dos países, seu status se altera, por vezes em decorrência de regiões e de determinados grupos de pessoas, como na China, na Rússia e no Irã, onde o VPN é autorizado somente para membros do governo; enquanto que em outros casos o VPN é completamente banido, como no caso da Turquia, do Iraque e da Bielorrússia. Sobre seu uso para facilitar o acesso ao Spotify na Índia, muitos me relataram que não se tratava de uma questão ilegal, e que somente a seria se o usuário o utilizasse em países que o proíbem.

¹³⁶ Em português: “O que você usa para satisfazer suas necessidades musicais? MP3s da velha escola? FM? Serviços de streaming como Gaana, Saavn, Wynnk, Spotify (VPN)?” (Tradução minha).

negro opera, sobretudo, com esta última versão, envolvendo, por vezes, pagamentos endereçados a terceiros que disponibilizam o acesso ao interessado.

Apresentada a um mercado que opera oferecendo acessos ao Spotify enquanto este resta indisponível, busquei compreender por que meios essa comercialização se concretizava, ou seja, como tais serviços ilegítimos eram alcançados pelos interlocutores. Constatando que meu perfil no *Reddit* estava buscando por informações sobre contas *premium* do Spotify na Índia, recebi algumas mensagens privadas de usuários do site perguntando se eu estava interessada no acesso. Não disse que sim nem que não, realizei perguntas que indicavam que eu estava sim interessada, mas que estava averiguando as condições de aquisição.

Conforme um desses usuários, este havia comprado um pacote *premium* de 5 meses do serviço, através do *Telegram* – serviço de mensagens instantâneas, de criptografia e estrutura descentralizada, que oferece, em seus grupos (de até 10 mil membros), a distribuição de diversos conteúdos, inclusive aqueles situados em zonas nebulosas de legalidade/ilegalidade¹³⁸. Outro usuário me forneceu o *WhatsApp* – serviço de mensagens instantâneas – de uma pessoa que vende pacotes de 3, 6 e 12 meses de assinaturas *premium* a baixo custo na Índia, e que somente cobra o pagamento após o estabelecimento do acesso junto ao “assinante”, o que, conforme tal usuário, dissolve possíveis problemas de confiança na relação da compra e venda.

Os percursos da produção do Spotify na Índia não são nítidos, pelo contrário, pude perceber que muitos interlocutores discordam ou desconhecem a pluralidade de meios de acesso ao serviço. É possível dizer que as dinâmicas indianas junto ao serviço de *streaming* mobilizam a multiplicidade de conhecimentos, experiências e (i)legalidades que destacam o que Telles (2003) argumenta em seus estudos: a consubstanciação em face da dicotomização das fronteiras entre o legal e o ilegal.

A legalidade do VPN, a infração aos termos de uso da plataforma em questão, a banalidade da “pirataria” e a imprecisão de interpretações sobre a violação de direitos, tornam os campos de disputas tolerantes em prol daqueles que possuem internet e entendimento digital em tal contexto.

¹³⁸ Em interessante artigo, o site *Torrent Freak* trata do circuito digital pelo qual os bens “piratas” foram/são distribuídos nas últimas décadas. Desde o IRC, aos programas de compartilhamento como Napster, Kazaa e Limewire, até ao BitTorrent. Atualmente existem, também, não somente sites de *streaming* como espaços para a distribuição de “pirataria”, mas também usos de serviços de mensagens instantâneas como o Telegram que, com comunicação criptografada compartilham ampla variedade de conteúdo que viola direitos autorais. (ERNESTO, 2018a).

Os meios de usufruir um serviço de *streaming* indisponível, assim, são variados e tornam a existência e a experiência do acesso questões possíveis e exequíveis. O acesso a plataformas indisponíveis a partir do mercado negro e dos usos do VPN mobilizam estratégias que forjam a existência de serviço através da manipulação da geolocalização dos usuários.

A lógica do mercado passa a ser fraturada para que o mercado exista a determinadas pessoas. Ou seja, ainda que os serviços de *streaming* se comprometam – ou desencadeiem a esperança – no combate à “pirataria”, são eles e suas limitações aos “anseios globais” que possibilitam novos meios ilegítimos de acesso a seu próprio serviço.

Tanto o mercado negro como o VPN são aplicados na produção de acessos não-autorizados a partir de serviços permeados pela esperança do combate à “pirataria”, instaurando um agenciamento prático que parece crucial para compreender a relacional e simbiótica intimidade presente nas dobras do legal, do ilegal e do ilegítimo.

4.2.2.2 Catálogos artesanais

Passo, agora, a tratar de uma restrição baseada não na inexistência completa das plataformas, mas baseada na restrição de catálogos ou conteúdos desejados, mas limitados em razão da geolocalização dos usuários.

Neste circuito em que as plataformas produzem variados tipos de relações transnacionais com pessoas e culturas de aproximadamente 200 países, quero destacar como as limitações – desde técnicas até de conteúdo – desses serviços operam não como supressores da vontade das pessoas de usarem/serem assinantes de tais plataformas, mas como instrumentos em simbiose com a “pirataria” a fim de integralizar a disponibilidade e o acesso. Para isso, parto do princípio da insatisfação com os serviços de *streaming* de vídeo através de uma das maiores reclamações dos usuários de vários países do mundo: o conteúdo localizado dos catálogos.

Os catálogos não são apenas considerados limitados em si pelos usuários de serviços pagos de *streaming*, mas também são considerados limitados em comparação a outros catálogos localizados em outros países – geralmente os Estados Unidos. A partir de tais percepções sobre suas bibliotecas de filmes, sentimentos e emoções – que atravessam sentidos de justiça (GEERTZ, 1997 [1983]), raiva e desvalorização – são

acionados para a prática e/ou justificação dos usos “piratas” de bens que faltam ao catálogo.

I moved to germany recently, i'm french and barely understand german. Netflix just decided that i dont want english subtitles / audio for japanese series, so i end up watching cowboy beebop in german. What's the point of paying? Hopefully, most shows have english available, so it's not that awfull (and german anti piracy system is no joke). But yeah, **it feels quite unfaire and a great invitation to pirate when the paid systems suck.**¹³⁹ (PIERRE – Alemanha – abril, 2018) (Grifo meu.).

As fronteiras nacionais, assim, se tornam mais do que uma questão de contratos de licenciamento para abastecer os catálogos, se tornam espaços de desvalorização de populações e de insensibilidade dos desejos de potenciais consumidores, face a assinantes de regiões com serviços considerados mais completos.

Os usos e os sentimentos desencadeados pela precariedade das plataformas sugerem que tais serviços, assim como a “pirataria” digital, integram uma delicada cadeia de mercadorias produtoras de relações entre os atores em situação precária; os serviços inaptos; e a “pirataria”. Explico: enquanto para uma pessoa residente nos Estados Unidos o catálogo de filmes e TV shows da Netflix é de aproximadamente 6000 títulos, no Canadá passa a ser em torno de 3000, no Brasil cerca de 2000, na Eslovênia e na Índia aproximadamente 700, e no Zimbábue em torno de 670 títulos (FINDER, 2016).

I just don't have something like Netflix for tv shows and movies because, in the case of netflix, the catalog is nothing at all like it is in the USA. Last time I checked, which was a couple months ago, **we only had about 19% of the number of tv shows that they have in the States.** And other alternatives like Hulu aren't even available here.¹⁴⁰ (ADRIANO – Portugal – fevereiro, 2018) (Grifo meu.).

Os catálogos e suas diferenças também acabam por promover discursos de antipatia do público frente aos serviços, já que, por vezes, aqueles não compreendem as seleções de conteúdo por regiões. Os usuários também percebem as fronteiras nacionais

¹³⁹ Em português: “Eu me mudei para a Alemanha recentemente, eu sou francês e mal entendo alemão. A Netflix acabou de decidir que eu não quero legendas / áudio em inglês para séries japonesas, então eu acabei vendo Cowboy Bebop em alemão. Qual a utilidade de pagar? Ainda bem que a maioria dos shows tem o inglês disponível, então não é tão horrível (e o sistema antipirataria alemão não é brincadeira). Mas sim, parece bastante desleal e um grande convite para piratear quando os sistemas pagos são ruins. (Tradução minha).

¹⁴⁰ Em português: “Eu simplesmente não tenho Netflix, porque o catálogo não se compara com o dos Estados Unidos. A última vez que verifiquei, há alguns meses, só tínhamos, em Portugal, cerca de 19% do número de programas de TV que eles têm nos EUA. E alternativas como o Hulu não estão disponíveis aqui. (Tradução minha).

como limites superestimados para significar a restrição de conteúdo a algumas pessoas – um interlocutor do Canadá relatou-me, que, apesar de vizinhos dos Estados Unidos, o catálogo disponível a ele era sensivelmente menor.

Bem, em relação a sites de streaming como a Netflix e a Amazon Prime eu **acho absurdo o preço que pedem para o que oferecem**, especialmente em Portugal. **As séries vêm sempre atrasadas em pelo menos 2 semanas**, com qualidades de bosta e algumas até nem aparecem. Porque raios é que em 2018 existem restrições a séries ou filmes só pelo o facto de que eu vivo em Portugal e a série sai 1º nos EUA? **Por isso é que as pessoas recorrem à pirataria.** (LUCIO – Portugal – fevereiro, 2018) (Grifo meu.)

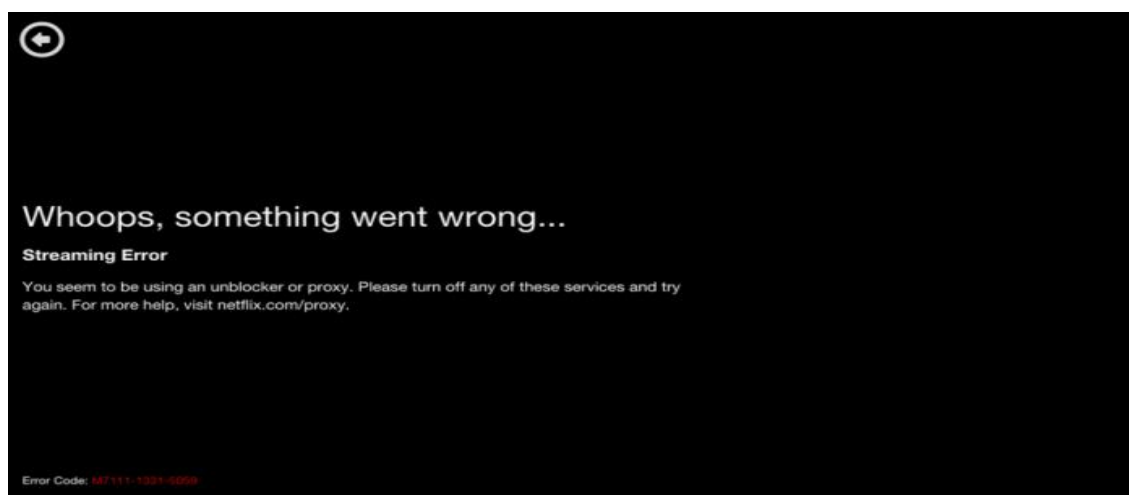
Big problem with those streaming services is limited access, because they don't have that much content, and availability - some countries won't have them, some shows are limited to certain countries and so on.¹⁴¹ (IVAN – Rússia – fevereiro, 2018) (Grifo meu).

A inconveniência da geolocalização fez com que muitos usuários, buscassem por alternativas para terem acesso ao catálogo abrangente da Netflix estadunidense através do VPN. Há alguns anos a plataforma passou a identificar usuários que utilizam tal instrumento, e passou a lhes bloquear o deslocamento virtual os enviando a seguinte mensagem: “Parece que você está usando um desbloqueador ou proxy”¹⁴² (NETFLIX, s.d).

¹⁴¹ Em português: “Um grande problema com esses serviços de streaming é o acesso restrito, porque eles não têm muito conteúdo e disponibilidade - alguns países não os têm, alguns programas são limitados a determinados países e assim por diante. (Tradução minha).

¹⁴² No site da Netflix, junto ao sítio “Centro de Ajuda”, é possível encontrar a seguinte mensagem da plataforma sobre o desbloqueador: “Isso costuma ocorrer quando nossos sistemas identificam que o usuário está se conectando via VPN, proxy ou serviço “desbloqueador”. Como o nosso catálogo pode variar de acordo com a região e esses recursos geralmente são usados para contornar os bloqueios de geolocalização, você não poderá assistir enquanto estiver conectado dessa forma.” (NETFLIX, s.d).

FIGURA 9 – Mensagem Netflix ao uso do VPN



Fonte: Tecnoblog (2016)¹⁴³

As reações de usuários após terem seus VPN's bloqueados pelo serviço oscilou entre investidas em conhecer novos meios de alterarem suas geolocalizações – alguns fóruns, inclusive brasileiros, foram criados para que usuários na mesma situação compartilhassem alternativas de acesso ao catálogo estadunidense –, e em ameaças e intenções de “piratearem” o conteúdo localizado nos Estados Unidos.

Keep in mind they are paying Netflix for the service and are even paying for a VPN to use it, Netflix was getting money from these "pirates" and now they will just pirated whatever they really want to watch. Again more of them just shooting themselves in the foot.¹⁴⁴ (FRANKLIN – Estados Unidos – fevereiro, 2018) (Grifo meu).

Os já assinantes da Netflix que incluíram em seus gastos o pagamento do VPN, deslocam a noção da violação dos termos de uso dos serviços do campo “ilegítimo” e a incluem como acessórios de suas assinaturas, já que estão pagando não apenas por um serviço legal, mas também pelo conteúdo que julgam que tal serviço deveria ter em termos de noções de justiça e igualdade.

Similarmente, pude notar que os interlocutores que pagam por um ou mais serviços legais sentem-se moralmente justificados ao realizarem práticas “piratas”. A

¹⁴³ Disponível em: <<https://tecnoblog.net/192265/vpn-netflix-bloqueio/>> Acesso em: 28, ago, 2019.

¹⁴⁴ Em português: “Tenha em mente que eles estão pagando à Netflix pelo serviço e estão até pagando por uma VPN para usá-lo. A Netflix estava recebendo dinheiro com esses "piratas" e agora eles simplesmente piratearão o que eles realmente quiserem assistir. Mais uma vez mais eles estão dando um tiro no pé. (Tradução minha).

justificativa se baseia nos custos que já pagam à indústria e nos sentidos de justiça (GEERTZ, 1997 [1983]) que experienciam quando da ideia de pagarem outro serviço de *streaming* para acessarem o conteúdo que lhes agrada.

Deste modo, a existência do conteúdo ausente é produzida a partir de emoções e de sentimentos envolvendo sentidos de justiça e desigualdade. Sobretudo, o conteúdo faltante passa a ser presente a partir de uma bricolagem de lógicas e habitações compostas pelas relacionabilidades possíveis entre plataformas e “pirataria”. Tal arranjo busca compensar e equilibrar lacunas percebidas pelo público nos catálogos, assim como comprazer suas sensibilidades envolvendo os serviços a eles prestados.

4.2.3 “Pirataria” de qualidade

A diversidade do público das plataformas aqui estudadas também se expressa a partir de relações perfeccionistas com a tecnologia. As interações de alguns interlocutores e usuários do *Reddit* com a experiência do consumo de áudio e vídeo, reagem à tecnologia produzindo noções sobre os serviços de *streaming* e sobre a “pirataria”.

Diferentemente dos aspectos e condições anteriores – como a fragmentação de conteúdo e as limitações das plataformas pelas geolocalizações –, o consumo da qualidade das produções como um fator relevante para a prática “pirata” foi percebido em uma parcela menor – mas intrigante – de interlocutores.

Tais interlocutores são pessoas fortemente familiarizadas com os recursos da tecnologia digital – mais do que os já habituais usuários do *Reddit* –, e mais atentas à qualidade do consumo devido, principalmente, a suas experiências junto: à comercialização de eletrônicos que oferecem altas resoluções (alguns entrevistados relataram ter trabalhado na venda de dispositivos de som e imagem); a grupos/comunidades online interessados em definições de vídeo e de áudio que debatem, informam e dão conselhos sobre o assunto; a trabalhos profissionais como DJ’s, e edições de imagens e fotos.

Tais experiências nas vidas dos interlocutores a que tive contato acabaram por produzir grupos seletos de consumidores exigentes quanto à qualidade dos conteúdos a serem consumidos, o que pode ser lido como uma produção capaz de afastar tal público dos serviços de *streaming* oferecidos: “I think streaming services can offer 4K video that is good enough for the average person to be happy with... However extreme audiophiles

and videophiles (super tech savvy media people) are probably not gonna be satisfied.”¹⁴⁵ (ALLAN – Estados Unidos – março, 2018).

Ainda que se apresentando um tema fascinante, meu intuito não foi realizar uma etnografia sobre videófilos, audiófilos e seus entusiastas, mas sim suas relações e reações ao consumo dos serviços *streaming*, assim como suas práticas junto à “pirataria”. Desse modo, destacarei o que a mim foi apresentado enquanto uma questão interessante para esta temática: as construções sociais de qualidade e de “serviços de boa qualidade”.

Em se tratando de um grupo com percepções e experiências singulares sobre vídeos e músicas, muitas controvérsias são produzidas sobre os reais alcances dos sentidos e a real diferença de qualidade entre diferentes formatos de reprodutibilidade. O que tais controvérsias mostraram a mim foram jogos de influências, identidades, e autenticidades que questionavam não somente a legitimidade da qualidade das plataformas, mas o entendimento dos atores sobre o assunto e a capacidade de percepção destes.

Os serviços aqui estudados conciliam-se com este contexto por produzirem, a partir de seu material dito de alta qualidade, controvérsias sobre a fidedignidade de tal discurso – sejam controvérsias produzidas por aqueles que não creem que os serviços de *streaming* sejam capazes de oferecer conteúdo de qualidade; controvérsias produzidas por aqueles que reconhecem a não-autenticidade de seu material; ou controvérsias produzidas por aqueles que julgam se tratar de formatos condizentes com o que foi ofertado.

Dessa miríade de identidades, percepções e questionamentos, argumento que os serviços em questão são permeados por noções e gramáticas de suspeitas e desonestidades do público sobre a alta qualidade de seu conteúdo, e que tais lógicas e discursos importam ao acesso. Assim, abordarei a seguir, as qualidades de áudio e de vídeo que mais me foram apresentadas como importantes pelos interlocutores, e que me possibilitaram estabelecer uma conexão entre a “pirataria” e as plataformas de *streaming*: a resolução 4K de imagem e o formato FLAC de áudio.

¹⁴⁵ Em português: “Eu acho que os serviços de streaming podem oferecer a qualidade 4K de vídeo que é boa o suficiente para uma pessoa média ficar feliz ... No entanto, audiófilos e videófilos extremos (pessoas super experientes em tecnologia de mídia) provavelmente não ficarão satisfeitos. (Tradução minha).

4.2.3.1 4K

A resolução 4K, também conhecida como Ultra HD, é assim chamada por apresentar 4 vezes mais *pixels* do que a resolução Full HD – enquanto o Full HD exibe aproximadamente 2 milhões de *pixels*, a resolução 4K exibe cerca de 8 milhões. Essa superação em *pixels* significa, na prática, apresentação de imagens mais nítidas; maior evidência de detalhes; e maior variedade de cores, entre outras características atraentes ao espectador do entretenimento.

A qualificação de tal recurso seduz muitos dos que querem ter acesso a tal perceptibilidade no consumo de vídeo: “4K is a huge factor in my life. I usually wait for a UHD 4K Bluray rather than a 1080p Bluray because I can guarantee it is almost always better!”¹⁴⁶ (COY – UK – março, 2018). Muitos desses espectadores, como apontei anteriormente, não correspondem ao público “comum” que consome entretenimento. São pessoas dedicadas a acompanhar as novidades tecnológicas e que, a partir de experiências pessoais – como junto a grupos online específicos (também chamados de “underground communities”), ou junto a atividades envolvendo imagens e vídeos – adquirem habilidades perceptivas capazes de reparar distinções de qualidade de imagem muitas vezes imperceptíveis para um espectador “comum” – o que eleva a importância da imagem para este tipo de consumidor, tornando-o um consumidor distinto.

I refuse to watch any movie or tv show unless I can find at least a 1080P copy of it. **I’ve definitely become a quality snob due to private underground communities. They’ve shown me the quality difference** between high quality 10-15GB 1080p bluray rips and those shitty 2-3GB 1080P movies done by people like YIFY. **Most people don’t realize the huge quality difference.** They just assume all 1080p is same quality and all 720p is same quality. That couldn’t be further from the truth. Thankfully places like PTP (passthepopcorn) have taught me the difference.¹⁴⁷ (ALLAN – Estados Unidos – março/2018) (Grifo meu).

¹⁴⁶ Em português: “4K é um grande fator na minha vida. Eu costumo esperar por um Bluray UHD 4K ao invés de um Bluray 1080p porque eu posso garantir que é quase sempre melhor! (Tradução minha).

¹⁴⁷ Em português: “Recuso-me a assistir a qualquer filme ou programa de TV, a menos que eu possa encontrar pelo menos uma cópia 1080p dele. Eu definitivamente me tornei um esnobe em relação à qualidade visual devido as comunidades underground privadas. Eles me mostraram a diferença de qualidade entre os *rips* de 10-15GB em 1080p de alta qualidade e os filmes de 2 a 3GB de 1080P feitos por pessoas no YIFY. A maioria (das pessoas) não percebe a enorme diferença de qualidade. Eles apenas assumem que todos os 1080p são iguais e que todos os 720p são da mesma qualidade. Isso não poderia estar mais longe da verdade. Felizmente lugares como o PTP (passthepopcorn) me ensinaram a diferença. (Tradução minha).

Tal resolução é comportada por alguns serviços de *streaming* de vídeo como Netflix, Amazon Prime, Hulu e o brasileiro Google Play. Contudo, um dos maiores transtornos ao acesso ao 4K via *streaming* diz respeito à necessidade de uma internet veloz, o que pode limitar o consumo – especialmente em regiões onde a conectividade é vagarosa – fazendo com que os consumidores interessados na capacidade qualitativa imagética em questão recorram à “pirataria”.

Além disso, serviços como Netflix cobram mais de seus consumidores caso estes desejem ter acesso a conteúdo na resolução 4K, causando certo aborrecimento entre alguns usuários: “I think Netflix is scummy for charging more for 4K.”¹⁴⁸ (BORIS – Estados Unidos – março, 2018), e os inspirando a consumir vídeos em meios “piratas”.

Outro transtorno reside, mais uma vez, na limitação do catálogo dos serviços que, neste caso, se faz ainda mais reduzido, já que nem toda a programação das plataformas são disponibilizadas em 4K:

I haven't downloaded too many 4k movies. **When they become more readily available, I will definitely go back to pirating instead of relying on Netflix. Netflix's selection kind of sucks anyway.** [...] The problem is, they tend to have lots of movies that nobody wants to watch. A lot of big movies are not on Netflix. This is one of the biggest criticisms of Netflix, which is that their titles keep dwindling and being replaced with crappy movies.¹⁴⁹ (BORIS – Estados Unidos – março, 2018) (Grifo meu).

Nos serviços pesquisados, a resolução 4K, apesar de considerada satisfatória pela maioria dos interlocutores, apresentou algumas críticas no que concerne à qualidade que transmite: “Personally I find the quality of the video to be nice but nothing spectacular. [...] on Netflix & Hulu I have noticed some compression, particularly in dark scenes.”¹⁵⁰ (ALANA – Estados Unidos – março, 2018).

Alguns interlocutores acreditam que essa espécie de déficit na imagem decorre da carência de disponibilização de *bitrates*¹⁵¹ mais elevados pelos serviços; pelas negociações das plataformas pelo conteúdo em 4K com estúdios; e pela

¹⁴⁸ Em português: “Eu acho que a Netflix é desprezível por cobrar mais pela qualidade 4K” (Tradução minha).

¹⁴⁹ Em português: “Eu não baixei muitos filmes 4k. Quando eles se tornarem mais disponíveis, eu definitivamente voltarei a piratear em vez de confiar no Netflix. A seleção da Netflix é uma droga de qualquer maneira. [...] O problema é que eles tendem a ter muitos filmes que ninguém quer assistir. Muitos grandes filmes não estão na Netflix. Esta é uma das maiores críticas dessa plataforma, que é que seus títulos continuam diminuindo e sendo substituídos por filmes ruins. (Tradução minha).

¹⁵⁰ Em português: “Pessoalmente, acho a qualidade do vídeo legal, mas nada espetacular. [...] Na Netflix e no Hulu eu notei alguma compressão, particularmente em cenas escuras” (Tradução minha).

¹⁵¹ *Bitrate* refere-se ao fluxo o qual os bits são transferidos.

qualidade/capacidade da internet dos usuários¹⁵². Tais crenças estimulam usuários a procurarem conteúdo de alta resolução através da variedade da oferta “pirata”, revelando limitações dos serviços de *streaming* em atrair setores do consumo mais especializados.

4.2.3.2 FLAC

Já o formato FLAC (Free Lossless Audio Codec) é conhecido atualmente por oferecer a melhor qualidade de áudio, apresentando sonoridade muito próxima da gravação original. O FLAC, basicamente, corresponde a um formato de música não compactado que, por essa razão, permite a audição de detalhes ausentes em outros formatos compactados – como o MP3. Geralmente é associado a audiófilos e apaixonados por tecnologia que possuem equipamentos apropriados, como fones de ouvido Hi-Fi (High Fidelity), para um melhor aproveitamento da qualidade do áudio. Tal formato também é relacionado ao setor profissional da música (dj’s e concertos).

O arquivo FLAC pode pesar até seis vezes mais que formatos mais populares – ocupando espaço relevante nos dispositivos –, além de demandar um “ouvido treinado” de seu público, como destaca o interlocutor Ian: “Although compressing a song truly does remove detail, it only removes detail that is outside of the human hearing range, so you wouldn’t be able to hear the detail anyway.”¹⁵³ (Ian – País não informado – março, 2018).

Na atualidade, poucas plataformas populares de música oferecem tal qualidade, como o Deezer e o serviço Tidal – o Spotify oferece músicas em formato MP3. Apesar desses serviços, o *status* sonoro em questão está condicionado a um custo extra nem sempre bem recepcionado pelo público. As condições que permeiam o suporte do formato FLAC, e a carência dos serviços de *streaming* em atenderem a determinados nichos, reforçam a importância da “pirataria” no abastecimento do entretenimento desejado junto ao público: “[...] why would I pay for Spotify to get 320kbps music when I can get FLAC

¹⁵² Um dos interlocutores, Roy, acredita que as extensões da Netflix são programadas para enganar o site a oferecer *streamings* de 1080p, e considera a qualidade da imagem somente “adequada”, relatando que se tivesse atualizado o sistema de seu *home-theater* para 4K Netflix, ele teria ficado desapontado “If I had gone out of my way to upgrade my home theater system for 4K Netflix I would have been disappointed”. (ROY – Estados Unidos –, março, 2018). Em português: “Se eu tivesse me esforçado para atualizar meu sistema de home theater para o 4K da Netflix, eu teria me desapontado” (Tradução minha).

¹⁵³ Em português: “Embora a compactação de uma música realmente elimine os detalhes, ela apenas remove detalhes que estão fora do alcance de audição humana, portanto, você não conseguirá ouvir os detalhes de qualquer maneira.” (Tradução minha).

quality for free.”¹⁵⁴ (MANU – Índia – fevereiro 2018); “I don't pirate music, except for a few ones, if i wanna hear them in .FLAC”¹⁵⁵ (UTINI – Índia – fevereiro, 2018).

Existem muitas controvérsias sobre a qualidade dos áudios que os serviços de *streaming* oferecem. Pessoalmente, encontrei relatos de atores que creem na consistência do conteúdo FLAC da plataforma Tidal. É possível encontrar usuários no Reddit que manifestam saber como “pirateá-los”, tamanho apreço que dedicam ao conteúdo de tal plataforma. Contudo, em outros relatos, os serviços em questão foram criticados por não oferecerem qualidades FLAC reconhecidas por um audiófilo como FLAC. Geralmente os audiófilos¹⁵⁶, em minha observação, se dirigiam a tais formatos como dotados de qualidades próximas ou distantes da dimensão de não compactação.

A autenticidade dos *bitrates* dos serviços se tornava suspeita pelas capacidades estruturais destes em oferecerem um formato “pesado” em *stream*, o que requer um aumento de custos e boa conexão com a internet (dos usuários e das empresas) – “Most streaming services are operating at a loss. There's no way they could offer lossless without losing even more money.”¹⁵⁷ (REDDIT, 2018). Outras suspeitas sobre a ilegitimidade do FLAC nas plataformas recaíam na desconfiança de não serem formatos de compressão sem perdas – o que, conforme os interlocutores, iluminavam as razões de entusiastas dos serviços em reforçarem os méritos de áudios *lossy* em fóruns na internet:

But at the same time these services aren't going to tell you: "We stream music in a format that sucks". So they're the first to have shills and sockpuppets yelling everywhere: "there's nothing wrong with lossy music".¹⁵⁸ (ARTHUR – abril, 2018).

Of course, tidal is a big company and its plausible they could work out a deal. But what about all the tracks armin mixes together? Are *those* flac? lots of questions. Also, I'm missing the "sheen" or detailed sound that I associate with flac. This is where I suspect I'm trusting my ears too much. But literally every

¹⁵⁴ Em português: “[...] por que eu pagaria pelo Spotify para conseguir música de 320kbps quando eu consigo a qualidade do FLAC de graça?” (Tradução minha).

¹⁵⁵ “Eu não pirateio música, com exceção de algumas, quando quero ouvi-las em .flac”. (Tradução minha).

¹⁵⁶ Posteriormente percebi que as discussões e disputas envolvendo a autoridade da identidade de um “audiófilo” eram imensas, o que me fez repensar meus dados com mais cautela, prestando mais atenção aos relatos em si, ou seja, nas percepções e insatisfações dos interlocutores no que em suas identidades em si, temática que mereceria a realização de outra tese.

¹⁵⁷ Em português: “A maioria dos serviços de streaming está operando com compressão. Não há como oferecer música sem compressão sem perda de qualidade sem que a empresa perca ainda mais dinheiro. (Tradução minha).

¹⁵⁸ Em português: “Mas, ao mesmo tempo, esses serviços não vão lhe dizer: “Nós fazemos streaming de música em um formato que é péssimo”. Então eles são os primeiros a gritar em todos os lugares: “não há nada de errado com música com compressão”. (Tradução minha).

other album I've listened to "sounds" right. but thats just my ears who knows.¹⁵⁹ (PEDRO – País não informado – abril, 2018).

Apesar da pouca popularidade¹⁶⁰ entre o senso comum, o formato em questão possui certa notoriedade entre a “comunidade ‘pirata’”: é comum que pessoas se utilizem da “pirataria” para experimentarem as músicas antes de comprá-las, muito em decorrência do preço do FLAC e de sua limitada oferta a baixo custo no mercado. Alguns interlocutores relataram se utilizarem de antigos programas de compartilhamento para adquirirem músicas em tal formato, tais como Kazaa, Limewire Demonoid e TPB (The Pirate Bay).

Some albums are almost impossible to find, but that's very rare. It's mostly expensive to get everything legally. I recently bought the self-titled Decades album physically (which was very tough to get), and the Crywank discography on bandcamp, but I can't afford to buy all the music I listen to. **There's only a small amount that's difficult to get legally.**¹⁶¹ (SELENA – País não informado – abril, 2018) (Grifo meu).

Para aqueles a quem a qualidade do áudio é importante – seja pela percepção de um áudio altamente qualificado, seja pela incorporação da distinção de tal áudio –, o consumo de tal formato integra uma necessidade e/ou um hábito de buscar sempre a melhor experiência que se pode ter: “I have a few 6TB hard drive and getting the music

¹⁵⁹ Em português: “Naturalmente, o Tidal é uma grande empresa e é plausível que eles possam chegar a um acordo. Mas e sobre todas as faixas remix? Serão essas em FLAC? Muitas perguntas. Além disso, estou sentindo falta do "brilho" ou do som detalhado que associo ao FLAC. É aqui que suspeito que estou confiando demais nos meus ouvidos. Mas literalmente todos os outros álbuns que eu escutei "parecem" ok. Mas são apenas meus ouvidos, quem sabe? (Tradução minha).

¹⁶⁰ De acordo com dois interlocutores: “It's not popular because most people either don't own the equipment to hear the difference or haven't trained their ears to hear a difference. It's also about larger than lossless codecs so it takes longer to upload and download.” (LAÍS – Australia – março, 2018). Em português: “Não é popular porque a maioria das pessoas não possui o equipamento para ouvir a diferença entre os áudios, ou não treinou seus ouvidos para ouvir a diferença. Também é sobre *codecs* maiores do que sem perdas, por isso, demora mais para fazer upload e download”. (Tradução minha). “The average joe who's listening to spotify standard bitrate doesn't even know what does lossless audio mean. Or they know but prefer convenience of streaming services over quality.” (AKOS – HUNGRIA –, março, 2018). Em português: “A pessoa comum que está ouvindo a taxa de bits padrão nem sabe o que significa áudio sem perdas. Ou eles sabem, mas preferem a conveniência dos serviços de streaming em relação à qualidade.” (Tradução minha).

¹⁶¹ Em português: “Alguns álbuns são quase impossíveis de encontrar, mas estes são muito raros. É caro comprar tudo legalmente. Recentemente eu comprei um álbum físico do Decades (o que foi muito difícil de conseguir), e a discografia do Crywank no Bandcamp. Mas não posso comprar toda a música que eu ouço. Há apenas uma pequena quantidade que é difícil de obter legalmente. (Tradução minha).

in FLAC is just part of the pursuit in striving for the best experience you can.”¹⁶² (LUANA – Estados Unidos – abril, 2018).

O sentimento de tais formatos de som distintos me foram descritos de modos sensoriais bastante diversos. Interlocutores e demais atores se referiam ao codec como uma forma de prazer sexual – “It’s like an orgasm”¹⁶³ (REDDIT, 2018) –; de clareza; de atenção aos detalhes; de felicidade, como uma liberdade caprichosa – “whimsical freedom”¹⁶⁴ (REDDIT, 2018) –; de superioridade – “I guess I feel a small sense of superiority for not listening to mp3s. I probably can’t differentiate it from mp3 unless I really try”¹⁶⁵ (REDDIT, 2018) –; e de localização no presente (modernidade), e não no passado (arcaico).

4.2.3.3 Sentidos de qualidade

A produção de suspeitas sobre a qualidade oferecida pelos serviços encontra na “pirataria” um canal de satisfação e de comparação de conteúdo: os meios “piratas” não se comprometem com limitações – como acordos de licenciamentos, conectividade e custos –, apresentando conjuntos mais completos de experimentação e acesso à qualidade.

Frente às limitações a determinados atributos relacionados à experiência do áudio e do vídeo junto aos serviços de *streaming*, a “pirataria” apresenta-se aqui enquanto canal que oferece produtos de qualidade – em oposição às ideias correntes sobre “pirataria”, especialmente a “pirataria” física em que produtos são reputados como “defeituosos”, “malfeitos”, “tosco”, “grosseiro”, “inferior”.

A busca por experiências hedonistas no consumo do entretenimento pode ser percebida como atividade que constrói sentidos de qualidade entre os serviços oferecidos pelo mercado legal e “pirata”. Esta construção se dá a partir de discursos de autoridade e suspeição sobre os tributos do conteúdo experienciado, assim como de discursos de capacidades sensoriais sobre as produções audiovisuais.

¹⁶² Em português: “Eu tenho alguns discos rígidos de 6 TB e escutar música em formato FLAC é apenas parte da perseguição pela busca da melhor experiência possível” (Tradução minha).

¹⁶³ Em português: “É como um orgasmo” (Tradução minha).

¹⁶⁴ Em português: “Uma liberdade caprichosa/excêntrica” (Tradução minha).

¹⁶⁵ Em português: “Eu acho que sinto um pequeno senso de superioridade ao não ouvir MP3s. Eu provavelmente não posso diferenciá-lo do MP3 a menos que eu realmente tente” (Tradução minha).

Nesse campo, a “pirataria” surge como espaço habitado por usuários, não apenas para atender suas demandas pessoais, mas para estabelecer critérios de excelência sobre o consumo – e, conseqüentemente, delimitar os meios de reprodução prestigiados. Assim, é interessante notar como os meios legalizados são concebidos – por grupos dedicados a consumir, perceber e debater o consumo da experiência –, como menos confiáveis em se tratando da distribuição de entretenimento de qualidade.

4.2.4 “Pirataria” e as relações duradouras

Possuir, colecionar e ter acesso a conteúdo off-line também estão entre os motivos pelos quais os interlocutores a que tive acesso fazem uso de meios considerados ilegais: muitos usuários se mostraram entusiastas de ter, em seus dispositivos, arquivos de músicas e/ou de vídeo¹⁶⁶. Muitos se autodenominaram “coleccionadores” ou “acumuladores” (“hoarders” em inglês) de arquivos de entretenimento. A aspiração de armazenar o conteúdo em computadores e aparelhos móveis encontra nos serviços de *streaming* da atualidade certo descompasso, já que grande parcela do catálogo de tais plataformas não é passível de ser preservada pelo usuário, ou pode apenas ser mantida a partir de condições que desagradam a muitos.

De modo geral, serviços de *streaming* de vídeo não permitem que o usuário conserve filmes/séries/documentários em computadores ou dispositivos móveis, como Directv Now, HBO Now, Hulu e PlayStation Vue. Outros, como a Netflix e a Amazon Prime oferecem o *download*, mas sob condições e limitações: a possibilidade de os assinantes de tais plataformas assistirem a seu conteúdo de modo off-line é subordinada a uma quantidade reduzida de *downloads* que expiram após determinado período, além da impossibilidade de serem reproduzidos em outro programa, ou transferidos para outros dispositivos. Já serviços de *streaming* de música como o Spotify, ainda que permitam a

¹⁶⁶ O conteúdo dos depoimentos de Oziel e de Marcus apresentados a seguir se mostrou muito comum entre outros interlocutores: “I actually pay for Netflix, Hulu, and Spotify. I just also enjoy having a portable offline collection at my disposal (OZIEL – Estados Unidos – fevereiro, 2018). Em português: “Eu pago por Netflix, Hulu e Spotify. Eu também gosto de ter uma coleção off-line portátil à minha disposição” (Tradução minha)“/“Spotify is great and I dont see any flaws with it so far, loads of music and relatively cheap but I prefer to collect albums at FLAC quality” (MARCUS – UK - entrevista semi-estruturada, fevereiro, 2018). Em português: “O Spotify é ótimo e eu não vejo nenhuma falha até agora, muita música e seu custo é relativamente barato, mas eu prefiro colecionar álbuns na qualidade da FLAC”. (Tradução minha).

prática do *download*, o limita a uma determinada quantidade, além de condicioná-lo à assinatura do serviço.

Os requisitos que os serviços de *streaming* oferecem ao público para a realização do *download*, não acompanham a histórica familiarização e apreciação do usuário com a posse do entretenimento: discos de vinil, fitas cassetes, CD's, DVD's, MP3, e Avi são formatos (físicos e digitais) que, de modo geral, oportunizaram/oportunizam aos usuários a detenção/sujeição do conteúdo ao seu domínio. Nesse contexto, o *streaming* passa a ser um meio de transmissão relacionado à provisoriedade, ao prazer efêmero e à impotência de controle sobre a experiência que tal conteúdo desperta.

O *streaming*, justamente por oferecer certa precariedade na prática do desfrute e do prazer do usuário, realça o estreito vínculo entre o entretenimento e as emoções que o público desenvolve junto a tais produções. Destaco a questão do que está sendo oferecido como precário e o que se quer consumir ser movido por múltiplas vontades e sentimentos (como amor, paixão, controle, mania) saciados, muitas vezes, pela posse.

Streaming makes me feel a little divided. On the one hand, it is good for movies that you know you won't see again, on the other hand you don't own the movie file to see it again. I am some type of data hoarder - good movies will stay on my hard drive, same goes for good music. Having music available offline is important to me - imagine the internet crashing down and your beloved streaming services are gone. What now? You cannot stream movies nor music - oh noes! Then I will sit on my .mkv's, .mp4's and .mp3's and listen to/watch them.¹⁶⁷ (HUBERTO – Alemanha – fevereiro, 2018).

A partir da coleta de dados ficou claro que a posse representa a muitos usuários certeza/estabilidade em oposição ao *streaming*, que caracteriza incerteza/provisoriamente em razão da duração de suas ofertas – especialmente no que concerne aos serviços de *streaming* de vídeos, pois estes estão vinculados a contratos de licenciamento de reprodução condicionados a breves prazos. Limitando a posse duradoura, a instantaneidade do *streaming* passa a ser percebida como um negócio de risco, em que os usuários, apesar de seduzidos pelo baixo preço e pela praticidade da tecnologia e dos serviços que a utilizam, a apreendem como um recurso que ameaça sua relação de

¹⁶⁷ Em português: “O streaming faz-me sentir um pouco dividido. Por um lado, é bom para filmes que você sabe que não vai ver novamente, por outro lado, você não possui o arquivo de filme para vê-lo outra vez. Eu sou algum tipo de colecionador de dados - bons filmes ficam no meu disco rígido, o mesmo vale para uma boa música. Ter música disponível off-line é importante para mim - imagine a queda da internet e seus amados serviços de streaming desaparecerem. E então? Você não pode transmitir filmes nem música - oh não! Então eu vou juntar meus .mkv's, .mp4 e .mp3 e escutá-los/assisti-los. (Tradução minha).

proximidade/intimidade com os bens que lhe agradam – e que lhes despertam emoções e significados.

I started watching Hulu from the day it was launched. Too many times have I been burned by getting halfway through a series only to have it pulled from the service. So I guess the main reason I like to keep a local copy of things I could otherwise stream is that I'm paranoid it'll disappear sooner or later.¹⁶⁸ (FRANCIS – Estados Unidos – fevereiro, 2018).

Netflix and Amazon need rights to host the media on their servers and those rights expire after 5 years so they have to renew their licensing but Netflix and Amazon won't and don't always renew the license for a specific show but if I have a hard copy on my media server where it won't expire then it's a win situation.¹⁶⁹ (LEA – Estados Unidos – fevereiro, 2018).

[...] You typically will pay \$10 per month for unlimited music at the touch of a button. However, it does not allow me to the level of ownership or intimacy with the music tracks that I would prefer. I'm a musician myself (and I'm aware of how ironic it is that I'm a music pirate), and I also like having all of my digital things in a certain order with the tags and categorization that I like, not the way that those streaming services like to organize them.¹⁷⁰ (SAMUEL – Estados Unidos – fevereiro, 2018).

I own it. It's mine, it's on my device and I can do whatever I want with it. Streaming services where you're paying a subscription or even paying to buy something (such as iTunes or Google Play), you never actually own it. Any minute, they can decide to close your account for no reason. My Youtube account recently got banned because I reported an inappropriate video that was categorized for kids. Despite the video containing nudity, Youtube refused to remove it and decided to punish me by banning my Youtube account. Yet they expect people to buy Youtube Red subscription. Fuck them. All it takes is for Apple, Google, Microsoft or Sony to decide they don't want you and bam, all your content that you paid for is gone.¹⁷¹ (ISABELA – Europa Ocidental – fevereiro, 2018).

¹⁶⁸ Em português: “Eu comecei a assistir o Hulu desde o dia em que foi lançado. Muitas vezes séries que queria assistir foram retiradas do serviço. Então eu acho que a principal razão pela qual eu gosto de manter uma cópia local de coisas é que estou paranoica, pois penso que o conteúdo desaparecerá mais cedo ou mais tarde. (Tradução minha).

¹⁶⁹ Em português: “Netflix e Amazon precisam de direitos para hospedar a mídia em seus servidores, e esses direitos expiram após 5 anos, então eles precisam renovar seu licenciamento, mas a Netflix e a Amazon nem sempre renovarão a licença para um show específico. Contudo, se eu tiver uma cópia física no meu servidor de mídia, onde ele não expira, então essa é uma situação vencedora. (Tradução minha).

¹⁷⁰ Em português: “[...] normalmente você paga US\$ 10 por mês por música ilimitada com o toque de um botão. No entanto, isso não me permite o nível de propriedade ou intimidade com as músicas que eu gostaria de ter. Eu sou músico (e tenho consciência de como é irônico que sou um pirata da música), e gosto de ter todas as minhas coisas digitais em uma certa ordem com as tags e a categorização de minha predileção. Não à maneira como esses serviços de streaming gostam de organizá-los. (Tradução minha).

¹⁷¹ Em português: “Eu possuo o conteúdo. É meu, está no meu dispositivo e posso fazer o que quiser com ele. O streaming de serviços onde você está pagando uma assinatura ou até mesmo pagando para comprar algo (como o iTunes ou Google Play), você nunca realmente possuirá algo. A qualquer momento, eles podem decidir fechar sua conta sem motivo. Minha conta do YouTube foi banida recentemente porque relatei um vídeo impróprio que foi categorizado para crianças. Apesar do vídeo contendo nudez, o Youtube

Analisando os dados acima, torna-se, mais uma vez, interessante a realização de um paralelo com a pesquisa de Pinheiro-Machado e Scalco (2010) junto ao camelódromo porto-alegrense e junto aos moradores do Morro da Cruz. Se em tal pesquisa a “pirataria” era, de modo geral, percebida pelos grupos como o oposto a tudo que “dura”, e por essa razão, oposto às “coisas boas” (PINHEIRO-MACHADO e SCALCO, 2010, p.337), no contexto relacional entre serviços legais de *streaming* e “pirataria” digital, o bem “pirata” é aquele durável e, por essa razão, mais valioso que o conteúdo efêmero do *streaming*.

Possuir, para alguns interlocutores, também mostrou ser uma circunstância que transmite poder para o detentor, independência frente às políticas e limitações dos serviços, além de controle sobre os usos do entretenimento. A liberdade de opções – e dos significados de tais opções – sobre o que fazer e não fazer com os bens em detenção, é relevante para compreender a importância da posse no cenário do *streaming* legal e da “pirataria” digital: o usuário quer ter poder e controle sobre o que se assiste/escuta onde e quando quiser; sobre a multiplicidade de possibilidades de acesso a tais conteúdos – não usufruir o entretenimento somente a partir de dispositivos pré-estabelecidos e limitados –; quer ter escolha sobre iniciar ou não uma coleção de vídeos/músicas – mesmo que nunca mais os assista ou as escute.

A posse de mecanismos de acesso ao entretenimento assume, assim, uma correlação com independência e poder. Enquanto a independência livra o usuário do controle dos serviços sobre o acesso, o poder transfere o controle aos usuários.

What I mean is, with a streaming service, I literally have no control over the media in question, whereas with a copy of a piece of media on my own device, I have total control and "ownership" of it. The sense of ownership I have over the music has generally the same effect: No matter what some music authority says, I can listen to a record any time and anywhere since I have power over my copy of it. So, it's a sense of power over my collection, really. Not to mention that, when you have direct control over the MP3s in a music collection, you can change the tags or make playlists much more easily than with a streaming service, which usually has clunkier controls for those features.¹⁷² (GASPAR – Estados Unidos – fevereiro, 2018).

se recusou a removê-lo e decidi punir, proibindo minha conta na plataforma. No entanto, eles esperam que as pessoas comprem a assinatura do Youtube Red. Foda-se eles. Tudo o que precisamos é que a Apple, o Google, a Microsoft ou a Sony decidam que não querem você e “bam”, todo o conteúdo pago por você desapareceu. (Tradução minha).

¹⁷² Em português: “O que eu quero dizer é que, com um serviço de streaming, eu literalmente não tenho controle sobre a mídia em questão, enquanto com uma cópia de uma mídia no meu próprio dispositivo, eu tenho total controle e “propriedade” sobre ela. O senso de propriedade que tenho sobre a música geralmente tem o mesmo efeito: não importa o que uma autoridade musical diga, eu posso ouvir um disco a qualquer momento e em qualquer lugar, já que tenho poder sobre minha cópia. Então, é uma sensação de poder sobre

To me, ownership is the freedom to do as you please with your content. Owning the content means I can move to any platform without worrying if that same content will be available there as well. Netflix and Hulu, for example, have exclusive content. I either have to subscribe to one or the other because even though I can afford to have both, I refuse to pay for two different services. So if Netflix decides they're getting rid of a show, I can still download it and watch it, as I like, when I like.¹⁷³ (ISABELA – Europa Ocidental – fevereiro, 2018).

Se a posse comunica estados e sensações como independência, liberdade, controle e poder, ela os expressa de inúmeras formas, seja nos atos de assistir ou escutar vídeos e músicas em outros dispositivos que não as plataformas originais ou licenciadas, seja no ato de compartilhar tais conteúdos com outras pessoas, ou até mesmo somente pela “sensação de posse”, como me relataram alguns interlocutores¹⁷⁴.

Destaco aqui uma prática que é expressão de tais estados e sensações possibilitados tanto pela “pirataria” digital quanto pelo consumo legal, e que se contrapõe com os termos de uso dos serviços legais de *streaming* analisados: o colecionismo/acumulação. Muitos interlocutores justificaram sua predileção pela posse de músicas e vídeos em razão de seus hábitos e preferências em compilar conteúdo, formando bibliotecas de áudio e vídeo, um hábito comum quando do consumo físico e do consumo de MP3.

I am, in general, a media hoarder. I consume a lot and I often pay for it. I currently have paid subscriptions to Spotify and SiriusXM, for instance. Somewhere and for some reason - I still have a desire for a collection. I used to have over 300 cds and around 200 DVDs that were all legit. When I got rid of them, my desire for collecting never ended. I enjoy collecting but rarely

minha coleção, na verdade. Sem mencionar que, quando você tem controle direto sobre os MP3s em uma coleção de músicas, você pode alterar as tags ou criar listas de reprodução muito mais facilmente do que com um serviço de streaming, que geralmente tem controles mais complicados para esses recursos. (Tradução minha).

¹⁷³ Em português: “Para mim, a propriedade é a liberdade de fazer o que quiser com seu conteúdo. Possuir o conteúdo significa que posso mudar para qualquer plataforma sem me preocupar se esse mesmo conteúdo estará disponível lá também. A Netflix e o Hulu, por exemplo, possuem conteúdo exclusivo. Ou eu tenho que me inscrever em um ou outro, mas, embora eu tenha recursos para ambos, me recuso a pagar por dois serviços diferentes. Então, se a Netflix decidir que está se livrando de um programa, ainda posso baixá-lo e assisti-lo, como eu gosto, quando quiser. (Tradução minha).

¹⁷⁴ Conforme os interlocutores Diego e Alex: “I pirate is for the sense of ownership over the things that I pirate.” (DIEGO – Estados Unidos – fevereiro, 2018). Em português: “Eu pratico a pirataria pelo senso de propriedade sobre as coisas” (Tradução minha) / “I want the music to be “mine” in a way.” (ALEX – Austrália – fevereiro, 2018). Em português: “Eu quero que a música seja minha, de certo modo”. (Tradução minha).

listen to what I have. If I download something and end up listening to it - I buy it.¹⁷⁵ (JOANA – País não identificado – fevereiro, 2018).

Furthermore I want to have a huge local library of my media - kind of a hoarder if you want to find a name for it. How can I be certain that all my stuff will be available online in the future? Right, I'll better take it in my own hands.¹⁷⁶ (HUBERT – Alemanha – fevereiro, 2018).

Há também o aspecto da conveniência da posse no que concerne a questões profissionais: a “pirataria” que pode ser possuída, representa, muitas vezes, escolha adequada para se ter acesso a materiais necessários à vida profissional, como me relataram alguns interlocutores. Os DJ’s utilizam os conteúdos baixados através da “pirataria” para comporem suas *playlists* e as transferirem para outros dispositivos com maior liberdade do que se operassem através dos serviços de *streaming*; já professores e estudantes me relataram que a posse do conteúdo audiovisual é importante quando de sua apresentação em aula, seja como meio educativo ou apresentações de trabalhos.

4.3 Notas conclusivas

As condições e heterogeneidades que compõem e limitam a distribuição do entretenimento considerado legal junto ao público podem despertar, junto a este, desejos de acesso a conteúdo não circunscrito no espaço legalizado. A partir de esforços sociotécnicos, como mostrei, é possível aos consumidores construir novos formatos e rotas aos meios de acesso a produções: o legal interage com a “pirataria” em um diálogo simbiótico que “completa” não somente um catálogo considerado deficiente, mas também os sentimentos de satisfação do público; ao mesmo passo que a “pirataria” desloca e constrói novas fronteiras – morais, territoriais e legais – de acesso a bens.

¹⁷⁵ Em português: “Eu sou, de modo geral, um colecionador de mídia. Eu consumo muito e muitas vezes eu pago por isso. Atualmente tenho despendido com assinaturas para Spotify e SiriusXM, por exemplo. Em algum lugar e por alguma razão - eu ainda tenho o desejo de uma coleção. Eu costumava ter mais de 300 CD’s, e cerca de 200 DVD’s que eram todos legítimos. Quando me livrei deles, meu desejo de colecionar nunca acabou. Eu gosto de colecionar, mas raramente ouço o que tenho. Se eu baixar algo e acabar ouvindo - eu compro. (Tradução minha).

¹⁷⁶ Em português: “Além disso, eu quero ter uma enorme biblioteca local da minha mídia – algo de colecionador/hoarder, se você quiser nomear isso. Como posso ter certeza de que todas as minhas coisas estarão disponíveis on-line no futuro? Certo, é melhor eu cuidar disso com as minhas próprias mãos. (Tradução minha).

Junto aos interlocutores foi possível perceber que a “pirataria” não conduz o consumo do entretenimento de modo a fragmentá-lo em certo/errado, mas o totaliza a um fluxo de disponibilidades de acessos – acessos muitas vezes desiguais entre populações. Esses fluxos são incorporados por consumidores, tornando tal consumo uma expressão tanto da criatividade sociotécnica, quanto uma expressão dos modos de habitar as regulações de propriedade intelectual pelos agentes consumidores. O acesso enquanto constructo artesanal permite-nos pensar a lei e os modos de distribuição do entretenimento enquanto ordens habitadas/manuseadas, também, pelo público.

Para além da coexistência do legal/ilegal/ilegítimo é possível perceber tais categorias como recursos que se sobrepõem e/ou se completam a partir da perspectiva do consumidor. Penso que a partir do exposto, a relação do *streaming* com a “pirataria” supera a noção de que esta configura apenas uma resposta a um “transtorno” – o que a torna um serviço influente e atraente ao consumidor – e revela a prática considerada ilegal como uma extensão de criatividade, desejos, de sentidos de justiça e noções sobre o consumo e a distribuição do entretenimento.

V ROTAS DA CRIATIVIDADE: O NOVO, O VELHO E A METAMORFOSE DO *STREAMING*

A popularidade da transmissão instantânea no universo legalizado inspirou um maior acolhimento do *streaming*, também, em meios de reprodução considerados ilegais. Com a receptividade e a estima que serviços como *Netflix* e *Spotify* desencadearam junto ao público, a tecnologia passou a ser localizada, com mais frequência, em espaços “piratas”. Como exemplo, podem ser citadas: a variedade das plataformas não-autorizadas disponíveis na rede – como *Popcorn Time*, *Terrarium TV*, *TeaTV*, *Morpheus TV*, *Bee Tv*, *Leonflix*, entre outros –; assim como a criação de programas capazes de extrair e transformar o formato instantâneo do *streaming* em arquivos estáveis, os chamados *stream-rippers* – como *FLVTO.biz*, *2conv.com*, *Deezloader*, entre outros. Nos últimos anos, a prática do *stream-ripping* passou a protagonizar os conflitos com a indústria, muito em razão de sua popularidade crescente e da consequente descentralização da “pirataria”, que já não se fundamenta somente em *torrents*, mas também em *stream-rippers*.

Neste capítulo, inspirada pela percepção da apropriação “pirata” do *streaming*, assim como pela percepção de engenhosidades “piratas” junto a tal tecnologia, passo a refletir sobre as criatividade que habitam a transmissão instantânea no universo ilegal. Realizo tal reflexão a partir do entendimento de que as “margens” (DAS e POOLE, 2004) não constituem apenas espaços, práticas e lógicas constantemente combatidas e/ou recursos de produção estatal: são também âmbitos criativos que produzem, em suas vivências e interpretações, novos modos de habitar o mundo. Assim, a “criatividade das margens” (DAS e POOLE, 2004) e sua relação com o *streaming* a partir da incorporação deste no campo “pirata” é abordada a partir da noção de que as “margens” também organizam produções através de suas vivências criativas, adaptando usos, práticas e lógicas *do* Estado (*idem*).

[...] Paradoxically, these spaces are also those in which the creativity of the margins is visible, as alternative forms of economic and political actions are

instituted. To suggest that margins are spaces of creativity is not to say that forms of politics and economics on the margins, often fashioned out of the need to survive, are not fraught with terrible dangers. It is, however, to draw attention to the fact that though certain populations are pathologized through various kinds of power/knowledge practices, they do not submit to these conditions passively.¹⁷⁷ (DAS e POOLE, 2004, p. 19).

Para as autoras, as “margens” são espaços em que o Estado é constantemente reconfigurado e reinterpretado a partir, sobretudo, da criatividade dos agentes. Essa reinterpretação, reordenação e recomposição realizada pelas/nas “margens” foi abordada por pesquisas como as de Danze (2017), Kerr (2016) e Schuch (2015) que apresentam interessantes reflexões sobre o potencial criativo e transformador do plano “periférico”, destacando a “periferia” como âmbito produtor de ações, práticas e lógicas de caráter político e regulatório.

Estes estudos, inspirados pelas noções de Das e Poole (2004), colaboram não somente para a reflexão desta tese, mas também contribuem para a compreensão dos agenciamentos da/na “margem”, salientando esta como um campo fértil, habitada por atores criativos que se valem de seus conhecimentos e vivências para reconfigurar o modo como vivem em suas relações com o Estado. Apresento, a seguir, brevemente tais pesquisas.

Alicia Danze (2017) demonstra como formas alternativas de ação política são produzidas entre os migrantes mexicanos nos Estados Unidos. A autora frisa a construção de geografias alternativas por migrantes em ordem de se manterem ilegíveis ao Estado, e a percebe como mecanismo de locomoção por entre os limites do Estado. Essa locomoção se dá, muitas vezes, a partir de espaços estatais (como os albergues) em que os atores mexicanos podem acessar o Estado com segurança e, ao mesmo tempo, desenvolver e compartilhar mapeamentos e rotas extraoficiais entre si. Assim, espaços estatais como o albergue corresponderiam a pontos de intersecção entre geografias oficiais e não oficiais. Como mostra a autora, abrigos e espaços de protesto conjuram locais limiares em que os migrantes manuseiam, de forma criativa, a entrada e a saída da visão do Estado, produzindo novas rotas (ilegíveis ao ente estatal) e políticas internas.

¹⁷⁷ Em português: “[...] Paradoxalmente, esses espaços também são aqueles em que a criatividade das margens é visível, pois são instituídas formas alternativas de ações econômicas e políticas. Sugerir que as margens são espaços de criatividade não significa dizer que as formas de política e economia nas margens, muitas vezes moldadas pela necessidade de sobreviver, não são repletas de perigos. É, no entanto, chamar a atenção para o fato de que, embora certas populações sejam patologizadas através de vários tipos de práticas de poder/conhecimento, elas não se submetem passivamente a essas condições. (DAS e POOLE, 2004, p. 19, tradução minha).

Já a pesquisa de Kerr (2016) investiga a criatividade dentro de grupos de *rap* marginalizados na cidade de Dar es Salaam, na Tanzânia, e demonstra como as “margens” não se encontram tão fora do mundo comercial da produção de música, mas sim atravessadas neste. Como apresenta o autor, após um período de censura em que o *rap* não era autorizado a ser tocado na rádio nacional, ocorre, em meados dos anos 1990, a liberalização da mídia na Tanzânia. A consequente difusão de estações de rádio possibilitou a incorporação do *rap* nas canções do país, formando novos gêneros musicais locais conhecidos (e reconhecidos) nacionalmente. Contudo, como aponta o Kerr (2016), o controle sobre a música passou do Estado para os circuitos de gravadoras e pessoas influentes no meio musical, excluindo e incentivando *rappers* sem capital financeiro a desenvolverem seus próprios espaços para praticarem e executarem música.

Assim, bairros e redes de sociabilidade foram produzidos, construindo uma economia alternativa de performance musical, fama e reputação local. Essa economia alternativa, como aponta Kerr (2016), expressa a contestação da marginalidade de tais artistas, mas de modo a não se opor à indústria, já que muitos *rappers underground* espelham-se, e têm como ídolos, os *rappers* comerciais: os primeiros percebem os segundos como modelos e se posicionam como equivalentes a tais, e não como opositores. Assim, os *rappers underground*, com seus espaços de sociabilidade à “margem”, não buscam rejeitar a indústria, mas rearranjá-la, remodelando conceitos de fama e redes de mobilidade.

Por fim, a pesquisa de Schuch (2015), como já abordei brevemente, apresenta acompanhamento etnográfico realizado junto ao MNPR (Movimento Nacional da População de Rua), identificando que a legibilidade não é de interesse exclusivo do Estado, mas também de agentes envolvidos com a “população em situação de rua”. Em sua investigação, Schuch (2015) constata que atores, tais como organizações jurídicas e não-governamentais e movimentos sociais interessados em inscrever tal população nos cenários da atenção pública, são também agentes empenhados em tornar a “margem” legível. Como mostra a autora, alguns exemplos dessa “via de mão dupla” em termos de produção e de celebração da legibilidade podem ser percebidos nos seguintes exemplos: na publicação de cartilhas que pedagogicamente informam direitos da população de rua; em normativas legais sobre a proteção de tal grupo¹⁷⁸; e na realização da primeira contagem nacional realizada em 2007, apoiada pelo MNPR, que a percebeu como uma

¹⁷⁸ Geralmente são produzidas através de redes governamentais e não governamentais, organismos jurídicos e órgãos de defesa de direitos humanos, muitas com o apoio do MNPR.

importante conquista de suas lutas – muito em razão da atenção de escala nacional destinada à rua e à oportunidade da realização de debates com representantes políticos e de movimentos sociais. Assim, a legibilidade, por vezes, excederia a produção de “mapas abreviados” que simplificam, padronizam e racionalizam populações (SCOTT, 1998), passando a apontar modos plurais e criativos de habitar as normas a partir e contra o Estado.

Essas pesquisas inspiram-me a compreender as dinâmicas de reconfiguração social produzidas pela “pirataria” em que esta não se configura somente como “margem” que apresenta e cria práticas, subjetividades e lógicas combatidas pelo ente estatal e por corporações, mas que também expressa capacidades inventivas que atualizam os modos de atuação e experimentação do campo “pirata”, assim como sua relação com a tecnologia e com o Estado.

Sendo a tecnologia *streaming* amplamente utilizada pela indústria do entretenimento – sobretudo como alternativa de combate às práticas “piratas” –, interessome em investigar sua recepção no âmbito da “pirataria”, especialmente sua releitura e reconfiguração junto às margens.

Desse modo, dedico-me aqui a investigar os usos e significados que o *streaming* promove atuando enquanto mediador “pirata”, destacando-o como tecnologia que revela uma das facetas criativas da “pirataria”. Realizo essa análise a partir de dois vieses que se revelaram importantes no curso de minha pesquisa: i) o viés da conservação da prática do compartilhamento – característica dos programas de distribuição “pirata” dos anos 1990 e 2000 – nos usos do *streaming* e ii) o viés da extração de conteúdo a partir do ajuste da tecnologia aos recursos “piratas”.

A produção dos dados utilizados nessa investigação foi possível através de etnografia junto aos *subreddits* *r/Piracy*, *r/PopCornTime* e *r/Deezloader* – fóruns dedicados ao debate sobre “pirataria” – que apresentaram a mim uma constante troca de informações, conhecimentos e links de meios de transmissões de *streaming* considerados “piratas”. De modo recorrente, pude visualizar o compartilhamento de links de programas dedicados a transmitir conteúdo a partir da tecnologia *streaming* e de programas que objetivavam transformar tal formato de reprodução em formatos mais convenientes aos usuários, como o MP3.

A apropriação da tecnologia aos meios “piratas” apontou para um resgate e adequação de características presentes em programas de compartilhamento que se utilizavam do sistema P2P e de arquivos *torrents*. Os principais aspectos do *streaming*,

como a instantaneidade de sua transmissão, o obstáculo do armazenamento do conteúdo e a incompatibilidade com o compartilhamento em sua operacionalidade, são reconfigurados pelos agentes “piratas” de modo a integrarem particularidades da “pirataria” digital convencional – como a prática do compartilhamento do entretenimento entre usuários e a possibilidade de armazenar/possuir o conteúdo distribuído em dispositivos.

O ato de compartilhar possui relevância no âmbito “pirata”: foi a partir do compartilhamento que a “pirataria” digital se tornou eficiente e popular. Associada a programas P2P, a partilha de conteúdo não-autorizado ajudou a redefinir os modos de distribuição de entretenimento, assim como remodelou valores no campo do acesso, destacando a solidariedade como ética, e reflexões contra a lógica dos direitos autorais (CAETANO, 2016; CESAR, 2011, 2013; SATURNINO, 2015; VALENTIM, 2017). Desse modo, a frequência da prática do compartilhamento junto a uma tecnologia que, a princípio, não opera através de recursos de partilha, comunica colonizações sociotécnicas.

Também, a partir de minha etnografia junto a *subreddits* dirigidos ao debate da “pirataria”, pude constatar a importância do *stream-ripping*, prática que permite, através de um programa, que o usuário extraia e armazene o conteúdo transmitido por uma plataforma *streaming*. Essa prática é, na atualidade, uma das mais utilizadas no âmbito da “pirataria” digital e expressa outro desejo/predileção pelas possibilidades atreladas ao *download*: a posse. Uma das maiores conveniências do *stream-ripping* reside na mutação do instantâneo em duradouro, já que o conteúdo extraído pode ser armazenado nos dispositivos dos usuários.

Nesse sentido, sugiro que características do protocolo P2P – tais como a prática do compartilhamento e a possibilidade da posse/*download* do conteúdo – são estendidas e improvisadas à tecnologia *streaming* a partir das vivências criativas que conformam a “margem”. Percebo esse meio de transmissão como instrumento capaz de revelar inovações/criatividades no campo da “pirataria” digital, reconfigurar/colonizar práticas exploradas pela indústria do entretenimento e apresentar colagens/composições anacrônicas aos usos do *streaming* para um melhor uso “pirata” da tecnologia.

5.1 Trajetórias do compartilhamento

Mesmo que atualmente a relação entre “compartilhamento” e prática “pirata” seja uma relação entranhada e íntima em razão das associações populares realizadas entre tais atividades no espaço digital¹⁷⁹, é preciso lembrar que o ato de compartilhar informações/conteúdo com outros usuários também esteve altamente relacionado com a história da cibercultura: desde o surgimento da conexão humana através da rede de computadores, o compartilhamento fez parte, direta ou indiretamente, das experiências relacionais vividas em sistemas informáticos.

Como demonstrei em capítulos anteriores, a estrutura da internet em seus primórdios (década de 1960) apresentava-se enquanto uma rede de comunicações dedicada a trocas e compartilhamentos de informações envolvendo assuntos militares e pesquisas acadêmicas.

Ao fim da década de 1970, muito antes do Napster (e da World Wide Web, WWW), o compartilhamento de arquivos realizado de modo considerado ilegal já atingia certa popularidade entre os que se utilizavam do BBS (*Bulletin Board System*).

Basicamente, o BBS foi um *software* que conectava computadores através da linha telefônica, oportunizando a seus usuários o *upload* e o *download* de *softwares*; trocas de mensagens; participação em *chats* e fóruns; assim como a leitura de notícias e entretenimento através de jogos online¹⁸⁰. Capaz de compartilhar dados, o BBS foi considerado um dos primeiros espaços online a permitir o compartilhamento de arquivos classificados como ilegais (OLIVEIRA, 2013; TSAI et al., 2009). Alguns desses arquivos eram cópias não-autorizadas de *softwares* de outras pessoas, enquanto outros eram pedaços de *softwares* chamados de *shareware*¹⁸¹ – programa em que o usuário era livre para distribuir a outros (JOHN, 2013).

¹⁷⁹ Receber a notícia de que alguém compartilhou arquivos na internet – especialmente músicas e filmes –, ainda que o conteúdo de tais arquivos não estabeleça quaisquer relações com a violação de direitos autorais, pode, ainda hoje, conduzir o receptor da mensagem ao contexto da “pirataria”. A aproximação entre o ato de compartilhar e o ato “pirata” se tornou popular a partir da emergência de programas e sites como Napster, Grokster e Gnutella – populares serviços dos anos 2000. Não raro, a aproximação entre os conceitos apresenta debates sobre as dificuldades de desvinculação do compartilhamento com práticas “piratas” (NETTO, 2010).

¹⁸⁰ O BBS foi fundado em 1978, nos Estados Unidos, por Ward Christensen e Randy Suess.

¹⁸¹ Desenvolvido na década de 1980, o *shareware* foi originalmente criado para auxiliar empresas a distribuírem seus *softwares*. A ideia era a de que os desenvolvedores eliminassem a necessidade de um intermediário (como cadeias de distribuição comercial) e fornecessem o produto diretamente ao consumidor final. Muitos se utilizaram da ferramenta para, primeiramente, apresentar seus produtos ao público de modo gratuito, e então, depois, cobrar-lhes seu preço caso os clientes se sentissem atraídos pela mercadoria.

Entre as décadas de 1980 e 1990, o BBS apresentou os primeiros grupos “piratas”. Esses grupos ansiavam realizar o *crack*¹⁸² e o *upload* (envio) dos mais recentes *softwares* junto a seus pares (HONICK, 2005). Tais espaços eram bastante populares e reuniam “piratas” de todas as partes do mundo, o que logo estimulou o desagrado de desenvolvedores de *software*, desencadeando a criação de organizações para conter a notoriedade das trocas de informações protegidas por direitos autorais¹⁸³. Também em meados dos anos 1980, e com a popularização dos computadores pessoais, programas eram compartilhados entre usuários através de disquetes (HONICK, 2005).

No final dos anos 1990 e começo dos anos 2000, com o surgimento do Napster¹⁸⁴, o compartilhamento de arquivos se torna ainda mais popular através da rede P2P (*peer-to-peer*). O P2P, basicamente, apresenta uma estrutura colaborativa e descentralizada – ou seja, não apresenta servidores centralizados encarregados de distribuírem arquivos aos computadores que solicitam tais dados –, o que torna os computadores, simultaneamente, clientes e servidores.

Essa dualidade causada pela rede P2P significa que seus usuários operam não apenas recebendo os arquivos, mas também os distribuindo a outros dispositivos em uma espécie de malha cooperativa. O Napster, apesar de ter popularizado o P2P, não produziu, completamente, um esquema de distribuição descentralizado, pois, ainda que a transferência de músicas se desse entre computadores, tanto a lista de usuários no sistema quanto a busca das músicas eram direcionadas a um banco de dados centralizado – ou seja, havia um servidor que atualizava as listas de usuários e que comunicava a estes se as músicas pesquisadas estavam, ou não, disponíveis.

Durante, e após a breve existência do Napster, programas como Gnutella apresentaram um sistema completamente descentralizado¹⁸⁵ de compartilhamento de arquivos – além de passarem a oferecer a possibilidade da transmissão de outros ficheiros que não os musicais –, em que as consultas realizadas por um usuário eram direcionadas a seus pares mais próximos, enquanto estes também enviavam a requisição para seus

¹⁸² O termo “crack” geralmente é associado à quebra de um sistema de segurança.

¹⁸³ Tais organizações ofereciam recompensas àqueles que apresentassem informações sobre os *softwares* considerados “piratas”. No entanto, a prática do acesso não-autorizado já se mostrava consistentemente difundida, apresentando, em 1994, mais de 10.000 BBS’s ativos somente nos Estados Unidos. Algumas organizações criadas para tal contenção da “pirataria” no cenário da BBS foram: Software Publisher’s Association (SPA), Canadian Alliance Against Software Theft (CAAST) e Business Software Alliance (BSA). (HONICK, 2005).

¹⁸⁴ De acordo com Cesar (2013), o Napster incentivou a estruturar o contexto do compartilhamento de arquivos.

¹⁸⁵ Diferentemente do Napster, a consulta à disponibilidade dos arquivos se dava entre e computadores e não a partir de um servidor centralizado.

peers (pares) e assim sucessivamente, até que a busca fosse respondida ou direcionada ao limite máximo de encaminhamentos¹⁸⁶ (KAMIENSKI et al., 2005).

Em 2001, o desenvolvedor estadunidense Bram Cohen, elaborou uma categoria de rede P2P que permitia o compartilhamento de arquivos (inclusive ficheiros pesados, e consequentemente difíceis de serem compartilhados até então) de modo fragmentado, não necessitando de arquivos completos para que a transferência fosse realizada: o protocolo *torrent*¹⁸⁷. Com o *torrent*, o *download* pode ser adquirido a partir de vários fragmentos do arquivo desejado, fragmentos estes disponibilizados por outros computadores conectados ao mesmo ficheiro, e que estão fazendo o *upload* (*seeders*), ou o *download* (*leechers*), do conteúdo¹⁸⁸. O protocolo *torrent* logo se tornou um modo popular e célere de acessar arquivos de tamanhos variados (como *softwares*, jogos e vídeos)¹⁸⁹ – além de “forçar”, devido à estrutura de seu mecanismo, seus usuários a compartilharem partes dos ficheiros que eles já possuíam (enquanto baixam as partes restantes).

Pode-se dizer que o *torrent* se tornou a mais ativa fonte de “pirataria” digital desde o Napster, apresentando-se como a extensão de arquivos utilizada por protocolo P2P mais popular entre os usuários por diversos anos – especialmente entre os anos 2004 e 2010. Em junho de 2004, o BitTorrent, um dos programas utilizados para abrir arquivos *torrent*, totalizou 53% do tráfego P2P, somando 33% de todo o tráfego da internet no primeiro semestre de 2004 (PARKER, 2004). Mesmo com o encerramento de alguns sites “piratas” em 2005, no ano seguinte ao menos três sites BitTorrent se encontravam em *rankings* de sites mais populares da internet (ERNESTO, 2006). Em 2008, o BitTorrent apresentava a maior proporção de uso P2P em todos os continentes – exceto na América do Sul, que utilizava, com mais regularidade, o programa Ares –, mesmo período em que a rede P2P predominava enquanto modo de distribuição e reprodução de conteúdo mais utilizada no mundo (SCHULZE & MOCHALSKI, 2009).

¹⁸⁶ Tal modo de conexão entre os usuários é chamado de “modelo de inundação”.

¹⁸⁷ O *torrent* não busca o arquivo, isso fica a cargo do usuário que deve obtê-lo a partir de outros meios, como sites de buscas – como o Google, por exemplo. O arquivo em formato *torrent* apresenta sua informação, seu tamanho, seu nome, e seu rastreador que é responsável por auxiliar o encontro de nós do sistema. (KAMIENSKI et al., 2005).

¹⁸⁸ Para a viabilização do *torrent*, é utilizada a mediação de um servidor (*tracker*) entre os usuários, e de um programa gerenciador que o usuário deve baixar – tal gerenciador reúne as partes do *torrent*. Para a realização do processo em questão, é importante não apenas a qualidade da conexão da internet, mas também a quantidade de pessoas que enviam e que recebem os dados: quanto mais *seeders* (pessoas que fornecem o arquivo), mais rápido o transcurso do recebimento e envio de conteúdo.

¹⁸⁹ Com o *torrent*, a indústria cinematográfica passou a ficar mais atenta no que concerne aos compartilhamentos – assim como a indústria fonográfica fizera anteriormente com o Napster. Junto ao Napster, Hollywood não se percebia ameaçada, já que os arquivos de vídeo eram muito maiores e mais demorados de serem compartilhados a partir da estrutura de tal serviço.

O *streaming*, ainda que contemporâneo e coexistente aos compartilhamentos P2P – coexistência ainda atual –, apresentava consumo discreto, muito em razão da baixa velocidade das conexões de internet no começo dos anos 2000, o que conseqüentemente não viabilizava o carregamento e a transmissão instantânea de dados de áudio e vídeo. Ainda entre os anos 2008-2009, as proporções do P2P e do *streaming* eram mundialmente contrastantes, como sugere a pesquisa de Schulze e Mochalski (2009) em que o protocolo P2P era, em média, 45% mais utilizado do que o *streaming*¹⁹⁰.

Na atualidade, a transmissão instantânea de dados, mesmo não apresentando em sua engenharia operacionalidades de compartilhamento, desponta como instrumento mais popular de acesso a conteúdo imagético e sonoro em meios legais, e instrumento mais popular de acesso a conteúdo visual em meios considerados ilegais (MUSO, 2017).

De acordo com relatório apresentado pela companhia contra a “pirataria”, MUSO, em 2016¹⁹¹ o *streaming* se tornou a principal fonte de acesso à “pirataria” digital de vídeos, representando $\frac{3}{4}$ do tráfego de filmes e programas de televisão (MUSO, 2016). A mesma pesquisa demonstrou que, na maioria dos países, houve uma redução de 24% nas visitas mensais a sites e programas P2P *torrent* (MUSO, 2016). Já o relatório da MUSO do ano seguinte, 2017, aponta que 53% dos acessos “piratas” ocorrem em plataformas não licenciadas de *streaming*, tornando o modelo da instantaneidade a mais popular ferramenta produtora de “pirataria” da atualidade (MUSO, 2017).

Como mencionei, apesar de a tecnologia *streaming* destoar das características mais coletivas da arquitetura P2P, tal meio de reprodução passa a ser rearranjado e reconfigurado no âmbito “pirata” para melhor servir aos interesses dos consumidores desse meio. Recepcionado e ressignificado nas “margens”, o *streaming* é explorado criativamente de modo a incorporar funções da “pirataria” digital convencional.

¹⁹⁰ Conforme a pesquisa de Schulze e Mochalski (2009), entre os anos 2008 e 2009, o protocolo P2P gerou tráfegos de 43% no Norte da África, 65% na América do Sul, 43% na América do Norte, 55% no sul da Europa, 44,77% no Oriente Médio, 65,77% no sul da África e 70% na Europa Oriental; enquanto que o *streaming* apresentava um tráfego de 8,72% no norte da África, 7,81% na América do Sul, 8,72% na América do Norte, 9,55% no sul da Europa, 4,64% no Oriente Médio, 5,83% no sul da África e 7,34% na Europa Oriental.

¹⁹¹ Para a realização de tal relatório a MUSO visitou aproximadamente 14.000 sites “piratas” em 226 países.

5.2 Novas rotas para o compartilhamento

Os modos os quais o *streaming* se expressa/é expressado junto aos *subreddits* dedicados à temática da “pirataria”, torna possível identificar que o ato de compartilhar conteúdo protegido por leis de propriedade intelectual também se faz possível fora das engrenagens (automáticas) de programas P2P.

Como apontado, a tecnologia *streaming* não opera através da partilha (parcial ou total) de arquivos entre seus usuários, mas a partir de práticas de instantaneidade que conduzem seu utilizador a apenas acessar o programa de *streaming* de sua escolha e, logo após a apresentação automática do catálogo de filmes e músicas, clicar no conteúdo que deseja assistir e ouvir. Desse modo, o mecanismo de funcionamento de tal meio não é compatível com a interação do usuário junto a outros atores para que seja possível o acesso a conteúdo ambicionado por uma pluralidade de agentes.

No entanto, ainda que com considerável restrição interativa junto a outros usuários para se atingir um fim comum de acesso ao conteúdo, foi possível a mim perceber que a tecnologia em questão fez da criatividade das “margens” uma questão visível: em espaços como o *r/Piracy*, a lacuna social do *streaming* – sua dissonância com o ato do compartilhamento em sua operacionalidade – é manipulada pelos agentes de modo que uma melhor e maior distribuição do conteúdo seja alcançada pelo público.

A comunicação de novos meios de acesso não autorizado a filmes, músicas e produções correlatas mostrou-se uma constante ao longo de minha observação junto às práticas que estruturam a “pirataria” digital, tanto em seu formato P2P, quanto em seu formato *streaming*. No período em que me dediquei a estudar as interações realizadas no *Reddit*, não raro, senão todos os dias, me deparava com tópicos e mensagens publicadas no *r/Piracy* que abordavam lançamentos de novos sites/programas de *streaming*, ou novas versões (atualizações) destes. Eram publicados nomes e/ou links de serviços que poderiam auxiliar usuários no acesso ao entretenimento, tendo estes solicitado sugestões sobre o assunto ou não.

Julguei essas dinâmicas de divulgação e compartilhamento interessantes para pensar uma continuidade e conservação de práticas solidárias na “pirataria” digital, uma dinâmica que, desde os anos 2000, incita atores a compartilharem seus dados. No entanto, no contexto dos *subreddits* o que é compartilhado é o conhecimento para o acesso ao conteúdo.

Para a análise que aqui proponho, destacarei quatro modos de manifestação de compartilhamento percebidos por mim em tópicos dedicados à discussão da “pirataria”: i) a divulgação de sites/programas de *streaming* realizada pelos desenvolvedores de tais serviços; ii) a solicitação de usuários de alternativas aos sites/programas que foram retirados do ar; iii) a solicitação de usuários de alternativas a sites/programas que não apresentam ou satisfazem uma determinada função esperada pelo agente; iv) a publicação de listas de sites/programas disponíveis após a inatividade de algum serviço popular.

As manifestações citadas acima se dão, sobretudo, quando: i) um usuário deseja conhecer novos meios de acesso a conteúdo de áudio e vídeo e solicita a recomendação de outros usuários do fórum – ao que lhe é, geralmente, apresentada uma variedade de programas/sites da preferência de outros atores, formando, assim, uma rede de compartilhamento e de comunicação sobre *streaming* “pirata”; ii) quando um programador deseja promover o serviço que criou e gerenciá-lo junto à comunidade “pirata” e iii) quando populares e importantes programas/sites de *streaming* são retirados do ar, e/ou quando mudam de domínio, desencadeando, entre os usuários da mídia social em questão, numerosas sugestões e informações sobre novos espaços que possam compensar a qualidade do serviço omissos e/ou novos domínios para onde migraram tais programas/sites.

Desse modo, as informações e conhecimentos, assim como as requisições de tais, apresentam-se enquanto meios de compartilhar o acesso “pirata”. Perguntas, respostas, opiniões, sugestões e divulgações; ou seja, interações inseridas dentro de uma comunidade online transmitem mais do que informação e conhecimento, transmitem, também, aspectos colaborativos da “pirataria”. Passo, assim, a expor a seguir dinâmicas que indicam apropriações de práticas solidárias de compartilhamento de conteúdo junto à tecnologia *streaming*.

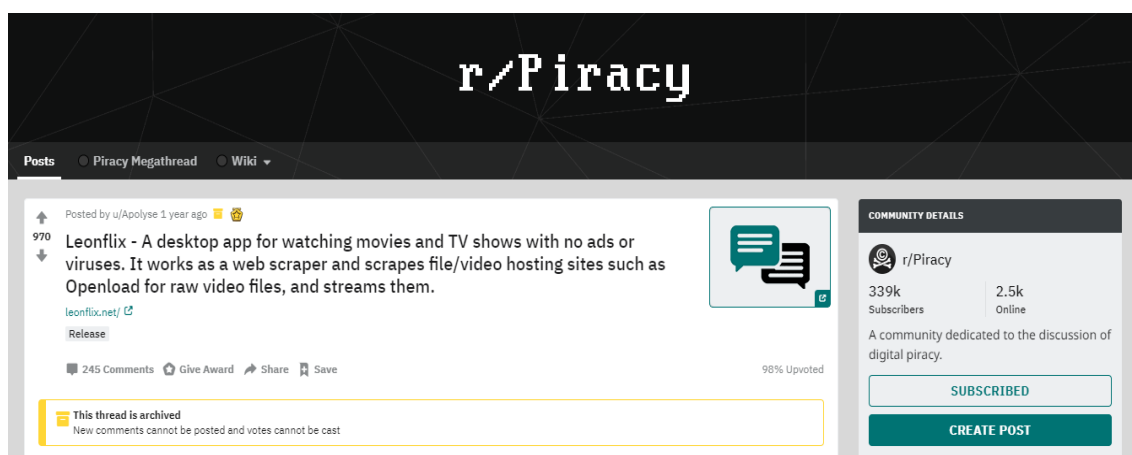
5.2.1 *Streaming*: produção e acesso coletivo

O compartilhamento do trabalho de desenvolvedores de programas/sites de *streaming* que colidem – completa ou incompletamente – com a lógica da propriedade intelectual é, frequentemente, realizado em fóruns dedicados à discussão sobre “pirataria” no *Reddit*. Em tais fóruns, criados dentro de grupos com a temática “pirata”, geralmente os programadores anunciam um novo meio de acesso a conteúdo audiovisual – ou uma

nova versão de seus programas – a partir da palavra-chave *release* (em inglês “lançamento”) situada antes da divulgação escrita da produção, indicando o lançamento de um novo serviço ou de uma nova versão de um serviço.

Ao lado de tal palavra-chave, o programador descreve, geralmente de modo sucinto, as principais características e funções de sua criação, assim como, por vezes, os sistemas operacionais em que o programa é executado. Após a publicação é comum que alguns, ou muitos usuários, comentem as divulgações e estabeleçam interações dialógicas e públicas com o autor do lançamento.

FIGURA 10 – Lançamento Leonflix



Fonte: Reddit (novembro, 2017)¹⁹²

As interações dos participantes dos fóruns frente às criações dos desenvolvedores manifestam-se a partir de elogios, críticas e sugestões sobre a interface, o desempenho e a qualidade da imagem e do áudio oferecidos, entre outros aspectos; assim como são apresentadas dúvidas sobre o funcionamento de tais programas e suas posteriores versões.

Essas declarações são, algumas vezes, respondidas pelos programadores que, a depender das perguntas e dos comentários, esclarecem e agradecem aqueles que se

192

Disponível em: https://www.reddit.com/r/Piracy/comments/7bx0ow/leonflix_a_desktop_app_for_watching_movies_and_tv/> Acesso em: 29, ago, 2019.

interessaram por seu trabalho – percebi que algumas críticas, consideradas vulgares e/ou desrespeitosas¹⁹³, são, em grande parte, ignoradas pelos desenvolvedores. Tais interações são relevantes àqueles que criam: às sugestões construtivas do público – sejam as propostas por outros usuários familiarizados com tecnologia “pirata”, ou propostas por usuários com menos experiência junto à tecnologia – os programadores concedem maior atenção, desencadeando diálogos escritos mais intensos com tais partícipes, até que ocorra uma explicação satisfatória (a ambos).

Essas interações compartilham conhecimento entre desenvolvedor e demais usuários do *Reddit*, possibilitando que aquele acrescente a seu repertório de saber novas questões técnicas. O programador também pode perceber limitações de sua criação que antes não lhe eram perceptíveis, muito em razão de sua formação social, cultural, econômica e geográfica. Como por exemplo, a lacuna da inclusão de legendas referentes a determinadas línguas (geralmente estranhas ao ocidente) para que outros grupos e populações pudessem compreender os vídeos, em sua maioria em inglês, transmitidos pelos programas de vídeo.

O compartilhamento do conteúdo em *streaming* se dá, assim, a partir do repasse e da absorção cognitiva dos sites/programas em que está disponível – através de lançamentos, divulgação de links e de nomes de programas. Os *subreddits* oportunizam potenciais acessos ao entretenimento – tal qual a estrutura de programas P2P –, assim como a manutenção e o aprimoramento dos espaços (programas) onde são ofertados conteúdo em *streaming*: ao mesmo passo em que divulga, difunde e compartilha a possibilidade de acesso a determinada criação, os fóruns também oportunizam a coprodução de tais meios a partir de diálogos instaurados entre programadores e outros usuários ativos em tais fóruns.

Abaixo, exponho brevemente a apresentação (título com pequena descrição) do lançamento do programa Leonflix – um serviço gratuito de *streaming* de filmes, documentários e TV shows –, assim como as interações que o programador de tal serviço estabeleceu com os usuários que comentaram a divulgação de seu trabalho:

¹⁹³ Muitos comentários se utilizavam de linguajares considerados obscenos, de modo a insultar a criação dos desenvolvedores ou, então, estes eram ultrajados a partir de comparações a outros programas julgados de melhor funcionalidade – comparações estas que depreciavam o trabalho do desenvolvedor.

[Release] Leonflix - A desktop app for watching movies and TV shows with no ads or viruses. It works as a web scraper and scrapes file/video hosting sites such as Openload for raw video files, and streams them.¹⁹⁴

[...]

USUÁRIO 1 - Thanks very much for your hard work. please keep it updating with any features. Not going to leave it any time soon.¹⁹⁵

PROGRAMADOR - Thanks for the feedback! I'm very excited about the many features in store for y'all!¹⁹⁶

[...]

USUÁRIO 2 - Open source?¹⁹⁷

PROGRAMADOR - As of now, it's closed source simply because it's easier to avoid the back-and-forth going on between Kodi addon developers and the developers at openload in regard to their content protection.¹⁹⁸

USUÁRIO 2 - Would it be possible to make it partly open source though? (the frontend/ui for example) I can definitely understand wanting to make the scraping part a secret though.¹⁹⁹

PROGRAMADOR - Sure, I don't mind releasing the frontend.²⁰⁰

[...]

USUÁRIO 3 - This is lovely! Is it possible to add some sort of language filter? I mean, you could add some sources from other countries soon.²⁰¹

¹⁹⁴ Em português: “[Lançamento] Leonflix - Um aplicativo de desktop para assistir filmes e programas de TV sem anúncios ou vírus. Ele funciona como um extrator da Web e extrai sites de hospedagem de arquivos/vídeos como o Openload para arquivos de vídeo brutos e os transmite. (Tradução minha).

¹⁹⁵ Em português: “Muito obrigado pelo seu trabalho duro. Mantenha-o atualizado com todos os recursos. Não vou deixar de usá-lo tão cedo.” (Tradução minha).

¹⁹⁶ Em português: “Obrigado pelo feedback! Estou muito empolgado com os muitos recursos disponíveis para vocês!” (Tradução minha).

¹⁹⁷ Em português: “É em código aberto?” (Tradução minha).

¹⁹⁸ Em português: “No momento é em código fechado simplesmente porque é mais fácil evitar a alternância entre desenvolvedores de complementos do Kodi e os desenvolvedores do Openload em relação à proteção de conteúdo.” (Tradução minha)

¹⁹⁹ Em português: “No entanto, seria possível torná-lo parcialmente aberto? (o frontend/interface do usuário, por exemplo). Eu definitivamente posso entender a sua escolha em tornar a parte do *scraping* um segredo.” (Tradução minha).

²⁰⁰ Em português: “Claro, não me importo de divulgar o frontend.” (Tradução minha).

²⁰¹ Em português: “Isso é adorável! É possível adicionar algum tipo de filtro de idioma? Quero dizer, você pode adicionar algumas fontes de outros países em breve...” (Tradução minha).

PROGRAMADOR - Thanks for the feedback! I'd love to make it more globally accessible. I will definitely look into scraping for sources in other languages!²⁰² (REDDIT LEONFLIX RELEASE, 2017).

É possível perceber, mesmo com a sintética seleção de interações apresentadas acima, que o *r/Piracy* não somente compartilha a comunicação da existência de um novo serviço no mercado “pirata” – mobilizando, potencialmente, usuários consumidores e propagadores de tal lançamento em outros fóruns e espaços digitais –, como também fomenta correspondências de cooperação destacando o aspecto solidário do *subreddit*.

Essas características são interessantes, pois reproduzem, de modo menos automático, a cultura P2P/*torrent* a que a “pirataria” digital esteve/está habituada há quase duas décadas. O compartilhamento, a solidariedade e a cooperação de ideias sobre/de potenciais acesso, como mostrei, ainda podem ser percebidos em comunidades familiarizadas com a “pirataria” a partir da manifestação da criatividade e dos desejos de agentes interessados no consumo e no conhecimento de mecanismos mediadores de entretenimento que renunciam aos direitos autorais.

A partir de comentários que apresentam sugestões e críticas consideradas relevantes, não apenas pelos desenvolvedores, mas também por outros partícipes que apoiam tais ideias – a partir da doação de “karmas” e/ou de novos comentários aprovando tais observações –, é que os programas/sites de *streaming* experienciam ajustes para melhor atender seu público. As sugestões e críticas acatadas pelos programadores geralmente são manifestadas em novas versões dos programas/sites que, igualmente, são lançadas junto aos *subreddits*²⁰³. Desse modo, mídias sociais como o *Reddit*, e seus espaços dedicados à discussão da “pirataria” digital, compartilham e coproduzem, com outros usuários, meios de acesso artesanal e comunitário.

Contudo, como propõem Mahmood (2006) sobre a agência de um movimento pietista de mulheres no Egito, e Kerr (2016) junto aos rappers *underground* da Tanzânia, a capacidade de agência dos atores não está limitada ao binômio sujeição/dominação, mas sim a variadas outras formas de colonizar a norma/ordem. Indo ao encontro de tais

²⁰² Em português: “Obrigado pelo feedback! Eu adoraria torná-lo globalmente mais acessível. Definitivamente vou procurar fontes em outros idiomas! (Tradução minha).

²⁰³ É possível dizer que, ao longo de minha etnografia, as novas versões de sites/programas de *streaming* considerados “piratas” foram influenciadas/inspiradas por sugestões e demandas de usuários participativos das comunidades dedicadas à “pirataria” no *Reddit*. Pude perceber tal relação quando do fórum de lançamentos desses serviços, em que desenvolvedores estabeleciam diálogos com outros usuários, que o teor da interação se aproximava do acolhimento de ideias apresentadas anteriormente em fóruns.

perspectivas, os programadores “piratas” não se opõem completamente à indústria: os canais considerados ilegais oferecem ao consumidor produções de grandes estúdios, sendo prestigiados por disponibilizarem conteúdo em cartaz nos cinemas, ou conteúdos recentes. Além de que, o formato de tais plataformas é muito semelhante às plataformas de serviços comerciais, sugerindo menos uma noção de oposição, mas de um modelo a ser seguido e habitado nas “margens”.

5.2.2 Produções de rotas alternativas para o acesso

Outra circunstância, em que a colaboração e a partilha de informações dinamizam e atualizam o compartilhamento do *streaming*, se dá quando os programas utilizados pelos usuários deixam de satisfazer – completa ou parcialmente – a estes. Nesses casos, estes agentes criam fóruns solicitando, a outros atores conectados às comunidades “piratas”, sugestões de serviços que atendam suas necessidades específicas.

Geralmente, a tais solicitações seguem-se palpites sobre sites/programas capazes de substituírem os recursos sociotécnicos considerados insatisfatórios. Essas sugestões se manifestam através da escrita de nomes de programas e de links que redirecionam o usuário ao site ou programa. Muitas vezes os participantes do fórum também discorrem sobre suas experiências pessoais junto às plataformas sugeridas, apontando os prós e os contras de suas indicações. A essas recomendações é possível identificar, por vezes, agradecimentos do autor do fórum – que se expressam através de doação de “karmas” ou da escrita de mensagens de reconhecimento sobre as indicações e informações.

Em se tratando dos motivos da procura por novos serviços, esses podem ser inúmeros. Contudo, as razões mais recorrentes, apresentadas a mim, para o abandono (e substituição) do uso de determinadas plataformas envolviam a baixa qualidade da resolução da imagem, e *bugs* (problemas técnicos) – como o congelamento da imagem e demais obstáculos para assistir e ouvir os *downloads* de conteúdo desejados.

Após a exposição dos motivos que fazem o criador do fórum procurar fontes de entretenimento que melhor lhe atendam, é possível observar outros usuários manifestarem auxílio frente às adversidades apresentadas em tal espaço. Muitas dessas assistências são suscitadas por usuários mais familiarizados com a linguagem técnica de tais programas; por usuários que vivenciaram as mesmas experiências, ou experiências

semelhantes com o site/programa em questão; ou até mesmo por partícipes do fórum que anunciam palpites amadores a fim de ajudar e/ou ganhar “karmas”.

Em 2017 um usuário do *Reddit* criou um fórum junto ao *r/PopCornTime* solicitando alternativas ao *Popcorn Time* – uma plataforma gratuita (e considerada “pirata”) de *streaming* de vídeo –, já que o programa lhe estava apresentando falhas técnicas, tanto no momento do *download* dos vídeos, quanto no momento do consumo de tais *downloads*.

A seguir apresento a solicitação de tal usuário, assim como parcela dos 28 comentários que integraram a dinâmica de compartilhamento de informação sobre as irregularidades relatadas pelo autor do fórum. Ressalto que, os dois primeiros comentários – que explicitaram possíveis causas e soluções ao transtorno narrado – demonstraram ser de pessoas com experiência na área da tecnologia e com conhecimento sobre “pirataria” digital, recebendo, assim, mais “karmas”/pontos daqueles que visualizaram tal tópico em comparação àqueles que manifestaram comentários posteriores e menos elaborados.

Alternative?

Are their any alternatives to popcorn time? I'm having trouble downloading many shows to watch them. Or even once they are downloaded they freeze up at times. Any alternatives or solutions are welcome. Thanks!²⁰⁴

USUÁRIO 1 - Shows are freezing because not enough seeders, especially on old shows/seasons. Thats how torrents work. Nothing that Popcorn Time can do about it, it has no control over this. Best solution is find a full season(s) torrent as they are the ones that usually have the most seeders, and load it in Popcorn Time (by torrent file or magnet link). Everything else will continue from there as usual.²⁰⁵ (Comentário recebeu 7 pontos).

USUÁRIO 2 - Do torrents 100% download? If not, it means there are not enough seeds (you can check top right), if it's 100% downloaded and it still freezes it could be a problem with the player itself, have you tried using vlc? Some safe alternatives that i know of, but wouldn't recomend are: Kodi+addons: interface is shit, slow, needs lots of addon to work properly;

²⁰⁴ Em português: “Alternativas. Existem alternativas ao PopcornTime? Estou tendo problemas para baixar muitos programas para assisti-los. Ou, mesmo depois de baixados, eles congelam a imagem às vezes. Quaisquer alternativas ou soluções são bem-vindas. Obrigado!”

²⁰⁵ Em português: “A melhor solução é encontrar um *torrent* com a temporada completa, pois são os que geralmente têm mais *seeders*, e carregá-lo no *Popcorn Time* (por arquivo de *torrent* ou link magnético). Todo o resto continuará a partir daí, como de costume. (Tradução minha).

Strem.io+addons: interface is a little better than kodi, but still shit imho, needs addons that in most cases do not get updated over time. (gimme karma points pls :))²⁰⁶ (Comentário recebeu 4 pontos).

USUÁRIO 3 - OpenPlex : Search for Movies/TV shows available to watch for free - <https://github.com/invu/openplex-app> (Comentário recebeu 2 pontos).²⁰⁷

USUÁRIO 4 - There's a new torrent client called web torrent which has streaming abilities. It's not a total replacement but it does the trick for me.²⁰⁸ (Comentário recebeu 1 ponto). (REDDIT POPCORN TIME – ALTERNATIVE? 2017)

Interações semelhantes ocorrem quando populares sites/programas de *streaming* são retirados do ar. Estes casos também mobilizam solicitações de alternativas aos serviços que antes integravam parte da vida dos usuários. Com o objetivo de receberem sugestões de novos serviços que poderiam suprir a inoperância do antigo meio de acesso utilizado, atores criam fóruns à procura de compartilhamento de informação, conhecimento e sugestões de outros usuários.

Realizando um paralelo com a pesquisa de Danze (2017), é interessante perceber a produção de rotas alternativas que decorrem da criatividade das “margens”: a sugestão (e a criação) de novos programas podem ser comparados à produção de novas rotas, novas geografias de acesso. Os fóruns seriam espaços de organização e de decisão sobre quais rotas alternativas tomar, conduzindo usuários a geografias alternativas e que se renovam em face às rotas formais do Estado.

²⁰⁶ Em português: “Os *torrents* são completamente baixados? Caso contrário, significa que não há *seeds* suficientes (você pode verificar no canto superior direito), se o download estiver em 100% e ainda congelar, pode haver um problema com o próprio player, você já tentou usar o VLC? (Tradução minha).

²⁰⁷ Em português: “OpenPlex: pesquise filmes/programas de TV disponíveis para assistir gratuitamente - <https://github.com/invu/openplex-app>. Algumas alternativas seguras que eu conheço, mas não recomendo são: Kodi + addons: a interface é muito ruim, lenta, precisa de muito addon para funcionar corretamente; Strem.io + addons: a interface é um pouco melhor que o Kodi, mas ainda assim, em minha opinião, precisa de addons que na maioria dos casos não são atualizados com o tempo. (Tradução minha).

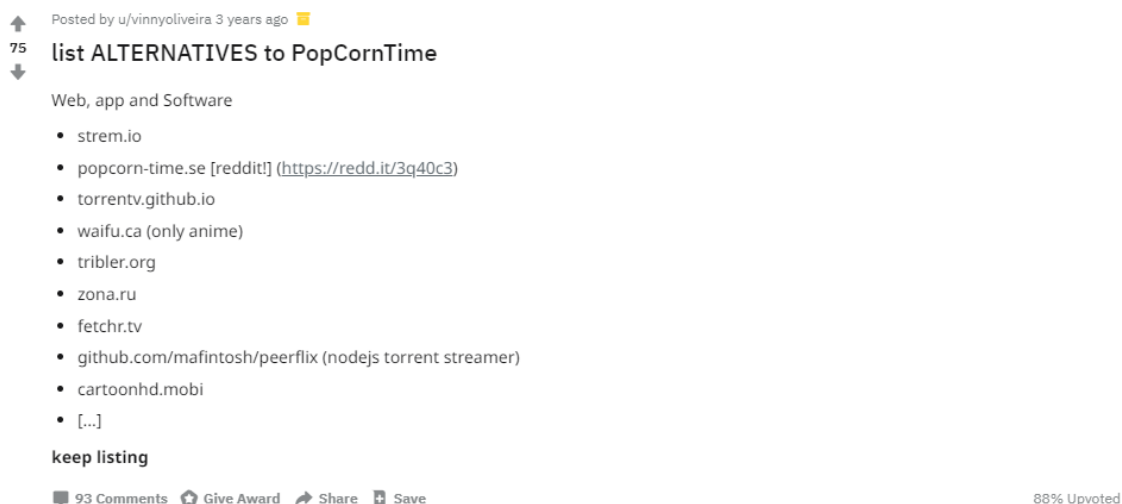
²⁰⁸ Em português: “Existe um novo cliente de torrent chamado web torrent, que possui recursos de *streaming*. Não é um substituto total, mas faz o truque para mim. (Tradução minha).

5.2.3 Compartilhando e solidarizando conhecimento

Há também aqueles que criam tópicos não para buscar auxílio sobre qual serviço utilizar, mas para apresentar alternativas a programas/sites inativos – sem que nenhuma demanda prévia tenha sido realizada por outros atores. Geralmente, esses tópicos apresentam em sua descrição uma lista de novos serviços, assim como instigam a participação dos usuários para que estes somem novos sites/programas à lista sugerida pelo autor. Nestes espaços também é possível perceber a presença de mensagens de agradecimento de usuários pelo compartilhamento do conhecimento de programas.

Como amostra de tal dinâmica, comum entre os fóruns e grupos envolvendo a “pirataria” digital no *Reddit*, apresento abaixo o fórum intitulado “List ALTERNATIVES to PopCornTime” criado em 2015²⁰⁹ junto ao *r/PopCornTime*, assim como parcela de alguns dos 93 comentários que agregaram novos meios de acesso a conteúdo visual:

FIGURA 11 – Lista Alternativa a programa de *streaming* (*Reddit*)



↑ Posted by u/vinnyoliveira 3 years ago

75 list ALTERNATIVES to PopCornTime

↓

Web, app and Software

- strem.io
- popcorn-time.se [reddit!] (<https://redd.it/3q40c3>)
- torrentv.github.io
- waifu.ca (only anime)
- tribler.org
- zona.ru
- fetchr.tv
- github.com/mafintosh/peerflix (nodejs torrent streamer)
- cartoonhd.mobi
- [...]

keep listing

93 Comments Give Award Share Save 88% Upvoted

Fonte: Reddit (novembro, 2015)²¹⁰

²⁰⁹ Período em que o programa de *streaming Popcorn Time* experienciava as primeiras vulnerabilidades em suas atividades devido às disputas legais, e ameaças de disputas legais, com a indústria cinematográfica.

²¹⁰ Disponível em: https://www.reddit.com/r/PopCornTime/comments/3r9356/list_alternatives_to_popcorn_time> Acesso em: 29, ago, 2019.

USUÁRIO 1 - Waifu.ca is a working alternative for anime content. Not perfect, far from it, but it works, and the animes there are generally well-seeded.²¹¹

USUÁRIO 2 – Tribler.

USUÁRIO 3 - I know the interface is not as clean but. But what is the opinion on Kodi with 1Channel for movies and TV Kissanime has the best library of anime show dubbed and subbed that I have found. Doesn't have the best website design and ad block breaks the site but they always have what I am looking for and it always works. So I keep going back.²¹²

USUÁRIO 4 - fetchr.tv - one more service of this kind.²¹³

USUÁRIO 5 - Peerflix (node.js torrent streamer).²¹⁴
(REDDIT LIST ALTERNATIVES TO POPCORN TIME, 2015)

Como demonstrei em outros momentos, o compartilhamento de conhecimento nos *subreddits* dedicados à “pirataria” constitui prática comum em tal meio. Conhecimento, neste caso, refere-se aos saberes que envolvem programas “piratas” adquiridos por meio da experiência dos agentes. O ato de compartilhar tais possibilidades de acesso aponta para a persistência de uma rede de solidariedade característica da “pirataria” digital que encontra, a partir das mídias sociais, novos terrenos de exercício.

5.2.4 Conhecimentos, dados e equivalentes

Como venho argumentando, as dinâmicas de produção de uma rede solidária a partir do compartilhamento de programas de *streaming* de interesse comum em grupos destinados à discussão da “pirataria” digital, assemelham-se às práticas de compartilhamento observadas em programas P2P/*torrent*. Isso porque mantêm aspectos fundamentais de tais práticas, como a cooperação ao acesso; a instigação à cooperação; e a partilha de informação/dados.

²¹¹ Em português: “Waifu.ca é uma alternativa funcional para conteúdo de anime. Não é perfeito, longe disso, mas funciona, e os animes geralmente são bem-semeados.” (Tradução minha).

²¹² Em português: “Eu sei que a interface não é tão limpa. Mas qual é a opinião sobre o Kodi no 1Channel para filmes e TV Kissanime que tem a melhor biblioteca de programas de anime dublado e legendado que eu encontrei? Não possui o melhor design de site, e o bloco de anúncios quebra o espaço, mas eles sempre têm o que estou procurando e sempre funciona. Então eu continuo voltando. (Tradução minha).

²¹³ Em português: “Fetchr.tv - mais um serviço desse tipo. (Tradução minha)

²¹⁴ Em português: “Peerflix (streamer de torrents do node.js). (Tradução minha).

Ainda que as sugestões manifestadas através de comentários em fóruns não indiquem necessariamente o compartilhamento do conteúdo – as pessoas podem ou não acatar as recomendações que lhes foram dedicadas –, estas (as sugestões) parecem indicar que há uma adaptação das práticas de compartilhar que basearam a “pirataria” digital através do P2P e do *torrent*.

Tal adaptação reforça a correlação entre o compartilhamento e o acesso. Contudo, no cenário aqui analisado, essa correspondência se faz adotando novas práticas de aproximação e/ou de fruição do conteúdo que não mais dependem de estruturas digitais baseadas no partilhamento automático como condição de acesso, mas sim de uma estrutura digital mobilizada voluntariamente por aqueles que desejam expressar algo e aqueles que desejam contribuir com algo.

Também é interessante perceber que a dinâmica de cooperação e voluntariedade que acompanha o contexto do compartilhamento de informações sobre o *streaming* em comunidades “piratas” se assemelha à voluntariedade dos *seeders* em programas *torrent*, quando, em razão da solidariedade de tais atores em manterem seus arquivos disponíveis a outros usuários, o acesso se fazia possível: aqueles que disponibilizam informações/links sobre acesso ao *streaming* atuam como *seeders*, ou seja, como atores que (com seu conhecimento ou com seus dados) estimulam a continuidade dos acessos, enquanto que aqueles que se beneficiam de tais informações – seja se expressando ou apenas lendo o conteúdo dos fóruns (e absorvendo suas informações) – poderiam ser tratados de “leechers”.

Na mesma linha, é possível observar que a informação (e o conhecimento) apresentada pelos integrantes de comunidades “piratas” pode ser interpretada como correspondente dos dados que são transmitidos durante o *download* de arquivos em programas P2P/*torrent*. Significando parte do trajeto até o acesso, a informação, assim como os dados, situa os atores interessados em determinados conteúdos (*leechers*) na mesma condição: tais atores estão interessados em consumir produções de áudio e vídeo e a eles lhes são apresentados atalhos/caminhos para o acesso.

O acesso, no caso dos programas P2P/*torrent*, é liberado após a espera do *download*, ou seja, da completa reunião de dados disponibilizados por outros usuários; enquanto que o acesso ao *streaming* pode se dar após a espera de um comentário, ou seja, da manifestação escrita do conhecimento de outro agente, e do consumo de tais recomendações compartilhadas. Poder-se-ia dizer, no entanto, que enquanto os programas P2P oferecem não apenas o acesso, mas também o consumo – já que os usuários, ao

encontrarem o conteúdo que desejam, logo iniciam o processo do *download* e então o consumo do entretenimento –, os fóruns analisados apenas oportunizam o acesso e não necessariamente o uso, já que aos usuários é disponibilizado somente o conhecimento sobre determinados sites/programas, não sendo possível abordar, com certeza, se os atores fizeram uso de determinadas recomendações e consumiram o conteúdo de seu agrado.

Contudo, ainda que seja possível que as sugestões apresentadas não sejam acatadas por aqueles que solicitam, desejam, ou apenas visualizam tais recomendações – não foi possível a mim constatar a frequência com que autores de fóruns e outros agentes que integram tais espaços acolhem, na prática, as informações e sugestões de outros usuários –, também é possível que usuários de programas P2P/*torrent* não consigam alcançar o consumo das obras que desejam: não raramente os *downloads* de arquivos não são completados, seja em razão de falta de *seeders*, ou por outras questões técnicas. Desse modo, a aproximação que realizo entre as práticas P2P/*torrent* e *streaming* em termos de compartilhamento é direcionada muito mais à questão da possibilidade do acesso do que ao consumo em si.

A partir de tais observações, proponho que as comunidades “piratas” ativas no *Reddit* revelam criatividade que se apropriam de práticas familiares ao surgimento e popularidade da “pirataria” digital, aplicando-as aos modos de funcionamento do *streaming*. Assim, novos modos de compartilhar informação, conhecimento e acesso a determinado conteúdo de imagem e som, são possíveis a partir da engenhosidade das “margens” em gerenciar novas tecnologias e condições de entretenimento.

É importante destacar, também, que tais criatividade exploram as características mais comunitárias da “pirataria” digital operada através da arquitetura P2P, mas que não se opõem, completamente, aos exercícios da indústria: embora o compartilhamento possa apresentar um forte viés ideológico que se opõe à noções da propriedade intelectual (SATURNINO, 2015), o compartilhamento do *streaming* se manifesta de modo a partilhar um arquétipo da indústria, em que plataformas e conteúdo são inspirados e produzidos por estúdios e gravadoras. Nesse sentido, os estudos de Kerr (2016) e de Schuch (2015) são pertinentes, pois permitem observar as “margens” não apenas como espaços antagônicos às representações do Estado, mas também como uma dimensão que é inspirada por estas e que negocia seus interesses frente a padronizações oficiais (e tecnológicas).

Assim, é possível dizer que as expressões observadas nos *subreddits* auxiliam na compreensão das agências “piratas” enquanto produtoras de práticas de manutenção e de

acesso à “pirataria” no cenário em que o *streaming* – formato associado ao declínio da “pirataria” digital – atinge popularidade considerável. Ao mesmo passo, as dinâmicas dos fóruns oportunizam pensar novas rotas de compartilhamento que habitam não apenas as normas, mas também as novas tecnologias.

5.3 O *stream-ripping* e a permanência do provisório

Manifestações do compartilhamento de *streaming* podem ser percebidos, também, em outros contextos mobilizados pelas dinâmicas e esforços de escassez do regime de propriedade intelectual, como quando da inatividade (e retirada do ar) de programas de *stream-ripping*. Basicamente, tais programas, considerados “piratas”, permitem a extração e o armazenamento (nos dispositivos de seus usuários) não-autorizado de áudios e vídeos transmitidos por *streaming*. Ou seja, conservam o conteúdo, a priori instantâneo, a partir de sua conversão em formatos que viabilizam a permanência do entretenimento em computadores, *tablets*, *smartphones*, entre outros artefatos.

Nos últimos anos, tal modo de acessar e de possuir produções musicais e cinematográficas despontou como uma das mais prolíficas ameaças “piratas” da era do *streaming* (IFPI, IPSOS; 2016). Recentemente, tal prática representou certa intimidação à indústria do entretenimento e, gradativamente, foram desencadeadas novas ações legais de atores interessados na proteção de direitos autorais.

Apesar de pouco debatido no meio acadêmico, é possível constatar a importância dessa nova manifestação “pirata” para a indústria – especialmente para a indústria fonográfica – a partir do que apresentam pesquisas e relatórios sobre o consumo digital (IFPI; IPSOS, 2017), e a partir de manifestações públicas de atores engajados com a proteção dos direitos autorais.

De acordo com Josh Friedlander, vice-presidente sênior de análise estratégica de dados da RIAA, o “[...]stream-ripping is one of the biggest challenges in 2018. There have been successful legal actions against major stream-ripping sites like youtube-mp3.org [...] but new ones pop up every day”²¹⁵ (FRIEDLANDER, 2018). E conforme Cary Sherman, diretor da RIAA, uma das maiores dificuldades que a indústria enfrenta

²¹⁵ Em português: “[...] o *stream-ripping* é um dos maiores desafios de 2018. Houve ações legais bem-sucedidas contra os principais programas, como o youtube-mp3.org [...], mas novos programas de extração surgem todos os dias” (FRIEDLANDER, 2018)(Tradução minha).

na atualidade é a prática do *stream-ripping*: “[...] It's trending up, and we want it to trend down because it hurts download sales and streaming revenue, which is the new business model.”²¹⁶ (SHERMAN, 2018).

Relatório divulgado pela IFPI, no ano de 2017, sobre o comportamento do consumidor em treze países²¹⁷ – incluindo o Brasil –, apontou que 35% de todos os usuários da internet utilizam-se da prática do *stream-ripping* (5% a mais do que em 2016) (IFPI; IPSOS, 2017). Em relatório apresentado em 2017 pela IPO (Intellectual Property Office), conjuntamente com a PRS for Music (Performing Right Society), foi demonstrado que a prática do *stream-ripping* cresceu 141% entre os anos 2014 e 2016 no Reino Unido, se tornando um dos meios mais utilizados para acessar conteúdo não-autorizado na região europeia em questão (IPO; PRS, 2017).

De acordo com o relatório anual “Special 301”, relatório estadunidense que avalia e classifica o engajamento de diversos países a respeito da proteção e aplicação global do regime de propriedade intelectual²¹⁸, o comportamento do Brasil referente ao resguardo e à preservação dos direitos autorais encontra um novo obstáculo a partir do *stream-ripping*. Tal prática, de acordo com o relatório norte-americano, apresentou crescimento substancial no país configurando, na atualidade, o terceiro maior canal de “pirataria” online do território²¹⁹ (IIPA, 2017).

5.3.1 Youtube-mp3.org

Um dos casos mais notáveis envolvendo a popularidade do *stream-ripping* e as disputas entre lógicas (mais ou menos restritivas) de acesso, se deu com o programa *YouTube-mp3.org*. Desde 2009, tal plataforma, criada pelo desenvolvedor alemão Philip

²¹⁶ Em português: “[...] O *stream-ripping* está em alta, e queremos que diminua porque prejudica as vendas de download e a receita do *streaming*, que é o novo modelo de negócios.” (SHERMAN, 2018) (Tradução minha).

²¹⁷ Os países abordados pela IFPI em seu relatório são: Austrália, Brasil, Canadá, França, Alemanha, Japão, Espanha, México, Itália, Coreia do Sul, Suécia, Reino Unido e Estados Unidos.

²¹⁸ O *Special 301* é um relatório anual formulado pelo *Office of the US Trade Representative* (USTR) que classifica diversos países em diferentes níveis de observação à proteção e aplicação dos direitos da propriedade intelectual, realizando sugestões sobre o tema às nações analisadas, e até mesmo aplicando sanções caso os países não observem os acordos firmados.

²¹⁹ O relatório aponta que o site *downloadtube.com* recebeu mais de dois milhões de visitas individuais entre os meses de outubro a dezembro de 2016, e que o site *YouTube-mp3.org* – hospedado fora do país, mas com uma versão local – recebeu mais de 24 milhões de visitas individuais somente em dezembro de 2016. (IIPA, 2017).

Matesanz, permitia a seus usuários realizarem o *download* de vídeos e músicas do site *Youtube*, um dos sites de compartilhamento de vídeo mais populares do mundo. Assim como muitos meios “piratas”, o *YouTube-mp3.org* atravessou alguns anos lidando com ameaças legais de atores interessados na proteção de direitos autorais.

Matesanz argumentou que a proposta de sua criação não apresentava ilegalidades, comparando seu site a um “gravador de fitas cassetes” – a comparação se deu em razão de que cópias junto a tais gravadores eram permitidas. A resposta do Youtube foi a de bloquear o site de Matesanz, e a reação deste foi a de propor um abaixo-assinado (MATESANZ, 2012) requerendo maior diálogo das empresas distribuidoras de música (como o *Youtube* da *Google*) com o público consumidor sobre as possibilidades de fruição da música²²⁰.

Com mais de 4 milhões de assinaturas apoiando a demanda de Matesanz, o *YouTube-mp3.org* voltou a ter acesso aos vídeos do Youtube. Contudo, o site foi processado por uma coalizão de gravadoras (como Sony, Warner e Universal Studios) e acusado, sobretudo, de violar direitos autorais de terceiros. Matesanz foi condenado²²¹, dentre outras punições, a transferir seu direito sobre o domínio do site em questão à RIAA e encerrar, assim, as atividades do *ripper*.

A cadeia de acontecimentos que permeou as atividades, assim como as disputas de lógicas sobre acesso a conteúdo do *YouTube-mp3.org*, é aqui ressaltada não por sua singularidade – já que ao longo das últimas duas décadas dezenas de serviços, programadores e demais envolvidos em práticas digitais consideradas ilegais perceberam-se em situação semelhante –, destaquei tal caso para demonstrar a importância atual do fenômeno do *stream-ripping* no contexto da “pirataria” digital; assim como para reforçar

²²⁰ Junto à página do abaixo-assinado, Matesanz elaborou a seguinte carta endereçada à Google/Youtube: “For decades people were allowed to take a private copy of a public broadcast. You could record the radio program with a cassette recorder or make a copy of your favorite movie by using a video recorder. All these techniques have been opposed heavily in its early years by the big media companies who didn't want the public to have such technology. They did describe such technology as criminal and as a threat to their business e.g. the 1980s campaign *Home Taping Is Killing Music*. Several years later history is about to repeat: Google has teamed up with the RIAA to make the same claims against all sorts of online recording tools for their 21st century broadcasting service: YouTube (“Broadcast yourself”). [...] This petition is also directed towards Neelie Kroes who is responsible for the Digital Agenda at the European Commission: I am asking her to make sure that European consumers continue to have the same rights in Online-Broadcasting they have in Offline-Broadcasting.” (MATESANZ, 2012).

²²¹ A sentença de tal julgamento (UNITED STATES DISTRICT COURT CENTRAL DISTRICT OF CALIFORNIA Case No. 2:16-cv-07210-AB-E [PROPOSED] FINAL JUDGMENT AND PERMANENT INJUNCTION) está disponível online e pode ser acessada através do seguinte link: <<https://cdn.mbw.44bytes.net/files/2017/09/yoump3prop.pdf>>.

a perspectiva de que a “pirataria” é produzida e mobilizada a partir (e não somente contra) das relações de poder que condicionam sua existência.

Também é importante ressaltar, novamente, como a prática “pirata” transcende as posições de resistência e dominação: as agências criativas que produzem, atualizam e distribuem os programas de *stream-ripping* não se opõem inteiramente à indústria. Não há uma completa negação, nem objetivo de destruição da indústria e/ou de suas produções, já que tais ferramentas de extração, em sua majoritária finalidade, apenas oportunizam maior convencionalidade e praticidade ao consumo das produções da indústria. Ou seja, para além, e/ou para junto, da dominação e da resistência, também opera a criatividade sobre os usos e colonizações das normas e das ordens (MAHMOOD, 2006).

5.3.2 Adaptar para possuir

Contextualizando a prática da extração pelos *rippers*, a análise, nesse momento, através de duas dimensões relacionadas: i) o compartilhamento de sites e programas de *stream-ripping* em comunidades “piratas” no *Reddit*, dedicando maior atenção ao *software Deezerloader*; ii) a adaptação do procedimento do *download* à tecnologia *streaming* a partir de processos de bricolagem para atender demandas relacionadas ao sentimento de posse de conteúdo sonoro e imagético (como abordado no capítulo anterior).

Amplio a análise do *stream-ripping* para além da questão do compartilhamento não somente em razão da novidade da prática enquanto meio popular de alcance a bens de acesso não-autorizado, mas porque considero tal ferramenta de extração um expoente de aproximação aos modos de experienciar conteúdo da tecnologia P2P/*torrent*.

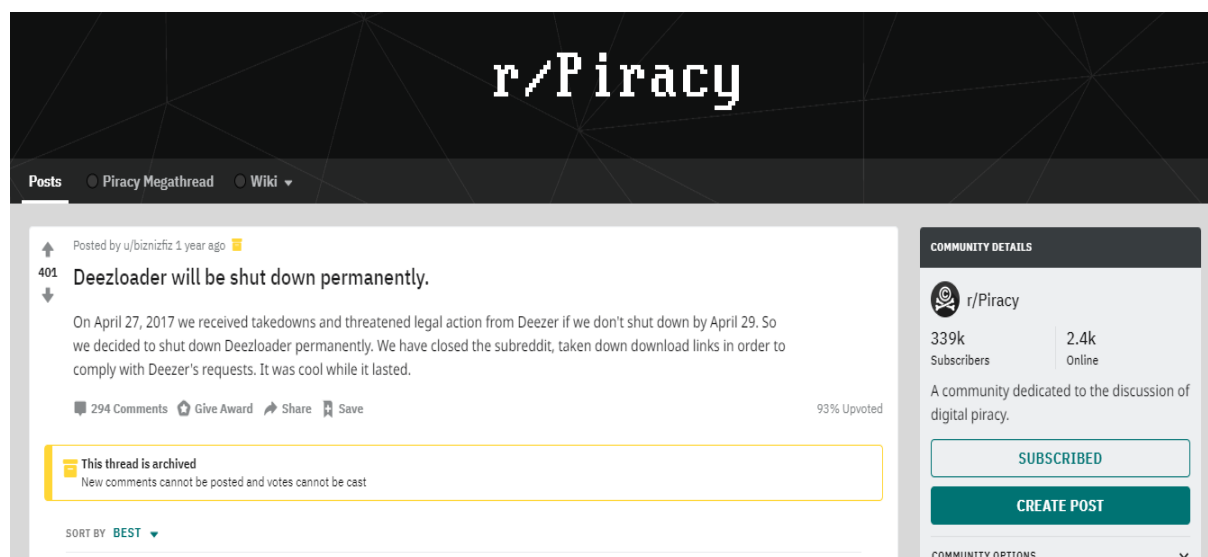
Para além do compartilhamento realizado através de comunidades no *Reddit*, o *stream-ripping* promove a adaptação do *download* à transmissão instantânea e destaca o agenciamento dos atores em adaptarem os recursos que possuem a suas necessidades/desejos.

5.3.2.1 Semeando nostalgia

Apesar de o Youtube configurar como o site de *streaming* mais visado pelas práticas de “ripping” (IPO; PRS, 2017), a plataforma Deezer, também apresenta uma relação conflitiva com tal prática de extração. Esforçando-se para evitar o *download* das músicas de seu serviço, a empresa francesa recorreu, em 2017, à lei DMCA, deslocando os repositórios em que o *stream-ripping* *Deezloader* e outros extratores similares estavam hospedados.

A primeira inatividade do *ripper* em razão da violação de direitos autorais suscitou a manifestação de um de seus desenvolvedores no *r/Piracy*. Em escrita breve, foi comunicado aos usuários do extrator sua situação legal juntamente com o anúncio de seu encerramento. À tal declaração seguiram-se cerca de 300 comentários expressando decepção pelo fim da ferramenta; jocosidades sobre a possibilidade de regeneração do serviço; e alternativas ao *ripper* – como criações de outros programadores que divulgaram em tal espaço suas produções e projetos:

FIGURA 12 – Deezloader comunicado



Fonte: Reddit (abril, 2017)²²²

USUÁRIO 1 - Thank you very much for this great tool!²²³

USUÁRIO 2 - There is already a working alternative. Android .apk works great. <https://gitlab.com/DeezerDownloader/DeezerDownloader/tags>²²⁴

USUÁRIO 3 - Hijacking this thread, but my downloader is in active development. You can find it [here](#).²²⁵

USUÁRIO 4 - There is a clone of the 2.1.2 repo with my old improvements [here](#) (link). Feel free to fork this, but I will likely not be developing it further for a long time if at all. (REDDIT DEEZLOADER WILL BE SHUT DOWN PERMANENTLY, 2017).²²⁶

A partir de então difundiram-se, em diversos fóruns “piratas”²²⁷ no Reddit, questionamentos e solicitações sobre programas com funcionalidade e qualidade semelhantes ao *Deezloader* nas comunidades estudadas. A seguir, destaco três tópicos criados a fim de apresentarem meios alternativos ao *ripper* em questão. Esses espaços contaram com interações de usuários a partir do compartilhamento de *links* e de nomes de programas/sites com a mesma função do serviço desabilitado:

Alternatives to Deezloader?

Been trying to get Deezloader up and running, but no luck. You folks know of any good alternatives? Thanks! :) (REDDIT ALTERNATIVES TO DEEZLOADER? 2018) (tal solicitação obteve 1 resposta apresentando o link de um novo domínio para o programa em questão)²²⁸

²²³ Em português: “Muito obrigado por esta maravilhosa ferramenta!” (Tradução minha).

²²⁴ Em português: “Já existe uma alternativa operativa. O .apk para Android funciona muito bem. <https://gitlab.com/DeezerDownloader/DeezerDownloader/tags>

²²⁵ Em português: “Sequestrando este tópico, mas meu downloader está em desenvolvimento ativo. Você pode encontrá-lo aqui.” (Tradução minha).

²²⁶ Em português: “Existe um clone do repo 2.1.2 com minhas antigas melhorias aqui (link). Sinta-se à vontade para usar, mas provavelmente não o desenvolverei por muito tempo. (Tradução minha).

²²⁷ Após ameaças legais, a principal comunidade dedicada à discussão sobre o Deezloader no Reddit se tornou uma comunidade fechada, que apresenta aos usuários externos a mensagem “r/deezloader is a private community The moderators in this community have set it to private. You must be a moderator or approved submitter to visit.” (REDDIT DEEZLOADER, 2018).

²²⁸ Em português: “Alternativas ao Deezloader?” “Estou tentando colocar o Deezloader em funcionamento, mas sem sorte. Vocês conhecem alguma boa alternativa? Obrigado! :)” (Tradução minha).

DeezLoader alternatives?

Guys, now that DeezLoader had been taken down, can you suggest any good alternatives? (REDDIT DEEZLOADER ALTERNATIVES? 2018) (tal solicitação obteve 13 comentários com indicações de novas alternativas de programas/sites similares ao Deezloader).²²⁹

Good alternative to deezloader?

I heard about this thing SM loader, is it good? Can I like, make a playlist, then download the whole playlist into my hard drive in FLAC? sorry for my noobiness. (REDDIT GOOD ALTERNATIVES TO DEEZLOADER? 2018) (tal solicitação obteve 12 comentários com indicações de novas alternativas de programas/sites similares ao Deezloader).²³⁰

Mapeando as interações relativas aos desdobramentos da existência do Deezloader, me foi possível identificar esforços de usuários do Reddit em tornar o extrator ativo novamente.

Nos fóruns que tratavam sobre o *software*, havia certa inquietação entre os usuários do *ripper*, muitos destes atribuindo a instabilidade do serviço a certo amorismo de seus administradores: alguns usuários mencionaram que hospedar tais ferramentas em sites norte-americanos demandavam cuidados maiores do que os então tomados, sugerindo outras localidades geográficas, tais como o leste europeu e a Rússia.

Sugestões de novas plataformas para hospedar a ferramenta também se destacaram logo após a inatividade do programa, assim como um usuário que se mobilizou a disponibilizar o *checksum* e o link magnético (*magnet link*) dos arquivos do *Deezloader* para que outro agente pudesse hospedá-lo possibilitando, assim, seu regresso (ainda que não em definitivo). Ao fim das viabilidades de “ressuscitar” o extrator de *streaming*, o autor da mensagem escreve: “Keep seeding you goddamn leeches!” – em português, “Continuem semeando seus leechers!”.

Seguido, imediatamente, da disponibilização de *links* para a hospedagem do serviço em questão, um usuário da comunidade se manifestou escrevendo: “I’m hosting!” (“estou hospedando” em português), frase seguida de um *link* que direcionava os demais integrantes do espaço ao *download* do *Deezloader*. A hospedagem *do software* por outros

²²⁹ Em português: “Alternativas ao Deezloader?” “Pessoal, agora que o DeezLoader foi retirado, vocês podem sugerir boas alternativas? (Tradução minha).

²³⁰ Em português: “Alguma boa alternativa ao Deezloader?” “Eu ouvi sobre o SM loader, é bom? Será que eu poderia fazer uma playlist e depois fazer todo seu download em FLAC? Desculpe, sou novato por aqui.” (Tradução minha).

usuários do Reddit e integrantes de comunidades relacionadas ao extrator em questão é interessante para ressaltar o que venho argumentando: a readaptação da estrutura de compartilhamento P2P/*torrent* em redes sociais para o (potencial) acesso a sites e programas de *streaming*.

O ato de hospedar um serviço que se encontra fora do alcance de muitos usuários foi salientado pelos membros da comunidade como um feito produtor de “um mundo melhor”²³¹, assim como um feito heroico: “[...] Not all heroes wear capes.<3”²³² (REDDIT DEEZLOADER REBORN V 3.1.0, 2018 a). Como forma de reconhecimento pelo estimado ato, o autor da hospedagem do *Deezloader* foi contemplado com centenas de manifestações de agradecimento e de “karmas”, chegando a receber o “Reddit Gold”, uma funcionalidade que encoraja o comportamento de determinado usuário e simboliza grande aprovação e atribuição de prestígio no Reddit.

A consagração do usuário que hospedou o *Deezloader* foi seguida de manifestações que exaltavam a analogia com a estrutura P2P/*torrent*:

USUÁRIO 1 - Shoutout to the 2 people currently seeding.²³³

USUÁRIO 2 - *Seeding...*²³⁴

USUÁRIO 3 - I will start seeding after download. In case its needed, I can host on some faster file share. Like soulseek or even direct transfer to whoever needs it :)²³⁵

USUÁRIO 4 - Just started it on my server, I'll be seeding this until the HD fails!²³⁶

USUÁRIO 5 – SEED²³⁷

²³¹ Nas palavras do usuário que comentou a ação do criador de um espaço para hospedar o *Deezloader*: “You make this world a better place”. Em português: “Você faz desse mundo um lugar melhor”. (REDDIT DEEZLOADER REBORN, 2018).

²³² Em português: “Nem todos os heróis usam capas <3” (Tradução minha).

²³³ Em português: “Um alô para as duas pessoas que estão semeando/seeding” (Tradução minha)

²³⁴ Em português: “Semeando...” (Tradução minha).

²³⁵ Em português: “Começarei a semear após o download. Caso seja necessário, eu posso hospedar em um compartilhamento de arquivos mais rápido. Como o Soulseek ou mesmo transferência direta para quem precisa :)” (Tradução minha).

²³⁶ Em português: “Acabei de iniciar no meu servidor, vou semear até o HD falhar!” (Tradução minha).

²³⁷ Em português: “Semeie” (Tradução minha).

(REDDIT DEEZLOADER REBORN V 3.1.0, 2018).

“Semear” se tornou, na conjectura de obstáculos de acesso ao *Deezloader*, um arranjo improvisado de resgate e readaptação da cultura e da prática de compartilhamento P2P/*torrent* a um novo formato de interação e de tecnologia. Compartilhar conhecimento, *links*, hospedagens, e demais elementos que facilitam o acesso a determinado conteúdo são fortemente encorajados e apreciados pelos integrantes das comunidades “piratas”, suscitando reverenciamentos semelhantes àqueles destinados aos agentes que “semeavam”/“semeiam” arquivos em formatos P2P/*torrent*²³⁹ (CESAR, 2011, 2013; VALENTIM, 2017).

De modo geral, o ato de “semear” ou compartilhar arquivos/*links*, não cessa em razão do formato “pirata” de tecnologia, ele se atualiza, podendo se reproduzir junto a outros meios de acesso.

5.3.2.2 Baixando o *streaming*

A extração (*ripping*) de material não passível de *download*, ou seja, a extração de material não copiável/transferível/descarregável, reproduz – assim como o compartilhamento realizado através de fóruns e comunidades “piratas” – convencionais práticas de “pirataria” digital que revisitam as redes sociotécnicas da tecnologia P2P de acesso. Isso porque tal modo de extração de conteúdo de *streaming* permite ao usuário que conserve o bem visual ou sonoro desejado, oportunizando ao agente certa margem de liberdade frente aos possíveis modos de experienciar e consumir conteúdo que serviços legais de *streaming* não oferecem, ou oferecem de modo limitado.

²³⁸ Em português: “Arquivos disponíveis e semeando” (Tradução minha).

²³⁹ Por exemplo, em se tratando de recompensas baseadas nos comportamentos solidários dos usuários, Cesar (2011; 2013), que estudou programas de compartilhamento que operavam com o protocolo *torrent*, observa que a prática da partilha forma códigos de conduta entre os atores (que se consideram “piratas”), tais como: a manutenção do arquivo online para que ocorra um ciclo de trocas junto a outros usuários e o reconhecimento (prestígio) de outro usuário que publicou ou que manteve seu arquivo junto à comunidade. Não acatar tais regras que prezam a colaboração e a vitalidade da distribuição de conteúdo acarreta a estigmatização através da designação do usuário como *leecher* – sanguessuga –, termo relativo à exploração de outros usuários, sem que se faça uma contribuição junto à comunidade.

Percebendo correspondências que extrapolavam o compartilhamento de conhecimento e informação sobre sites/programas de *stream-ripping*, busquei compreender o que atraía usuários a praticarem tal extração.

Entre os meses de janeiro a maio de 2018 foram realizadas entrevistas semiestruturadas com usuários do Reddit que integravam comunidades destinadas à discussão da “pirataria” e do *stream-ripping*. As entrevistas basicamente continham uma pergunta ampla que buscava compreender as razões pessoais daqueles que se valiam da prática da extração de *streaming*. Das dezenas de usuários que abordei, 39 me retornaram apresentando os motivos que os mobilizavam a fazer uso do *stream-ripping*. Estes interlocutores possibilitaram compreender que a prática “pirata” em questão muito se assemelha às motivações que envolvem os usos dos *torrents*, especialmente no que concerne às expectativas de experimentação do conteúdo pelo consumidor.

As justificativas apresentadas envolvem: a possibilidade de consumir músicas/vídeos offline, já que nem todas as plataformas viabilizam tal alternativa – e nem todos os países apresentam uso de dados ilimitados de internet; o desejo de organizar uma biblioteca pessoal de músicas/vídeos; o desconforto com a incerteza/temporalidade que envolve o acesso a conteúdo nas plataformas – já que, especialmente nas plataformas de vídeo, as produções podem sair do catálogo sem que o assinante tenha ciência prévia de tal ato; a ausência de publicidade e de *buffering*; as resoluções de vídeos não oscilam caso a internet apresente qualidade inferior; a dispensabilidade de assinar múltiplos serviços; a possibilidade de evitar a exibição/sugestão de *playlists* aleatórias; a oportunidade de consumir conteúdo que não está disponível em determinadas regiões; a gratuidade econômica; a conveniência de realizar o *download* de um vídeo em resolução 4K; a viabilidade de transferência do conteúdo a outros dispositivos – já que usualmente os serviços permitem o *download* apenas se este for consumido em seus aplicativos; a face política que instiga o boicote à indústria do entretenimento.

Tais razões foram, em sua maioria, abordadas em capítulos anteriores, e sugerem que a “pirataria” digital, na atualidade, é um fenômeno que delinea a tecnologia *streaming*, mobilizando não somente variáveis econômicas e legais, mas também sociais, geográficas e perceptivas²⁴⁰. Ainda que não queira me repetir pormenorizando as justificativas à prática do *stream-ripping* que foram analisadas anteriormente, penso que o sentimento de posse/controlar frente ao entretenimento que se quer consumir/ou que se

²⁴⁰ De acordo com Csordas (2008), os humanos experienciam e percebem o mundo de modo a ressignificar as relações sociais.

consome é potente para pensar aproximações entre a transmissão instantânea e o *download* característico da “pirataria” digital convencional²⁴¹.

Simbolizando certa nostalgia, o ato de extrair para possuir, manter ou conservar o conteúdo desejado, oportuniza ao usuário reviver o papel do possuidor, daquele que possui margens de controle sobre o conteúdo que quer experimentar – papel que a indústria do entretenimento oferece, em certa medida, ao consumidor desde, aproximadamente, os anos 1960. A atração de deter o domínio sobre o consumo apresenta-se hoje como uma das maiores demandas frente ao *streaming*: instantânea, a tecnologia privilegia o imediato, o agora, em contraponto ao consumidor que se habituou a deter produções digitais e físicas.

A carência em oportunizar ao usuário a possibilidade de ser o possuidor do conteúdo não necessariamente o afasta de assinar plataformas consideradas legais. No entanto, isso também não os afasta de atribuírem ao *stream-ripping* o papel de *downloader* do conteúdo que lhes inspira apreciação e/ou vontade de preservação. Ou seja, a “pirataria” do *stream-ripping* quando analisada sob a luz daqueles que assinam plataformas pagas e que se utilizam de tal meio não-autorizado de acesso, não apenas substitui serviços considerados legais, mas o complementam com a adição do procedimento de *download* ao *streaming*, atualizando e rearranjando a tecnologia do instantâneo.

Tais transformações na originalidade de transmissão do *streaming* remetem às práticas da bricolagem: a adaptação e inclusão de funcionalidades de sites/programas de *stream-ripping* a serviços legais expressam agenciamentos em que desenvolvedores e consumidores produzem sua própria acessibilidade a partir da reunião das plataformas com recursos de “pirataria”.

Representando símbolo e significado provenientes da reunião de relações e de combinações distintas, a noção de bricolagem – noção popularizada por Lévi-Strauss em *O Pensamento Selvagem* (1976 [1962]) quando a associou ao pensamento mítico –, torna-se importante para a compreensão do protagonismo da agência no rearranjo do entretenimento digital na atualidade. Isso porque: i) reforça a construção e a manutenção de valores e percepções popularizados com a “pirataria” online dos anos 2000 a partir de interações sociotécnicas; ii) sugere a transposição do desejo de acesso, e de sentidos de

²⁴¹ A insatisfatória posse disponibilizada por serviços legais de *streaming* é reconhecida por representantes da indústria da música como Robert Ashcroft, CEO da PRS for Music: “The transition to streaming has not diminished the demand for ownership of musical works” (ASHCROFT, 2017).

justiça (GEERTZ, 1997 [1983]) relativos à indústria aos limites impostos por legislações; iii) e destaca a improvisação técnica como representativa da potência do agente em agir/transformar os meios de acesso formalmente disponíveis.

Para além de servir somente àqueles que se utilizam da “pirataria” como principal ou único meio de acesso ao entretenimento, a prática do *stream-ripping* também integra e mobiliza uma cadeia de rearranjos utilitários no contexto do controle do acesso em que o público consumidor atua, também, como regulador.

O *download* corresponde a um dos procedimentos mais comuns da “pirataria” digital realizada através de programas P2P, representando o meio pelo qual o usuário recebe os dados que deseja. Assim, o *download* é uma etapa costumeira na “pirataria”, indicando a distribuição de determinado conteúdo a computadores locais desde o início da década de 2000. Na concepção de interlocutores, o *stream-ripping* nada mais é do que uma atualização, readaptação, ou inclusão do *download* no contexto do *streaming*: “I don't see it as ripping streaming, I just see it as downloading the audio files, just like I've been doing since the napster days.”²⁴² (LOREAN – Estados Unidos – fevereiro, 2018).

Desse modo, o *stream-ripping* acaba por assumir funções muito similares às do *download* na perspectiva de muitos daqueles que tiveram/tem familiaridade com tal modo de acesso, simbolizando não apenas uma nostalgia sociotécnica e uma tecnologia a ser moldada pela criatividade das “margens”, mas também simbolizando a retomada do controle e da conservação do acesso e do conteúdo.

5.4 Criatividade como capacidade de agência

Neste capítulo procurei demonstrar parte das manifestações criativas que se desenvolvem por entre as “margens” – e por entre a indústria e as leis –, especialmente aquelas expressões dedicadas a conformar o *streaming* aos desejos e potencialidades da “pirataria”.

Como Mahmood (2006) sugere, a capacidade de agência pode ser encontrada não apenas nos atos de resistência e de libertação às normas por meio de transformações sociais, mas também nas diversas formas em que essas normas são incorporadas. No

²⁴² Em português: “Eu não o vejo como um extrator, eu apenas o vejo como uma ferramenta que realiza downloads de arquivos de música, exatamente como eu tenho feito desde a época do Napster”. (Tradução minha).

mesmo sentido, estudos como os de Danze (2017), Kerr (2016) e Schuch (2015) destacam a potência da criatividade no âmbito das “margens”, a associando a diversas e produtivas formas de expressão e de habitar o mundo. Penso que as práticas do compartilhamento, assim como o *stream-ripping*, auxiliam na compreensão de como os agentes produzem e atuam nas “margens”: não apenas resistindo aos monopólios do entretenimento, mas incorporando e remodelando seus formatos de distribuição.

A aproximação, adaptação, reconfiguração e inclusão das características P2P e *torrent* na tecnologia *streaming* de característica “pirata” apontam exatamente tal questão: a de que a criatividade nas “margens” é composta por necessidades, desejos e possibilidades de arranjos diversos. No entanto, tais potencialidades não necessariamente apresentam-se opostas à indústria – especialmente, não se apresentam opostas às produções desta. Similarmente à pesquisa de Kerr (2016) – junto aos rappers *underground* da Tanzânia –, os modos dos agentes em operar com o *streaming* nos fóruns do Reddit não se opõem às produções (fonográficas e cinematográficas), por vezes, também não se opõem ao pagamento das assinaturas dos serviços de *streaming*, mas sim aos formatos e às condições de distribuição os quais os conteúdos se manifestam.

Desse modo, sugiro que a “pirataria”, através do compartilhamento de (programas de) *streaming* “pirata” e do *stream-ripping*, não operam como práticas exclusivas de resistência, mas comunicam criatividade que recriam e reorganizam acessos formais, produzindo novos modos de habitar espaços e lógicas de legalidade.

VI *EVERYBODY EXPECTS NETFLIX LEVEL: APOLYSE, LEONFLIX E O SERVIÇO DA “PIRATARIA”*

Neste capítulo final proponho explorar o processo de colonização das leis de propriedade intelectual pela “pirataria” a partir de práticas e lógicas de um programador de *streaming* de vídeo “pirata” e de sua relação com os usuários de sua criação. Após analisar a distribuição dialógica do entretenimento por entre agentes como serviços de *streaming* legalizados, moralidades, (i)legibilidades, mobilizações sociais, leis e bricolagens, atendo-me, neste momento, a investigar as agências que compõem o programa “pirata” Leonflix, fundamentando-me nas experiências de seu programador, Apolyse²⁴³.

A etnografia que apresento foi realizada ao longo de todo o ano de 2018, quando estive em contato com Apolyse, um jovem programador autodidata que estabeleci diálogo enquanto de minha pesquisa junto ao *r/Piracy*.

Junto à Apolyse não proponho exprimir a possibilidade de um modo exclusivo de agência exercida por programadores nas dinâmicas de colonização da norma (leis de propriedade intelectual) – tendo em vista a pluralidade de intenções, interesses, localidades, culturas e condições socioeconômicas desses atores que compõem os circuitos da “pirataria” digital tal proposta seria absurda. A agência de Apolyse, enquanto programador, deve ser percebida aqui como uma fonte de compreensão dos modos de habitar as normas a partir da “pirataria”, assim como apreensão da limitação/liberdade de acesso a partir das experiências de uma única pessoa.

Perceber as relações entre o agente e os fenômenos que experiencia possui vinculação com uma agenda etnográfica apoiada na “captura da lógica das infraestruturas cotidianas” (BIEHL, 2008, p. 416): para a compreensão de como são formadas novas percepções/práticas/normas e relações junto à macroestrutura é válido o exame dos “experimentos com a vida” (DAS, 2016, p.16) e a “autocriação” (idem), ou seja, o exame

²⁴³ “Apolyse” é como o programador identifica-se nominalmente nas mídias sociais que participa. A utilização de tal nome nesta tese foi aprovada pelo interlocutor.

das vivências. A ideia de que “as vidas individuais são definidas pelo contexto, mas são também geradoras de novos contextos” (DAS, 2011, p.18), é a ideia geral que guia este capítulo.

Os estudos de João Biehl (2008) junto à interlocutora Catarina; de Veena Das (2011) junto à interlocutora Asha; e de Valéria Aydos junto a Tomás (2016) auxiliaram-me a realizar empreitada etnográfica em ordem de destacar as complexidades de uma vida (vida de Apolyse).

Biehl (2008) realizou etnografia junto à Catarina, uma mulher abandonada pela família e amigos (e pela sociedade) que residia no asilo Vita, em Porto Alegre. O autor destaca a agência de Catarina frente ao cenário do biocapitalismo em que a interlocutora se percebia como “uma coisa médico-científica e um ex-humano” (idem, p. 419), condição que, a partir de psicobiologias hiperindividualizadas, a tornava um sujeito sem capacidade de despertar empatia e convenientemente abandonável. No Vita, Catarina, de acordo com o autor, recebia cuidados alimentares limitados ao necessário, e a atenção médica restringia-se a sedativos.

Apesar das condições que envolvem a interlocutora, Biehl percebe em Catarina lucidez frente à racionalidade padrão de abandono social endereçada aos sintomas de sua doença dita “misteriosa” e destaca o gerenciamento dos fármacos pelo capitalismo, pelos operadores da medicina e pela família dos doentes como tecnologias morais de dissipação de laços sociais. Ressaltando a importância de se pensar cuidadosamente sobre o que as vidas das pessoas podem nos dizer sobre conjecturas sociais mais amplas, Biehl, em uma oposição à manifestação pessimista de George Marcus (2008) sobre a antropologia – Marcus argumentou que a antropologia estaria “suspensa” e desprovida de novidades no horizonte –, apresenta Catarina como uma figura social e figura produtora de pensar a agência nas circunstâncias políticas e médicas emergentes à época de sua análise.

Já Veena Das (2011) acompanhou o afrouxamento dos laços sociais da indiana Asha com a família de seu falecido marido após a o evento político da Partição da Índia em 1947. Com as dificuldades sociais desencadeadas pela Partição, uma nova configuração social desestabilizou as prévias relações de parentesco da interlocutora, que passou a ser insultada por aqueles que anteriormente a protegiam. Tendo que abandonar a família de seu ex-marido devido a suspeitas de traição e à sua posição de mulher e de viúva, a interlocutora transgride as regras da viuvez e se casa novamente, sem, contudo, deixar-se viver de “má-fé” e tentando manter/restaurar suas relações com os antigos familiares a partir de práticas persistentes de se fazer notada e singularizada por tais entes.

Das (idem) percebe, a partir das narrativas de Asha, que a subjetividade da interlocutora expressa e reflete não somente a fragmentação do contexto social – configuração permeada por violências, mortes e descaracterização de papéis sociais vividos anteriormente –, mas também uma agência que lida com certo abandono e com os efeitos de uma transgressão sem sentir que a transgride (de acordo com a autora, Asha não sente que rompe com a norma, mas sente que não consegue segui-la), reformulando e ressignificando seus modos de habitar o mundo e adaptando este a suas demandas e desejos – especialmente ao desejo de manter/reestabelecer seus laços familiares anteriores.

Por sua vez, Aydos (2016), realizando estudo sobre a inclusão de pessoas com deficiência no mercado de trabalho, acompanhou a rotina do jovem Tomás junto a sua família, seus colegas de trabalho, seus professores e especialistas *psi*. A autora, atenta ao processo de subjetivação do interlocutor no cenário das políticas de inclusão, percebe como Tomás habita as categorias *psi* a ele atribuídas, e como o interlocutor é capaz de agir sobre e a partir delas em sua transformação e na transformação das políticas de admissão da empresa na qual esteve engajado enquanto aprendiz.

Inspirada em tais estudos, me atentarei a expor as vivências e as agências sociotécnicas referentes à “pirataria” digital, especialmente, através de Apolyse. Meu intuito é aprofundar a produção de conhecimento sobre as colonizações das leis pelas “margens” e compreender as dinâmicas que movimentam a distribuição do entretenimento na atualidade.

6.1 Imersão em uma vida

Conhecemo-nos enquanto eu explorava o *r/Piracy* no Reddit em fevereiro de 2018. À época, novata no site e pouco familiarizada com a vastidão de informações apresentadas na área de interação da mídia social em questão, eu selecionava, aleatoriamente, usuários para fazerem parte de minha pesquisa. Apolyse²⁴⁴ foi um dos agentes solícitos que aceitou colaborar com meu estudo a partir da expressão de suas

²⁴⁴ Nossos nomes, ao longo de minha pesquisa, não constituíram classificações significativas em nossa interação. Raramente o chamava pelo nome “real” - ao qual ele havia me dito como se revelasse algo -, muito porque a atmosfera constrangedora que Apolyse criou sobre seu nome verdadeiro me afastou de mencioná-lo. Em nossas conversas direcionava-me a ele de modo vago e indeterminado. Quanto a ele, fazia o mesmo. Nunca me chamava de Andressa.

opiniões e relatos sobre as relações dos atuais serviços legais de *streaming* e a “pirataria” digital.

O interlocutor, no entanto, acrescentou a informação de que era o desenvolvedor de uma plataforma de *streaming* que oportunizava ao público o acesso a diversos filmes sem o estabelecimento do vínculo legal com os direitos envolvendo a propriedade intelectual. Previsivelmente tal informe foi recebido por mim com surpresa e animação, motivando-me a propor a Apolyse a possibilidade de estudar as relações e as dinâmicas que seu programa desencadeava enquanto uma ferramenta “pirata”, assim como seu papel enquanto programador de tal instrumento de acesso a vídeos. O programador concordou (mais uma vez) em colaborar com minha pesquisa.

Nossas conversas, a pedido de Apolyse, se dessem através do serviço de mensagens instantâneas *Telegram*, em razão das opções de segurança/proteção de dados oferecidas pelo serviço²⁴⁵. Logo após me manifestar em tal aplicativo, uma janela surge no visor de meu celular indicando que Apolyse havia me transferido para um outro espaço (dentro do *Telegram*), em que as mensagens estariam situadas no chamado *Secret Chats*: essa funcionalidade indicava uma maior atenção à proteção da privacidade nas conversas entre os usuários²⁴⁶. O argumento do programador em situar nosso diálogo em tal espaço foi o da vulnerabilidade do tráfego na internet – destacando, como já apontei, os cuidados que permeiam as narrativas “piratas”: “I’m just trying to protect my privacy given the precarious situation I could be in the more popular Leonflix gets” (APOLYSE, fevereiro, 2018).

Nossos primeiros contatos no *Telegram* foram permeados por certa introspecção, e tudo o que eu sabia sobre o interlocutor era pouco: sabia que trabalhava em um programa de *streaming* que mobilizava as categorias legal/ilegal – o programa, assim como outros anteriores, atuava em zonas legalmente nebulosas –; sabia de sua alcunha no Reddit e no *Telegram*; e sabia que ele escrevia inglês como um nativo, ou como alguém que havia morado por longos períodos em um país de língua inglesa.

Com o tempo, passamos a estabelecer conversas mais promissoras (para minha pesquisa): realizávamos piadas sobre “pirataria”, MPAA, filmes, atores e atrizes, e logo

²⁴⁵ Mesmo após meses de conversas, e de certa proximidade entre nós, Apolyse resistia aos meus convites de interagir em outras mídias sociais das quais fazia parte. O interlocutor dizia que não possuía conta em tais redes, o que tornou o *Telegram* o nosso principal meio de comunicação.

²⁴⁶ Por exemplo, o *Secret Chat* possibilita que os usuários saibam quando uma captura de tela é realizada em sua conversa; oportuniza aos atores decidir a permissão, ou não, de tal captura; viabiliza a exclusão de conteúdo enviado; e faculta o estabelecimento de um determinado tempo para a autodestruição das mensagens após estas serem visualizadas pelo receptor.

estávamos a indicar conteúdo cinematográfico um ao outro²⁴⁷. No entanto, não saber quem era Apolyse, suas informações mais básicas – informações que comumente se detém sobre o outro em um primeiro contato –, faziam-me sentir distante do interlocutor e da pesquisa.

Compartilhar informações sobre mim era o caminho mais fácil de manter um diálogo com o programador. A partir de minhas particularidades eu cultivava a comunicação entre nós. Disse-lhe meu primeiro nome, minha idade, e cidade em que residia. Meus dados lhe foram recebidos com certa indiferença, apenas relevados quando conversávamos sobre política e acontecimentos sociais em voga na mídia – como o controle de posse de armas, discriminações sociais e raciais e demais violências estruturais.

Aproximadamente após um mês de conversa, me foi dito, pelo próprio interlocutor, que ele era homem, no início de seus 20 anos, residente nos Estados Unidos e universitário. Após as manifestações dessas primeiras revelações, decidi propor ao desenvolvedor coletar outros dados pessoais seus em formato de entrevista. Lhe expliquei que tais informações seriam importantes para minha investigação, pois a atenção à sua realidade local, e às circunstâncias estruturais específicas que vivenciava poderiam me auxiliar na compreensão das dinâmicas globais (e descentralizadas) mobilizadas pela “pirataria” digital e pela indústria do entretenimento. Sem muita resistência o interlocutor passou a me relatar, sucintamente, sua história de vida, que passo a apresentar, brevemente, a seguir.

6.1.1 Apolyse

Conforme Apolyse me comunicou, o interlocutor foi criado nos Estados Unidos em uma família de classe média²⁴⁸ em que dispositivos tecnológicos fizeram parte de sua vida desde sua infância – muito em razão do interesse de seu pai em tecnologia. O

²⁴⁷ Tínhamos gostos semelhantes, especialmente no que diz respeito a filmes e músicas, e penso que tal relacionalidade estabeleceu entre nós certa afinidade, uma aproximação importante, a meu ver, para suavizar as inúmeras perguntas e curiosidades que posteriormente eu expressaria acerca de sua atuação enquanto desenvolvedor.

²⁴⁸ O interlocutor considera ter crescido em uma família de classe média devido ao alto custo de vida da cidade em que habita.

interlocutor diz se recordar que seu primeiro computador operava o Windows ME²⁴⁹, fato que despertou certa comicidade (manifestada através de *emoticons* exprimindo gargalhadas) devido às limitações da tecnologia da época. Também lembrou que aos 8 anos se impressionara com a quantidade de conteúdo que poderia acessar junto à internet, em especial a possibilidade de assistir episódios de *Family Guy* – uma sitcom norte-americana – através da tecnologia *streaming*: “That was amazing to me, like damn here’s a website that lets me watch what I want when I want. Holy shit. Capitalism is a lie.”²⁵⁰ (APOLYSE, maio, 2018).

Na adolescência, Apolyse me disse que se tornou um usuário assíduo de fóruns *hackers* onde aprendeu, juntamente com tutoriais na internet, a aprimorar programas considerados maliciosos e a lançar, nestes mesmos fóruns, novas versões destes. Aos 13 anos, na condição de autodidata em programação, o interlocutor relatou-me que disponibilizava, em comunidades *hackers*, versões de *keyloggers*, tecnologia que, basicamente, registrava o que um indivíduo digitava em seu computador e repassava todo seu conteúdo para os usuários do programa.

Aos 15 anos Apolyse também expressou ter criado uma versão de *SMS bomber*, *software* que viabilizava a seus usuários o envio de dezenas, centenas e até milhares de mensagens SMS a outros celulares. Ainda na adolescência, o programador também mencionou ter criado uma versão de *email spoofing*, uma tecnologia que possibilitava a falsificação do remetente de um e-mail podendo o usuário de tal programa se passar por outra pessoa na hora de enviar uma mensagem eletrônica.

Essas (re)criações de ferramentas consideradas maliciosas eram disponibilizadas em fóruns *hackers* para o *download* de outros usuários interessados. De acordo com o interlocutor, este nunca aplicou *malwares* em computadores de terceiros, apenas produzia tais instrumentos.

As motivações que conduziram Apolyse à criação de tais *softwares* foram a mim apresentadas como variadas: por divertimento; pela emoção de desafiar as autoridades; pelo altruísmo que sentia ao ajudar outros agentes a acessar as ferramentas que atualizava; e pelo aperfeiçoamento de suas habilidades como programador. A “pirataria” digital também fez parte de suas práticas.

²⁴⁹ O Windows ME (Millennium Edition) é uma versão da linha de sistemas operacionais Windows, lançada no ano 2000, endereçada, especialmente, a computadores pessoais.

²⁵⁰ Em português: “Isso foi incrível para mim. Nossa, aqui está um site que me permite assistir o que quero quando quero. O capitalismo é uma mentira.” (Tradução minha).

Conforme o interlocutor, seu primeiro contato com o consumo “pirata” se deu quando tinha 11 anos através do acesso aos *torrents*. Vídeos e games eram as produções mais consumidas por Apolyse através da “pirataria”. Perguntado sobre as razões que o levaram a tal prática desde a infância, o programador relata que fazer uso de tais tecnologias representava um modo de escapar dos obstáculos da dependência, especialmente econômica, de seus pais: “If I wanted to buy a DVD’s, 99% of the time my dad wouldn’t buy them because he didn’t like wasting money”²⁵¹ (APOLYSE, agosto, 2018).

Apesar de mencionar ter crescido em uma família financeiramente apta a adquirir entretenimento por vias legais, o interlocutor ressalta que a dependência aos pais e os modos de gerenciamento econômico destes o impeliram a encontrar uma rota alternativa para o consumo. Desde então, Apolyse se diz hoje assinante da Netflix, e continua consumindo conteúdo que viola direitos autorais, afirmando que tal prática se tornou natural para ele e que ainda se apresenta como o modo mais fácil de assistir vídeos: “Well, it’s still the easisest way to watch things. [...] Watching stuff that way since childhood became natural, so it’s also just like a habitual thing.”²⁵² (APOLYSE, agosto, 2018).

6.1.1.1 Percepções sobre “pirataria”

Quando criança, no começo dos anos 2000, o interlocutor lembra de ouvir/ver as propagandas antipirataria que surgiam na televisão – especialmente por parte da RIAA em razão da popularidade de programas como o Napster e da ascensão dos *torrents*. Contudo, tais campanhas eram percebidas por Apolyse como medidas pedagógicas distantes e sem efeitos. O interlocutor diz não se lembrar ao certo o momento de sua vida em que compreendeu que a prática da “pirataria” era considerada um crime, mas recorda que, quando criança, percebia tal atividade como uma transgressão com consequências imprecisas e vagas: não sabia se as pessoas poderiam ir para a cadeia ou se apenas eram multadas.

²⁵¹ Em português: “Se eu quisesse comprar um DVD, meu pai geralmente não o comprava porque não gostava de gastar dinheiro” (Tradução minha).

²⁵² Em português: “Bem, ainda é a maneira mais fácil de assistir produções. [...] assistir as coisas dessa maneira desde a infância se tornou natural, então também é como uma coisa habitual” (Tradução minha).

Enquanto assistia, na sala de sua casa, a um *tv show* online no computador, Apolyse relata que seu pai, ao passar por ele, lhe direcionou a seguinte frase: “it is against the law” (“isso é ilegal” em português). Mas, mesmo com o alerta (e talvez desaprovação do pai) o “ilegal” se apresentava abstrato demais para que o interlocutor assimilasse seu simbolismo e difundido demais para que fizesse parte de suas preocupações.

Como me disse, com tanta imprecisão envolvendo a “pirataria”, tanto em sua mente quanto no cenário sociopolítico, em seu âmago sabia que era menor de idade e que nada de grave poderia lhe acontecer. Sua percepção sobre as possíveis decorrências negativas de tal prática foi alterada quando da manifestação de Edward Snowden, em 2013, sobre vigilância governamental – Snowden, ex-analista da NSA (National Security Agency) publicou documentos e informações confidenciais envolvendo a vulnerabilidade da privacidade de Estados e populações frente a programas de coletas de dados executados pelo governo estadunidense.

À época, com 16 anos, Apolyse diz ter repensado suas percepções de incerteza e abstração sobre os alcances da transgressão de direitos autorais a partir dos controles de dados exercidos na internet e passou a avaliar as consequências do regime com mais cautela. De acordo com o programador:

When the Edward Snowden documents came out I became more aware of and felt more strongly about privacy. I mean, everyone was speculating that the NSA was doing all those things but it wasn't till Snowden that those things became verified.²⁵³ (APOLYSE, agosto, 2018)

O receio de, a qualquer momento, ser identificado como desenvolvedor e usuário de programas e conteúdo “piratas” tornou Apolyse mais atento a suas ações na internet, ainda que continuasse ativo entre os meios *hackers*. Com a polêmica envolvendo Snowden e a possibilidade de ter suas atividades monitoradas, o interlocutor passou a fazer uso do VPN, e teve seu SSD (solid state drive) – ou tecnologia encarregada pelo armazenamento de dados – criptografada.

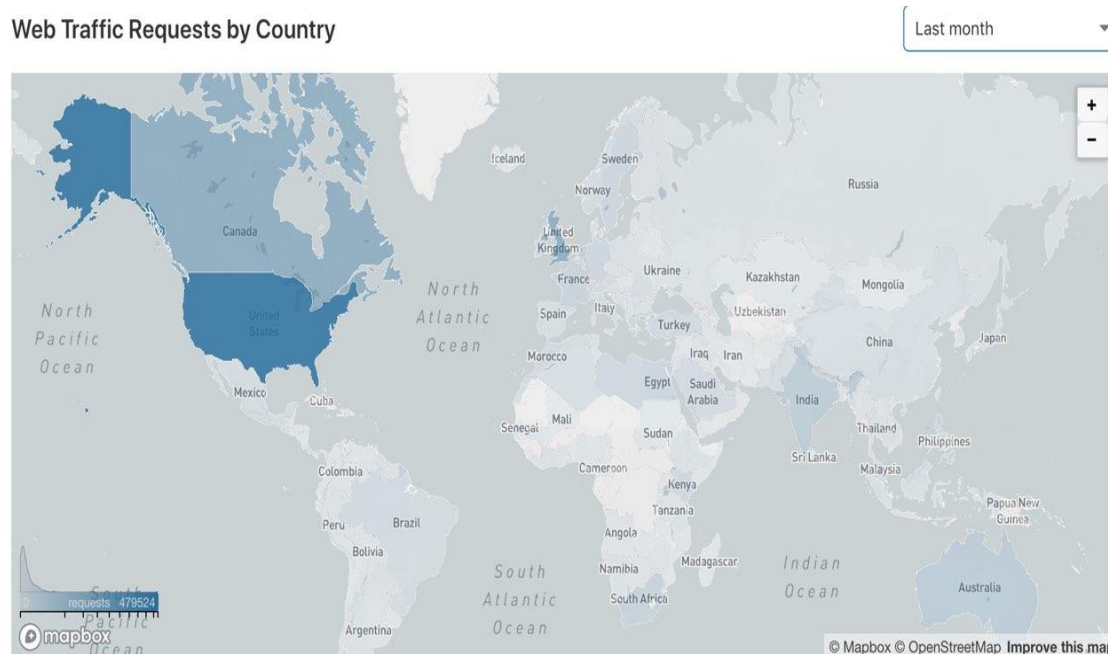
²⁵³ Em português: “Quando os documentos de Edward Snowden foram publicados, fiquei mais consciente e senti mais fortemente a questão da privacidade. Quero dizer, todo mundo estava especulando que a NSA estava fazendo todas essas coisas, mas foi somente com o Snowden que essas coisas foram verificadas. (APOLYSE, agosto, 2018).

6.2 Leonflix

Leonflix é o programa de *streaming* de vídeo “pirata” que Apolyse desenvolveu e tornou público em novembro de 2017 na mídia social Reddit – o lançamento da plataforma se deu junto ao *r/Piracy*, sendo seu debate transferido, posteriormente, para o *r/Leonflix*. A criação de tal serviço se deu em razão de três fatores principais, conforme o interlocutor: i) o desafio imposto por seus amigos para que desenvolvesse uma plataforma *streaming* de uso acessível a suas amizades; ii) a vontade de provar para si que, enquanto programador, era capaz de criar um programa de tal dimensão; iii) interesse em tornar o entretenimento distribuído por indústrias hegemônicas acessível gratuitamente ao público.

O programa em questão é atualmente disponível e utilizado em diversos países do mundo, contando com aproximadamente 6.000 usuários ativos diariamente, e 85 mil mensalmente (dados disponibilizados pelo interlocutor).

FIGURA 13 – Leonflix e o Tráfego Global de Usuários (março de 2019)



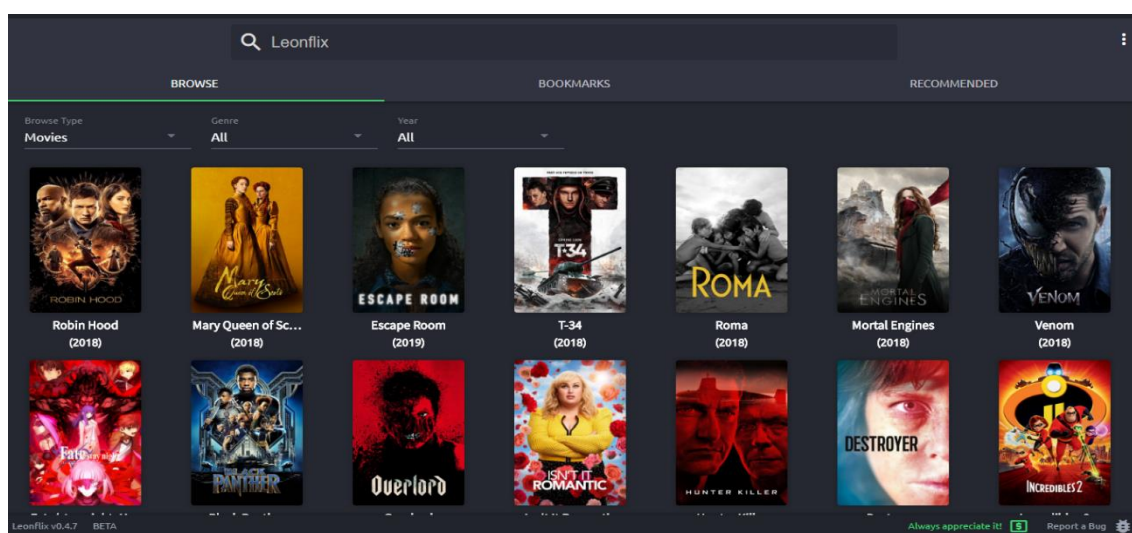
Fonte: Arquivo pessoal de Apolyse (março, 2019)

Experienciando-o, pude reconhecer as semelhanças com a interface do serviço Netflix. Netflix e Leonflix apresentam em suas interfaces seus catálogos de filmes e séries de modo geométrico em que cada retângulo – emparelhado acima, abaixo e ao lado de outros retângulos – representa um conteúdo diferente.

No caso de Leonflix, basta clicar no filme ou série de preferência e logo serão disponibilizados um cartaz da produção selecionada, uma breve sinopse desta, sua data de lançamento, sua duração, seu gênero e um botão em formato de “play” no canto direito superior da tela. Ao clicar em tal botão é exibida a mensagem *scraping for sources* (“extraindo fontes” em português) que significa, basicamente, que o programa está procurando uma fonte “pirata” (site/programas) para extrair o vídeo solicitado. Enquanto esse processo acontece, aparece na tela uma piada (em inglês) para entreter o usuário enquanto este aguarda a localização do vídeo solicitado.

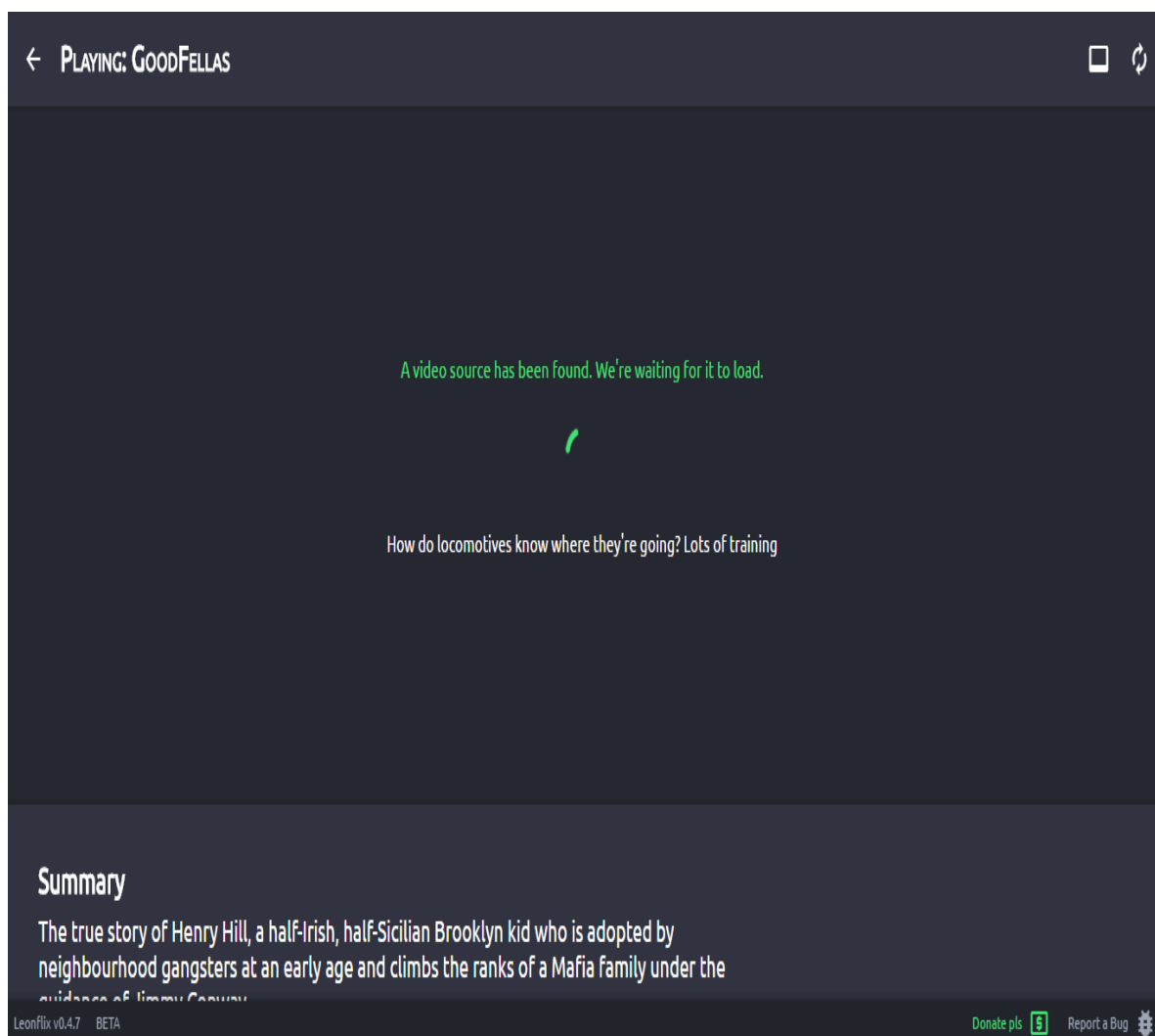
Quando a fonte é encontrada, a seguinte mensagem é exibida: *A vídeo source has been found. We're waiting for it to load* (“Uma fonte de vídeo foi encontrada. Estamos aguardando seu carregamento”, em português). Abaixo de tal informação são apresentadas algumas dicas de como utilizar Leonflix em caso de um eventual *bug* (má funcionalidade técnica).

FIGURA 14 – Interface de Leonflix



Fonte: Leonflix (agosto, 2019)

FIGURA 15 – Leonflix e a extração de fontes



Fonte: Leonflix (agosto, 2019)

Fundamentalmente, o programa de Apolyse opera através de uma ferramenta de busca de filmes/séries que extrai vídeos de sites “piratas” elaborados para a hospedagem e compartilhamento de conteúdo visual – sites como o openload.co, estream.to, thevideo.me e vidzi.tv. Ou seja, Leonflix, ao receber os comandos do usuário (e do que ele deseja assistir), busca e faz a derivação dos vídeos já carregados por outros usuários em outros sites considerados ilegais. Esses espaços em que são extraídos vídeos, hospedam, muitas vezes, conteúdo relacionado à “pirataria” e operam oferecendo retorno

financeiro àqueles que carregam mídias²⁵⁴. Após a extração dos vídeos pela plataforma, a mídia é transmitida ao espectador.

6.2.1 A produção artificial da escassez e sua reprodução na “pirataria”

Levei certo tempo para compreender o funcionamento de Leonflix, isso porque não entendo de programação e porque a linguagem técnica, conjugada a jargões de informática proferidos em inglês pelo interlocutor, dificultava meu entendimento do mecanismo do programa.

Um dos momentos mais esclarecedores sobre a engenharia da plataforma, no entanto, se deu quando Apolyse me fez compreender, também, as práticas de controle de acesso (de vídeos) por parte dos sites que Leonflix rastreia e extrai conteúdo. Assim como os mecanismos de controle (ao acesso) engendrados pelo regime de propriedade intelectual, diferentes meios de distribuição de “pirataria” também se utilizam de técnicas restritivas ao consumo de conteúdo.

De modo bastante pedagógico o interlocutor explicou-me o modo como tais sites tentam dificultar a extração de seus vídeos por programas com as características de Leonflix – o que o interlocutor chamou de *losing battle* (“batalha perdida” em português). O programador exibiu a mim, a partir de *prints* realizados em seu celular, a tentativa de reprodução do episódio de uma série de televisão, assim como a página em que seu código-fonte se apresentava – uma página repleta de códigos ininteligíveis a mim. Após 5 segundos, foi possível ao interlocutor identificar uma longa *url* com terminação em *v.mp4*, o que indicava ser a fonte do vídeo em questão.

Após copiar e colar tal *url* na internet, para a visualização do referido vídeo, o interlocutor me mostra a imagem pausada (que ele mesmo pausou) de um vídeo musical que não fazia parte do episódio. Algo inesperado a mim, que estava esperado uma compatibilidade entre o *link* e o nome da série em questão. Apolyse reage com a seguinte frase: “annnnnnnd it turns out there are funny guys over there” (em português: “e ocorre que há caras engraçados aqui).

²⁵⁴ Usuários carregam vídeos “piratas” enquanto os sites que os hospedam apresentam anúncios às pessoas que acessam tal conteúdo. O dinheiro decorrente da interação entre a publicidade e usuários é dividido entre o “host” e os usuários que carregaram o vídeo.

Após tal reação, percebi que a espiritualidade “pirata” não escapava nem aos códigos de programas que transmitem “pirataria”: o escárnio também era endereçado a outros “piratas” ameaçadores de determinados formatos de distribuição de conteúdo, a partir de uma linguagem familiar entre tais atores, a linguagem dos códigos. A espiritualidade constatada em tal interação sociotécnica mostrava-se não somente um símbolo de sagacidade zombeteira, mas também uma forma de demarcar território ao acesso e proteger interesses específicos – reproduzindo, e habitando, a lógica da propriedade intelectual.

Apolypse, após a reprodução do vídeo incompatível ao que se esperava visualizar, retorna à fonte e a lê mais atentamente, encontrando a seguinte frase por entre os códigos: “`<script> var lets_play_a_game= ”` (“vamos jogar um jogo” em português), uma clara alusão provocatória e jocosa sobre a captura de vídeos. Em mais uma investida de acessar o vídeo desejado através da página em que deveria estar sua fonte, o interlocutor me mostra alguns códigos densos que, de acordo com aquele, são de difícil leitura e constatação, mas que após sua fragmentação é possível encontrar a chave de autenticação requerida e necessária para o acesso desejado. Leonflix é programado para realizar os mesmos procedimentos automaticamente com quaisquer vídeos, ou seja, ele é programado para ler os códigos mais densos, fragmentá-los e extrair tais reproduções para que sejam disponibilizadas em seu repositório.

Os esforços de outros programas e sites em limitar o acesso de Leonflix a seu repertório de vídeos são motivados, especialmente, pela questão lucrativa a que esses meios “piratas” estão fundamentados – a partir, sobretudo, de contratos de publicidade. Tornar escassas as reproduções a partir de engenharias de limitação de acesso e extração configuram uma das estratégias de centralização e manutenção do lucro tanto para os administradores desses espaços, quanto para seus usuários (que realizam *uploads* de vídeos). Desse modo, é possível perceber que a produção artificial da escassez também é localizada em espaços de reprodução não-autorizada, conciliando práticas do regime de propriedade intelectual à violação desta.

Neste cenário, é interessante destacar a pluralidade de agenciamentos possíveis a partir da lógica dos direitos autorais: a agência “pirata” não é una em suas práticas, nem aos objetivos de seu agir, demonstrando formas variadas de incorporar e habitar as normas. Pode-se dizer que a heterogeneidade da “pirataria” desencadeia certa autonomia aos desenvolvedores para agirem de acordo com suas capacidades de agência, também,

entre si, ampliando os modos de incorporação das normas e apresentando variações de compartilhamento e liberdade acesso.

6.2.2 Espaços estratégicos de existência e de legado

Apolyse é um programador ciente dos aspectos legais que envolvem a “pirataria”, e os manipula de modo a produzir seu programa sem se responsabilizar pelo material transmitido por sua criação. Assim como muitos dos meios de transmissão de vídeo e áudio considerados “piratas” – por cortes de justiça, estudiosos do direito, entre outros atores interessados na manutenção e reforço dos direitos autorais – Leonflix, se localiza no que o interlocutor chama de *grey area*, ou seja, um local/situação em que se é difícil julgar a definição/caracterização de uma prática, objeto ou circunstância.

Em termos jurídicos, o que se torna incerto é se o programa pode ser considerado legal ou ilegal. Como mencionei, a plataforma opera através da busca de vídeos em outros sites, não hospedando as produções que transmite, o que torna sua (i)legalidade menos definida e mais aberta a estratégias de defesa e interpretações²⁵⁵.

Assim como muitos programadores, o interlocutor possui conhecimento da lei²⁵⁶ (COLEMAN, 2013) e a incorpora em seu cotidiano de modo a atingir seus objetivos e expressar sua agência. Ainda que movimentos sociais envolvendo a reformulação/revolução do regime de propriedade intelectual existam na atualidade, Apolyse habita um contexto sociotécnico menos posicionado, propício para que sua agência opere entre a “pirataria”, a incerteza e a legalidade. O interlocutor habita e transita por entre a coexistência de tais situações, agindo de modo a produzir não somente programas localizados na incerteza jurídica, mas também espaços em que as leis da propriedade intelectual são manipuladas e utilizadas em prol do acesso gratuito.

²⁵⁵ Em algumas decisões legais estadunidenses, o simples ato de facilitar o acesso a conteúdo protegido por direitos autorais sem a devida autorização configura argumento suficiente para a aplicação de sanções legais aos desenvolvedores e aos programas.

²⁵⁶ Reconhecendo as possibilidades de sofrer sanções devido às semanais táticas de punir programadores e usuários de serviços “piratas”, o conhecimento da lei constitui uma forma de defesa de Apolyse à dimensão do mundo que desafia seu modo de vida e de crenças. Uma prática já antes percebida por Coleman, especialmente na década de 2000, quando das reações aos contextos das leis alteraram significativamente o estilo de vida de seus interlocutores que passaram a ter muito mais contato com leis e jurisdições ao mesmo passo em que atuavam enquanto hackers, de acordo com a autora: “Many hackers, understood to be technologists, became legal thinkers and tinkerers, undergoing legal training in the context of the F/OSS project while building a corpus of liberal legal theory that links software to speech and freedom.” (COLEMAN, 2013, p. 183)

Mesmo demonstrando, em determinados momentos, certa impassibilidade sobre os *enforcements* da lei, enquanto em outras ocasiões demonstrava apreensão de ser visado por tais medidas, o programador trazia à tona, em nossas conversas, seu desejo de tornar Leonflix “mais legalizado”, adicionando e eliminando determinadas funções e execuções do *software*.

Percebi que tal desejo não era tanto consequência de reprimendas legais direcionadas pontualmente à sua pessoa, mas de uma questão mais afeita ao legado de sua criação: Leonflix é, antecipadamente, tratado como uma herança, como uma contribuição de Apolyse a populações, como uma invenção sua que possui valor social. Como disse o interlocutor, após toda a dedicação empenhada em seu programa, não garantir a longevidade deste, em razão de consequências legais, seria perturbador.

Criar uma plataforma como Leonflix é uma expressão da capacidade de agência do interlocutor, uma agência com poder de legado, uma expressão de importância no mundo. A margem de dúvida/incerteza sobre a legalidade do programa, proporcionada não apenas pela pluralidade de interpretações possíveis da lei, mas também pelas estratégias sociotécnicas mobilizadas pelo desenvolvedor, é apropriada e articulada enquanto um discurso que tenta conservar não apenas uma plataforma de *streaming*, mas também um legado.

6.3 Favores são serviços: as demandas junto ao serviço “pirata”

Apesar da localização plástica e, por vezes, imprecisa, destaco uma agência sociotécnica que habita o regime de propriedade intelectual de modo a experienciá-lo “de fora”/marginalmente: os incentivos e as recompensas de sua criatividade são alcançados a partir da formação de uma rede de usuários e consumidores que interagem com o programa e com o programador a partir de elos de solidariedade, gratidão e doação.

A presença de “bugs” no *software* e a manifestação de demandas e *feedbacks* de usuários de Leonflix mantêm Apolyse ocupado e focado na melhoria de seu serviço. Não raramente o programador me reclamava de suas noites mal dormidas ou das poucas horas de sono que estava usufruindo em razão da plataforma. O interlocutor também apresentava oscilações de humor tratando-me por vezes muito cordialmente, e por vezes de modo ríspido, o que, de acordo com sua explicação, se dava em razão de suas

preocupações relativas aos avanços do processo de otimização e do lançamento de novas versões do programa.

Com Apolyse pude compreender que, na atualidade, um desenvolvedor de programa que visa disponibilizar conteúdo “pirata” ao público não apenas disponibiliza um “favor” àqueles que não podem ou não desejam pagar diretamente pelo consumo, mas também se responsabiliza pela qualidade do serviço que promove²⁵⁷. O mero acesso gratuito a produções valoradas monetariamente no universo legal não mais basta ao público.

As demandas envolvendo interfaces modernas e práticas; legendas que abrangem inúmeros idiomas; disponibilidade de informações sobre o vídeo a ser exibido (sinopse, título original e na língua do usuário, *ranking* de tal produção nas bases de dados online); facilidade em encontrar o vídeo que se deseja assistir; possibilidade da realização do *download* dos vídeos (transmitidos em *streaming*); a indicação do tempo restante para o *download* terminar; e viabilidade de ativar o “zoom” em uma cena, são algumas dentre as inúmeras demandas e sugestões que os usuários de Apolyse lhe comunicam na página do programa, o *r/Leonflix*. Tais manifestações acabam por sugerir uma noção de que a “pirataria” digital é atualmente encarada enquanto um meio não mais baseado somente na noção de “favor”, mas na noção de “serviço” – “serviço” aqui encarado como uma relação em que quem o presta assume responsabilidades junto a quem o utiliza.

Servir ao público, disponibilizando o que este deseja e evitando que a eles sejam conferidos riscos e custos presentes em outros serviços ou circunstâncias, pode ser, tipicamente, uma atividade atribuída a determinadas empresas atreladas à lógica capitalista, em que a contrapartida do serviço está, principalmente, vinculada ao lucro econômico e em uma dimensão legalizada. Mas “servir ao público” também é uma ideia que passou a ser endereçada à “pirataria”: com a proliferação de meios “piratas” que se encarregavam em garantir o acesso a conteúdo, e com a viabilidade de plataformas de baixo custo como a Netflix, a mera acessibilidade a produções visuais passou a ser uma demanda menos enérgica por parte do público, que cada vez mais passa a se interessar pela qualidade da experiência que vivencia ao assistir um vídeo.

²⁵⁷ Contrariamente ao princípio dos programas de compartilhamento do início da década de 2000, quando os *softwares* encarregados de disponibilizarem material gratuito eram percebidos como novidade, vantagem e como “favores” ao público, os programas relacionados à “pirataria” assumem a incumbência de oferecerem aspectos e funções que agradam e satisfaçam seus usuários a níveis de serviços legais.

A qualidade da experiência do consumidor é importante. O consumo, neste contexto, apresenta-se não apenas como um evento de condicionamentos econômicos, mas também um evento de expressão sociocultural. Campbell (2001) destaca que a passagem do hedonismo tradicional para o hedonismo moderno salienta estratégias de intensificação do prazer. Tal prazer seria amalgamado nas diversas esferas da vida social de modo a tornar o consumidor artesão de suas próprias experiências e prazeres: o exercício imaginativo, a reflexividade seriam elas próprias fontes de prazer. Assim, Campbell (2001) defende que as emoções, os sentimentos são centrais para a produção do prazer no período moderno.

Amparada por Campbell (idem), a antropóloga Laura Graziela Gomes (2007) desenvolve em seu estudo sobre *fansites*, o conceito do “consumo da experiência” para tratar do consumidor contemporâneo que não busca apenas satisfazer suas necessidades básicas, supérfluas, ou mesmo ter status a partir das aquisições, o consumidor também estaria interessado em paisagens imaginárias, fantasias, emoções, sentimentos e estados de subjetividade.

Desse modo, utilizo-me do conceito de “consumo da experiência” (GOMES, 2007) para salientar o desejo dos usuários de Leonflix: seus sentimentos, seus gostos pessoais, suas emoções permeiam o consumo para além do condicionamento econômico. Não argumento que o acesso deixou de compor estruturalmente a “pirataria” – seja em sua justificativa ou objetivo –, mas deixou de ser uma das principais atrações ao consumidor que passa a pensar os programas “piratas” como um serviço que deve disponibilizar conveniência, praticidade e estética.

Apolyse em seus esforços à liberação do acesso também incorporou responsabilidades semelhantes às de um “prestador de serviços”. O interlocutor relata que não esperava que seu programa atingisse um público amplo, assim como não esperava que seus usuários fossem se importar tanto com a plataforma e com seus possíveis aprimoramentos.

No aguardo de *feedbacks*, especialmente quando do início das atividades de Leonflix, Apolyse disponibilizou seu e-mail para que outros usuários pudessem contatá-lo. O programador passou a receber diversas mensagens de agradecimento, sugestões, críticas e demandas envolvendo a plataforma. De acordo com o interlocutor, ao lançar o programa não estava preocupado com a magnitude de suas interações com os usuários, estava muito mais focado em como sua vida seria se fosse para a prisão e em modos de como não acabar em tal local.

As experiências de Apolyse enquanto desenvolvedor de um programa de *streaming* que reproduz vídeos sem observar a lógica dos direitos autorais também é interessante para pensar o estatuto da “pirataria” digital enquanto meio de transmissão de entretenimento. Com o interlocutor é possível perceber uma vinculação de demandas cada vez mais específicas por parte do público à “pirataria”, atualizando as intenções e finalidades das plataformas “piratas” – que passa do protagonismo do acesso, para o protagonismo da conveniência e do bem-estar do consumidor –, assim como rearranjando o estatuto da “pirataria” de um meio de acesso para um serviço capaz de atender demandas e especificidades de seu público.

Também é interessante notar que Apolyse, enquanto programador do Leonflix, sentia-se (como me disse) como um “relações públicas”: seus esforços em atender o público significavam gerenciar a reputação/imagem/prestígio do programa.

6.3.1 Produzindo dádivas

Leonflix é produzido de modo artesanal e, de certa forma, de modo comunitário. Ainda que apenas Apolyse o gerencie e decida quais atualizações serão aplicadas, as impressões, sugestões e críticas publicadas por usuários desempenham papel fundamental na tomada de decisões do programador sobre o programa em questão.

Neste momento, me ateei a analisar essa coprodução sociotécnica a partir do *feedback* de usuários à luz da teoria da dádiva²⁵⁸. Utilizo-me de tal teoria não somente para compreender lógicas que mobilizam a doação e a retribuição ao acesso ao entretenimento, mas também para depreender as lógicas de produção e de consumo que conformam a “pirataria” na atualidade.

Percebo a criação de Leonflix como estimuladora de relações de troca compostas pelas ações do dar, receber e retribuir apresentadas pela teoria em pauta. Tais ações são percebidas por mim através do lançamento da plataforma enquanto uma doação

²⁵⁸ A teoria da dádiva foi inicialmente apresentada por Marcel Mauss na obra *Ensaio sobre a Dádiva*, durante a década de 1920. Em tal trabalho, Mauss realiza comparações entre os sistemas de dádivas da Polinésia, Melanésia e do noroeste americano. Uma das maiores contribuições do autor foi demonstrar que o valor das coisas não pode ser superior ao valor das relações, destacando que a lógica mercantil moderna não substituiu as formas mais antigas de constituição de alianças entre os humanos. Mauss também apresentou as ações de dar, receber e retribuir, como constituintes da teoria da dádiva e como expressões complexas que vinculam e obrigam os atores em suas relações.

endereçada ao público, e através dos *feedbacks* de usuários representativos de retribuições em formato de elogios e de doações voluntárias de dinheiro.

Cabe salientar que tais *feedbacks* se sobressaíram em minha observação junto ao *r/Leonflix*: impressionava-me a quantidade de usuários solicitando alterações e agregações de opções técnicas que deixassem Leonflix a seu gosto. Impressionava-me a constância de tais solicitações e a aparente insuficiência dos esforços de Apolyse em agradar os atores que faziam uso de sua criação. Mesmo que muitos agradecessem o programador pelos rearranjos acatados, muitos também expunham novas demandas que se somavam às demandas de outros usuários. É a partir dessa rede marcada por requisições, atenção e aprimoramento que busco pensar Leonflix a partir da dádiva.

Repensada e adaptada aos dias atuais, a teoria da dádiva consiste, de acordo com Godbout e Caillé (1992), em “toda prestação de bem ou de serviço efetuado, sem garantia de retorno, visando criar, alimentar ou recriar o elo social entre as pessoas” (GODBOULT e CAILLÉ, 1992, p.32). Tal definição supera as noções tradicionais dos economistas de que bens e serviços teriam apenas valor de uso e valor de troca, dedicando ao dom a dimensão da capacidade de criação e reprodução de relações sociais, o que os autores chamam de “valor de elo” (idem, p. 224).

Circulando, em prol do ou em nome do laço social, a dádiva é o que circula entre vizinhos, parentes, amigos e até desconhecidos sob a forma de presentes, hospitalidade e serviços (GODBOULT, 1998). Destaco que, na sociedade moderna é possível perceber a dádiva abrangendo, também, atores que se desconhecem a partir de doações de sangue, de órgãos, filantropia, benevolência, entre outras expressões de generosidade (idem). Desse modo, a oposição entre *homo economicus* e *homo donator* se percebe rechaçada em diversos contextos sociais, sugerindo que o meio de pagamento não define a natureza das transferências nem se mostra suficiente para classificar simbolicamente as relações de trocas (WILKIS, 2008).

Extrapolando o âmbito puramente econômico, as doações e retribuições podem ser lidas a partir de diversas outras motivações existentes na dimensão do social. A partir de tal ampliação da consideração da dádiva, percebo as dinâmicas e os elos que Leonflix e Apolyse estabelecem com seu público a partir de doações e retribuições pautadas em noções de vaidade, solidariedade, compensação, equilíbrio e reconhecimento.

Disponibilizar o Leonflix gratuitamente desencadeia, junto a muitos usuários, afetos e vontades de retribuição em formatos de palavras de gratificação e em formato pecuniário. A seguir me atentarei a essas duas dimensões que mobilizam elos e dinâmicas

de existência do programa em questão, destacando as noções que atravessam tais manifestações.

Desse modo, passo a salientar as trocas que se formam a partir da oferta gratuita de Leonflix ao público, assim como os vínculos que são produzidos nas ações do dar (acesso), receber (acesso) e retribuir (elogios, reconhecimento, dinheiro) que constituem a dádiva em questão. Enfatizarei as expressões da retribuição de usuários de Leonflix em razão de evidenciarem uma dádiva que é coproduzida a partir dos *feedbacks* de usuários.

6.3.1.1 Elogios, trocas e o *status* da “pirataria”

O lançamento de Leonflix foi permeado por comentários de usuários do Reddit que se dirigiam a Apolyse como um gênio, como um possível deus e como um ser amado. Os elogios desencadeados pelo surgimento e pelas atualizações de Leonflix podem ser considerados, à luz da teoria da dádiva, como expressões de retribuição daqueles que se sentem “endividados” com a disponibilidade do programa.

Após o uso da plataforma de *streaming* em questão, ou mesmo após o conhecimento de sua existência, manifestações de agradecimento somadas a elogios e gentilezas, se mostraram correntes nos espaços em que Leonflix era divulgado por Apolyse – inicialmente no *r/Piracy*, em seguida no *r/Leonflix*. De modo geral, tais elogios exaltavam e valorizavam os conhecimentos e a criação do programador, destacando a importância da invenção da plataforma àqueles dispostos a utilizar de meios “piratas” para acessar o entretenimento visual.

Apresento alguns dos comentários realizados na estreia da plataforma, em 09/11/2017: “Bless your soul” (em português: “Abençoem sua alma)/”Holy ghost I love you” (em português: Espírito Santo, eu te amo) /”You’re doing God’s work” (em português: Você está fazendo o trabalho de Deus)/”You sir are a fucking genius.” (em português: Você, senhor, é um gênio” (LEONFLIX RELEASE, 2017).

No entanto, os elogios endereçados a Apolyse e a Leonflix raramente se bastavam. Dificilmente tais louvores comunicavam somente uma mensagem de admiração e de enaltecimento do trabalho ali apresentado. Para além das palavras gentis e prestigiosas, os comentários, por vezes, também demonstravam conter expressões de obrigações – junto à expressão de retribuição. Explico: muitas das mensagens de reconhecimento

também apresentavam sugestões, requerimentos e/ou críticas sobre alguma funcionalidade do programa.

Manifestações curtas – e mais excepcionalmente elaboradas²⁵⁹ – de agradecimento e reconhecimento eram expressadas por usuários, mas essas contrastavam com o teor das outras mensagens que tratavam o programa com gratidão seguida de desejos sobre funcionalidades que melhor atendessem a determinados interesses, por vezes até apresentando, em formato de listas, possíveis alterações e melhoramentos a serem efetuadas pelo interlocutor.

Desse modo, é possível encontrar nas expressões de retribuição, exposições de obrigações endereçadas a Apolyse enquanto programador. Respalhada em liberdade, essas obrigações não necessariamente compeliavam o programador a acatá-las, mas a omissão frente a tais comunicações poderia significar seu desprestígio no meio da distribuição do entretenimento “pirata”, produzir a falta de qualidade do programa e desencadear a perda de usuários. Logo, tais sugestões acopladas junto aos agradecimentos pela criação (doação) de Leonflix, representavam a Apolyse obrigações que condicionavam sua atuação enquanto programador, a manutenção de sua utilidade frente ao público “pirata”, assim como seu prestígio e seu legado pessoal.

As comunicações de retribuição de gentilezas e de obrigações nos tópicos *r/Leonflix* são expostas a todos que acessam tal página, assim como permitem que usuários do Reddit estabeleçam interações com o conteúdo das mensagens, inclusive Apolyse. É importante destacar o envolvimento do interlocutor junto a tais manifestações, pois esclarece a qualidade das relações de trocas que se instauram a partir do programa em questão.

²⁵⁹ Destaco as manifestações dos usuários que chamarei de “Orlando” e de “Norma”: “Phenomenal work, Apolyse. I can't tell you how much your work is appreciated. It's so great that even my tech-illiterate friend is sharing it with every member of her tech-illiterate family while she's home for Christmas, and they all love it. This is a mainstay on my computers at home, too. I'm just going to keep praising you every time a new version comes out, because encouragement is important! (USER ORLANDO, 2017. LEONFLIX UPDATE 0.3.2 RELEASE); - Tradução em português: “Trabalho fenomenal, Apolyse. Não sei dizer o quanto o seu trabalho é apreciado. É tão bom que até minha amiga “analfabeta tecnológica” o compartilha com todos os membros de sua família enquanto ela está em casa no Natal; e todos adoram. Esta é a base dos meus computadores em casa também. Eu vou continuar te elogiando toda vez que uma nova versão for lançada, porque o incentivo é importante! (Tradução minha) / “Thanks for all your work Apolyse. Leonflix is better than online streaming, torrents, Popcorn time & Kodi. I can't wait to see whats in store for the future. I could see this turning into a giant social network like Letterboxd, but with the ability to actually watch and share the entire movies right then and there.(USER: NORMA, 2018, LEONFLIX UPDATE 0.4.3) - Tradução em português: “Obrigado por todo o seu trabalho, Apolyse. Leonflix é melhor do que streaming online, torrents, PopcornTime e Kodi. Mal posso esperar para ver o que está reservado para o futuro. Eu pude ver isso se transformando em uma rede social gigante como o Letterboxd, mas com a capacidade de realmente assistir e compartilhar os filmes inteiros naquele momento. (Tradução minha).

Apolyse, ao longo da pesquisa, não se apresentou enquanto um programador passivo, que cria um local de discussão e divulgação de sua produção e apenas lê as sugestões e demais expressões dos usuários. O interlocutor dialogava constantemente com os participantes dos fóruns aos quais Leonflix se promovia (*r/Piracy* e *r/Leonflix*), seja para agradecer a um elogio e/ou uma sugestão, seja para elucidar os modos como seu programa operava – como os procedimentos de extração de vídeos de outros sites. A seguir elenco algumas dessas relacionalidades.

Em 10 de novembro de 2017, um dia após o lançamento de Leonflix no *subreddit r/Piracy*, Apolyse cria um *subreddit* novo, gerado especialmente para lidar com as questões atinentes a seu programa, o *r/Leonflix*. Em menos de 24 horas o programador anuncia que solucionou alguns problemas envolvendo o congelamento de imagens relatados pelos usuários no *post* de lançamento da plataforma. Com mais de 600 comentários, e respondendo a quase ¼ destes, a Apolyse é endereçado centenas de novas sugestões, reclamações e agradecimentos por seu trabalho. (LEONFLIX ISSUES AND BUGS THREAD, 2017).

Em 30 de novembro de 2017 é lançada uma nova versão do programa, e novas sugestões são recebidas pelo programador como possíveis inclusões na próxima atualização: Usuário: “Looks like a good update but would love some basic sorting like movie Genre and TV Show Genre.” Apolyse: “I agree. Basic sorting will be included in next week’s update.”²⁶⁰ (LEONFLIX UPDATE 0.3.0, 2017).

Em 22 de dezembro de 2017 é lançada outra versão em que o programador diz solucionar diversos *bugs* e demais inconvenientes técnicos indicados pelos usuários anteriormente. Ainda assim, as recomendações persistem: “Please add the ability to play with external players.”²⁶¹ (HELENA, 2017. LEONFLIX UPDATE 0.3.2); “Awesome! thanks so much - one of my favorite apps. Any update on chromecast feature?”²⁶² (ROBSON, 2017. LEONFLIX UPDATE 0.3.2); “Thanks, love this app! It would be fantastic to have AirPlay support if you are not already working on it. Also would be cool to have Trakt.tv to track progress.”²⁶³ (HENRY, 2017. LEONFLIX UPDATE 0.3.2)”.²⁶³

²⁶⁰ Em português: “Parece uma boa atualização, mas adoraria uma classificação básica, como Gênero de filmes e Gênero de programas de TV.” – Apolyse responde: “Eu concordo. A classificação básica será incluída na atualização da próxima semana.” (Tradução minha).

²⁶¹ Em português: “Por favor, adicione a capacidade de usar tocadores externos.” (Tradução minha).

²⁶² Em português: “Impressionante! muito obrigado - um dos meus aplicativos favoritos. Alguma atualização no recurso Chromecast?” (Tradução minha).

²⁶³ Em português: “Obrigado, adoro este aplicativo! Seria fantástico ter o suporte ao AirPlay se você já não estiver trabalhando nele. Também seria legal ter o Trakt.tv para acompanhar o progresso.” (Tradução minha).

No primeiro dia de 2018 (01/01/2018), Apolyse lança nova versão desejando a todos um “feliz ano novo” e agradecendo o apoio dos usuários de seu programa, o que foi seguido de alguns comentários retribuindo os votos, reconhecendo o empenho do programador e sugerindo novas atualizações e/ou indicando falhas: “First off, great start to the new year. [...] But one thing that needs to be patched is the use of up & down arrow keys to change the volume.”²⁶⁴ (RENATO, 2018. LEONFLIX UPDATE 0.4.0).

Apolyse, como mostrei, dedicou-se intensamente a tornar sua criação uma plataforma eficiente e de acordo com as demandas do público. Claramente o interlocutor baseava seus esforços em modificar e atualizar o programa a partir da opinião de seus seguidores: a cada versão que lançava – o espaço temporal entre as versões era curto, cerca de 3 meses –, elencava o que foi incluído, excluído e aprimorado, muito de acordo com as críticas que recebia. Apolyse chegava a lembrar quais usuários haviam requerido determinadas atualizações, fazendo com que estes se sentissem especialmente contemplados.

Quando as versões lançadas eram bem recebidas pelo público, solucionando suas frustrações técnicas e acatando as sugestões realizadas anteriormente, o reconhecimento e prestígio do programa e do programador eram nítidas na página de *r/Leonflix*.

O lançamento da versão 0.4.3, em 10 de março de 2018, é um desses exemplos em que são dirigidos a Apolyse e a Leonflix potentes elogios do público indicando a qualidade do desenvolvedor e de sua criação, assim como a seriedade, o prestígio e o reconhecimento da participação colaborativa do usuário junto à plataforma: “Leonflix is like a fine wine, it just get's better with age. Thank's so much for all your hard work!”²⁶⁵ (LEONFLIX UPDATE 0.4.3 RELEASED, 2018); “Campeão absoluto!”, “Você é o melhor!”, “São pessoas como você que fazem da internet a invenção maravilhosa que é!” (LEONFLIX UPDATE 0.4.2, 2018). A figura do programador atencioso e prestativo é reconhecida por parte do público que lhe dedica mensagens de carinho:

I still haven't tried it, but i didn't want to not tell you that you're one of the best developers i've communicated with. And i'm not talking about code quality: that, i cannot assess, since i'm in no way knowledgeable regarding that matter. **I'm talking about the care you have for your users. I haven't seen a comment, feedback or report go unanswered, you take most suggestions with a good spirit (and remember them)** and you even give us a notice that you were thinking about releasing on Thursday so we could have a better

²⁶⁴ Em português: “Primeiramente, um ótimo começo de ano. [...] Mas uma coisa que precisa ser corrigida é o uso das teclas de seta para cima e para baixo para alterar o volume.” (Tradução minha).

²⁶⁵ Em português: “Leonflix é como um bom vinho, só fica melhor com a idade. Muito obrigado por todo o trabalho duro!” (Tradução minha).

weekend. Keep up the amazing work, [/u/Apolyse](#). I don't know what's your professional situation, but if you apply the same principles we see you are using here, i'm sure it will be filled with success.²⁶⁶ (LEONFLIX UPDATE 0.4.3. USER: LUCILLE, 2018).

I agree with this sentiment wholeheartedly. While there are a few apps that are a bit more advanced than LeonFlix, I'm sure it will catch up rather quickly. **Not only do they take care to listen to feedback** and to implement meaningful improvements, they manage to add features while keeping the app uncluttered.²⁶⁷ (LEONFLIX UPDATE 0.4.3. USER: EMERSON, 2018).

Contudo, algumas retribuições de atores dotadas de sugestões não acatadas pelo interlocutor provocam desestabilização dos laços entre os atores da dádiva. Nesses momentos são perceptíveis o estresse e a insatisfação, tanto da parte de Apolyse, quanto de seus usuários. A principal questão que produz certo desequilíbrio entre os esforços de Apolyse (dar) e as sugestões do público (retribuição) está vinculada à lógica do mercado do serviço convencional: a gratuidade do programa. Se a plataforma é gratuita aos atores, seria aceitável a exigência de sugestões de aprimoramento endereçadas a uma pessoa que opera sozinha e de graça?

Em tal momento, Apolyse expressou uma frase que julguei pertinente para pensar o estatuto da “pirataria” digital na atualidade, assim, como seu próprio estatuto de “programador ‘pirata’”: “Everybody expects Netflix level work, but Netflix has like 80 engineers, and plus they’re worth \$ 129 billion”²⁶⁸ (APOLYSE, maio, 2018). Em alguns comentários nos fóruns de *r/Leonflix* é possível perceber que alguns usuários compreendem a dimensão de exigência endereçada a Apolyse, outros, mesmo reconhecendo a gratuidade da experiência e os esforços do programador, ainda sugerem modificações:

²⁶⁶ Em português: “Ainda não usei, mas não queria deixar de dizer que você é um dos melhores desenvolvedores com quem me comuniquei. E não estou falando sobre a qualidade do código: isso não posso avaliar, pois não tenho conhecimento sobre esse assunto. Eu estou falando sobre o cuidado que você tem com seus usuários. Eu não vi um comentário, feedback ou relatório ficar sem resposta, você aceita a maioria das sugestões com bom espírito (e lembra-se delas) e até avisa que estava pensando em lançar na quinta-feira para que pudéssemos ter um fim de semana melhor. Continue com o trabalho incrível, [u/Apolyse](#). Não sei qual é a sua situação profissional, mas se você aplicar os mesmos princípios que vemos usando aqui, tenho certeza de que será bem-sucedido.” (Tradução minha).

²⁶⁷ Em português: “Eu concordo com esse sentimento de todo o coração. Embora existam alguns aplicativos um pouco mais avançados que o Leonflix, tenho certeza de que ele será atualizado rapidamente.” (Tradução minha).

²⁶⁸ Em português: “Todo mundo espera um trabalho ao nível da Netflix, mas a Netflix tem cerca de 80 engenheiros e, além disso, vale US \$ 129 bilhões” (Tradução minha).

People are expecting too much. End of the day, it's free.²⁶⁹ (TATIANE, user, LEONFLIX UPDATE 0.4.7, 2018).

Thank you so much for such an amazing program! Im sure you already have a ot on your plate and **dont want this to sound like a complaint** but is there any way that it would be possible to add the ability to change the subtitle provider? most of the subtitles seem to be out of sync. also any way to have them auto toggle on? I have to turn them on after every episode. **again I dont want this to sound like complaints because I absolutely love the program and seriously appreciate you providing it free of charge and without ads.**²⁷⁰ (JEFERSON, user, LEONFLIX UPDATE 0.4.7, 2018).

As manifestações acima são interessantes para pensar as expectativas que recaem sobre as relações de troca que envolvem a “pirataria” atualmente. Diferente da ideia de um espaço alternativo ilegal, amador e poluído (não apenas moralmente, mas também pela possibilidade de contaminação de vírus junto aos computadores), parte da “pirataria” da atualidade atua tentando oferecer experiências de qualidades similares aos dos serviços legalizados.

A “pirataria” não trata somente de ser gratuita. A gratuidade já não é mais novidade e é ubíqua. Trata-se de apresentar o melhor serviço e a melhor experiência do consumo (melhor aproveitamento das emoções, fantasias e sentimento do consumidor) para que haja o reconhecimento social do trabalho e dos esforços de quem programa.

6.3.1.2 Doações, afeições e suspeitas da dádiva

O dinheiro no contexto de tal programa simboliza muito mais do que expressões puramente econômicas, manifesta valorizações mobilizadas em âmbitos emocionais e de julgamentos pessoais.

Em pesquisa na capital argentina, junto a pessoas em situação de rua e desempregadas que vendem exemplares de uma revista produzida pela organização Hecho em Buenos Aires (HBA), Wilkis (2008) expõe, de modo interessante, os usos

²⁶⁹ Em português: “As pessoas estão esperando muito. Ao fim do dia, é gratuito. (Tradução minha).

²⁷⁰ Em português: “Muito obrigado por um programa tão incrível! Não quero que isso pareça uma reclamação, mas existe alguma maneira de adicionar a capacidade de alterar o provedor de legendas? A maioria das legendas parece estar fora de sincronia. Também alguma maneira de os ativar automaticamente? Eu tenho que ativá-los após cada episódio. Mais uma vez, não quero que isso pareça reclamação porque eu absolutamente amo o programa e agradeço seriamente que você o forneça gratuitamente e sem anúncios. (Tradução minha).

sociais do dinheiro. Para o autor, a circulação monetária na oferta e/ou na venda das revistas ao público revela mais que uma troca mercantil mediada por equivalências de mercado, revela uma circulação monetária que não se opõe aos vínculos sociais, mas sim os ajuda a criar e a mantê-los através, principalmente, de emoções, sentimentos, expectativas, julgamentos e generosidades.

Um dos exemplos que Wilkis (2008) apresenta é a hierarquização que a troca do dinheiro (pelas revistas) atribui às formas dos vendedores de ganharem renda em formas “boas” ou “más”: aqueles que recebem dinheiro *trabalhando* (vendendo as revistas) são melhor avaliados pelos compradores do que aqueles que recebem dinheiro *pedindo* (mendicância). Trabalhar e não mendigar, informam questões e práticas centrais no julgamento dos compradores – e conseqüentemente na circulação monetária – que mobilizam aspectos rituais dos vendedores os habilitando a integrar a esfera da circulação do dinheiro: “cuidar de si” e não beber nem brigar (ações associadas a mendicância), credenciam tais atores a estabelecerem vínculos com compradores.

Nesse sentido, o autor destaca que a participação monetária neste contexto se destina a valorizar um esforço, a recompensar uma vontade, ao invés de se limitar a circular pelo valor de uso do objeto comprado. Percebo as doações pecuniárias ao Leonflix se manifestarem, principalmente, a partir de tais aspectos sociais e emocionais, como mostrarei a seguir.

É possível aos usuários do programa doarem quaisquer quantias à Apolyse através de um link localizado na parte direita inferior da tela principal do Leonflix. O link, apesar de discreto em seu tamanho, possui uma cor verde neon que se destaca do resto da interface, apresentando o símbolo monetário do cifrão “\$” – expressão gráfica difundida mundialmente para representar o dinheiro.

Ao lado do cifrão verde, ainda compondo o link de doação, são apresentadas algumas frases para despertar a atenção do usuário para a possibilidade do ato de doar. Alternadamente, as seguintes frases são apresentadas: “Hope you enjoy!” (em português: “espero que você goste!”); “Buy me a drink? ☺” (em português: Me pague um drinque?); “Keep this alive!” (em português: “Mantenha isso vivo!”); “Donate pls” (em português: “Doe, por favor”); “Thank you!” (em português: “Obrigada!”); “<3 you” (em português: “<3 você”); “Glad you’re using Leonflix!” (em português: Feliz que estejas usando o Leonflix!); “Do you like Leonflix?” (em português: “Você gosta do Leonflix?”); “Always Appreciate it!” (em português: “Sempre aprecie!”).

Essas frases podem ser percebidas como uma extensão das relações de descontração, informalidade e reverência que Apolyse desenvolveu com seu público. São frases que intercalam relações de subsistência e apreciação do programa com o dinheiro, assim como invocam a gratidão e recursos jocosos, como frases e *emoticons* para destacar o espaço da doação.

De modo geral, a doação realizada pelos usuários não é central para Apolyse, nem se apresenta como questão fulcral em suas interações com os usuários através do *r/Leonflix*. Não há, nas postagens do interlocutor, lembretes ou notas sobre a possibilidade da doação – e, não operando com publicidade em sua plataforma, Apolyse não apresenta meios que lhe recompensem financeiramente pelo seu trabalho.

Nos meses iniciais de Leonflix – e com algumas sugestões de usuários acatadas pelo programador –, um contexto de animação, satisfação e reconhecimento dos esforços do programador fora instaurado, desencadeando o interesse de alguns atores consumidores em doarem dinheiro a Apolyse, como mostram alguns excertos a seguir:

This is one of the best programs I think I've ever stumbled across; definitely worth a donation.²⁷¹

Wooo man, Just found this out, i was hours away from buying a android tv box just to be able to run terrarium (emulator doesnt works for me) found this and you the developer saved me 50 euros, now i can simply keep using my win 7 htpc. Great work man, keep the updates coming. **I'll donate, get some beers man**²⁷²

I love you guys. You're literally the best people ever. You're the only program that actually works for things like this. Every update makes it better (unlike Snapchat). **Is there any place to donate?**²⁷³ (0.4.2)

Found the donation options. I know nothing about bitcoin and I don't trust Paypal

²⁷¹ Em português: “Este é um dos melhores programas que eu já encontrei; definitivamente vale uma doação.” (Tradução minha).

²⁷² Em português: “Wooo cara. Acabei de descobrir o Leonflix, eu estava querendo comprar uma *setup box* com Android apenas para poder rodar o Terrarium (o emulador não funciona para mim) e você desenvolveu seu programa e me salvou 50 euros. Agora eu posso simplesmente continuar usando o meu computador com Windows 7. Ótimo trabalho, mantenha as atualizações. Doarei, pegue umas cervejas, cara. (Tradução minha).

²⁷³ Em português: “Eu amo você, cara. Você é literalmente uma das melhores pessoas de todas. Você tem o único programa que realmente funciona para coisas assim. Toda atualização melhora (ao contrário do Snapchat). Existe algum lugar para doar?” (Tradução minha)

As doações, de acordo com o programador, não o fazem se sentir (mais) compelido a acatar as sugestões de seus usuários e fãs, mas o torna mais motivado a continuar trabalhando e aprimorando seu trabalho, já que seu esforço é reconhecido por diversas pessoas ao redor do mundo, e, também, por outros programadores empenhados em operar com projetos similares.

As repercussões positivas atuam em Apolyse como um estímulo para aprimorar sua “utilidade” (em suas palavras “useful”) frente aqueles incapazes de acessar entretenimento de modo tradicional: “I just like helping people. It feels good knowing I built a tool that many people use to make their lives easier”²⁷⁷ (APOLYSE, maio, 2018). O trabalho de Apolyse representa, para o interlocutor, um modo de se tornar útil, significativo e importante junto a outros atores.

No início de nossas conversas o programador mostrava-me *prints* de doações que recebia. Eram doações de valores não muito altos, alternando entre \$5,00 USD a \$15,00 USD – uma das mais altas contribuições que o interlocutor diz ter recebido foi de \$50,00 USD – e que geralmente apresentavam, junto com o recibo, mensagens diretas ao programador. Em uma delas, o doador disse:

Thank you soo much, blessed me nd my family,, owe you so much more and I will be giving you as much as I can in the future, you definetely desserve it. Also my wife loves your jokes,, keep it up.. good luck!!!²⁷⁸ (Doador ao Leonflix).

O interlocutor narrou que angariava cerca de \$10,00 por dia, doações que, de acordo com Apolyse, eram destinadas a manter a hospedagem do site; os servidores de *downloads*; dois servidores que atualizavam informações; um serviço de armazenamento de *downloads*; e, por vezes compras pessoais, como comida.

No lançamento da versão 0.4.3 do Leonflix, em março de 2018, o programador fez a primeira menção direta em seus posts sobre as doações, agradecendo ao público doador e esclarecendo para onde o dinheiro doado é destinado:

[...] And to the amazing users who have donated, thank you. **Your money goes right back into the project. Each donation is a wonderful, altruistic act that not only benefits Leonflix, but also all of the users.** To the people who

²⁷⁷ Em português: “Eu apenas gosto de ajudar. É bom saber que construí uma ferramenta que muitas pessoas usam para facilitar suas vidas” (Tradução minha).

²⁷⁸ Em português: “Muito obrigado, abençoou a mim e à minha família, lhe devo muito mais e lhe darei o máximo que puder no futuro, você definitivamente merece. Também minha esposa adora suas piadas... continue assim... boa sorte !!!” (Tradução minha)

left notes, thanks so much for taking the time out of your day. With all that said, hope y'all enjoy this update. Give Modules a spin and let me know how it works!²⁷⁹ (APOLYSE, LEONFLIX UPDATE 0.4.3., mar, 2018)

É possível dizer que o programa exalta valores simbólicos solidários como forma de estruturação social e que produz o que Godbout e Caillé (1992) nomearam de “valor de elo” (idem, p. 224), ou seja, capacidade de criação e reprodução de relações sociais que superam as noções tradicionais dos economistas – de que bens e serviços teriam apenas valor de uso e valor de troca.

Sugiro que nas trocas desencadeadas pela plataforma, onde não há uma relação de venda – mas uma expectativa de acesso e doação voluntária –, o que se destaca é a negociação da solidariedade e da valorização simbólica do programador, do programa e dos usuários. Uma rede de solidariedade fundamentada na satisfação, no contentamento, no uso, no conhecimento, no aprendizado e no dinheiro (doação).

Contudo, Leonflix, basicamente um programa que disponibiliza gratuitamente vídeos em *streaming*, gera, por sua gratuidade, não somente admiração, mas certa suspeição entre seus usuários ou interessados em consumir o conteúdo. Alguns participantes do *r/Leonflix* se mostram receosos em acessar o programa em razão de não perceberem quais as vantagens que Apolyse auferi, já que a plataforma não opera com o lucro proveniente da publicidade – como muitos sites e programas –, nem se apresenta como *open source*.

Como destaquei, as dinâmicas que produzem valor e que tornam Leonflix, seu programador e seus usuários um grupo vinculado, especialmente, pela solidariedade, pode não ser percebido imediatamente, muito em razão da questão financeira não protagonizar tais interações. A desconfiança que recai sobre os programas que não são *open source* é significativa e Apolyse reconhece suas justificativas. De modo geral, é a partir do código aberto que se faz possível a análise do código que se baseia o programa e para checar se não há nada considerado suspeito e/ou perigoso como códigos que realizam *downloads* e instalam vírus, mineração de moedas criptografadas ou outros *malwares*.

²⁷⁹ Em português: “[...] E para os incríveis usuários que doaram, obrigado. O dinheiro doado volta para o projeto. Cada doação é um ato maravilhoso e altruísta que não apenas beneficia o Leonflix, mas também a todos os usuários. Às pessoas que deixaram notas, muito obrigado por dedicar um tempo. Com isso dito, espero que vocês gostem desta atualização. Deem uma olhada nos módulos e deixem-me saber como estão funcionando! (Tradução minha).

Um participante de tópicos do *r/Leonflix* manifestou comentário no sentido de que na internet é preciso desconfiar de tudo, sugerindo que a utilização de um código aberto traria mais confiança para os usuários do programa:

Maybe I was wrong about those being your adverts... It's the internet, you got to question everything. I still won't fully trust this program until it's open source because it's still suspicious. God I'm terrible at apologies. So uh yeah good work so far Leon.²⁸⁰ (EMILY, USER, LEONFLIX UPDATE 0.3.2 RELEASED, 2017)

Se a dádiva de Apolyse é uma dádiva que produz, para além de reconhecimento, solidariedade e gratidão, também é uma dádiva que produz impressões de desconfiança devido aos mecanismos escolhidos pelo programador. De acordo com o interlocutor, seu programa será, um dia, *open source*, mas prefere que isso aconteça após legalizar por completo seu projeto.

Por outro lado, Apolyse também desconfia de muitos dos atores que lhe pedem conselhos, ou que se oferecem a ajudá-lo junto ao Leonflix: o interlocutor procura evitar o máximo possível tais abordagens já que não conhece as pessoas que estão tentando lhe contatar. Segundo ele, poderiam ser pessoas da MPAA ou pessoas com intenções danosas ao empenho sociotécnico em questão. Desse modo, o interlocutor se utiliza de suas próprias estratégias para evitar que seu projeto seja prejudicado.

A dádiva, nesse sentido, não coaduna somente com a noção e aplicação de solidariedade (promovida arbitrariamente) dos usuários e do programador: ela possui limites, de ambos os lados. É possível perceber que a dádiva – e a retribuição –, é gerenciada de modo a não extrapolar os limites dos cuidados e possíveis ameaças que arriscam a qualidade de conexão com a rede, e mesmo de qualidade de vida, do programador e dos (potenciais) usuários.

As delicadas negociações e percepções sobre as intenções da “pirataria” que envolvem o consumo de Leonflix são interessantes neste contexto, pois apontam não apenas para expectativas de serviços que se adequam ao consumo da experiência dos usuários. Também apontam para uma expectativa de prejuízo por parte de potenciais consumidores que percebem no anonimato, ou nos modos de gerenciamento do programa, a ameaça da característica ilegal. Penso que tais suspeitas, aliadas às retribuições do

²⁸⁰ Em português: “Talvez eu estivesse errada sobre aqueles serem seus anúncios ... É a internet, você tem que questionar tudo. Ainda não confio totalmente no seu programa até que seja de código aberto, porque ainda é suspeito. Deus, sou péssima em pedir desculpas. Então, sim, bom trabalho até agora, Leon. (Tradução minha).

circuito da dádiva presente na conjuntura de Leonflix, revelam que tais meios de acesso, para além de estudados e questionados por seus possíveis usuários, são percebidos como híbridos: serviços (estão ali para servir o público para além do acesso) e ameaça (estão ali para enganar o público a partir do acesso).

6.4 Notas finais

Neste capítulo final busquei apresentar as relações de um programador com/a partir de seu programa. A eleição de tal exposição ao final da tese não é fortuita, revela a expressão de minha subjetividade junto à condução da pesquisa: ao perceber os diversos meandros coprodutivos entre as interações dos agentes abordados ao longo da tese, optei por apresentar Apolyse e Leonflix como agentes “piratas” que também são transformados pelas experiências de consumo.

Se iniciei sugerindo que a “pirataria” digital dos anos 2000 havia gerido a indústria do entretenimento em termos de distribuição de conteúdo, finalizo este trabalho argumentando que os meios “piratas” também são reconfigurados por novas expressões hegemônicas de distribuição de entretenimento, como as plataformas legalizadas de *streaming*. A difusão dessas plataformas torna o acesso não mais o principal atrativo e/ou justificativa do consumo, mas sim destacam a importância que os desejos, as emoções e as fantasias dos consumidores vêm monopolizando os moldes do mercado, seja ele o mercado considerado legal ou ilegal.

Neste contexto Apolyse, enquanto programador, busca manter a harmonia de suas escolhas de gerência de Leonflix enquanto trabalha para incorporar grande parcela dos pedidos que lhe chegam junto ao *r/Leonflix*: apesar de continuar trabalhando para a satisfação de muitos, o interlocutor percebe que as expectativas de seus usuários é uma expressão de experiências e desejos baseados e influenciados por serviços legais, como Netflix.

A frase “Everybody expects Netflix level” de Apolyse é reveladora da coexistência e da influência que identifica e constrói os universos legal/ilegal na atualidade: “pirataria” e a indústria do *streaming* reinventam-se mutuamente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta tese buscou abordar a distribuição do entretenimento (músicas, filmes e produções correlatas) a partir das relações que plataformas de *streaming* populares e “pirataria” digital estabelecem entre si. Sobretudo, este estudo buscou destacar as várias facetas da difusão e do acesso aos bens em questão, privilegiando o caráter colaborativo entre legal/ilegal que compõe o atual cenário do entretenimento. Tal colaboração, a que chamo de “coautorias”, mostrou desempenhar um papel relevante não somente na percepção da composição do consumo e de seus arranjos, mas também no que concerne às reflexões da lei: atuando a partir de coautorias, o entretenimento (“pirata” ou não”) instaura colonizações de diversas ordens perante as leis de propriedade intelectual. Incorporações de práticas “piratas” na indústria do *streaming*, usos do VPN, usos da “pirataria” para concluir um catálogo de *streaming*, entre outras situações, apontam para um comportamento de constante habitação das leis e da indústria não apenas pela “pirataria”, mas também por serviços de *streaming* que se percebem atrelados ao mercado e à legislação.

Minha pesquisa permite argumentar que a “pirataria” e os serviços de *streaming* atuam dialogicamente de modo a integrarem uma maleável e mutável cadeia relacional de negociações atravessada por moralidades, sentidos de justiça, interações com a lei, conforto e desejos. Constantemente ajustada por segmentos considerados ilegais, o segmento do mercado do entretenimento em *streaming* é produzido tanto por CEOs’s, produtores e artistas, quanto por programadores e usuários “piratas” que estabelecem, muitas vezes através de vias extralegais, os padrões do “dever ser” da indústria. Desse modo, sugiro que o entretenimento, sua distribuição e seu acesso são (re)elaborados a partir de acordos e desacordos de coautores em contextos legais e extralegais.

Utilizei-me da palavra “coautores” para destacar “quem produz” os arranjos da indústria: uma confluência de moralidades, práticas, operacionalidades sociotécnicas e estratégias de naturezas legal, ilegal, ambígua e híbrida. Importa para as leis e direitos de propriedade intelectual identificar a autoria de uma obra – o autor ou autora configura um

dos cerne de tal regime. Por essa razão quis salientar quem produz, especialmente, os serviços de *streaming*, formato de entretenimento em voga na atualidade. Com esta tese, sugiro que tal tecnologia adaptada ao consumo de produções cinematográficas e de áudio é produzida e operada a partir de relações coprodutivas entre “pirataria” e indústria, salientando que aquela não habita as margens, os ângulos limítrofes do universo legalizado de produções artísticas, mas habita tal universo de modo central, o reescrevendo e o redefinindo como um autor ou autora de uma obra. O sentido da expressão “coautoria”, assim, é uma tentativa de ampliar os significados da “pirataria”, assim como sua atuação e seu espaço.

Percorrendo o surgimento da popularidade da “pirataria”, advento das plataformas legalizadas de *streaming*, a colonização das leis de propriedade intelectual e os usos de tais meios de acesso, apresentei um circuito de construção e atualização da distribuição do entretenimento. Tal circuito de distribuição é altamente ajustado e elástico em suas naturezas legais, composto por diversas agências colaborativas, produtoras e transformadoras de arranjos de acesso e distribuição de entretenimento.

Tais constatações vão de encontro com um dos questionamentos que inicialmente conduziram essa pesquisa, tal qual: “estaria o *streaming* ‘matando’ a ‘pirataria’?” Como abordei, muitas considerações foram feitas sobre o estreitamento e até mesmo o fim desta em razão da nova tecnologia operada pela indústria.

Trabalhando com “pirataria” há alguns anos, mesmo que em sua versão física (roupas, acessórios, brinquedos, entre outros), pude perceber que tais manifestações indicavam um evento potente. No entanto, em minha investigação pude observar que, para além do definhamento e da morte “pirata”, sua vivacidade se expressava de diversas maneiras, seja em fóruns de debates de mídias sociais; seja na constituição do entretenimento presente na casa dos interlocutores; seja na produção do *streaming* legalizado; ou mesmo na tomada de decisões sobre leis e moralidades. O caráter vívido da “pirataria”, assim, se mostrou latente, em sua agência e capacidade de habitar espaços a que é localizada/se localiza como opositora.

Penso que a questão motivadora deste estudo passa a ser uma esperança não concretizada, uma expectativa pueril se analisarmos os espaços em que o fenômeno dos acessos não-autorizados se mostram ativos em suas diversas facetas (formador de moralidades, formador de novas estratégias mercadológicas, formador/limitador de leis, formador de experiências junto ao consumo).

Expostas algumas considerações sobre os argumentos centrais desta tese, gostaria de falar sobre o fazer etnográfico que a construiu. Talvez uma das possíveis críticas a serem realizadas sobre esta tese diga respeito à sua amplitude, já que contemplou atores como CEO's, artistas, estúdios, leis, mídias sociais, usuários de serviços de *streaming* e “pirataria” em escala global. No entanto, penso que restringir o campo a delimitações investigativas mais seguras, ocasionaria limitações que recairiam não somente sobre os objetos de pesquisa, mas também sobre a qualidade dos dados e dos resultados que esta pesquisa produziu. Creio que a singularidade deste trabalho se encontra justamente em sua abrangência, em sua capacidade de visualizar e analisar elementos íntimos de uma vasta cadeia de produção da distribuição do entretenimento.

A eleição da amplitude como escala de investigação me oportunizou conceber uma relação dialógica entre “pirataria” e *streaming* desde o princípio da popularidade desta, em que a produção de ambas (“pirataria” e plataformas de *streaming*), suas moralidades, seus usos, suas limitações, suas relações com a lei são privilegiadas. Toda a trajetória das relações aqui apresentadas contribui para pensar o campo do entretenimento de modo abrangente, assinalando que o global e o local constroem e mantêm os meios de acesso.

Destaco também que na dimensão da pesquisa pude encontrar um circuito que delimitou meu recorte e “corte” em minha rede (STRATHERN, 2011): o circuito do acesso e do “consumo da experiência” na “pirataria”. Percebi que, no período de popularização desta, o acesso integrava questão central nos debates e mesmo na justificativa dos usos “piratas”. Ter acesso ao que era caro, ou mesmo indisponível, fez com que a “pirataria” se tornasse popular e apreciada junto a diversos grupos. Com a proliferação dos programas e sites, assim como o baixo custo de serviços legalizados, o acesso passa a ser ubíquo, ordinário, deslocando a atenção da “pirataria” para seus detalhes, sua interface, enfim, seus mecanismos de tornar o consumo da experiência satisfatório aos usuários. Assim, competiria, não somente às plataformas de *streaming* legalizadas a incumbência de priorizar a experiência do consumidor para além da disponibilização e facilitação do acesso, mas também à “pirataria”.

Neste circuito, do acesso aos detalhes, eu “corto” minha rede. Muito em razão de como a comecei, em que ressaltava as demandas que o público “pirata” fazia à indústria: ao fim da tese as demandas por melhores serviços eram feitas, também, à “pirataria” – como pude apreender com Apolyse e Leonflix. Com a renovação das demandas, eu encerro meu texto: ele enfatiza que as relações entre a indústria dos serviços de *streaming*

e a “pirataria” são dialógicas, elásticas e coprodutivas, e que as adaptações se apresentam constantes.

Com tudo o que foi exposto, é possível que Walter Benjamin (1955[1936]) tivesse surpreso contra o estado atual da reprodutibilidade técnica se estivesse vivo – e se suas ideias se mantivessem inalteradas. O autor que veementemente argumentou, na década de 1930, que a autenticidade e a “aura” de obras de arte estariam sendo, respectivamente, desvalorizadas e atrofiadas pela popularidade dos instrumentos de reprodutibilidade de bens, como músicas e filmes, talvez se espantasse com o cenário atual da distribuição do entretenimento. O espanto, conjecturo eu, seria amplamente endereçado à popularidade e às dinâmicas de agenciamento da “pirataria” digital.

A substituição da existência única pela existência serial (cópia) tão antipatizada por Benjamin – muito em razão de o autor perceber em tal câmbio um abalo do valor tradicional do patrimônio cultural – pode sugerir, no entanto, um novo estado da aura da obra de arte.

Benjamin argumenta que as obras de arte possuem uma aura, uma atmosfera singular e única composta por elementos espaciais e temporais. Elas seriam formadas por elementos e aparições únicas que se manteriam distantes por mais perto que estivessem (de alguém). O autor destaca a unicidade, quase mágica, dessas produções. Unicidade que perpassaria por um processo de destruição com a crescente difusão e intensidade dos movimentos de massa engajados em tornar tais obras menos distantes e mais próximas. Possuir maior acesso aos objetos passa a ser uma das vontades e sentimento, que, para Benjamin, desmantelariam a aura das produções.

É claro que tais observações se deram em um contexto específico. Benjamin, influenciado pela noção de cultura da Escola de Frankfurt, analisa o processo de comunicação em massa e sua relação com o capitalismo industrial. As produções e suas sucessões de amplo oferecimento, venda, disseminação e acesso ao público foram percebidas como expressão de certo desprestígio endereçado aos artistas e à magia que a causava – magia essa muito associada às reservas de acesso. Contudo, penso que é possível repensar as noções de “aura” e valor de tais produções mesmo em tempos em que a cópia se sobrepõe, em muitas expressões artísticas, à singularidade/unicidade/originalidade.

A cópia, o acesso e mesmo a posse podem ser interpretadas como o atual culto, a atual “aura” que traz sentido ao conteúdo e ao formato de distribuição do entretenimento. Se na aura mencionada por Benjamin importava à obra não ser vista, ou ser vista apenas

por determinados atores, podemos dizer que a aura que atravessa as disputas e simbioses das obras analisadas nesta tese está em se fazer ser vista, mobilizando meios legais e ilegais para tanto. Assim, realizando um contraponto com o escrito de Walter Benjamin, gostaria de sugerir, com este trabalho, que a aura das produções de áudio e vídeo está em sua popularização, em seu amplo acesso, em sua proximidade ao público. É a partir dessa aura que a indústria do entretenimento gerencia, hoje, sua existência.

O que resta dizer é que com o estudo dialógico entre “pirataria” e entretenimento é possível relativizar a transcendência estatal, a efetividade das leis, relativizar as oposições das categorias legal/ilegal, e privilegiar a relevância da atuação dos bárbaros...

À Espera dos Bárbaros

O que esperamos na ágora reunidos?

É que os bárbaros chegam hoje.

Por que tanta apatia no senado?

Os senadores não legislam mais?

É que os bárbaros chegam hoje.

Que leis hão de fazer os senadores?

Os bárbaros que chegam as farão.

Por que o imperador se ergueu tão cedo

e de coroa solene se assentou

em seu trono, à porta magna da cidade?

É que os bárbaros chegam hoje.

O nosso imperador conta saudar
o chefe deles. Tem pronto para dar-lhe
um pergaminho no qual estão escritos
muitos nomes e títulos.

Por que hoje os dois cônsules e os pretores
usam togas de púrpura, bordadas,
e pulseiras com grandes ametistas
e anéis com tais brilhantes e esmeraldas?

Por que hoje empunham bastões tão preciosos
de ouro e prata finamente cravejados?

É que os bárbaros chegam hoje,
tais coisas os deslumbram.

Por que não vêm os dignos oradores
derramar o seu verbo como sempre?

É que os bárbaros chegam hoje
e aborrecem arengas, eloquências.

Por que subitamente esta inquietude?
(Que seriedade nas fisionomias!)
Por que tão rápido as ruas se esvaziam
e todos voltam para casa preocupados?

Porque é já noite, os bárbaros não vêm

e gente recém-chegada das fronteiras
diz que não há mais bárbaros.

Sem bárbaros o que será de nós?

Ah! eles eram uma solução.

Konstantinos Kaváfis, À Espera dos Bárbaros (1986)

Referências

ADAR, Eytan; HUBERMAN, Bernardo A. 2000. Free Riding on Gnutella. In.: *First Monday*. Disponível em: < <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/792/701>> Acesso em: 16, set, 2019.

AGUIAR, Luis; WALDFOGEL, Joel. 2015. Streaming Reaches Flood Stage: Does Spotify Stimulate or Depress Music Sales? - *Institute for Prospective Technological Studies Digital Economy Working Paper* 2015/05. European Union, 2015.

AKRICH, Madeleine. 2014. Como descrever os objetos técnicos? In.: *Boletim Campineiro de Geografia*, 4(1), p. 161-182. Disponível em: http://agbcampinas.com.br/bcg/index.php/boletim-campineiro/article/view/147/pdf_v4n1_MadeleineAkrich Acesso em: 18, out, 2018.

ALEXA a, 2019. Top Sites in United States. In: *Alexa*. Disponível em: <https://www.alexa.com/topsites/countries/US> Acesso em: 15, jan, 2019.

ALEXA b, 2019. The top 500 sites on the web. In.: *Alexa*. Disponível em: <https://www.alexa.com/topsites> Acesso em: 15, jan, 2019.

ALVES, Francisco Arlindo. 2009. O Sarcástico e Irônico Humor Nonsense do Pirate Bay. In.: *Arlifrancis.org*. 2, mar, 2009. Disponível em: <http://arlifrancis.org/blog/2009/03/02/o-sarcastico-e-ironico-humor-nonsense-do-pirate-bay/> Acesso em 07, jul, 2016.

ALVES, Simone; DIAS, Pedro; NOGUEIRA, Antonio; FIGUEIREDO, Kléber. 2011. Webfilmes: Aluguel de Filmes em Tempos de Pipoca Virtual. In.: *ANPAD*, Curitiba, v.1, n.2, p.68-85.

ANDERSON, Chris. 2009. *Free/Grátis: O Futuro dos Preços*. Tradução: Cristina Yamagami, Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.

ANDERSON, Nate. 2009. Has the RIAA sued 18,000 people... or 35,000?. In.: *Ars Technica*. Disponível em: < <https://arstechnica.com/tech-policy/2009/07/has-the-riaa-sued-18000-people-or-35000/>> Acesso em: 16, set, 2019.

APPADURAI, Arjun. *Dimensões culturais da globalização: a modernidade sem peias*. Lisboa: Editorial Teorema, 2004.

ARDITI, David. 2013. iTunes: Breaking Barriers and Building Walls. In.: *Popular Music and Society*, 37:4, 408-424. Disponível em: < <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/03007766.2013.810849>> Acesso em: 13, fev, 2019.

AYDOS, Valéria. 2016. Agência e subjetivação na gestão de pessoas com deficiência: a inclusão no mercado de trabalho de um jovem diagnosticado com autismo. In.: *Revista Horizontes Antropológicos*. Porto Alegre, v. 22, n. 46, p. 329-358.

BARROS, Denise Franca. 2010. Download, pirataria e resistência: uma investigação sobre o consumidor de música digital. In.: *Comunicação, Mídia e Consumo*. São Paulo, vol. 7, n. 18. 2010.

BECK apud FINLEY, Jillian. 2015. 9 Artists Reveal Why You Won't Find Their Music on Spotify. In.: *MyDomaine*. Disponível em: <<http://www.mydomaine.com/artists-who-refused-to-stream-music>> Acesso em: 20, abr, 2017.

BEETHOVAN, Camper Van. 2016. Rhapsody Hit With Class-Action Suit Over Royalties. In: *Billboard*, 03, ago, 2016. Disponível em: <https://www.billboard.com/articles/business/6906773/rhapsody-class-action-suit-royalties-david-lowery> Acesso em: 05, jan., 2018.

BENJAMIN, Walter. 1955 [1936]. *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/1563569/mod_resource/content/1/A%20obra%20de%20arte%20na%20era%20da%20sua%20reprodutibilidade%20t%C3%A9cnica.pdf> Acesso em: 20, dez, 2018.

BENKLER, Yochai. 2006. *The Wealth of Networks - How Social Production Transforms Markets and Freedom*. Yale University Press New Haven and London.

BEZILLA, Paul. 2017. Bob Gaudio Tells Spotify To Walk Like a Man. In.: *Pay or Play*. Disponível em: <<https://payorplay.foxrothschild.com/2017/07/articles/music/bob-gaudio-tells-spotify-to-walk-like-a-man/>> Acesso em: 13, jan, 2018.

BIEHL, João. 2008. Antropologia do devir: psicofármacos – abandono social – desejo. In.: *Revista de Antropologia (USP)*, 51(2). Biehl, J. (2008). Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/ra/article/view/27285> Acesso em: 06, ago, 2018.

BONI, Valdete; QUARESMA, Sílvia Jurema. 2005. Aprendendo a entrevistar: como fazer entrevistas em Ciências Sociais? In: *Revista Eletrônica dos Pós-Graduandos em Sociologia Política da UFSC*, vol. 2, n°1, 2005. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/emtese/article/viewFile/18027/16976>> Acesso em: 28, ago, 2019.

BORJA, Karla; DIERINGER, Suzanne. 2016. Streaming or Stealing? The complementary features between music streaming and music piracy. In.: *Journal of Retailing and Consumer Services*. Disponível em: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0969698916301849> Acesso em: 17, abr, 2017.

BORJA, Karla et. al. 2015. The effect of music streaming services on music piracy among college students. In.: *Computers in Human Behavior*, Vol 45, 2015.

BROIDA, Rick. 2016. Everything you need to know about Amazon X-Ray for TV shows and movies. In.: *CNET*. 20, jun, 2016. Disponível em: <https://www.cnet.com/how-to/everything-you-need-to-know-about-amazon-x-ray-for-tv-shows-and-movies/> Acesso em: 25, abr, 2017.

BRUENGER, David. 2016. *Making Money, Making Music: History and Core Concepts*. University of California Press.

BRUNO, Fernanda. 2012. Rastros digitais sob a perspectiva da teoria ator-rede. In.: *Revista FAMECOS – Mídia Cultura e Tecnologia*. Porto Alegre, v.19, n3. 2012. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/12893/8601> < > Acesso em: 08, nov, 2018.

BUFFET, Jimmy apud ANDERSON, Lessley. 2014. Jimmy Buffet asks Spotify CEO Daniel EK for a Raise. In.: *Vanity Fair*. Disponível em: < <http://www.vanityfair.com/news/tech/2014/10/jimmy-buffett-spotify-ceo-raise> > Acesso em: 20, abr, 2017.

BURKE, Peter. 2003. *Uma História Social Do Conhecimento I. De Gutenberg A Diderot*. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

CAETANO, Miguel Afonso. 2016. *Cultura P2P: uma análise sociológica comparativa das redes e dos sites de partilha online de músicas, filmes e livros eletrônicos em Portugal e no Brasil*. Tese de Doutorado apresentada ao Instituto Universitário de Lisboa. Lisboa: ISCTE-IUL, 2016.

_____. 2016. Spotify e os Piratas: em busca de uma “jukebox celestial” para a diversidade cultural. In.: *Revista Crítica de Ciências Sociais*, 109, 2016. Disponível em: < <https://rccs.revues.org/6311> > Acesso em: 18, abr, 2017.

CAMPBELL, Colin. 2001. *A ética romântica e o espírito do consumismo moderno*. Rio de Janeiro: Rocco, 2001.

CANALTECH, 2017. Spotify compra empresa para identificar dono dos direitos autorais de uma música. In.: Canaltech. Disponível em: < <https://canaltech.com.br/mercado/spotify-compra-empresa-para-identificar-dono-dos-direitos-autorais-de-uma-musica-92816/> > Acesso em: 04, set, 2019.

CANO, Rosa Jiménez. 2017. Disney rompe com Netflix e vai lançar sua própria plataforma online. In.: *El País*, 09, ago, 2017. Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2017/08/08/cultura/1502228415_114375.html Acesso em: 13, out, 2017.

CAPRICO, Revista. 2017. Vem ouvir a playlist especial da CAPRICO no Spotify. In.: *Revista Capricho – Redação*, 18, abr, 2017. Disponível em: <http://capricho.abril.com.br/famosos/vem-ouvir-a-playlist-especial-da-capricho-no-spotify/> Acesso em: 20, abr, 2017.

CARDWELL, R; GHAZALIAN, P.L. 2012. The Effects of the TRIPS Agreement on International Protection of Intellectual Property Rights. In.: *The International Trade Journal* 26(1):19-36. 2012. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/262116332_The_Effects_of_the_TRIPS_Agreement_on_International_Protection_of_Intellectual_Property_Rights Acesso em: 13, jan, 2018.

CASTILLO, Michelle. 2017. Netflix is spending \$6 billion on content this year and 'a lot more' in future, CEO says. In.: *CNBC*, 31, maio, 2017. Disponível em: <https://www.cnbc.com/2017/05/31/netflix-spending-6-billion-on-content-in-2017-ceo-reed-hastings.html> Acesso em: 13, out, 2017.

CASTRO, Gisela G.S. 2001. O Caso Napster: Direitos de Propriedade Intelectual em Questão. In.: *INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação – XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação – Campo Grande/MS*, 2001.

CENITE et. al. 2009. More than just free content: Motivations of peer-to-peer file sharers. In.: *Journal of Communication Inquiry* 33(3): 206–221.

CESAR, Daniel Jorge Teixeira. 2013. *A Cultura da Cópia: Estudo sobre o Compartilhamento de Arquivos e a Prática da Pirataria Virtual*. Dissertação apresentada ao Departamento de Sociologia da Universidade de Brasília. 2013.

_____. 2011. *Sob a Bandeira Pirata: Estudo sobre Identificação a partir da Prática do Compartilhamento de Arquivos*. Trabalho de Conclusão do Curso de Antropologia. Departamento de Antropologia, Instituto de Ciências Sociais, Universidade de Brasília. 2011.

CESARINI, Lisa M; CESARINI, Paul. 2008. From Jefferson to Metallica to your Campus: Copyright Issues in Student Peer-to-Peer File Sharing. In.: *VT – Virginia Tech*, vol. 34, n. 1. Disponível em: < <https://scholar.lib.vt.edu/ejournals/JOTS/v34/v34n1/cesarini.html> > Acesso em: 16, set, 2019.

CHRISTIAN, Sophie. 2017. Emmy Awards 2017: Netflix Catches Up to HBO with Nods for Stranger Things and The Crown. In.: *Independent UK*. Disponível em: <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/news/netflix-emmy-nominations-2017-hbo-stranger-things-the-crown-house-of-cards-in-full-awards-date-a7845486.html> Acesso em: 20, jul, 2017.

CNJ, 2016. CNJ Serviço: O que é direito autoral e propriedade industrial? In.: *CNJ site*. Disponível em: < <http://www.cnj.jus.br/noticias/cnj/83832-cnj-servico-o-que-e-direito-autoral-e-propriedade-industrial> > Acesso em 16, set, 2019.

COFFMAN, K.G; ODLYZKO, A. M. 2001. *Growth of the Internet*. AT&T. Disponível em: <http://www.dtc.umn.edu/~odlyzko/doc/oft.internet.growth.pdf> Acesso em: 18, out, 2018.

COHEN, Adam. 2000. Napster The Revolution. In.: *CNN International*. Disponível em: < <http://edition.cnn.com/ALLPOLITICS/time/2000/10/02/revolution.html>> Acesso em: 21, dez, 2018.

COHN, Deborah; VACCARO, Valerie. 2006. A study of neutralisation theory's application to global consumer ethics: P2P file-trading of musical intellectual property on the internet. In.: *Int. J. Internet Marketing and Advertising*, Vol. 3, No. 1, 2006. Disponível em: <https://www.inderscience.com/info/inarticle.php?artid=8975> Acesso em: 10, dez, 2018.

COLEMAN, Gabriella. 2009. Code is Speech: Legal Tinkering, Expertise, and Protest among Free and Open Source Software Developers. In.: *Cultural Anthropology*, 24(3), 2009. Disponível em: <https://anthrosource.onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1548-1360.2009.01036.x>> Acesso em: 10, jul, 2019.

_____. 2013. *Coding Freedom*. Princeton University Press – Princeton and Oxford. 2013.

CORIAT, Benjamin. 2002. O novo regime global de propriedade intelectual e sua dimensão imperialista: implicações para as relações 'norte/sul'. In: CASTRO, Ana Célia (Org.). *Desenvolvimento em debate*. Rio de Janeiro: Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social : Mauad, 2002. v. 1, p. 375-396.

CRUPNICK, Russ. 2016. Bad Company, You Can't Deny - 57M in US Still Acquiring Unlicensed Music. In.: *MusicWatch* – Blog, 22, fev, 2016. Disponível em: < <http://www.musicwatchinc.com/blog/bad-company-you-cant-deny/>> Acesso em: 13, fev, 2018.

CRUZ, Leonardo Ribeiro da. 2016. Os novos modelos de negócio da música digital e a economia da atenção. In.: *Revista Crítica de Ciências Sociais*. Disponível em: < <https://journals.openedition.org/rccs/6296>> Acesso em: 16, set, 2019.

CSORDAS, Thomas. 2008. *Corpo/significado/cura*. Porto Alegre: UFRGS, 2008.

CULLINS, Ashley. 2017. Netflix Accused of Stealing 'Burning Sands' Story in New LawsUIT. In.: *The Hollywood Reporter*. 19, jul. 2017. Disponível em: <http://www.hollywoodreporter.com/thr-esq/netflix-accused-stealing-burning-sands-story-new-lawsuit-1022667> Acesso em: 25, jul, 2017.

CURTISS, Tiffany. 2016. Computer fraud and abuse act enforcement: cruel, unusual, and due for reform. In.: *Washington Law Review*, v. 91. Disponível em: <https://www.law.uw.edu/wlr/print-edition/print-edition/vol-91/4/computer-fraud-and-abuse-act-enforcement-cruel-unusual-and-due-for-reform> Acesso em: 12, jan, 2019.

DAS, Veena. 2011. O ato de testemunhar: violência, gênero e subjetividade. In.: *Cadernos Pagu*, Campinas, SP, n. 37, p. 9-41. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/cadpagu/article/view/8645006> Acesso em: 06, ago, 2018.

DAS, Veena; POOLE, Deborah. 2004. (Ed). *Anthropology in the margins of the State*. Santa Fe: School of American Research Press, 2004.

DANZE, Alicia Marie. 2017. *Migration in the margins: A feminist geopolitical study of Mexico's southern border*. Tese de mestrado apresentada à Faculty of the Graduate School of The University of Texas at Austin, 2017. Disponível em: < <https://repositories.lib.utexas.edu/handle/2152/61669>> Acesso em: 23, jan, 2019.

DEEZERa. 2016. Deezer faz investimento inédito no Gospel para acelerar a adoção do Streaming no Brasil. In.: *Deezer Blog*. 11, out, 2016. Disponível em: < <http://www.deezer-blog.com/br/2016/10/11/deezer-faz-investimento-inedito-no-gospel-para-acelerar-a-adocao-do-streaming-no-brasil/>> Acesso em: 25, abr, 2017.

DEEZERb. 2013. Deezer apresenta: Deezer Sessions. In.: *Deezer Blog*. 15, out, 2013. Disponível em: < <http://www.deezer-blog.com/br/2013/10/15/deezer-apresenta-deezer-sessions/>> Acesso em: 25 abr, 2017.

DEEZERc. 2017. Conheça a seleção de artistas brasileiras que fazem parte do programa 'Deezer Next'. In.: *Deezer Blog*. 8, mar, 2017. Disponível em: <http://www.deezer-blog.com/br/2017/03/08/conheca-a-selecao-de-artistas-brasileiras-que-fazem-parte-do-programa-deezer-next/> Acesso em: 25, abr, 2017.

DEEZER COUNTRIES, 2018. Available Regions. In.: *Deezer Developers*. Disponível em: < <https://developers.deezer.com/guidelines/countries>>

DEPOORTER, Ben, et al. 2005. Problems with the Enforcement of Copyright Law: Is There a Social Norm Backlash? In.: *International Journal of the Economics of Business*, 12:3, 361-369. Disponível em: < https://www.researchgate.net/publication/24081411_Problems_with_the_Enforcement_of_Copyright_Law_Is_there_a_Social_Norm_Backlash> Acesso em: 16, set, 2019.

DOLTECH, 2013. This is what the warnings sent by six-strikes anti-piracy program actually look like [Image]. In. *Doltech*. Disponível em: <<https://dottech.org/98969/this-is-what-the-warnings-sent-by-six-strikes-anti-piracy-program-actually-look-like-image/>> Acesso em: 24, ago, 2019.

DREW, Rob. 2013. New Technologies and the Business of Music: Lessons from the 1980s Home Taping Hearings. In.: *Popular Music and Society* 37:3, 253-272. Disponível em: < <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/03007766.2013.764613>> Acesso em: 19, out, 2018.

DUARTE, Rosália. 2004. Entrevistas em Pesquisas Qualitativas. In.: *Educar, Curitiba*, n. 24, Editora UFPR, 2004.

DUNN, Jeff. 2017. Netflix and Amazon are estimated to spend a combined \$10.5 billion on video this year. In.: *Business Insider*, 10, abr, 2017. Disponível em: < <http://www.businessinsider.com/netflix-vs-amazon-prime-video-content-spend-estimate-chart-2017-4> Acesso em: 13, out, 2017.

DURÃO, Susana. 2009. Os olhos da sociedade... Uma etnografia nas esquadras de polícia de Lisboa. In.: *Intersecções*, v. 11, n. 1, p. 9-33. 2009. Disponível em: < http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/11097/1/ICS_SDurao_Olhos_ARI.pdf> Acesso em: 10, jan, 2018.

ELECTRONIC FRONTIER FOUNDATION. 2008. RIAA v. The People: Five Years Later. In.: *EFF* site. Disponível em: < <https://www.eff.org/pt-br/wp/riaa-v-people-five-years-later>> Acesso em: 16, set, 2019.

ELLIS-PETERSEN, Hannah. 2017. This article is more than 2 years old How streaming saved the music: global industry revenues hit £12bn. In.: *The Guardian*. Disponível em: < <https://www.theguardian.com/business/2017/apr/25/2016-marks-tipping-point-for-music-industry-with-revenues-of-15bn>> Acesso em: 16, set, 2019.

ERNESTO. 2012. Netflix Caught Using “Pirated” Subtitles in Finland. In.: *TorrentFreak*. Disponível em: < <https://torrentfreak.com/netflix-caught-using-pirated-subtitles-in-finland-121019/>> Acesso em: 20, abr, 2017.

_____. 2015. Netflix Sets Pricing Based on Local Piracy Rates. In.: *Torrent Freak*, 16, abr, 2015. Disponível em: < <https://torrentfreak.com/netflix-sets-pricing-based-on-local-piracy-rates-150416/>> Acesso em: 23, dez, 2018.

_____. 2018a. How Pirates Use New Technologies for Old Sharing Habits. In.: *Torrent Freak*, 15, abr, 2018. Disponível em: <https://torrentfreak.com/how-pirates-use-new-technologies-for-old-sharing-habits-180415/> Acesso em 16, abr, 2018.

_____. 2018b. US Online Piracy Lawsuits Skyrocket in the New Year. In.: *Torrent Freak*, 11 fev, 2018. Disponível em: < <https://torrentfreak.com/u-s-online-piracy-lawsuits-skyrocket-in-the-new-year-180211/>> Acesso em: 01, maio, 2019.

_____. 2006. BitTorrent: The “one third of all Internet traffic” Myth. In.: *Torrent Freak*, 17, set, 2006. Disponível em: < <https://torrentfreak.com/bittorrent-the-one-third-of-all-internet-traffic-myth/>> Acesso em: 06, jun, 2018.

ESCHENFELDER, Kristin R.; DESAI, Anuj C. Software as Protest: The Unexpected Resiliency of U.S.-Based DeCSS Posting and Linking. In.: *The Information Society*, 20 (2), 2004. Disponível em: < <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/01972240490422987?scroll=top&needAccess=true>> Acesso em: 10, jul, 2019.

ESCOBAR, Arturo. 1994. Welcome to Cyberia: notes on the anthropology of cyberculture. In.: *Current Anthropology* v. 35, n. 3, 1994.

EU REPORT, 2013. *Intellectual property rights intensive industries: contribution to economic performance and employment in the European Union*. Disponível em: <

[http://documents.epo.org/projects/babylon/eponet.nsf/0/8E1E34349D4546C3C1257BF300343D8B/\\$File/ip_intensive_industries_en.pdf](http://documents.epo.org/projects/babylon/eponet.nsf/0/8E1E34349D4546C3C1257BF300343D8B/$File/ip_intensive_industries_en.pdf)> Acesso em: 21, set, 2016.

EUROPEAN COMMISSION, 2018. Enforcement of intellectual property rights. In.: *European Commission Site*. Disponível em: < https://ec.europa.eu/growth/industry/intellectual-property/enforcement_en > Acesso em: 16, set, 2019.

FALKVINGE, Rick. 2011. The Copyright Industry – A Century Of Deceit. In.: *Torrent Freak*, 27, nov, 2011. Disponível em: < <https://torrentfreak.com/the-copyright-industry-a-century-of-deceit-111127/> > Acesso em: 18, out, 2018.

FASSIN, Didier. 2009. Les économies morales revisitées. In.: *Annales. Histoire, Sciences Sociales*, 64th year,(6), 1237-1266. Disponível em: < https://www.cairn-int.info/article-E_ANNA_646_1237--moral-economies-revisited.htm > Acesso em: 18, fev, 2019.

FERRICK vs. SPOTIFY, 2016. *United States District Court Central District of California*. Disponível em: <https://musictechpolicy.files.wordpress.com/2010/09/ferrick-v-spotify-complaint-filed-1-8-16-1.pdf> Acesso em: 20, abr, 2017.

FIGHT FOR THE FUTURE. 2016. *Site*. Disponível em: < <https://www.fightforthefuture.org/> > Acesso em: 04, set, 2019.

FINDER, 2016. Netflix vs. The World: Content libraries compared. In.: *Finder*. Disponível em: <https://www.finder.com/netflix-usa-vs-world-content> Acesso em: 09, abr, 2018.

FITZGERALD, Bill. 2013. Six Strikes Is The Best Phishing Opportunity Ever. In.: *FunnyMonkey*. Disponível em: < <https://funnymonkey.com/2013/six-strikes-is-the-best-phishing-opportunity-ever> > Acesso em: 29, ago, 2019.

FLANAGAN, Andrew. 2017. Spotify Sued, Yet Again, Over Compositions. In.: *Capital Public Radio*. Disponível em: < <http://www.capradio.org/music/npr/story?storyid=538501163> > Acesso em: 16, set, 2019.

FONSECA, Cláudia. 2008. O anonimato e o texto antropológico: Dilemas éticos e políticos da etnografia ‘em casa’. In.: *Teoria e Cultura*. Juiz de Fora, v.2, n.1. 2008.

FREESTONE, O. MITCHEEL V. 2004. Generation Y Attitudes towards E-Ethics and Internet-Related Misbehaviours. In.: *Journal of Business Ethics*, Vol. 54, No. 2 (Oct., 2004). Disponível em: < <https://link.springer.com/article/10.1007/s10551-004-1571-0> > Acesso em: 09, dez, 2018.

FRIEDLANDER, Josh. 2018. Music Experts Discuss Why the Internet Is Now Saving the Recording Industry. In.: *The Hollywood Reporter*. Disponível em: < <https://www.hollywoodreporter.com/news/music-experts-discuss-why-internet-is-saving-recording-industry-1078058> > Acesso em: 17, set, 2019.

GAVIRIA apud MUFSON. 2017. Pablo Escobar’s Brother is Suing Netflix for \$1 Billion. Disponível em: *VICE*. Disponível em: <

https://www.vice.com/en_uk/article/evpva4/pablo-escobars-brother-is-suing-netflix-for-dollar1-billion-vgtrn> Acesso em? 13, jan, 2018.

GEERTZ, Clifford. 1997 [1983]. "Fatos e Leis em uma Perspectiva Comparativa". In.: *O Saber Local*. Petrópolis, Vozes.

_____. 2005. *Obras e vidas: o antropólogo como autor*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2005.

GEIGNER, Timothy. 2016. Tidal Sued for Unpaid Royalties And Cooking The Streaming Counts. In.: *TechDirt*, 1, mar, 2016. Disponível em: <https://www.techdirt.com/articles/20160301/06501633768/tidal-sued-unpaid-royalties-cooking-streaming-counts.shtm> Acesso em: 13, jan, 2018.

GIBLIN, Rebecca. 2018. A New Copyright Bargain? Reclaiming Lost Culture and Getting Authors Paid. In: *Columbia Journal of Law & the arts*, 2018. Vol. 41 (2018) pp 369-411. Disponível em: <https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3252838> Acesso em: 23, out, 2018.

GIESLER, M., & POHLMANN, M. 2003. The anthropology of file sharing: Consuming Napster as a gift. In.: *Advances in Consumer Research*, 30, 273-279.

GODBOUT, J. 1998. Introdução à dádiva. In.: *Revista Brasileira de Ciências Sociais*, vol. 13, n. 38, São Paulo. 1998. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-69091998000300002> Acesso em: 17, set, 2019.

GODBOUT, J.; CAILLÉ, A. 1992. *L'esprit du don*. Paris: La Découverte.

GOLDE, Nico. 2007. Piratebay Legal Threats Best of. In.: *Nion*. Blog. 26, dez, 2007. Disponível em: <http://nion.modprobe.de/blog/archives/615-Piratebay-legal-threats-best-of.html> Acesso em 07,jul, 2016.

GOLDHABER, Michael H. 1997. The Attention Economy and the Net. In.: *First Monday*. Disponível em: <<https://firstmonday.org/article/view/519/440>> Acesso em: 16, set, 2019.

GOMES, Laura Graziela. 2007. Fansites ou o "consumo da experiência" na mídia contemporânea. In.: *Horiz. antropol.*, Porto Alegre, v. 13, n. 28, p. 313-344, 2007.

GONÇALVES, Flavio Silva, 2012. Infraestrutura de Acesso à Internet Banda Larga em Países Continentes. In.: *Caminhos para a universalização da internet banda larga: experiências internacionais e desafios brasileiros* / Sivaldo Pereira e Antonio Biondi (Organizadores). — 1. Ed. — São Paulo : Intervezes, 2012.

GOODMAN, Amy. 2012. The Sopa blackout protest makes history. In.: *The Guardian*. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/commentisfree/cifamerica/2012/jan/18/sopa-blackout-protest-makes-history>> Acesso em: 04, set, 2019.

GOULD, Luiza. 2016. Streaming na indústria cultural é tema de debate na OAB/RJ com Frejat e representante do Spotify. In.: *O Globo*. Disponível em: <http://oglobo.globo.com/cultura/streaming-na-industria-cultural-tema-de-debate-na-oab-rj-com-frejat-representante-do-spotify-16483339> Acesso em: 29, abr, 2017.

GREENBERG, Joshua M. 2008. *From Betamax to Blockbuster: Video Stores and the Invention of Movies on Video*. The MIT Press Cambridge Massachusetts/London, England.

GREENFELD, Karl Taro. 2000. Meet the Napster. In.: *Time*. Disponível em: < <http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,55730,00.html> > Acesso em: 22, dez, 2018.

GRIZZLY BEAR TWITTER, 2012. Mog and Spotify do not help bands or labels or indie stores. Not shaming you, just stating the facts since someone asked. In.: *Twitter @grizzlybear*. Disponível em: < <https://twitter.com/grizzlybear/status/241581268242952192> > Acesso em: 20, abr, 2017.

GROSSBERG, Michael; TOMLINS, Christopher. 2008. Innovations in Law and Technology, 1790- 1920. In.: *The Cambridge history of law in America*. 2008.

HALMENSCHLAGER, Christine; WAELBROECK, Patrick. 2014. Fighting Free with Free: Freemium vs. Piracy. In.: *SSRN*. Disponível em: < https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2475641 > Acesso em: 16, set, 2019.

HARING, Bruce. *Beyond the Charts: MP3 and the Digital Music Revolution*. OTC Press Book, 2000.

HARMON, Elliot. 2018. Open Access Is the Law in California. In.: *EFF* site. Disponível em: <https://www.eff.org/deeplinks/2018/10/open-access-law-california> Acesso em: 12, jan, 2018.

HAYNES, Suyin. 2016. Prince's Estate Sues Jay Z's Tidal in Streaming Fight. In.: *Time*, 16, nov, 2016. Disponível em: <http://time.com/4573309/tidal-prince-jay-z-lawsuit/> Acesso em: 02, maio, 2017.

HEIMLER, Marissa, 2017. *Intellectual Property Rights: A proxy to the continuous economic dependence of South American economies on the United States*" 2017. Undergraduate Honors Theses. 1362. Disponível em: https://scholar.colorado.edu/honr_theses/1362 Acesso em: 20, out, 2018.

HINE, Christine. 2015. *Ethnography for the Internet: Embedded, Embodied and Everyday*. Bloomsbury Academic. 2015.

HOGAN, Molly. 2015. Upstream Effects of the Streaming Revolution: A Look into the Law and Economics of a Spotify-Dominated Music Industry. In.: *Colorado Technology Law Journal*, 14(1):131–52, 2015. Disponível em: <

https://heinonline.org/HOL/Page?handle=hein.journals/jtelhtel14&div=13&g_sent=1&asa_token=> Acesso em: 22, dez, 2018.

HONICK, Ron. 2005. *Software Piracy Exposed*. Syngress, 2005.

HONIGSBERG, Peter Jan. 2002. The Evolution and Revolution of Napster. In.: *University of San Francisco Law Review*: Vol. 36 : Iss. 2 , Article 4, 2002. Disponível em: <https://repository.usfca.edu/usflawreview/vol36/iss2/4/> Acesso em: 22, dez, 2018.

IFPI. 2017. IFPI Global Music Report 2017. In.: *IFPI News*, 25, abr, 2017. Disponível em: < <http://www.ifpi.org/news/IFPI-GLOBAL-MUSIC-REPORT-2017>> Acesso em: 03, maio, 2017.

IFPI DIGITAL MUSIC REPORT, 2015. *IFPI – Charting the path to sustainable growth*. Disponível em: < <http://www.ifpi.org/downloads/Digital-Music-Report-2015.pdf>> Acesso em: 16, out 2018.

IFPI GLOBAL MUSIC REPORT. 2018. Global Music Report – Annual State of the Industry. Disponível em: < <https://www.ifpi.org/downloads/GMR2018.pdf>> Acesso em: 17, out, 2018.

IFPI; IPSOS. 2017. *Connecting with Music – Music Consumer Insight Report*. 2017.

IFPI; IPSOS. 2016. *Music Consumer Insight Report 2016*.

IMDB, 2017. Best Of The Best TV Shows of 2000-2017. In.: *IMDB*. Disponível em: <http://www.imdb.com/list/ls004499891/> Acesso em: 13, out, 2017.

INPI, 2010. A CAMINHO DA INOVAÇÃO: Proteção e Negócios com Bens de Propriedade Intelectual Guia para o Empresário. Disponível em: < http://www.inpi.gov.br/sobre/arquivos/guia_empresario_iel-senai-e-inpi.pdf> Acesso em: 16, set, 2019.

IPO; PRS, 2017. Stream-ripping: How it works and its role in the UK music piracy landscape. *Report IPO/PRS*. 2017.

IPO, Report. 2016. Online Copyright Infringement Tracker Latest wave of research Mar 16 - May 16 Overview and key findings – *Kantar Media*. 2016.

JEONG, Sarah. 2018. A \$1.6 Billion Spotify Lawsuit is based on a Law made for Player Pianos - The hidden costs of streaming music, 14, mar, 2018. In.: *The Verge*. Disponível em: < <https://www.theverge.com/2018/3/14/17117160/spotify-mechanical-license-copyright-wixen-explainer>> Acesso em: 06, jan, 2018.

J.M.C, 2017. La guerra del “streaming” diluye la piratería. In.: *ABC – Tecnología*, 29, set, 2017. Disponível em: http://www.abc.es/tecnologia/redes/abci-guerra-streaming-diluye-pirateria-201709260052_noticia.html Acesso em: 10, fev, 2018.

JOHN, Nicolas A. 2013. File Sharing and the History of Computing: Or, Why File Sharing is Called “File Sharing”. In.: *Critical Studies in Media Communication*, 31:3, p. 198-211.

JOHNS, Adrian. 2009. *Piracy: The intellectual property wars from Gutenberg to Gates*. The University of Chicago Press. 2009.

JONES, Emma. 2013. Napster: Two unwitting teenagers and a cultural Revolution. In.: *Independent*. Disponível em: < <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/music/features/napster-two-unwitting-teenagers-and-a-cultural-revolution-8539728.html>> Acesso em: 21, dez, 2018.

JONES, Richard. 2010. Technology and the cultural appropriation of music. In.: *International Review of Law, Computers & Technology*, 23:1-2, 109-122.

KAMEN, Matt. 2015. Why no one noticed the UK's latest anti-piracy campaign. In. *Wired*. Disponível em: < <https://www.wired.co.uk/article/uk-anti-piracy-scheme-stealth-launch>> Acesso em: 28, ago, 2019.

KAMIENSKI, Carlos et al. 2005. Colaboração na Internet e a Tecnologia Peer-to-Peer. In.: *XXV Congresso da Sociedade Brasileira de Computação*. 22 a 29 de julho. Unisinos. São Leopoldo/RS. 2005.

KAVÁFIS, Konstantinos. 1986. À Espera dos Bárbaros. *Poesia Moderna da Grécia*. Seleção, tradução direta do grego, prefácio, textos críticos e notas de José Paulo Paes. Editora Guanabara, Rio de Janeiro, 1986.

KELION, Leo. 2013. Netflix studies piracy sites to decide what to buy. In.: *BBC News*. Disponível em: <http://www.bbc.com/news/technology-24108673> Acesso em: 20, abr, 2017.

KERNFELD, Barry. 2011. *Pop Song Piracy: Disobedient Music Distribution Since 1929*. Chicago, MI: University of Chicago Press.

KERR, Dara. 2014. Pandora sued by record labels for copyright infringement. 17, abr, 2014. In.: *CNET*. Disponível em: <https://www.cnet.com/news/pandora-sued-by-major-record-labels-for-copyright-infringement/> Acesso em: 26, abr, 2017.

KERR, David. 2016. From the margins to the mainstream: making and remaking an alternative music economy in Dar es Salaam. In.: *Journal of African Cultural Studies*, 30:1, 65-80, 2016. Disponível em: < <https://www.tandfonline.com/action/showCitFormats?doi=10.1080%2F13696815.2015.1125776>> Acesso em: 24, jan, 2019.

KNAPP, Alex. 2013. Study Finds That Streaming And Spyware Are Killing Music Piracy. In.: *Forbes*, 26, fev, 2013. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/alexknapp/2013/02/26/study-finds-that-streaming-and-spyware-are-killing-music-piracy/#5c4b8c768717>> Acesso em: 09, fev, 2018.

KNOPPER, Steve. 2013. iTunes' 10th Anniversary: How Steve Jobs Turned the Industry Upside Down. In.: *Rolling Stone*, 26, abr, 2013. Disponível em: < <http://www.rollingstone.com/music/news/itunes-10th-anniversary-how-steve-jobs-turned-the-industry-upside-down-20130426>> Acesso em: 03, maio, 2017.

KOKALITCHEVA, Kia. Jay-Z's Tidal Music Streaming Service Hit With \$5 Million Copyright Lawsuit. In.: *Fortune*, 29, fev., 2016. Disponível em: <http://fortune.com/2016/02/29/tidal-copyright-lawsuit/> Acesso em: 13, jan, 2018.

KRAVETS, David. 2008. File Sharing Lawsuits at a Crossroads, After 5 Years of RIAA Litigation. In.: *Wired*. Disponível em: < <https://www.wired.com/2008/09/proving-file-sh/>> Acesso em: 16, set, 2019.

LAMONT, Tom. 2013. Napster: the day the music was set free. In.: *The Guardian*. Disponível em: < <https://www.theguardian.com/music/2013/feb/24/napster-music-free-file-sharing>> Acesso em: 21, dez, 2018.

LATOURE, Bruno. 2005. *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*. Published in the United States by Oxford University Press Inc., New York, 2005.

LEAL, Ondina Fachel; SOUZA, Rebeca Hennemann Vergara de. 2010. *Do regime de propriedade intelectual - Estudos antropológicos*. Porto Alegre: Tomo Editorial, 2010.

LEAL, Ondina Fachel; SOUZA, Rebeca Hennemann Vergara de; SOLAGNA, Fabrício. 2014. Global Ruling. Intellectual Property and Development in the United Nations Knowledge Economy. In.: *Vibrant*, Brasília. vol 11. n.2. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1809-43412014000200004> Acesso em: 19, nov, 2018.

LEE, Edward. 2013. *The Fight for the Future: How People Defeated Hollywood and Saved the Internet--For Now*.

LEE, Joel. 2016. 7 Reasons You Should Avoid Subscribing to Netflix. In.: *Make Use Of*. Disponível em: < <http://www.makeuseof.com/tag/reasons-avoid-subscribing-netflix/>> Acesso em: 19, jul, 2017.

LEITÃO, Débora; GOMES, Laura Graziela. 2011. Estar e não estar lá, eis a questão: pesquisa etnográfica no Second Life. In.: *Revista Cronos*. Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/cronos/article/view/3159> Acesso em: 28, mar, 2017.

LEONFLIX, 2018. *Leonflix site*. Disponível em: <https://leonflix.net/> Acesso em: 22, ago, 2018.

LEONFLIX ISSUES AND BUGS THREAD. 2017. Issues and bugs thread. In.: *r/Leonflix* – Reddit. Disponível em: < https://www.reddit.com/r/leonflix/comments/7c4hg1/issues_and_bugs_thread/> Acesso em: 28, ago, 2018.

LEONFLIX RELEASE, 2017. Leonflix Release a desktop app for watching movies and TV shows. In.: *r/Piracy* – Reddit. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/Piracy/comments/7bx0ow/leonflix_a_desktop_app_for_watching_movies_and_tv/> Acesso em: 27, ago, 2018.

LEONFLIX UPDATE 0.3.0 RELEASED, 2017. Update 0.3.0 Released. In.: *r/Leonflix* – Reddit. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/leonflix/comments/7grhpl/update_030_released/> Acesso em: 28, ago, 2018.

LEONFLIX UPDATE 0.3.2 RELEASED. ORLANDO, 2017. Update 0.3.2 Leonflix. In.: *r/Leonflix* – REDDIT. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/leonflix/comments/7lez14/update_032_released/dro7kwc> Acesso em: 28, ago, 2018.

LEONFLIX UPDATE 0.4.0 RELEASED – SUBTITLES, CHROMECAST AND MORE! In.: *r/Leonflix* – REDDIT. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/leonflix/comments/7ngpri/update_040_released_subtitles_chromecast_and_more/ds3f3u5> Acesso em: 30, ago, 2018.

LEONFLIX UPDTAE 0.4.2 RELEASED. In.: *r/Leonflix* – REDIDT. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/leonflix/comments/7ug9vj/update_042_released/> Acesso em: 30, ago, 2018.

LEONFLIX UPDATE 0.4.3. Update 0.4.3 released. In.: *r/Leonflix* – REDDIT. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/leonflix/comments/83d5h0/update_043_released_finally/dvjc2k1> Acesso em: 28, ago, 2018.

LESSIG, Lawrence. 2004. *Free culture*: How big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity. New York: Penguin.

LEV, Peter. 2003. The American Film Industry in the Early 1950s. In.: *The Fifties – Transforming the Screen, 1950-1959*. University of California Press, 2003.

LÉVI-STRAUSS, Claude. 1976. *O pensamento selvagem*. 2 ed. São Paulo, Ed. Nacional, 1976.

LEVIN, Aron M. et al. 2004. Money for Nothing and Hits for Free: The Ethics of Downloading Music from Peer-to-Peer Web Sites. In.: *The Journal of Marketing Theory and Practice*, 12(1):48-60. 2004. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/264720557_Money_for_Nothing_and_Hits_for_Free_The_Ethics_of_Downloading_Music_from_Peer-to-Peer_Web_Sites> Acesso em: 09, dez, 2018.

LEVY, Clifford J. 2010. Russia Uses Microsoft to Suppress Dissent. In.: *The New York Times*. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2010/09/12/world/europe/12raids.html>> Acesso em: 16, set, 2019.

LEWIS, Michael. 2002. *Next: The Future Just Happened*. W.W. Norton & Company. 2001.

LIEBOWITZ, Stan J. 2004. The Elusive Symbiosis: The Impact of Radio on the Record Industry. In.: *Review of Economic Research on Copyright Issues*. Disponível em: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=520022> Acesso em: 19, out, 2018.

LIU, Paul C.B. 1994. U.S. Industry's Influence on Intellectual Property Negotiations and Special 301 Actions. In.: *Pacific Basin Law Journal*, vol. 13:87. Disponível em: <https://escholarship.org/content/qt92w038w0/qt92w038w0.pdf> Acesso em: 13, jan, 2019.

LOCKETT, Dee. 2016. Tidal Is Being Sued for the One Thing Jay Z Said It Wouldn't Do: Not Paying Artists. In.: *Vulture*. Disponível em: <https://www.vulture.com/2016/02/tidal-sued-for-allegedly-not-paying-artists.html> Acesso em: 05, jan, 2018.

LOMELI, Cathie. 2015 The Hilarious The Pirate Bay's Responses will make your ROLF. In.: *BEEBULLETIN*. 21, maio, 2015. Disponível em: <http://beebulletin.com/hilarious-pirate-bay-legal-responses/> Acesso em 07, jul, 2016.

LOVELY, Stephen. 2016. Netflix's US Catalog Has Shrunk by More Than 2,500 Titles in Less Than 2.5 Years. In.: *AllFlicks*. Disponível em: < <https://www.allflicks.net/netflixs-us-catalog-has-shrunk-by-more-than-2500-titles-in-less-than-2-5-years/>> Acesso em: 17, jul, 2017.

MACHADO, Jorge. 2010. Desconstruindo "Propriedade Intelectual". *Cadernos GPOPAIG*, 2. São Paulo, POPAI-USP. Disponível em: < <http://obs.obercom.pt/index.php/obs/article/view/92>> Acesso em: 22, out, 2018.

MAHMOOD, Saba. 2019. Teoria feminista, agência e sujeito liberatório: algumas reflexões sobre o revivalismo islâmico no Egito. In.: *Etnográfica*, vol 23 (1). Disponível em: < <https://journals.openedition.org/etnografica/6431>> Acesso em: 17, set 2019.

MALCOLM, Jeremy. 2013. Copyright enforcement is killing people. In.: *DNA – Digital News Asia*. Disponível em: < <https://www.digitalnewsasia.com/insights/copyright-enforcement-is-killing-people>> Acesso em: 16, set, 2019.

MANJOO, Farhad. 2011. How Netflix is Killing Piracy. In.: *Slate*, 26, jul, 2011. Disponível em: <http://www.slate.com/culture/2018/02/netflix-just-released-a-surprise-sequel-to-cloverfield.html> Acesso em: 09, fev, 2018.

MARCUS, George. 1995. Ethnography in/of the world system: The Emergence of Multi-Sited Ethnography. In.: *Annual Review of Anthropology*, v. 24, pp. 95-117, 1995.

_____. 2008. The End(s) of Ethnography: Social/Cultural Anthropology's Signature Form of Producing Knowledge in Transition. In.: *Cultural Anthropology*, vol. 23(1): 1-14.

MARINHO, Sidrack 2015. Críticas ao Netflix. In.: *Comunidade Hardware*. Disponível em: <<http://www.hardware.com.br/comunidade/criticas-netflix/1369594/>> Acesso em: 19, jul, 2017.

MÁRQUEZ, Gabriel García. 2015. *Cem Anos de Solidão*. 89ª ed. Rio de Janeiro: Record, 2015.

MARTINO, Luís Mauro Sá. 2018. *Métodos de pesquisa em comunicação: Projetos, ideias, práticas*. Petrópolis, Rio de Janeiro: Editora Vozes. 2018.

MASNICK, Mike. 2015. Universal Music's Anti-Piracy Ads Even Crazy Than You Can Imagine. In.: TechDirt. Disponível em: <<https://www.techdirt.com/articles/20150805/10393031860/universal-musics-anti-piracy-ads-even-crazier-than-you-can-imagine.shtml>> Acesso em: 16, set, 2019.

MASON, Matt. 2009. *The Pirate's Dilemma: How Youth Culture Is Reinventing Capitalism*. Free Press, 2009.

MATESANZ, Philip. 2012. .@Youtube & @GoogleDE : Allow third party recording tools for YouTube #FreedomOnYoutube. In.: Change.org. Disponível em: <<https://www.change.org/p/youtube-googlede-allow-third-party-recording-tools-for-youtube-freedomonyoutube>> Acesso em: 17, set, 2019.

MATOS, Pedro Lincoln. 2005. *A entrevista não-estruturada como forma de conversação: razões e sugestões para sua análise*. Rio de Janeiro 39(4):823-47, Jul./Ago. 2005.

MAUSS, Marcel. 2013. *Ensaio sobre a dádiva*. São Paulo, SP : Cosac Naify, 2013.

MCALONE, Nathan. 2016. How piracy actually helps Hulu make a lot of great decisions. In.: *Business Insider*, 12 abr, 2016. Disponível em: <<https://www.businessinsider.com/why-hulu-tracks-piracy-2016-4>> Acesso em: 23, dez, 2018.

_____. 2015. Netflix subscribers want it to become HBO on steroids. In.: *Business Insider*. Disponível em: <<http://www.businessinsider.com/netflix-subscribers-want-original-content-and-movies-2015-10>> Acesso em: 12, jul, 2017.

MENN, Joseph. 2003. Thanks for Sharing – The Rise and Fall of Shawn Fanning's Napster. In.: *The Washington Post*. Disponível em: <https://www.washingtonpost.com/archive/entertainment/books/2003/06/08/thanks-for-sharing/bd5bceba-d973-4ba6-ba4d-b5ac221b7b73/?noredirect=on&utm_term=.42eadaf36835> Acesso em: 21, dez, 2018.

MICKLE, Tripp. 2017. Apple Readies \$1 Billion War Chest for Hollywood Programming. In.: *The Wall Street Journal*, 16, ago, 2017. Disponível em: <https://www.wsj.com/articles/apple-readies-1-billion-war-chest-for-hollywood-programming-1502874004?tesla=y&mod=e2tw> Acesso em: 13, out, 2017.

MUNIZ, Jaqueline. Os direitos dos outros e outros direitos: um estudo sobre a negociação de conflitos nas DEAMS/RJ. In: SOARES, Luiz Eduardo et al. *Violência e Política no Rio de Janeiro*. Rio de Janeiro, ISER/Relume Dumará, 1996, p. 125-163.

MURPHY, Margi. 2017. PICK AND NETMIX Netflix could let viewers choose how their favourite shows end using their remote control. In.: *The Sun*, 06, mar, 2017. Disponível em: <https://www.thesun.co.uk/news/3022532/netflix-could-let-viewers-decide-how-their-favourite-shows-end-using-their-remote-control/> Acesso em: 03, maio, 2017.

MUSO, 2017. Global Piracy Increases Throughout 2017, MUSO Reveals. In.: *MUSO*. Disponível em: < <https://www.muso.com/magazine/global-piracy-increases-throughout-2017-muso-reveals/>> Acesso em: 22, jan, 2019.

_____. 2016. MUSO's Global Film & TV Piracy Insights Report 2016 Released. In.: *MUSO*. Disponível em: < <https://www.muso.com/magazine/musos-global-film-tv-piracy-report-2016-released/>> Acesso em: 22, jan, 2019.

NADER, Laura. 1972 [1969] *Up the Anthropologist - Perspectives Gained from Studying Up*, in Hymes, D. (Ed.), *Reinventing Anthropology*, New York, Vintage Books. Disponível em: <<https://eric.ed.gov/?id=ED065375>> Acesso em: 25, abr, 2019.

NAZER, Daniel; STOLTZ, Mitch. 2017. Copyright Shouldn't Be A Tool of Censorship. In.: EFF. Disponível em: < <https://www.eff.org/pt-br/deeplinks/2017/01/copyright-shouldnt-be-tool-censorship>> Acesso em: 16, set 2019.

NETFLIX. 2016. Financials – Quarterly Earnings. In.: Netflix Investors. Disponível em: <<https://www.netflixinvestor.com/financials/quarterly-earnings/default.aspx>> Acesso em: 04, ago, 2019.

NETFLIX apud GARTENBERG, Chaim 2017. Netflix buys comic book publisher Millarworld in company's first acquisition. In.: *The Verge*. Disponível em: < <https://www.theverge.com/2017/8/7/16106574/netflix-comic-book-publisher-millarworld-first-acquisition-kick-ass-kingsman>> Acesso em: 13, jan, 2018.

NETFLIX PAÍSES, 2016. Onde a Netflix está disponível? In.: *Netflix Help*. Disponível em: <https://help.netflix.com/pt/node/14164> Acesso em: 09, abr, 2018.

NETTO, Manoel Sotero Caio. 2010. *Compartilhando Sons e Ideias: O Sombarato e as práticas discursivas em torno da música*. Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Sociologia da UFPE – Universidade Federal de Pernambuco. 2010.

NEWSKI, Brett. 2017. Fuck you Spotify. In.: *SoundCloud*. Disponível em: < <https://soundcloud.com/brett-newski/fuck-you-spotify-1>> Acesso em: 26, abr, 2017.

NEWSOM, Joanna apud ROBERTS, Randall. 2015. Joanna Newsom calls Spotify 'a villainous cabal' and 'a garbage system'. In.: *Los Angeles Times*. Disponível em: <http://www.latimes.com/entertainment/music/posts/la-et-ms-joanna-newsom-spotify-villainous-cabal-garbage-system-20151015-story.html> Acesso em: 20, abr, 2017.

NICOLAOU, Anna. 2017. How Streaming Saved the Music Industry. In.: *Financial Times*, 16, jan, 2017. Disponível em: < <https://www.ft.com/content/cd99b95e-d8ba-11e6-944b-e7eb37a6aa8e>> Acesso em: 09, fev, 2018.

NIELSEN REPORT. 2014. *NIELSEN MUSIC U.S REPORT*. Disponível em: < <https://www.nielsen.com/us/en/press-room/2015/2014-nielsen-music-report.html>> Acesso em: 16, out, 2018.

NPD, 2013. *The NPD Group: Music File Sharing Declined Significantly in 2012*. Disponível em: <https://www.npd.com/wps/portal/npd/us/news/press-releases/the-mpd-group-music-file-sharing-declined-significantly-in-2012/> Acesso em: 21, out, 2017.

OBERHOLZER-GEE, Felix; STRUMPF, Koleman. 2010. File Sharing and Copyright. In.: *NBER/Innovation Policy and the Economy* 10(1):19-55 - January 2010. Disponível em: < https://www.researchgate.net/publication/259707843_File_Sharing_and_Copyright> Acesso em: 16, set, 2019.

OLHARDIGITAL, 2015. Streaming está matando a pirataria no Brasil. In.: *Olhar Digital*, 23, jan, 2015. Disponível em: < <https://olhardigital.com.br/pro/noticia/streaming-esta-matando-a-pirataria-no-brasil/46412>> Acesso em: 10, fev, 2018.

OLIVEIRA, Lineu Vilanova Miranda de. 2013. *Comunidades Privadas Bittorrent: Seguindo os Rastros da Aliança Cinéfila*. Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia. 2013.

OVERING, Joanna. 2000. *The Efficacy of Laughter*. In.: (Orgs. Overing, J. and Passes, A) *The Anthropology of love and anger*. London and New York: Routledge. 2000.

ORTNER, Sherry. 2010. Access: Reflections on studying up in Hollywood. In: *Ethnography*, 11, (2). 2010. Disponível em: < <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1466138110362006>> Acesso em: 26, abr, 2019.

PARKER, A. 2004. The true picture of peer-to-peer file sharing. In.: *CacheLogic*. 2004.

PATEL, Nilay. 2015. Metallica sued Napster 15 Years Ago Today. In.: *The Verge*. Disponível em: < <https://www.theverge.com/2015/4/13/8399099/metallica-sued-napster-15-years-ago-today>> Acesso em: 16, set, 2019.

PATTERSON, L. Ray. 1998. Folsom v. Marsh and its Legacy. In.: *Journal of Intellectual Property Law*. Disponível em: <http://digitalcommons.law.uga.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1155&context=jipl> Acesso em: 14, jan, 2018.

PEARSON, James. 2017. Netflix and the rush towards producing original content. In: *MediaWrites*. Disponível em: <http://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=1b3e02f7-a737-462e-afa1-43c998500d2f> Acesso em: 19, jul, 2017.

PEIRANO, Mariza (2014). Etnografia não é método. In.: *Revista Horizontes Antropológicos*. Porto Alegre, v.20, n. 42, dez. 2014. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-71832014000200015> Acesso em: 22, abr, 2019.

PINHEIRO-MACHADO, Rosana & SCALCO, Lucia. 2010. Os sentidos do real e do falso: o consumo popular em perspectiva etnográfica. In.: *Revista de Antropologia*, v. 53, n1, 2010. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/ra/article/view/27352/29124> Acesso em: 07, mar, 2018.

RAU, Nate. 2017. Spotify Illegally Streaming Songs by Miranda Lambert, Willie Nelson and more, Lawsuits Say. In.: *Tennessean*. 18, jul, 2017. Disponível em: <http://www.tennessean.com/story/money/2017/07/18/spotify-sued-nashville-publishers-not-properly-licensing-songs/485999001/> Acesso em: 25, jul, 2017.

RAYBURN, Corey. 2001. After Napster. In.: *Virginia Journal of Law and Technology*. Disponível em: <http://www.vjolt.net/vol6/issue3/v6i3-a16-Rayburn.html#_edn1> Acesso em: 13, jan, 2017.

REDDIT ALTERNATIVES TO DEEZLOADER? 2018. “Alternatives to Deezer?” In: *Reddit* – r/musichoarder, 26, jan, 2018. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/musichoarder/comments/7t7487/alternatives_to_deezer/> Acesso em: 18, jul, 2018.

REDDIT DEEZLOADER, 2018. r/deezer is a private Community. In.: *Reddit*. Disponível em: <<https://www.reddit.com/r/deezer/>> Acesso em: 10, jul, 2018.

REDDIT DEEZLOADER REBORN, V 3.1.0, 2018 a. “Not all heroes wear capes. <3”. In.: *Reddit*. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/Piracy/comments/84nrhr/deezer_reborn_v310_final/dvtcbus/> Acesso em: 10, jul, 2018.

REDDIT DEEZLOADER REBORN V.3.1.0 FINAL, 2018b. “You make this world a better place”. In.: *Reddit*. Disponível em: https://www.reddit.com/r/Piracy/comments/84nrhr/deezer_reborn_v310_final/dw0anag/ Acesso em: 10, jul, 2018.

REDDIT DEEZLOADER WILL BE SHUT DOWN PERMANENTLY, 2017. “Deezer will be shut down permanently.” 27, abr, 2017. In.: *Reddit* – r/Piracy. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/Piracy/comments/67w3u0/deezer_will_be_shut_down_permanently/?utm_content=comments&utm_medium=front&utm_source=reddit&utm_name=Piracy> Acesso em: 18, jul, 2018.

REDDIT DEEZLOADER ALTERNATIVES? 2018. “Deezer Alternatives?” In.: *Reddit* – r/Piracy, 18, mar, 2018. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/Piracy/comments/85acuc/deezer_alternatives/> Acesso em: 18, jul, 2018.

REDDIT GOOD ALTERNATIVES TO DEEZLOADER? 2018. “Good Alternatives to Deezloader?”. In.: *Reddit* – r/Piracy, 28, mar, 2018. Disponível em: < https://www.reddit.com/r/Piracy/comments/87twlk/good_alternative_to_deezloader/> Acesso em: 18, jul, 2018.

REDDIT LEONFLIX RELEASE, 2017. “Release Leonflix - /Piracy.”. In.: *Reddit*. Disponível em: < https://www.reddit.com/r/Piracy/comments/7bx0ow/leonflix_a_desktop_app_for_watching_movies_and_tv/> Acesso em: 22, jun 2018.

REDDIT LIST ALTERNATIVES TO POPCORN TIME, 2015. List ALTERNATIVES to Popcorn Time. In.: *Reddit*, r/PopCornTime, nov, 2015. Disponível em: < https://www.reddit.com/r/PopCornTime/comments/3r9356/list_alternatives_to_popcorn_time/> Acesso em: 26, jun, 2018.

REDDIT POPCORN TIME – ALTERNATIVE? 2017. Alternative? In.: *Reddit* – r/PopCornTime. Disponível em: < <https://www.reddit.com/r/PopCornTime/comments/77cfxw/alternative/>> Acesso em: 17, jul, 2018.

REPORT INTERNET IN INDIA. 2017. Disponível em: < <https://www.statista.com/study/22628/internet-usage-in-india-statista-dossier/>> Acesso em: 17, set, 2019.

RESNIKOFF, Paul. 2016. My Band Has 1,000,000 Spotify Streams. Want to See Our Royalties?. In.: *Digital Music News*. Disponível em: <http://www.digitalmusicnews.com/2016/05/26/band-1-million-spotify-streams-royalties/> Acesso em: 29, abr, 2017.

RIAA REPORT. 2017. News and notes on 2016 RIAA Shipment and Revenue Statistics 2016. In.: *RIAA REPORT*. Disponível em: < <http://www.riaa.com/wp-content/uploads/2017/03/RIAA-2016-Year-End-News-Notes.pdf>> Acesso em: 03, maio, 2017.

RIBEIRO, Gustavo Lins. 2010. A globalização popular e o sistema mundial não-hegemônico. In: *Revista Brasileira de Ciências Sociais*, v. 25, p. 21-38, 2010.

RIFIOTIS, Theophilos. 2016. Etnografia no Ciberespaço como “Repovoamento” e Explicação. In: *Políticas Etnográficas no Campo da Cibercultura* (Orgs. SEGATA, Jean & RIFIOTIS, Theophilos). Brasília: ABA Publicações; Joinville: Editora Letradágua. 2016.

RILES, Annelise. 2006. *Document: Artifacts of Modern Knowledge*. Bibliovault OAI Repository, the University of Chicago Press. 2006.

ROBERTSON, James Allen. 2013. *Digital Culture Industry: A History of Digital Distribution*. Palgrave Macmillan. 2013.

SAG, Matthew. 2016. IP Litigation in United States District Courts: 1994 to 2014. In.: SSRN. Disponível em: < https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2570803 > Acesso em: 16, set, 2019.

SAHLINS, 2004. *Cultura na Prática*. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2004.

SAMUELSON, Pamela. 1990. Digital Media and the Changing Face of Intellectual Property Law. In.: *Rutgers Computer and Technology Law Journal*. 1990.

SANCHEZ, Daniel Adrian. 2017. The Guy Who Started The Pirate Bay Is Now a Millionaire. In.: *Digital Music News*. 06, abr, 2017. Disponível em: <http://www.digitalmusicnews.com/2017/04/06/adblock-plus-the-pirate-bay-flattr/> Acesso em: 29, abr, 2017.

SATURNINO, Rodrigo. 2015. *A política dos piratas - Informação, culturas digitais e identidades políticas*. Tese apresentada ao Instituto de Ciências Sociais da Universidade de Lisboa. Disponível em: < http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/20229/1/ulsd071378_td_Rodrigo_Saturnino.pdf > Acesso em: 22, jan, 2019.

SAUERBRONN, João Felipe R. et al. 2010. Pirataria e Download como Comportamento Desviante e as Técnicas de Neutralização usadas pelos Consumidores. In.: *Revista Gestão e Sociedade*, vol. 4, n. 8. 2010. Disponível em: < <https://www.gestoesociedade.org/gestoesociedade/article/view/993/816> > Acesso em: 05, mar, 2018.

SAWADA, Thiago. 2016. Avanço do Streaming sinaliza fim da pirataria. In.: *Estadão*, 15, ago, 2016. Disponível em: < <http://link.estadao.com.br/noticias/cultura-digital,avanco-do-streaming-sinaliza-fim-da-pirataria,10000069428> > Acesso em: 10, fev, 2018.

SCHLACHTER, Eric. 1997. The Intellectual Property Renaissance in Cyberspace: Why Copyright Law Could Be Unimportant on the Internet. In.: *Berkeley Technology Law Journal*. Disponível em: < <https://scholarship.law.berkeley.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=https://www.google.com/&httpsredir=1&article=1142&context=btlj> > Acesso em: 16, set, 2019.

SCHUCH, Patrice. 2015. A legibilidade como gestão e inscrição política de populações: notas etnográficas sobre a política para pessoas em situação de rua no Brasil. In: FONSECA, Claudia; MACHADO, Helena (Org.). *Ciência, identificação e tecnologias de governo*. Porto Alegre: EDUFRGS/CEGOV, 2015, p. 121-145.

SCHULZE, Hendrik; MOCHALSKI, Klaus. 2009. *Internet Sudy 2008/2009*. Leipzig: Ipoque.

SCOTT, James. 1998. *Seeing like State: how certain schemes to improve the human condition have failed*. Nova Haven: Yale University Press.

SEGATA, Jean. 2016. Dos Cibernautas às Redes. In.: *Políticas Etnográficas no Campo da Ciberultura* (Orgs. SEGATA, Jean & RIFIOTIS, Theophilos). Brasília: ABA Publicações; Joinville: Editora Letradágua. 2016.

_____. 2017. Entrevista com Jean Segata: "Ciberultura, imagem e ética na pesquisa". In.: *Revista Visagem*. Entrevista realizada por COSTA, Lorena. Disponível em: < http://www.ppgcs.ufpa.br/revistavisagem/edicao_v3_n2/entrevistas/1-jean-segata/> Acesso em 11, nov 2018.

SELL, Susan; MAY, Christopher. 2001. Moments in law: contestation and settlement in the history of intellectual property. In.: *Review of International Political Economy*, 8:3, 467-500.

SHANG, R., et al. 2008. Ethical decisions about sharing music files in the P2P environment. In.: *Journal of Business Ethics*, 80, 349-365.

SHERMAN, Cary. 2018. No. 93: David Israelite & Cary Sherman | Power 100. In.: *Billboard*. Disponível em: < <https://www.billboard.com/articles/business/8096251/no-93-david-israelite-cary-sherman-power-100>> Acesso em: 17, set, 2019.

SIMIÃO, Daniel. 2007. "Madam, it's not so easy": Modelos de gênero e justiça na reconstrução timorense". In: SILVA, Kelly C; SIMIÃO, Daniel. (Org.). *Timor-Leste por Trás do Palco: A Cooperação Internacional e a Dialética da Formação do Estado*. Belo Horizonte: Editora UFMG, p. 210-233.

SINGLETON, Micah. 2015. This was Sony Music's contract with Spotify. In.: *The Verge*. Disponível em: <http://www.theverge.com/2015/5/19/8621581/sony-music-spotify-contract> Acesso em: 29, abr, 2017.

SISARIO, Bem. 2015. David Lowery Sues Spotify for Copyright Infringement. In.: *The New York Times*. 29, dez, 2015. Disponível em: https://www.nytimes.com/2015/12/30/business/media/david-lowery-sues-spotify-for-copyright-infringement.html?_r=0 Acesso em: 20, abr, 2017.

SMITH, Emma. 2016. Has Netflix Made Piracy Worse? In.: *Redpoints Blog*. Disponível em: <http://blog.redpoints.com/en/netflix-and-piracy-streaming> Acesso em: 17, abr, 2017.

SOUZA, Rebeca Hennemann Vergara de; LEAL, Ondina Fachel; SOLAGNA, Fabrício. 2009. Em Rota de Colisão: Propriedade Intelectual e Acesso ao Conhecimento e à Cultura. In: *XXVII Congresso da Associação Latino Americana de Sociologia, 2009, Buenos Aires*. Memoria do XXVII Congresso da Asociación Latino Americana de Sociología Latino Americana de. Buenos Aires, 2009. v. 1.

SPOTIFY ARTISTS. 2014. \$2 Billion and counting. In.: *Spotify Blog*. Disponível em: <<https://artists.spotify.com/blog/2-billion-and-counting>> Acesso em: 13, out, 2017.

SPOTIFY COUNTRIES, 2018. Where is Spotify Available? In.: *Spotify Support*. Disponível em: < https://support.spotify.com/us/using_spotify/the_basics/full-list-of-territories-where-spotify-is-available/> Acesso em: 10, abr, 2018.

SPOTIFY SONGWRITERS AND PUBLISHERS ADMINISTRATION SYSTEM. 2015. In.: *Spotify Blog*. Disponível em: < <https://artists.spotify.com/blog/spotify-songwriters-and-publishers-administration-system>> Acesso em: 16, set, 2019.

STATCOUNTER, 2019. Social Media Stats Worldwide – Dec 2017 – Dec 2018. Disponível em: *Statcounter* – Global Stats. Disponível em: < <http://gs.statcounter.com/social-media-stats>> Acesso em: 15, jan, 2019.

STATISTA, 2019. Most famous social network sites worldwide as of October 2018, ranked by number of active users (in millions). In.: *Statista* – The Statistics Portal. Disponível em: <https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ranked-by-number-of-users/> Acesso em: 15, jan, 2019.

STRATHERN, Marilyn. 1996. Potential property. Intellectual rights and property in persons. *Social Anthropology*, v. 4, n. 1, p. 17-32, 1996.

_____. 1999. No limite de uma certa linguagem. *Mana*, Rio de Janeiro, v. 5, n. 2, p. 157-175, Oct. 1999. In: *Revista Mana*. Disponível em: < http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-93131999000200007> Acesso em: 04, ago, 2019.

_____. 2000. *Introduction: New Accountabilities*. En *Audit Culture. Anthropological Studies in Accountability, Ethics and the Academy*, 1-19. Londres: Routledge.

_____. 2001. The patent and the Malangan. *Theory, Culture and Society*, v. 18, n. 4, p. 1-26, 2001.

_____. 2011. Cortando a Rede. In.: *Ponto Urbe* [online], 8. 2011. Disponível em: < <https://journals.openedition.org/pontourbe/1970#text>> Acesso em: 09, nov, 2018.

SWIFT, Taylor apud KNOPPER, Steve. 2014. Taylor Swift Pulled Music From Spotify for 'Superfan Who Wants to Invest,' Says Rep. In.: *Rolling Stone*. Disponível em: < <http://www.rollingstone.com/music/news/taylor-swift-scott-borchetta-spotify-20141108>> Acesso em: 20, abr, 2017.

TECHDIRT, 2015. Universal Music's Anti-Piracy Ads Even Crazy Than You Can Imagine. In.: *Techdirt*, 06, ago, 2015. Disponível em: <https://www.techdirt.com/articles/20150805/10393031860/universal-musics-anti-piracy-ads-even-crazier-than-you-can-imagine.shtml> Acesso em: 16, fev, 2019.

TECNOBLOG, 2016. Netflix bloqueia assinantes que usam VPNs para acessar conteúdos de outros países. In.: *Tecnoblog*. Disponível em: < <https://tecnoblog.net/192265/vpn-netflix-bloqueio/>> Acesso em: 22, fev, 2019.

TELLES, Vera. 2013 Jogos de poder nas dobras do legal e do ilegal: anotações de um percurso de pesquisa. In.: *Serv. Soc. Soc.*, São Paulo, n. 115, p. 443-461, 2013.

THE DAY WE FIGHT BACK, 2014. Disponível em: < <https://thedaywefightback.org/>> Acesso em: 16, set, 2019.

THE GUARDIAN. 2015. Netflix sued for streaming Bicycle Thieves 'without copyright'. In.: *The guardian*. Disponível em: < <https://www.theguardian.com/film/2015/oct/23/netflix-bicycle-thieves-sued-copyright-streaming>> Acesso em: 20, abr, 2017.

THE OBSERVER. 2013. Napster: o dia em que a música foi libertada. In.: *Carta Capital*. Disponível em: < <http://www.cartacapital.com.br/internacional/napster-o-dia-em-que-a-musica-foi-libertada>> Acesso em: 12, jan, 2016.

THE REGISTER. 2011. Dead at 13: Napster 1998-2011. In.: *The Register*. Fórum. Disponível em: < https://forums.theregister.co.uk/forum/all/2011/12/02/rhapsody_kills_off_napster/> Acesso em: 29, ago, 2019.

THOMES, Tim Paul. 2013. An Economic Analysis of Online Streaming Music Services. In.: *Information Economics and Policy*. Disponível em: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0167624513000103> Acesso em: 17, abr, 2017.

TIME, 2012. Ten Prominent Websites Protesting SOPA and PIPA. In. *Time* 18, jan, 2012. Disponível em: < <http://business.time.com/2012/01/18/ten-prominent-websites-protesting-sopa-and-pipa/>> Acesso em 18, fev, 2019.

TORRENT FREAK. 2018. Will Reddit's /r/Piracy Sub-Reddit Get Shut Down? In.: *Torrent Freak*. Disponível em: < <https://torrentfreak.com/will-reddits-r-piracy-sub-reddit-get-shut-down-180826/>> Acesso em: 16, nov, 2018.

TSAI, Flora et. Al. 2009. Design and development of a mobile peer-to-peer social networking application. In.: *Expert Systems with Applications*. Elsevier Ltd. 2009.

TURNER, Fred. 2006. *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*. The University of Chicago Press. 2006.

TURTON, Stuart. 2009. Top Ten Piratebay Putdowns. In.: *Alphr*. 21, abr, 2009. Disponível em: <http://www.alphr.com/blogs/2009/04/21/top-ten-pirate-bay-putdowns> Acesso em: 07, jul, 2016.

UHELZSKI, Jaan. 2000. Metallica Sue Napster for Copyright Infringement. In.: *Rolling Stone*. Disponível em: < <https://www.rollingstone.com/music/music-news/metallica-sue-napster-for-copyright-infringement-182239/>> Acesso em: 16, set, 2019.

UNITED STATES, Court Central District of California. 2017. Case No. 2:16-cv-07210-AB-E FINAL JUDGMENT AND PERMANENT INJUNCTION. Disponível em: < <https://cdn.mbw.44bytes.net/files/2017/09/yoump3prop.pdf>> Acesso em: 17, fev, 2018.

UNITED STATES DISTRICT COURT CENTRAL DISTRICT OF CALIFORNIA Case No. 2:16-cv-07210-AB-E [PROPOSED] FINAL JUDGMENT AND PERMANENT INJUNCTION) – RECORDINGS v. YouTube-mp3; PHILIP MATESANZ; and DOES 1-10. Disponível em: < <https://cdn.mbw.44bytes.net/files/2017/09/yoump3prop.pdf>> Acesso em: 25, jan, 2019.

USA COURT – EASTERN DISTRICT OF NEW YORK. Class Action Complaint and Jury Demand for Damages for Copyright Infringement and Underpayment of Royalties. Yesh Music and John Emanuele vs. S Carter Enterprises. Disponível em: <https://pt.scribd.com/doc/301002525/Yesh-Music-v-S-Carter-Enterprises-class-action-complaint-royalties-TIDAL-pdf> Acesso em: 05, jan, 2018.

USA COURT – GAUDIO V. SPOTIFY, 2017. Defendant’s memorandum in support of motion for a more definite statement - In the united states district court for the middle district of tennessee nashville division. Case no. 3:17-cv-01052. Disponível em: <https://www.documentcloud.org/documents/3984641-Gaudio-SpotifyMotion.html> Acesso em: 20, fev, 2019.

USA COURT – NORTHERN DISTRICT OF CALIFORNIA. Class Action Complaint for Damages and Injunctive Relief. David Lowery, Victor Krummenacher, Greg Lisher and David Faragher vs. Rhapsody International. Disponível em: < <https://pt.scribd.com/doc/303065645/Rhapsody-Class-Action-Filing-DMN>> Acesso em: 05, jan, 2018.

USA REPORT, Intellectual Property and the U.S. Economy: Industries in Focus. 2012. Disponível em: http://www.uspto.gov/sites/default/files/news/publications/IP_Report_March_2012.pdf Acesso em: 21, set, 2016.

VALENTIM, Daniel Costa. 2017. *Semear é preciso, viver não é preciso*: economia do compartilhamento e dispersão de sementes digitais através de redes P2P. Tese (Doutorado) apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Sociologia da Universidade Federal do Ceará, Fortaleza (CE), 2017.

VELHO, Gilberto. 1985. *Desvio e divergência: uma crítica da patologia social*. Rio de Janeiro: Zahar.

VERRIER, Richard. 2013. MPAA backs anti-piracy curriculum for elementary school students. In.: *Los Angeles Times*. Disponível em: < <https://www.latimes.com/entertainment/envelope/la-xpm-2013-nov-11-la-et-ct-piracy-education-20131111-story.html>> Acesso em: 16, set, 2019.

ZALESKI, Annie. 2015. 335,000 Banned Fans: The History of Metallica’s Napster Battle. In.: UCR – Ultimate Classic Rock. Disponível em: < <https://ultimateclassicrock.com/metallica-napster-lawsuit/>> Acesso em: 16, set, 2019.

YORKE, Thom apud DREDGE Stuart. 2013. Thom Yorke calls Spotify 'the last desperate fart of a dying corpse'. In.: *The Guardian*. Disponível em: <https://www.theguardian.com/technology/2013/oct/07/spotify-thom-yorke-dying-corpse> Acesso em: 20, abr, 2017.

WAUTERS, Robin. 2009. More Research to Back the Notion that Streaming Kills Piracy. In.: *Techcrunch*, 2, dez, 2009. Disponível em: < <https://techcrunch.com/2009/12/02/streaming-vs-piracy-research/>> Acesso em: 09, fev, 2018.

WEINER, Allem. 2000. The Napster Revolution is Upon Us. In.: *Forbes*. Disponível em: < <https://www.forbes.com/2000/09/22/0922weiner.html#3a3717d85236>> Acesso em: 21, dez, 2108.

WILKIS, Ariel. 2008. Os usos sociais do dinheiro em circuitos filantrópicos: o caso das "publicações de rua". In.: *Revista Mana*, Rio de Janeiro , v. 14, n. 1, p. 205-234, 2008. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-93132008000100008 Acesso em: 10, fev, 2019.

WITT, Stephen Richard. 2016. *How Music Got Free: A Story of Obsession and Invention*. New York: Penguin Books.

ANEXO I



Copyrighted material has been shared using your broadband connection

Hello [REDACTED]

Sky, along with other internet service providers is supporting the 'Get it Right from a Genuine Site' initiative. This initiative aims to support Britain's creative industry by helping to reduce copyrighted material being shared illegally.

We've been informed by owners of copyrighted material that the content below has been shared without their permission and we need your help to prevent this happening again.

Here's a summary of what's been passed on to us:

On [REDACTED]/17 at [REDACTED] WESTWORLD was shared using your Sky Broadband connection.

Reference of shared content: [REDACTED]

What Next?

You can find out more about what this means and get details of all the copyrighted material, by visiting the [Get It Right Information Portal](#). Here, you'll find help on how to prevent the sharing of copyrighted material in the future.

Before you access the Portal, you'll need to sign in with your Sky iD username

[REDACTED]

The Sky Team

ANEXO 2



Notice of Intention to Obtain a Compulsory License for Making and Distributing Phonorecords

Licensee:	SPOTIFY USA, INC. FACK 55800478 45 WEST 18TH STREET NEW YORK, NY 10011
Fiscal Year:	January 1 to December 31
Phonorecord Configuration(s):	Digital phonorecord deliveries, as set forth in Section 115 of the U.S. Copyright Act and the regulations appurtenant thereto, as such regulations may be modified or superseded from time to time.
Expected Date of Distribution:	July 4, 2011
Copyright Owner:	CAMPER VAN BEETHOVEN MUSIC CO
Signature of Licensee:	 Kenneth R. Parks General Manager, authorized to execute this Notice of Intention on behalf of Spotify USA, Inc.

You may address questions to HFA at:
The Harry Fox Agency, Inc.

Licensing Department, 40 Wall Street - 6th Floor, New York, NY 10005-1344
Email: licensing@harryfox.com

HFA IS NOT LICENSEE'S AGENT FOR SERVICE OF LEGAL NOTICES OR FOR ANY OTHER MATTERS.