

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO E ARTES

ANDRÉ PEQUENO DOS SANTOS

Práticas socioinformacionais, cultura livre e domínio
público: Piratas, anarquistas ou publicizadores?

São Paulo

2014

ANDRÉ PEQUENO DOS SANTOS

Práticas socioinformacionais, cultura livre e domínio
público: Piratas, anarquistas ou publicizadores?

Dissertação apresentada a Escola
de Comunicação e Artes da
Universidade de São Paulo para a
obtenção do título de Mestre em
Ciência da Informação

Área de Concentração:
Ciência da Informação

Orientação: Prof. Dr.
Marco Antonio Almeida

São Paulo

2014

Nome: SANTOS, André Pequeno dos

Título: Práticas socioinformacionais, cultura livre e domínio público: Piratas, anarquistas ou publicizadores?

Dissertação apresentada a Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo para a obtenção do título de Mestre em Ciência da Informação

Aprovado em:

Banca Examinadora

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

À namorada, amiga, cúmplice e conspiradora de todos os momentos. Aquela que me entende, atura, apoia, me diverte, cuida e ensina: Jeane.

AGRADECIMENTOS

À minha muito especial e particular fé dos sete:

À mãe pelos cuidados, ensino e a dose essencial de loucura e bom senso que tão intimamente gosto de pensar ter em mim;

Ao pai pelo exemplo, seriedade, inspiração e virtudes. Um homem como poucos em uma terra de poucos (honoráveis) homens;

Ao mestre pela árdua tarefa de assumir a formação muito particular de uma mente nada convencional (sem aqui me incutir algum tipo de brilhantismo; o que de fato não existe); de despertar ou ainda pode-se dizer, de estimular e desenvolver prazeres incomuns para pesquisa e tantas áreas possíveis que um homem munido de boa vontade pode explorar. Espero um dia poder valer todos os anos empregados com uma dedicação particularmente incrível. Um brinde a isso!;

À donzela, de beleza única, das melhores qualidades e virtudes que um homem de simples hábitos e complicadas relações poderia ter. À tudo aquilo que já fizemos e que ainda vamos fazer juntos. Toda uma vida, todo um caminho. Sempre!;

Aos de muitas faces, representados pelos mais sinceros e elogiosos vínculos de amizade. Cada qual a sua maneira, desde 2007 os melhores momentos que uma pessoa poderia pedir;

À FAPESP pelo voto de confiança e pelo financiamento à pesquisa, de sumaria importância para as minhas necessidades. Que todo trabalho desenvolvido tenha valido o merecimento de tal vinculação com a agência;

E finalmente à sutil personalidade que governa as vontades, amizades, à felicidade, escolhas, bondades e percalços do caminho. Do meu caminho!

RESUMO

SANTOS, André Pequeno dos. **Práticas socioinformacionais, cultura livre e domínio público: Piratas, anarquistas ou publicizadores?**. 2014. 186f. Dissertação (Mestrado) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

O objetivo deste trabalho é discutir a questão da cultura livre a partir dos aspectos relativos ao domínio público. O método utilizado se baseia na observação, na análise e na síntese de dados relacionados aos temas propostos, viabilizando uma discussão baseada no estudo bibliográfico exploratório e explicativo das várias questões abordadas na pesquisa que culminam na problemática desta cultura livre e da noção e dos espaços de domínio público. Por sua vez, recorre-se ao estudo e análise de objetos que compõem a pesquisa como, por exemplo, o papel da internet, da “pirataria”, do direito autoral, da evolução dos meios de comunicação e disseminação do conhecimento, das atividades de cooperação e produção independente pelos usuários da grande rede e das políticas culturais no ambiente digital. Desse modo, são descritas e discutidas experiências de bibliotecas (Digital Public Library of America – DPLA), arquivos históricos (Europeana 1914-1918), música (Jamendo), quadrinhos e games. A partir da análise e estudo do conceito e das práticas de cultura livre estabelecidas principalmente sob o domínio público e da pirataria social, chega-se a conclusão que tais questões são fundamentais no incremento de atividades e relações estabelecidas no ambiente cooperativo da internet, que identificam os usuários como produtores e disseminadores de um ciclo cultural vivo entrelaçado pelas vias da grande rede. Com isso, reforça-se o potencial de políticas culturais a partir do ambiente digital que fortaleçam o ideal de cultura livre a partir de questões tais como a revisão das leis de direito autoral, do incentivo ao domínio público e até mesmo sobre novos entendimentos acerca do universo social-cooperativo da pirataria social em rede.

Palavras-chave: Cultura Livre, Domínio Público, Práticas Socioinformacionais, Internet, Pirataria Social, Cultura Cooperativa, Políticas Culturais.

ABSTRACT

SANTOS, André Pequeno dos. **Social-informational practices, free culture and public domain: Pirates, anarchists or a make public state?**. 2014. 186f. Dissertation (Master's Degree) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

The main objective of this paper is to discuss the issue of free culture relating it to the public domain questions. The method used is based on observation, analysis and synthesis of data related to the proposed themes, enabling a discussion based on exploratory and explanatory bibliographical study of the various issues addressed in the research culminating in the issue of this free culture and the notion of public domain. In turn, it is through the study and analysis of objects that make up the research as, for example, the role of the internet, "piracy", copyright law, the evolution of media and dissemination of knowledge, cooperative and independent cultural activities made by the users and the large network of cultural policies in the digital environment. Some interesting activities in many cultural fields are discussed and described such as in libraries (Digital Public Library of America – DPLA), historic archives (Europeana 1914-1918), music devices and communities (Jamendo), comics and video games. From the analysis and study of the concept and practice of free culture established primarily in the public domain and social piracy, we conclude that such questions are fundamental in development of activities and relationships established in the collaborative environment of the internet, which identify users as producers and disseminators of a living cultural cycle paths intertwined by the large network. Thus, it reinforces the potential of cultural policies from the digital environment that strengthen the ideal of free culture from issues such as the revision of copyright law, encouraging the public domain and even on new understandings of cooperative and social universe of social piracy.

Keywords: Free Culture, Public Domain, Social-informational Practices, Internet, Social Piracy, Cooperative Culture.

LISTAS DE FIGURAS

Figura 1. Página principal da Digital Public Library of America. Fonte: dp.la.....	98
Figura 2. A Family photographed in London (On Stan’s draft leave). Acervo “Stories from the public” do Europeana 1914-1918. Fonte: Europeana 1914-1918	104
Figura 3. A Family photographed in London (On Stan’s draft leave). Acervo “Stories From the Public” do Europeana 1914-1918. Fonte: Europeana 1914-1918	105
Figura 4. Página de busca destacando os tipos documentais presentes no projeto. Imagem retirada do site Europeana 1914-1918. Fonte: Europeana 1914-1918.	107
Figura 5. Página de busca a partir do refinamento por tipologia documental (diários). Imagem retirada do site Europeana 1914-1918. Fonte: Europeana 1914-1918.	107
Figura 6. Página inicial do European Film Gateway, terceiro projeto vinculado ao Europeana 1914-1918. Imagem retirada do site EFG. Fonte: European Film Gateway.....	109
Figura 7. Página de apresentação das categorias de busca dos vídeos na página do EFG1914. Imagem retirada do site EFG1914. Fonte: European Film Gateway.....	109
Figura 8. Uma das várias ilustrações de um livro vitoriano de magia demonstrando a posição exata da lâmina da espada quando ela é engolida. Fonte: Public Domain Review/Internet Archive.....	116
Figura 9. Retrato de uma batalha aérea nos anos 2000 imaginada por cidadãos dos anos 1899-1900. Fonte: Public Domain Review/Wikimedia Commons.	117
Figura 10. Obra de William Hogart intitulada Credulity, Superstition and Fanaticism. Fonte: Public Domain Review/Wikimedia Commons.....	118
Figura 11. Página de apresentação da banda canadense Brad Sucks. Fonte: Jamendo	123
Figura 12. New Comics. Fonte: New Comics.....	132
Figura 13. Dickie Duck. Fonte: New Comics.....	133
Figura 14. Página principal da empreitada colaborativa Marvel Database. Fonte: Marvel Database.....	135
Figura 15. Página da web comic Valkiria. Criação de Alex Mir (roteiro) e Alex Genaro (ilustração). Fonte: Valkiria.	139
Figura 16. Página inicial da wikia da série Assassin’s Creed. Assassin’s Creed Wikia	150
Figura 17. Página inicial do Nexus Mods Skyrim. Fonte: Nexus Mods Skyrim.....	159
Figura 18. Mapa de Tamriel Fonte: Devian Art	165
Figura 19. Página inicial da Imperial Library. Fonte: Site Imperial Library.....	165

Sumário

AGRADECIMENTOS.....	5
RESUMO	6
ABSTRACT	7
LISTAS DE FIGURAS.....	8
INTRODUÇÃO	11
1. A COMERCIALIZAÇÃO DA ATIVIDADE IMPRESSA, A PROPRIEDADE INTELLECTUAL, DOMÍNIO PÚBLICO E OS PRIMEIROS PIRATAS MODERNOS...	20
1.1. Livro e mercado: a difusão tipográfica alcança o seu primeiro estágio	20
1.2. Dos privilégios aos direitos autorais	25
1.3. Domínio público: sua premissa social, sua relação com a ideia de cultura livre	35
1.4. O comércio paralelo de livros, seus personagens e suas questões fundamentais: delimitando o espaço de domínio público e promovendo o ideal de cultura livre	43
2. O INESGOTÁVEL UNIVERSO DA INTERNET: NOVAS POSSIBILIDADES PARA O IDEAL DE CULTURA LIVRE NO DOMÍNIO PÚBLICO	50
2.1. Internet: a experiência global cooperativa definitiva.....	61
2.2. A manifestação cultural da pirataria: desmistificando mitos, identificando atores e projetos no universo cultural livre ideal.....	76
2.3. A regra dos 98% na economia cultural e a cauda longa.....	85
2.4. Os nichos culturais e a apropriação cooperativa: pirataria, cultura livre e domínio público	89
3. O UNIVERSO COOPERATIVO NA INTERNET: EXPERIÊNCIAS A PARTIR DO CONCEITO DE CULTURA LIVRE E DOMÍNIO PÚBLICO	94
3.1. Digital Public Library of America (DPLA)	94
3.2. Europeana 1914-1918: valorizando a história através do domínio público	102
3.3. Public Domain Review	111
3.4. Jamendo: a experiência coletiva da música em domínio público.....	121
3.5. Quadrinhos e internet	127
3.6. Games e cultura livre: a construção colaborativa a partir de Assassin's Creed e Elder Scrolls.....	141
3.6.1. Assassin's Creed: o real e o imaginário se fundem para recontar a história e colaborar para a sua disseminação	143
3.6.1.1. Páginas wikia e as possibilidades para integrar cultura e educação: o caso Assassin's Creed	148
3.6.2. The Elder Scrolls: Skyrim: um exemplo de imersão em um universo político, cultural, religioso e mitológico	154

3.6.2.1. Nexus Mods Skyrim e Imperial Library: o universo cooperativo de Elder Scrolls e a metavida em universo milenar	157
3.6.2.2. Nexus Mods Skyrim	157
3.6.2.3. Imperial Library	162
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	169
REFERÊNCIAS	175

INTRODUÇÃO

Um dos eventos históricos mais marcantes de todos os tempos completou no dia 28 de julho de 2014 seu centenário. Mais precisamente o início do que ficou marcado como o primeiro conflito bélico de proporções globais do mundo contemporâneo: a I Guerra Mundial. Para historiadores, pesquisadores, entusiastas em história, táticas de guerra, armas, geopolítica e demais áreas de interesse, muitos dos principais momentos desta guerra que modificaria de forma definitiva as questões políticas, econômicas, geográficas e sociais do planeta podem agora ser facilmente visualizados pela internet graças a uma iniciativa coletiva que celebra não somente o centenário da guerra, mas principalmente a disseminação cooperativa de uma memória histórica riquíssima e reveladora.

O Europeana 1914-1918 é um entre tantos outros exemplos de iniciativas que celebram um ideal que parece acompanhar a internet desde o seu nascimento, ou ainda pode-se dizer, que acompanha o homem principalmente a partir do momento que este manipula em escala industrial a fabricação e distribuição dos livros a partir da prensa de Gutenberg: o ideal de uma cultura livre, pública.

O conceito de domínio público talvez carregue consigo num primeiro instante a ideia de oposição, dentro do universo dos direitos autorais, do conceito de copyright. De fato, tal afirmação não seria enganosa, mas ela por si só encobre todo um universo de possibilidades que vai muito mais além da ordem estabelecida pelos princípios de proteção às obras culturais. O domínio público, pode-se afirmar, simboliza os espaços (reais ou não) em que se manifestam atores sociais/culturais frente à apropriação, disseminação, discussão e produção de sentidos/conteúdos em uma esfera pública. Estabelece-se de maneira paralela aos mecanismos que buscam a sua regulamentação, referindo-se aqui às questões de direito autoral. Enxergam-se com isso duas vias paralelas, simultaneamente conflitantes e dependentes: a via legal, estabelecida pelos princípios que regem os direitos autorais; e, no que aqui será tratado como via ideal, uma via aberta às questões de uma cultura livre pelas vias do domínio público, em que temos um entendimento do conceito na sua forma mais ampla.

Mas sendo independente ou não, regulamentada ou não, os espaços de domínio público, principalmente com o advento da internet, tornam-se territórios de interessantes movimentos e manifestações em busca de uma cultura livre e disseminada,

principalmente tendo em vista o atual panorama de uma cultura travada pelos rigorosos meios de proteção estabelecidos pelo copyright.

A breve citação do Europeana 1914-1918 anteriormente serviu como justificativa para determinar o incremento dos espaços de domínio público na internet e as suas consequências para o que se entende da sua relação com uma cultura livre. Mais do que isso, no âmbito das preocupações da Ciência da Informação, essa e outras experiências que analisaremos no decorrer do texto, apontam para novas possibilidades de apropriação, circulação e re-produção da informação, bem como para novas práticas culturais dos usuários.

Contudo, ao se propor uma análise retrospectiva pelos aspectos históricos da mídia e do próprio conhecimento, reconhecem-se momentos em que, a sua maneira e contexto, as manifestações em busca de espaços/domínios públicos já se faziam presentes e utilizados. E a própria ideia de uma cultura universalizada e universalizante já era entendida como fundamental para a superação dos mais variados aspectos que afetavam (e ainda assim o fazem) a sociedade.

Quatro são os momentos que podem ser considerados neste trabalho como fundamentais na relação histórica entre domínio público/cultura livre: a invenção da prensa por Gutenberg (e as consequências no estabelecimento de uma cultura do livro e princípios de um letramento/alfabetização relativamente massivo a partir de então); o princípio de regulamentação das atividades culturais advindas não só do livro, mas das artes; as atividades de uma França pré e pós-Revolucionária em torno de um comércio paralelo de obras difamatórias conhecidas como libelos (e suas consequências diretas e indiretas para libelistas, leitores e o meio social) e já nos tempos atuais, da criação da internet e o desenvolvimento da pirataria, expondo o seu conceito como uma ramificação do ideal de domínio público, desta feita apropriado pelos próprios usuários para estes mesmo usuários.

O momento histórico a partir da invenção da prensa por Gutenberg pretende demonstrar, inclusive através da comparação das atividades literárias manuscritas, que a noção de domínio público não está de todo separada das atividades livreiro-editoriais, ainda que estas sejam (em esmagadora maioria) monetizadas. O intuito aqui é especificar, ou ainda estimular, a análise e a discussão das consequências do livro enquanto bem cultural que ajudou no desenvolvimento e/ou aprimoramento de poderosas instituições voltadas para a promoção da cultura e conhecimento, reconhecendo através dos tempos a importância do papel da publicidade cultural,

destacando até mesmo a crescente relevância do papel do Estado (que teria seu ápice na Revolução Francesa) como participante e executor de medidas que possibilitassem a utilização destes espaços de cultura livre.

O período que compreende o aparecimento, desenvolvimento e repressão de um movimento libelista europeu, principalmente na França pré e pós-Revolucionária pretende introduzir a ideia de um ambiente de domínio público relativo às liberdades de expressão e manifestação social; também objetiva entender um processo que séculos depois guardaria muitas semelhanças com a pirataria da internet, em que várias redes alternativas de editores, livreiros, mascates e até mesmo espaços públicos destinados à discussão e as representações sociais, produziam, editavam, analisavam e principalmente disseminavam conhecimento – a despeito da sua utilidade prática, uma vez que em sua maioria, tratavam-se de obras difamatórias dos vícios e costumes do Antigo Regime, mas que reverberavam política e socialmente.

A análise também recairá sobre os aspectos que ao longo dos séculos foram modelando o que hoje entendemos como o direito autoral; relacionado ao que aqui tratamos como a distinção entre copyright e domínio público. Trata-se de uma mudança histórica, cultural e social. Ou, nos apropriando de Darnton (2010), de uma breve análise e uma discussão de uma história social e cultural dos meios de comunicação e do conhecimento, das instituições, dos costumes e manifestações que acompanharam ao longo dos séculos o surgimento das importantes questões voltadas para a promoção e publicização cultural. A importância crucial deste capítulo é determinar em que momento o entendimento do domínio público se tornou fundamental para as questões de uma cultura livre e participativa e como a sua evolução permitiu com que chegássemos no século XXI, na alvorada da internet, a uma condição nunca antes experimentada a partir da tomada de ações no plano virtual, colaborativo e muitas vezes ilegal da grande rede graças a pirataria.

Ainda que não se trate de uma ordenação necessariamente cronológica dos fatos, chegamos ao ponto principal de análise e do seu consequente objeto de estudo. Ela diz muito mais respeito às condições criadas pela internet para a valorização dos espaços de domínio público e a ideia de cultura livre, do que do domínio público e da cultura livre por si mesmos. Concebe, portanto os desdobramentos sociais, educacionais e também econômicos da internet quando partimos de uma observação e da relação destes com a cultura. É com a internet que se pretende atribuir valor à grande maioria das questões relevantes para esta pesquisa, introduzindo tantas outras questões no escopo do conceito

de cultura livre quanto forem necessárias para elaborar um quadro teórico sólido e coerente com as questões propostas para estudo e averiguação. Desse modo, esta parte do texto privilegiará a análise das novas práticas culturais dos usuários de informação, em diversos territórios, que passam pelo acesso ao conhecimento, à cultura e ao lazer.

Neste panorama também servem às questões da pesquisa a compreensão e análise de movimentos culturais alternativos surgidos na internet que simbolizam de várias maneiras a condição e a existência da ideia de uma cultura livre, desta feita protagonizada pelos usuários para os próprios usuários. Trata-se de um conjunto de ações culturais que se expressa pelas vias da apropriação, produção, disseminação e cooperação, sejam dos conteúdos culturais ou ainda dos meios de produção, configurando assim novos sentidos à ideia de uma cultura compartilhada e livre.

Esta cultura tem na “pirataria” o seu ponto de equilíbrio, a sua expressão máxima, uma condição que exprime a ideia de uma apropriação do próprio conceito de domínio público (intencional ou inconsciente) realizada pelos usuários/produtores/disseminadores e solidifica a ideia dos vários papéis desempenhados pelos usuários ativos da internet que saem de uma passividade até pouco tempo tradicional e estabelecida, para se transformarem em agentes diretos das transformações ocorridas no seu espaço de identificação (in)formal, seja ele cultural, político, educacional, econômico ou social.

Procurando dar corpo à ideia central deste trabalho, que discute a ideia de uma cultura livre estabelecida pela noção e ação de domínio público, compreendem-se exemplos distintos, mas ainda assim intrinsecamente semelhantes. Cada qual a sua maneira ilustram questões tidas como fundamentais para o estabelecimento desta cultura: primeiramente o protagonismo da internet enquanto meio, canal de disseminação, participação e produção cultural/intelectual diversa; a condição legal, vista pela dicotomia copyright x domínio público; o estabelecimento de laços oriundos das atividades mais diversas de cooperação entre usuários/produtores, fortalecimento de nichos culturais ou a criação de novos; redimensionamento das questões (principalmente) da indústria cultural do copyright, entre outros.

Entre os exemplos, podem ser citadas iniciativas que simbolizam os esforços para a manutenção e valorização da história e memória de eventos marcantes da humanidade, como o anteriormente comentado Europeana 1914-1918, proposta estabelecida nos princípios do domínio público dicotômico à ideia de copyright e que de

forma cooperativa permite a visualização e utilização dos mais variados recursos disponíveis, tais como fotos, imagens, mapas, vídeos, cartas e demais documentos.

Partindo deste mesmo princípio este trabalho também pretende abordar o surgimento da mais ambiciosa iniciativa em domínio público, fruto dos esforços de mentes criativas que simbolizadas na figura do historiador americano Robert Darnton compelem a história a caminhos antes inimagináveis graças à internet e uma improvável ajuda do Google com o outrora Google Books Search.

Trata-se da Digital Public Library of Americana, que em uma breve definição pode ser descrita como o ideal de uma biblioteca digital nacional em domínio público com o conteúdo de muitos dos principais acervos históricos de bibliotecas, institutos, centros de documentação e arquivos dos Estados Unidos. Sua importância aqui é tanto seu caráter como um ambiente digital em domínio público, mas também a sua abrangência, seus amplos acervos, os trabalhos desenvolvidos para a aglutinação destas universidades, centros históricos, arquivos etc. num ambiente de pesquisa, cultura e conhecimento. Pode-se falar, inclusive, sobre a possibilidade de se pensar esta iniciativa a partir de uma definição problematizada de políticas culturais, tomada principalmente sob o âmbito do contexto digital, que fomentem não somente a ideia, mas a prática de uma cultura livre e cooperativa a partir do domínio público.

Em certa maneira é o que também ocorre com o periódico on-line Public Domain Review, iniciativa da organização Open Knowledge Foundation que visa disseminar o acesso livre ao conhecimento, seja ele para fins acadêmicos, culturais, históricos ou pelo mero entretenimento dos seus usuários. Diariamente são postadas inúmeras matérias que inserem os usuários nas mais curiosas e inimagináveis situações, tornando pública não só a ideia, mas a história em si, fortalecendo os aspectos da internet enquanto meio para disseminação e apropriação social da cultura e do conhecimento. Sem falar nas possibilidades acadêmicas.

Uma outra iniciativa que contrapõe copyright e Creative Commons, se fundamenta num dos mercados culturais mais poderosos, mas que nos últimos anos viu o seu poderio, seja financeiro ou material, diminuir: o da música.

Dentro de um ambiente hoje invadido pela “pirataria”, a indústria musical, muito por questões determinadas pela sua própria ação invasora, tenta se reinventar. Em busca de novos modelos de negócios tanto quanto de novos mercados, a indústria fonográfica hoje enfrenta o dilema de limitar (quando não obliterar) ou participar da fanfarra cooperativa da “pirataria” que graças a seus usuários, oferecem muito mais conteúdos

do que a própria indústria fonográfica hoje ousaria disponibilizar. Para tanto, basta lembrar a facilidade de se encontrar hoje na internet acervos musicais riquíssimos que compreendem as décadas de 50, 60 e 70, ao passo que na tradicional indústria fonográfica, pela limitação do espaço físico e ainda a questão imposta por decisões corporativas que favorecem determinados artistas em detrimento de outros, vemos uma limitação daquilo que Anderson (2006) considera ser a cauda longa¹ musical, uma espécie de mercado de nichos que hoje, pelos atuais modelos da indústria cultural, tornam-se cada vez mais restritos.

O portal Jamendo surge então como um interessante contraponto a toda essa discussão dos aspectos da indústria fonográfica frente à adoção do grátis, do estabelecimento da publicidade cultural enquanto fim. A ideia do Jamendo é simples: trata-se de uma plataforma cooperativa em que os artistas (sejam eles consagrados ou independentes) disponibilizam música de forma livre, graças às gradações atribuídas pelas licenças Creative Commons. Com isso, torna-se possível não apenas escutar as músicas, mas também, copia-las, edita-las e utiliza-las em qualquer meio que o usuário julgar adequado, desde que naturalmente sejam respeitadas as condições de autoria e a especificidade da licença Creative Commons.

A condição posta que possibilita a incursão de usuários independentes no Jamendo, também é sentida quando ampliamos a ação de cooperação e a levamos para um universo que cresce em número de adeptos, apreciadores e até mesmo de estudiosos: os vídeo games. Neste cenário, sua relação com a cultura livre e o domínio público também é exercitada, cabendo aqui principalmente aos usuários/jogadores fazerem parte das manifestações de produção e cooperação cultural.

Dois são os exemplos que serão estudados nesta pesquisa e que mesmo vistos de formas distintas podem ser entendidas como complementares: o estabelecimento de uma comunidade voltada à criação de conteúdos extra para a série de RPG The Elder Scrolls: Skyrim através do Skryim Nexus e a Imperial Library; e as comunidades voltadas para a criação e discussão de conteúdos dos jogos através das páginas Wiki, em

¹ O conceito de “cauda longa” será abordado no capítulo 3 deste trabalho e diz respeito à noção emprestada no campo da estatística, que em seu novo significado compreende uma mudança de paradigma na economia cultural. Trata-se de um deslocamento de um mercado pautado atualmente pela localização, pela exploração dos hits e da conseqüente pasteurização cultural, para a exploração de um mercado de nichos, que numa figura de linguagem, se localiza a partir da cauda. O termo, contudo, pode ser adequadamente apropriado para descrever outras tantas condições que exprimam essa condição, esse embate contraditório que ganhar contornos definitivos graças à internet.

que aqui se discute especificamente o caso da franquia da francesa Ubisoft, Assassin's Creed.

O Skyrim Nexus funciona como uma plataforma, uma comunidade colaborativa de jogadores do RPG The Elder Scrolls: Skyrim, em que é possível adquirir ferramentas para modificação e criação de conteúdos, como também baixar tais conteúdos gratuitamente através dos esforços de outros jogadores/produtores. O que mais chama a atenção é a qualidade dos chamados mods², que em muito se assemelham ao que foi produzido pela Bethesda como conteúdo original do jogo. A própria Bethesda incentiva a criação de conteúdos paralelos ao jogo e pode-se dizer que até mesmo implementou ideias vindas do Nexus pela originalidade e funcionalidade apresentada. São experiências que podem acrescentar horas a mais de jogo (num praticamente infindável universo original), personagens, inimigos, armas, funcionalidades, etc. Tal experiência reafirma o ideal cooperativo inerente ao conceito de domínio público, simboliza os esforços da indústria cultural, neste caso a dos games, em incentivar a produção de conteúdos extras gratuitos e fomentar assim o contínuo interesse dos usuários e apreciadores da série e por fim, demonstra as novas condições dos usuários enquanto (também) produtores.

As páginas wikia³ também representam o ideal cooperativo e disseminado do domínio público. Neste contexto, será analisada a página wiki de uma das séries de jogos mais bem-sucedidas da indústria dos games: Assassin's Creed. Tal escolha se define principalmente pela característica mais marcante do jogo: uma narrativa que coloca o jogador no centro dos principais eventos históricos que servem como elemento de construção do enredo original do jogo. Períodos históricos como as Cruzadas, o Renascimento, Independência Americana, a pirataria dos séculos XVII e XVIII e a Revolução Francesa são retratadas de tal maneira que muitas vezes podem confundir os jogadores no que diz respeito ao que é real e o que é fantasioso. As páginas wikia por sua vez funcionam como interessante mecanismo de produção, discussão e pesquisa, possibilitando aos usuários/jogadores/leitores imergir em um universo rico e interativo uma vez que praticamente todos podem manipula-lo na adição e correção de conteúdos.

Trata-se aqui de um exemplo próximo à "pirataria" e de como a apropriação dos meios de produção e do conceito de domínio público (ainda que de forma inconsciente

² O termo "mod" designa o encurtamento da palavra "modification" em inglês ou oportunamente da palavra modificação.

³ Utiliza-se aqui o mesmo termo empregado na denominação das páginas colaborativas na internet.

por alguns) podem difundir a ideia de uma cultura livre e disseminada. Questão que com a série Assassin's Creed ganha contornos ainda mais interessantes. Por utilizar a História como ponto fundamental na construção da sua narrativa, o jogo estimula os jogadores a embarcar numa jornada rumo ao conhecimento, impondo uma tarefa investigativa entre o que pode ser tido como real e verdadeiro e aquilo que pode ser considerado parte original do jogo. Trata-se de um importante elemento de aprendizado que se bem utilizado possibilita inúmeras oportunidades nas atividades de ação cultural ao estimular o conhecimento crítico e interpretativo dos alunos/jogadores.

Por fim, este trabalho também irá analisar um movimento surgido graças à pirataria, mas que é notabilizado por uma característica que lhe torna único: a devoção a uma atividade praticamente patrimonial por parte dos usuários em preservar e tornar acessível o conteúdo histórico do acervo das duas principais casas de publicação de quadrinhos, Marvel e DC Comics. Este é mais um exemplo de apropriação do conceito de domínio público realizado pelos usuários que inclusive criam meios que facilitam o acesso aos quadrinhos ao utilizar um formato de leitura específico para as obras sequenciais.

Os exemplos trazidos a este trabalho serão fundamentais para o desenvolvimento dos argumentos em torno do conceito e da prática de domínio público para uma cultura livre, um dos objetivos fundamentais desta pesquisa. Todavia, também serão importantes o estudo e análise de políticas culturais de âmbito digital. Sua importância decorre das várias interpretações trazidas à tona por este trabalho e que possibilitam uma investigação sobre em que sentido estas políticas podem ser encaradas e de como elas se constituem com a indústria cultural, principalmente a partir da dicotomia protagonizada entre o copyright e o domínio público dentro das questões dos direitos autorais. No enlaço desta discussão também se torna importante compreender as políticas culturais digitais para os usuários, identificando o potencial de inserção social e cultural para produtores, agentes e disseminadores de conteúdos, compreendendo o papel da cultura livre como parte fundamental no desenvolvimento das mais variadas iniciativas na internet.

Em termos estruturais este trabalho pode ser dividido em três capítulos. O capítulo 1 destina-se mais à abordagem histórica, que compreende o ensaio das questões que enfocam o domínio público e a cultura livre, destacando, inclusive os conceitos que nortearão o entendimento de ambos na pesquisa. Nesta parte serão estudados e analisados os desdobramentos culturais da invenção da prensa por Gutenberg; os

movimentos que tornaram sólidos o conceito de propriedade intelectual, ou seja, as questões que envolvem os direitos autorais a partir da dicotomia copyright e domínio público; o movimento libelista estabelecido principalmente na França pré e pós-Revolucionária que introduz a ideia de um ambiente de domínio público relativo às liberdades de expressão e manifestação social bem como as atividades coercitivas decorrentes da publicação dos libelos (paralelo interessante dos desdobramentos atuais da indústria cultural frente os produtores e disseminadores culturais alternativos da internet na pirataria). O capítulo 2 aborda a internet e o desenvolvimento da “pirataria”, expondo o seu conceito como uma ramificação do ideal de domínio público, desta feita apropriado pelos próprios usuários para estes mesmo usuários.

O capítulo 3 por sua vez compreende os aspectos práticos do ideal de domínio público e cultura livre. Através dos seus exemplos, ele aborda as questões que envolvem os conceitos de domínio público e cultura livre e solidificam as estruturas que foram estabelecidos nos capítulos anteriores.

A análise não se torna apenas mera observação crítica das iniciativas. Torna-se também campo de averiguação dos conceitos, dos ideais, das relações entre os atores que compõem o ideal de cultura livre. Observam-se questões, mais ou menos fortes, conscientes ou não, de apropriação, seja dos conceitos de domínio público e cultura livre, dos bens culturais, dos meios de produção e dos espaços virtuais, cooperação, cultura paralela, ação cultural. Outro elemento importante a destacar é o papel da internet na disseminação de padrões “educativos”, relacionados à obtenção de conhecimentos acerca não só da utilização de recursos e práticas tradicionais, como na valorização da história de um campo cultural específico (caso dos estilos musicais e dos games, por exemplo). Nesse sentido, a ideia genérica de “usuário” ganha um sentido mais concreto nas práticas dos agentes que podem ser estudantes, entusiastas culturais, pesquisadores profissionais, jogadores iniciantes, a depender do contexto.

A conclusão fecha este trabalho, expondo brevemente aquilo que fora discutido e destacando as questões que foram resolvidas ou que podem se resolver. Evidentemente que não se trata de um estudo conclusivo, muito menos definitivo das questões envolvidas na pesquisa, mas sim de um empreendimento analítico que se soma ao esforço coletivo de discussões, práticas e iniciativas que visam o estabelecimento ou fortalecimento de uma cultura livre, principalmente vista a partir dos conceitos de domínio público.

1. A COMERCIALIZAÇÃO DA ATIVIDADE IMPRESSA, A PROPRIEDADE INTELECTUAL, DOMÍNIO PÚBLICO E OS PRIMEIROS PIRATAS MODERNOS

O período que compreende principalmente os séculos XVII, XVIII e XIX é particularmente interessante na história social e cultural do livro (ou ainda do conhecimento se tomarmos a extensa análise feita por Burke), dos seus meios de produção, da cadeia produtiva e dos vários personagens que surgem ainda na época da invenção da prensa de tipos móveis de Gutenberg. Embora seja um largo período histórico, tentaremos considerar as mudanças históricas pelas quais passaram os atores e instituições que constituíram essa história.

Deve-se atentar que neste período a atividade literária já se encontrava em pleno desenvolvimento. E como consequência dela, a secularização, a institucionalização do conhecimento e as inovações no campo das ideias foram alguns entre tantos motivos que levaram ao aparecimento de um ávido público leitor. Pois se algum legado foi deixado pela Reforma de Lutero (e de fato foram muitos), esta se deu pela libertação, pelo princípio de protagonismo dos indivíduos na sua relação com o meio de origem, o que condiciona a valorização do vernáculo em detrimento da palavra santa do latim, por exemplo, um meio de libertação da palavra e até mesmo das tradições.

O nascimento (embora o mais correto deva ser pensar no aprimoramento) de um mercado livreiro não se fundamenta a partir da Reforma; mas enquanto símbolo, ou seja, enquanto um momento com significado muito menos material do que psicológico, afetivo, talvez tenha sido a pedra angular que fomentaria todo um novo universo literário que se abre para depois se fechar; para ser exaltado, defendido e suprimido num ciclo contínuo de acontecimentos que até hoje reverberam a sua causa e maneira pelos domínios da internet. De início, deve-se investigar o aparecimento dos atores que modelam este mercado, entender a cadeia produtiva do livro e o papel fundamental dos leitores à questão, pois são estes os verdadeiros manifestantes, diretos ou indiretos, do ideal contínuo de cultura livre que nasceu em espírito e forma com os livros impressos.

1.1.Livro e mercado: a difusão tipográfica alcança o seu primeiro estágio

A manufatura de livros, principalmente com a implantação da prensa trouxe a necessidade de práticas e atividades especializadas, fundamentais tanto na obtenção de

matéria prima do papel, quando das capas, muitas vezes feitas em couro animal, e ainda da tinta, dos blocos de madeira (num primeiro momento) que formariam as palavras a serem impressas, que sem elas tornariam a atividade de editar, imprimir e publicar ainda mais complicada. A tipografia, “por força do seu próprio progresso, vai se transformar em indústria” (MARTINS, 2002, p. 202).

A está condição industrializada do comércio literário, Briggs e Burke (2006, p. 61) adicionam que “uma das consequências mais importantes da invenção da nova técnica de impressão foi envolver com maior intensidade os negociantes no processo de difundir conhecimento”. Mas são os editores que fundamentalmente seriam reconhecidos (tanto quanto os autores) nesta cadeia produtiva literária.

Darnton (2010), partindo principalmente do período iluminista francês, traça uma densa análise da história do livro, identificando momentos da sua atividade comercial. O modelo proposto pelo autor ajuda a compreender a introdução do ciclo da atividade literária e também a conceber os novos atores nesta relação. Darnton ilustra a questão pela história editorial das *Questions sur l'Encyclopédie* de Voltaire, pois ela permite

[...] estudar o circuito de sua transmissão em qualquer ponto – por exemplo, no estágio de composição, quando Voltaire deu forma ao texto e orquestrou sua divulgação para promover a sua campanha contra a intolerância religiosa; [...] no estágio de impressão, em que a análise bibliográfica contribui para estabelecer o número de edições; ou no ponto de sua penetração nas bibliotecas, onde, segundo estudos estatísticos de historiadores literários, as obras de Voltaire ocupavam uma parcela impressionante no espaço das estantes (DARNTON, 2010, p.128).

Em uma breve apresentação, Darnton introduz estes personagens da cadeia produtiva literária começando pelos autores. Contudo, para o autor muito pouco pode ser dito a respeito dos autores quando sua relação conflituosa com os editores-tipógrafos tornavam as questões de autoria e participação nas vendas (ou a venda em si) relativamente confusas. Darnton identifica mais dúvidas do que certezas a questões como em que momento os autores se livraram das condições de mecenato, da relação dos autores com editores, impressores, vendedores, críticos e entre si e a natureza e as características da carreira literária. Essa pode ser uma análise anterior à criação dos direitos autorais, medida que tornou as questões de autoria mais facilmente identificáveis. Entretanto, conforme Diderot (2002), ainda assim, graças aos privilégios

editoriais, muito pouco poderia ser atribuído aos autores que não a escolha da concessão de suas obras, em valores muitas vezes irrisórios, e claro, a manifestação em si expressa nas páginas dos livros. Para um defensor da manutenção dos privilégios, contudo, parece uma contradição flagrante num modelo que dava em troca tão pouco.

Já Chartier (1999), a partir dos estudos de Foucault, identifica uma condição dupla no papel do autor, que mesmo que involuntária, constitui-se como traço fundamental da profissão: a proteção pela representação e reconhecimento da autoria e o risco de punição decorrente deste mesmo traço de representação e reconhecimento. Afinal, trata-se de tempos em que as instituições religiosas e/ou monárquicas ainda exerciam certa influência e obras tidas como subversivas, pagãs, eróticas ou simplesmente críticas poderiam causar sérios apuros aos que empunhavam penas para escrevê-las. “Antes de ser o detentor de sua obra, o autor encontra-se exposto ao perigo pela sua obra” (CHARTIER, 1999, p. 34).

Os editores, muito provavelmente, são a parte mais influente e importante na cadeia produtiva do livro (não levando em conta o evidente protagonismo daqueles que empunham as penas e exprimem suas ideias no papel). Grandes nomes são celebrados, como os de Aldo Manuzio, as famílias Elzevier, Estienne e Didot. E em relação ao trabalho desenvolvido por eles, Darnton (2010) lista a relação com os autores (na descoberta das obras e compra dos direitos de impressão), a aliança com os livreiros, com os fornecedores de matéria-prima, como papel, tinta e demais equipamentos que permitiam o funcionamento das prensas, o trato das finanças, emprego de funcionários e ajudantes, entre outras coisas. Vemos também que.

Nos anos 1830, fixa-se hoje a figura do editor que ainda conhecemos. Trata-se de uma profissão de natureza intelectual e comercial que visa buscar textos, encontrar autores, liga-los ao editor, controlar o processo que vai da impressão da obra até a sua distribuição (CHARTIER, 1999, p. 50).

Mas antes disso, Chartier procura estabelecer a figura anterior desse editor. E este se concentra na figura de um “livreiro-editor” ou ainda de um “gráfico-editor”, dada às atividades intimamente ligadas ao processo gráfico-literário. Ele se define pelo comércio, direto ou indiretamente simbolizado na figura dos vendedores e mascates ou sendo ele mesmo também um vendedor. A livraria em si mesma acaba concentrando e organizando a atividade editorial.

Os impressores por sua vez, constituem o organismo vivo da oficina tipográfica. Convivem próximo dos editores (quando estes também não são impressores) e o seu trabalho se constitui mais em relação à qualidade técnica da atividade de impressão do que as questões financeiras e administrativas.

Logo em seguida, Darnton introduz os expedidores, responsáveis pela fase inicial de distribuição dos livros. Para tanto, eram necessários meios para que se transportassem os livros e o advento das tecnologias do vapor e posteriormente da eletricidade introduziram elementos que vieram facilitar o transporte das mercadorias que antes se limitavam em terra aos carroceiros, e pelo mar com os barcos e navios a vela. Darnton ainda comenta que

Antes do século XIX, os livros eram geralmente enviados em folhas soltas, de modo que o comprador podia encaderná-los em grandes fardos embrulhados em bastante papel, e facilmente sofriam estragos com a chuva e o atrito das cordas. Em comparação a mercadorias como tecidos, seu valor intrínseco era pequeno, mas as despesas do frete eram elevadas, devido ao tamanho e peso das folhas. Assim, frequentemente, a expedição respondia por uma longa parcela do custo total do livro e ocupava grande espaço na estratégia de marketing dos editores (DARNTON, 2010 p. 143).

Por se constituírem como o elo entre as publicações impressas e os leitores, os livreiros se configuram como o quinto elemento fundamental neste quadro de personagens pertencentes à cadeia produtiva de Darnton; são os agentes culturais de disseminação da atividade impressa, responsáveis em grande medida pelo incremento e aprimoramento das bibliotecas de universidades, academias, institutos e mesmo ainda dos acervos pessoais dos leitores. Estes, finalmente, chegam ao ponto final no quadro dos personagens da cadeia literária. Ao menos quando tratamos dos principais protagonistas da sua atividade comercial.

Estes, contudo, foram apenas os principais membros desta cadeia literária. Darnton também trata daquilo que ele chama de “os intermediários esquecidos da leitura”, sujeitos subestimados, mas que colaboravam a sua maneira na empreitada que desenvolvia o livro em sua plena forma. A partir de uma análise conduzida pelos documentos da Société Typographique de Neuchâtel (STN), Darnton encontra alguns interessantes personagens; mas, além disso, narra de forma detalhada o espírito editorial da época pelos olhos de dois sócios da STN, Frédéric-Samuel Ostervald e Abraham Bosset de Luze.

Também importantes foram os relatos de Jean-Nicolas Morel, um prensador de papel de Meslières, e que dava um panorama do funcionamento dos profissionais responsáveis pela obtenção de matéria prima para o papel e disso para sua transformação. Morel, para tanto, se relacionava com os trapeiros, selecionando o que de melhor pudesse encontrar. Dava atenção especial à água, que tinha ser da mais límpida pureza. Gabando-se de sua honestidade, Morel jurava não adicionar elementos que garantissem peso ao seu produto final, interferindo nisso em sua qualidade e preço. Mas não se furtava, se assim fosse o desejo dos compradores, de “abater alguns centavos do preço” para “acrescentar um pouco de cal à pasta. As folhas iam parecer brancas como papel de qualidade superior, mas havia um infeliz efeito colateral: depois de algum tempo, a tinta nas páginas iria amarelar” (DARNTON, 2010, p. 154).

A apresentação de tão diversos e peculiares personagens, antes de uma introdução da especialização do trabalho literário é, acima de tudo, a identificação de como a atividade livreira se tornou em essência comercial. O impacto consequente desta comercialização literária não se deu apenas pela disseminação da forma impressa, sua secularização ou ainda pela especialização do trabalho, tão evidente em si mesma pelo que fora resumidamente apresentado neste trabalho pelos seus principais personagens.

A atividade comercial livreira também deflagrou interessantes desdobramentos no papel proprietário do livro, desencadeou com isso, se não o surgimento, ao menos o aprimoramento das técnicas e dos meios que fizeram da atividade clandestina um grande problema para autores, editores, impressores, inspetores e até mesmo os leitores, como Diderot defende em uma de suas passagens na sua Carta Sobre o Comércio do Livro. Para ele, logo após a compra de um dos livros do mercado clandestino (Diderot os chama de contrafactores), os leitores “não tardavam por enojarem-se de uma edição desprezível, acabavam por comprar duas vezes o mesmo livro” (DIDEROT, 2002, p. 42).

Diderot argumenta acerca da concessão dos privilégios e sua evolução natural ocorre na Inglaterra, quando em 1709 é aprovado o Copyright Act. Mas seja como for, analisar os mecanismos de privilégio e proteção dos direitos autorais é parte fundamental para compreender em que medida o ideal dos homens das letras começou a se fechar em torno das restrições e dos privilégios perpétuos (talvez não mais os privilégios a que Diderot se refere e defende). É introduzir um novo conceito para o que se desenvolve principalmente a partir dos séculos XVIII e XIX, e que em pleno século XXI, graças a internet, torna-se o ápice de uma manifestação cultural que tem na

pirataria um modelo de cultura livre e o domínio público um espaço para as manifestações, apropriadas ou não dos domínios do copyright. Acima de tudo, é principalmente com o surgimento do copyright e do reconhecimento do autor (legítimo, diga-se de passagem) que as discussões em torno de quão perpétua a posse da cultura e do conhecimento devem ou podem ser ganham corpo.

1.2.Dos privilégios aos direitos autorais

O que levaria um homem das letras como Diderot, que pelo caráter da sua mais notável empreitada, a Enciclopédia, um monumento, uma ode ou ainda uma expressão ao espírito coletivo, público e livre do conhecimento a direcionar seus argumentos e a sua pena a favor dos privilégios reais concedidos pela monarquia a poucos (na verdade pouquíssimos) editores? Seria uma tentativa de trazer mais perto dos magistrados, os homens que discutiam a validade desse privilégio, o laborioso trabalho intelectual dos autores? Uma espécie de valorização indireta manifesta pelo direito inalienável do autor de fazer o que bem entende em relação a sua obra para que esta seja disseminada, tendo a classe em si poucos recursos e representantes independentes para fazê-los eles mesmos este trabalho de edição, impressão e publicação? Trata-se de uma denuncia de um comércio paralelo de livros, que se provavelmente já existia ainda mesmo no período anterior a imprensa não seria nada comparado ao que se tornou em sua época (século XVIII), dada a facilidade e a familiaridade com os meios de produção literária?

O caminho que sedimentou a criação e difusão dos direitos autorais na Idade Moderna, teve em grande parte colaboração (ainda que de forma indireta) dos livreiros, impressores e editores do chamado comércio paralelo de livros. De certa forma, a atividade paralela decorre da impossibilidade de concorrer em pé de igualdade frente os felizardos editores beneficiados com o privilégio de Estado/Igreja. Para Jessen (1970), este processo configurava a ideia de um monopólio autoral, corporificado ainda que de maneira limitada, na figura dos editores e impressores. Martins (2002) identifica o surgimento dos privilégios a partir das consequências da Reforma. Ao menos em território francês, onde segundo ele

A Reforma, fazendo da imprensa a sua arma talvez mais importante e mais perigosa, provocou as primeiras restrições, originando o privilégio que, na França, adquiriu desde logo o caráter de uma espécie de censura prévia. Outro fator que concorreu para a

implantação do sistema de privilégios foi a organização corporativa dos tipógrafos. Sua concessão era graciosa, podendo ser recusados ou submetidos a condições; eram gerais ou especiais e de longa ou pequena duração (MARTINS, 2002, p. 389-390).

Fragoso (2009) corrobora com a visão de Martins. Mas para ele o primeiro privilégio concedido a um impressor ocorre em Veneza⁴, no ano de 1449, graças ao Senado local. O benefício coube a Giovani Spira⁵ com a publicação das cartas de Cícero. Observa-se que deste período até meados do século XVI, Veneza possuía algo próximo a 500 impressores e editores que “produziram de 15 mil a 17.500 títulos e possivelmente 18 milhões de cópias” (BRIGGS; BURKE, 2006, p. 63). Ainda segundo os autores,

Os impressores se debatiam em uma concorrência ferrenha, em geral ignorando os privilégios uns dos outros e publicando os mesmos livros que seus rivais – eles alegavam que suas edições eram mais corretas ou incluíam novas passagens, mesmo que não fosse o caso (BRIGGS; BURKE, 2006, p. 63).

Na França, o primeiro privilégio real para a impressão e publicação das epístolas de São Paulo, é concedido pelo Rei Luis XII em 1507. Era, assim como em Veneza, um direito assegurado para os editores, o que configurava um privilégio de venda e não um privilégio de autoria. Em 1618, os privilégios franceses só eram concedidos às obras novas ou que viriam a ser publicadas, enquanto que as obras já publicadas entravam no conceito de obras de domínio público, não sendo passíveis de renovação a não ser que cumprissem certos requisitos como, por exemplo, um acréscimo de ¼ do seu tamanho ao conteúdo original. Já em 1671, uma decisão judicial “abole os privilégios para as obras de autores antigos, estabelecendo como tais aqueles mortos antes do ano de 1479” (FRAGOSO, 2009, p. 49). Ainda segundo Fragoso,

[...] a partir do século XVIII, já temos na Europa os editores como únicos juízes do direito de publicar e ‘do que’ publicar, com exceção dos direitos estabelecidos para a Igreja italiana, com jurisdição sobre todos os estados que compunham a Itália antes de sua unificação no século XIX, quanto às obras de cunho sacro ou religioso. Tal direito e os interesses dos editores acabaram por se chocar com os interesses

⁴Veneza também protagonizou o primeiro caso de obra de direito autoral registrado, cabendo o feito a Marcantonio Sabellico, no ano de 1486 (BURKE, 2003).

⁵Fragoso (2009, p. 47) atenta para o fato de que alguns autores contestam o crédito à Giovani Spira, concedendo ao editor Aldo Manuzio o privilégio de ter sido o primeiro editor agraciado com o benefício da concessão.

dos próprios autores das obras. Não obstante tal aspecto, é interessante notar que os autores nunca estiveram totalmente alijados do universo editorial ou da impressão e comercialização de livros, como criadores intelectuais, onde se jogavam os interesses do Estado ou do Monarca com os interesses dos editores. Na verdade, o direito dos autores sempre existiu de fato ou potencialmente, já prenunciando uma realidade embrionária, que ao longo do seu processo histórico-formativo viria a transformar-se num verdadeiro estatuto dos direitos do autor e, mais tarde, dos direitos que lhe são conexos (FRAGOSO, 2009, p. 50).

A natureza dos privilégios configura algumas distinções em aspectos tidos como fundamentais na sua execução. Isso ocorre porque eles poderiam ser tanto gerais quanto específicos, e ainda temporários ou perpétuos. No primeiro caso, atribuía-se um privilégio geral quando se concedia a um único autor o direito de impressão por um período determinando de tempo das obras solicitadas, enquanto que o privilégio específico cobria, por exemplo, determinadas obras numa dada localidade. Por sua vez, o privilégio temporário era concedido por período variável, podendo ser ou não renovado, para um ou mais editores; em contrapartida, existiam privilégios que já eram concedidos perpetuamente, sem a necessidade óbvia da renovação.

O que se verifica com isso é um enfraquecimento do papel do autor na sua relação com as obras. Eles ainda mantinham algum vínculo nominal, ou seja, tinham seus nomes creditados as obras e também o vínculo de paternidade, em que poderiam reivindicar a autoria quando julgassem oportuno.

Para Diderot (2002), entretanto, os privilégios nada mais eram do que uma ferramenta concedida para fazer malograr a desleal concorrência fruto não dos privilégios em si, mas sim da oferta mais em conta (ainda que segundo Diderot, à custa da qualidade material, técnica e intelectual das cópias) oferecida pelos impressores estrangeiros (deve-se levar em conta que Diderot trata quase que exclusivamente do caso francês) ou ainda de inescrupulosos colegas da pátria. Ele dá o tom à crítica quando também culpa aos leitores ao preferirem “a edição mais barata à melhor” (DIDEROT, 2002, p. 39).

Ao defender o princípio dos privilégios e conseqüentemente a sua legitimação, Diderot trata não apenas de expurgar os contrafactores; sua carta manifesto é, acima de tudo, uma defesa dos princípios morais que permeiam a relação do autor-editor e o trato destes com a obra intelectual; procura levar com isso os desvios morais decorrentes da atividade paralela. Se apela para o empobrecimento dos rijos e honestos editores que conquistam seus benefícios e se veem prejudicados pela desleal concorrência, Diderot o

faz por em parte acreditar na vocação e nos princípios da profissão e dos homens das letras, uma classe da qual estes mesmos editores também fazem parte. E se ainda assim não lança apelo suficiente para convencer o seu interlocutor, que acredita-se ser um magistrado defensor dos direitos mais flexíveis, Diderot empreende interessantes missivas argumentativas, como esta:

Desconhecer a natureza do privilégio do mercado livreiro seria limitar a sua duração. Isto se dá por conta do próprio nome de privilégio, que expôs esse substantivo á suspeita geral e fundamentada que se tem contra qualquer outra ideia de exclusividade. [...] Só que mais uma vez, senhor, não é disto que se trata: trata-se de um manuscrito, de um produto legitimamente cedido, legitimamente adquirido, de uma obra com privilégio que pertence a um único comprador, que não pode ser transferido nem na sua totalidade, nem em parte, a um outro sem violência, e cuja propriedade individual não impede que se componha e se publique ao infinito sobre os mesmos temas. Os detentores do privilégio sobre a História da França de Mézeray nunca tiveram pretensões sobre as de Riencourt, Marcel, do presidente Hénault, de Le Gendre, Bossuet, Daniel ou Velly (DIDEROT, 2002, p. 70-71).

O apelo de Diderot, sua argumentação favorável ao comércio livreiro baseado nos privilégios de certo encontraria valor no que já ocorria na Inglaterra do século XVII, onde a vinculação de autoria e até mesmo a sua remuneração era de fato corrente. Diderot expressava fundamentalmente o direito do livreiro, o que por consequência, mas em menor grau, também tratava dos direitos do autor. Seu apelo moral, contudo, era só parte daquilo que viria ser tomado como o reconhecimento da propriedade literária. Suas consequências são tanto econômicas quanto materiais, dado o que já ocorria com a Company of Stationers⁶ de Londres e o seu crescente monopólio livreiro.

Mas ainda faltava um componente a esta condição dos privilégios. Um componente que a principio era apropriado pelos homens do comércio paralelo de livros (ainda que o fizessem de forma inconsciente) e que se instituía pelo benefício coletivo, a utilidade publica frente o lucro privado.

Dito desta maneira até parece que os impressores e editores das obras “pirateadas” desenvolviam suas atividades pelo ato benevolente da caridade, pelo desapego puro e simples dos ganhos envolvidos na atividade livreira. Suas ambições se

⁶ Uma guilda formada em 1556 por editores, impressores e livreiros, a Company of Stationers foi de certo uma das instituições mais influentes e poderosas no comércio livreiro em toda Europa. Coube a Company of Stationers, por exemplo, o depósito dos livros pela Licensing Act de 1662. O que para Fragoso (2009, p. 51), “previa, ainda, um direito de remuneração para os autores, desde que a exploração se fizesse através da referida Company of Stationers, demonstrando os inequívocos interesses existentes e assim continuou até 1710, mesmo após a sua revogação em 1681”.

não maiores ao menos eram demasiadamente semelhantes aos de seus pares legalizados pelas cartas de privilégio.

Mas ao desenvolverem de forma tão destemida um comércio paralelo, que para Diderot simbolizava a ruína e a perdição dos homens responsáveis pelo desenvolvimento do ideal do homem das letras, estes senhores, impressores e editores em condição de igualdade profissional (o que difere do reconhecimento simbólico das cartas de concessão) aos demais, introduziram um princípio de igualdade, que se não serviu de todo para expurgar o mal dos privilégios e o conseqüente monopólio decorrente disso, ao menos, em alguma medida tornou o princípio regulamentador destes privilégios passível de discussão e até, por que não, de modificação.

O advento das leis dos direitos autorais pode ser entendido como uma consequência fundamental destas atividades paralelas. Mas são, acima de tudo, o reconhecimento do privilégio que de fato deveria acometer não livreiros, impressores ou editores, mas sim os verdadeiros donos de fato e de direito do seu trabalho intelectual: os autores.

Darnton (2010) parte do mesmo princípio. Ele argumenta que a partir das práticas monopolistas da Company of Stationers, somado aos descontentamentos dos autores, a valorização dos seus esforços intelectuais e a possibilidade de se inserirem em questões que diziam respeito as suas obras (como, por exemplo, a exploração econômica), os autores se viram levados por movimentos que acabaram promovendo mudanças significativas e novos ordenamentos no corpo legislativo. Estas mudanças teriam lugar e significado na Inglaterra, a partir do que ficou conhecido como o Estatuto de Anne⁷ ou ainda o Copyright Act, em 1710.

O Estatuto nasceu do um projeto do deputado Edward Wortley Montagu – membro do partido dos Whigs, com maioria na Câmara dos Comuns – como resultado de interesses financeiros da burguesia, em especial dos impressores e dos livreiros ingleses, tendo como objetivo a proteção do direito de cópia dos livros impressos, estabelecendo a necessidade de se proteger os autores e os proprietários (“proprietors”), vítimas de graves prejuízos pela impressão, reprodução e publicação de livros e outros escritos sem autorização (FRAGOSO, 2009, p. 51).

⁷ Pelo estatuto, cabia aos autores ou ainda os seus cessionários, a guarda e posse da obra durante 14 anos a partir momento da primeira publicação, adicionando outros 14 anos ao fim do primeiro prazo se o autor ainda estivesse vivo. Para isso, todos os envolvidos deviam registrar seus livros na Company of Stationers.

Não se tratava a principio de uma proposta que flexibilizasse as atividades livreiras, inserindo no seu contexto os contrafactores. Muito pelo contrário, o objetivo era combatê-los, protegendo os interesses do comércio de livros a partir da institucionalização de um corpo legislativo que lhe conferisse legitimidade e ferramentas para a supressão do comércio paralelo.

Neste Estatuto, se radica a concepção anglo-americana do copyright, conceito legal essencialmente inglês, nascido no século XVI como um monopólio dos livreiros, finalmente quebrado com o Estatuto de 1710, mas que, ao mesmo tempo, veio a garantir o comércio legal de livros, protegendo os autores, certamente, mas, acima de tudo, os editores, já que aqueles não tinham, como não têm, as condições materiais para a exploração direta de suas obras – ou bem são autores, ou bem são industriais e comerciantes (FRAGOSO, 2009, p. 52).

Na prática, o que se viu foi um certo continuísmo dos velhos hábitos “privilegistas” que tanto deu força e influência a Company of Stationers. De certo modo, é inadequado esperar modificações espetaculares no sentido de conferir força ao ideal de domínio público e com isso democratizar o acesso e a produção das obras culturais e científicas. Quando muito, o que o Estatuto de Anne fez foi dar mais influência aos autores na sua relação com a sua própria obra, dar subsídios de negociação com e para os editores e garantir um corpo jurídico que pudesse suprimir possíveis casos de violação dos direitos conquistados. Mas ainda assim tratou-se de uma evolução importante no cenário comercial literário inglês.

Contudo, pretendendo dar ainda mais influência aos autores literários, resgatando-os da sua relação íntima com a obra, Blackstone e William Murray (o lorde de Mansfield) objetam a favor da propriedade literária. Para eles, trata-se de uma questão fundamental do autor invocar o direito de posse de suas obras, quando a estas principalmente são conferidas atribuições de originalidade (tal questão pode, a depender da interpretação, discriminar obras como, por exemplo, traduções, biografias ou análises críticas de outras obras) e representam a manifestação do seu intelecto.

Para Martins (2002, p. 396), Blackstone “se fortaleceu na teoria corrente favorável ao reconhecimento da propriedade intelectual”, já lorde Mansfield em contrapartida, optou pelo confronto a partir da introdução deste princípio no direito inglês. “Fundado na common law, ele sustentou a opinião que a propriedade do autor sobre suas obras vai além dos limites estabelecidos pelo Estatuto da Rainha Ana” (MARTINS, 2002, p. 396).

A partir disso, no ano de 1774, lorde Lyttleton apresenta à Camara dos Lordes um projeto que visa dar mais condição de igualdade entre autores e editores no que concerne seus direitos. Entretanto, por apresentar algumas divergências flagrantes como, por exemplo, a distinção de obras publicadas e inéditas em que apenas as últimas eram concebidas a partir da common law, seu projeto acabou por malograr, fortalecendo os princípios estabelecidos pelo Estatuto de Anne.

A França, contudo, tomou um caminho relativamente distinto. O que ocorreu em território francês foi um reconhecimento de fato do Direito de Autor, que começou primeiramente com a abolição dos privilégios perpétuos de impressão e edição das obras e terminou com a expressão máxima do que ficou conhecido como *Droit d’Auteur*⁸, ou seja, “a afirmação de um verdadeiro direito de propriedade do autor sobre a sua criação intelectual” (FRAGOSO, 2009, p. 53).

Ainda em 1618, a França já apresentava alguns pontos interessantes sobre a questão dos privilégios. No regulamento do presente ano, os privilégios não eram instituídos, mas de fato ocorriam e eram recorrentes na atividade livreira do país. O que é interessante destacar são as sanções estabelecidas a partir de então, pois o Regulamento de 1618 “deixou no domínio público os livros antigos; prescreveu que sem aumentos na obra privilegiada, não seriam concedidas prorrogações de privilégio e negou aos autores o direito de vender pessoalmente seus livros” (MARTINS, 2002, p. 397). Contudo, já em 1647, todos os impressos passaram a necessitar da permissão real para impressão e comercialização, tendo decorrido disso, uma complementação em 1649 pelo Conselho Real que publicava o Estatuto da Livraria.

Ao poder real, coube por sua vez, contra-argumentar, o que por isso entende-se demonstrar todo o seu poder e influência através de um novo regulamento (1686), que reforçava a proibição de reproduzir os livros beneficiados com a condição do privilégio e o direito dos autores de venderem seus próprios livros. À Camara Sindical de Paris, cabia o papel de representar a Company of Stationers local, recebendo os pedidos de privilégios, os inscrevendo, determinando suas prorrogações e cessões.

⁸ Embora em um primeiro momento *Droit d’Auteur* e *copyright* pareçam simbolizar a mesma coisa, deve-se atentar para diferenças conceituais entre estes dois modelos, baseados respectivamente nas tradições francesas e saxônicas. Fragoso (2009) estabelece essa diferença a partir da noção que o *Droit d’Auteur* se fundamenta pelo aspecto unitário dos direitos autorais enquanto o *copyright* se baseia na propriedade da criação intelectual. Para Rená (2012), o *Droit d’Auteur* protege a criação da obra, a partir da mera concepção do seu autor; o *copyright*, entretanto, não protege a ideia em si, mas compõe com a sua materialização, com a incorporação em um suporte para se tornar bem passível de proteção.

Em 1723, novas disposições: os livros agora só poderiam ser impressos mediante autorização do Ministério da Justiça Real que teria também a prerrogativa de recolher oito exemplares de cada livro impresso, onde dois iriam “à Biblioteca do Rei, um ao Louvre, ao Ministério da Justiça e à Censura e três à Camara Sindical da Corporação dos Livreiros, sob pena de nulidade do privilégio concedido, confisco dos exemplares e 1.500 livres de multa” (MARTINS, 2002, p. 397).

O Regulamento de 30 de agosto de 1777 dá continuidade aos benefícios de proteção à propriedade intelectual, destacando que ao autor poderia ser atribuída a possibilidade de venda de sua própria obra tendo também o seu direito perpétuo sobre a mesma, juntamente com seus herdeiros diretos e possíveis beneficiários. Entretanto, se ao autor fosse necessário conceder o direito de seu privilégio a um editor, a duração do privilégio seria reduzido ao longo do curso de vida do autor.

A Revolução Francesa por sua vez, transforma completamente a relação de autores, editores, privilégios e a instituição destes enquanto direito. Através de um decreto proposto pela Convenção em 19 de julho de 1793, o direito de propriedade dos autores é legalizado e fundamentalmente expandido, cobrindo obras literárias, pinturas, desenhos, músicas etc. Uma das suas poucas restrições consistia no prazo de dez anos contados a partir da morte do autor para que as obras caíssem em domínio público.

Mas em 5 de fevereiro de 1810, outro decreto é baixado (com forte influência de Napoleão), concedendo à viúva do autor direitos exclusivos decorrentes dos privilégios econômicos da obra enquanto vivesse, estendendo o prazo a seus filhos por mais 20 anos. A lei de 8 de abril de 1854 permanece com os benefícios concedidos à viúva, mas expande o dos filhos para o prazo de 30 anos, contados a partir da morte do autor ou ainda da extinção dos direitos da viúva. Em 1866, nova lei, que desta vez estendeu os direitos para 50 anos após a morte do autor e ainda atribui ao seu herdeiro o direito de usufruto perpétuo, exceção feita “em favor de reservatários, ou cessões, doações e legados feitos pelo próprio autor” (MARTINS, 2002, p. 402).

Para Paranaguá e Branco (2009), entretanto,

[...] somente em 1886 é que surgiram as primeiras diretrizes para a regulação ampla dos direitos autorais. Foi nesse ano que representantes de diversos países se reuniram na cidade de Berna, na Suíça, para definir padrões mínimos de proteção dos direitos a serem concedidos aos autores de obras literárias, artísticas e científicas. Assim, celebrou-se a Convenção de Berna, que desde então serviu de

base para a elaboração das diversas legislações nacionais sobre a matéria (PARANAGUÁ; BRANCO, 2009, p. 17).

Mata-Machado (2010) por sua vez enxerga importantes movimentos e transformações em curso na sociedade que ajudaram a solidificar a condição dos direitos autorais e conseqüentemente a valorização e proteção das manifestações culturais. Para o autor, a Convenção de Berna tem um significado importante nestas questões e por isso, torna-se necessário

[...] inseri-la no contexto histórico do período, marcado, entre outros fatos, pela proliferação de inventos tecnológicos (motor a diesel, luz elétrica, telefone, fonógrafo, fotografia e cinema); pela expansão imperialista da Europa e dos Estados Unidos sobre a Ásia, África e América Latina; e pela generalização da imprensa e do ensino fundamental. Combinados, esses fatores incentivam o aumento do consumo de bens culturais e induzem a criação de um mercado cultural. Este, por sua vez, viabiliza a ampliação do contingente de autores e a progressiva autonomia econômica, social e política do campo intelectual e artístico (MATA-MACHADO, 2010, p. 6).

Somada à Convenção de Berna, outras tantas surgem tentando dar cada vez mais sentido e propor uma agenda comum frente os problemas internacionais relativos aos direitos autorais. Tratam-se basicamente de revisões, realizadas em Paris (1896, 1971 e 1979), Berlin (1908), Roma (1927), Bruxelas (1948), Estocolmo (1967), sendo que a partir de 1967, a convenção passa a estar vinculada a World Intellectual Property Organization (WIPO), órgão da Organização das Nações Unidas (ONU). Acrescenta-se a elas, a Convenção de Roma de 1961 que trata da proteção de artistas, interpretes ou executantes, dos produtores de fonogramas e dos organismos de radiodifusão; a Convenção de Washington que estabelecia uma ligação entre o Droit d’Auteur e o copyright e a Convenção Universal Sobre os Direitos de Autor, em Genebra (1952).

No Brasil, a primeira lei baseada na propriedade intelectual foi inserida no Código Criminal de 1830, “proibindo a reprodução de obras compostas ou traduzidas por cidadãos brasileiros – naturalmente sem a prévia autorização destes” (FRAGOSO, 2009, p. 69). Contudo, no ano de 1891, já com o advento da República e da primeira Constituição, o direito dos autores sobre suas obras é expandido, sendo que em 1898, a partir da Lei Nº 498, cria-se efetivamente a primeira regulamentação sobre o assunto. Algumas mudanças ocorreram, como a que seguiu à implantação do Código Civil de

1916 e a edição da Lei Autoral Nº 5.988/73 em dezembro de 1973. A lei Nº 9.610/98 revoga a 5.988/73, sendo que esta atualmente regula o direito de autor e seus conexos⁹.

É importante destacar que o direito autoral se identifica a partir das questões de propriedade intelectual, que para Wachowicz (2013) engloba proteções tanto para o direito autoral quanto para o direito industrial. Essa distinção é importante, uma vez que delimita questões de praticidade e funcionalidade que separam, ou ainda organizam as obras e seus dispositivos de proteção. Salinas (2006) ao tratar da questão, fala do utilitarismo e estética da obra. Para ele:

As criações utilitárias diferenciam-se das criações estéticas pelo fato de que estas atendem a finalidades exclusivamente intelectuais, possuindo valor estético autônomo, que se revela na sua própria forma, independente do seu uso. Já nas obras utilitárias a existência de elementos funcionais implica que elas possuam aplicabilidade prática direta, imediata, perseguindo uma finalidade material na vida cotidiana. (SALINAS, 2006, p. 25).

Salinas (2006) também identifica que a inserção de uma obra dos domínios do direito autoral não se dá pela qualidade, beleza, expressão, importância, recursos, investimentos etc., mas sim, do seu resultado enquanto criação intelectual. Evidencia-se, claro, a necessidade desta criação estar formalmente identificada a partir da exteriorização de uma forma determinada, como, por exemplo, um livro, uma fotografia, um quadro, uma escultura, entre outros. Em termos dessa exteriorização, Wachowicz (2013) alerta para as dificuldades decorrentes das constantes evoluções tecnológicas. Para o autor, elas trazem grandes desafios que dizem respeito às discussões, e mais precisamente, aos enquadramentos das obras como bens passíveis de proteção pelo direito autoral. Esta condição pode ser expressa pela linha tênue que separa, quando não confunde, os bens protegidos pelo direito autoral e industrial.

Contudo, uma das principais análises da questão está simbolizada no discurso de Le Crosnier (2006). O autor foge um pouco das questões jurídicas e introduz um pensamento centrado no valor social e cultural dos bens protegidos. “A cultura se alimenta de suas próprias práticas, mesmo que, à primeira vista, estas devam as obras existentes. Isso foi sempre assim, e assim tem de continuar em prol da expansão e da democratização do conhecimento” (LE CROSNIER, 2006, p. 147). O que se permite compreender desta fala decorre das constantes reivindicações e das propostas de

⁹ “A expressão ‘direitos conexos’ designa, em sua generalidade, um direito cuja natureza aproxima-o dos direitos atribuídos aos autores sem que com eles se confundam” (FRAGOSO, 2009, p. 237).

dispositivos legais que cada vez mais fecham a cultura e o conhecimento num círculo restrito, construído através do fortalecimento dos mecanismos que garantam a proteção dos bens culturais¹⁰. Crosnier mais uma vez salienta que:

Esta é a lógica liberal que predomina em numerosas tentativas atuais encaminhadas a repensar os direitos de autor. Nos principais projetos, se trata, na realidade, de limitar os direitos da sociedade em seu conjunto, os direitos do leitor, os direitos do público, sob o risco de aumentar as desigualdades de acesso à cultura e com um risco de empobrecimento cultural e científico de longo prazo. (LE CROSNIER, 2006, p. 144-145).

Nesta proposta de revisão do direito autoral de Le Crosnier, pode-se entender no domínio público um importante componente na tomada da difusão cultural a partir da leitura, ou simplesmente, num sentido “amplo de acesso às obras (ler, mas também escutar, assistir a um espetáculo, assistir a uma película ou a um vídeo)” (LE CROSNIER, 2006, p. 145).

É fundamentalmente a partir dessa noção de domínio público vinculado ao direito autoral que discutiremos adiante. Tratar-se-á de compreendê-lo como dispositivo legal, mas principalmente, um conceito intimamente relacionado ao ideal de cultura livre que encontra na internet o ambiente ideal de manifestação.

1.3.Domínio publico: sua premissa social, sua relação com a ideia de cultura livre

Extensão por direito do copyright, o domínio público surge como alternativa legal à disponibilização dos conteúdos culturais, uma espécie de ponto de equilíbrio entre os direitos patrimoniais do autor e o bem público. Entretanto, empecilhos legais ao seu desenvolvimento impedem a circulação do conhecimento produzido pelo homem ao longo dos anos. Ou melhor, dificultam a circulação destes bens. Souza (2011) fala da questão da função social do direito autoral que deveria beneficiar o livre acesso ao conhecimento. Darnton (2010), Ascensão (2006), Salinas (2006) e Fragoso (2009), cada qual a sua maneira, também relacionam a função social do conhecimento protegido pelo copyright em suas análises.

¹⁰ Neste sentido, basta citar as travas de segurança e anti-cópia utilizadas principalmente pela indústria fonográfica e dos games, ou até mesmo a restrição imposta pelas regiões de DVDs e jogos.

Para Branco (2011),

[...] o domínio público para o direito autoral significa o conjunto de bens que não mais têm seus aspectos patrimoniais, nem parte dos morais, submetidos ao monopólio legal [...] de modo que fica livre a qualquer pessoa fazer uso da respectiva obra, independentemente de autorização (BRANCO, 2011, p. 55).

Mata-Machado (2010) a partir da inquietante questão sobre se a criatividade é fruto de um processo isolado do indivíduo ou se na verdade ela se dá na relação deste mesmo indivíduo com os estímulos grupais do seu universo, e que são devidamente apropriados e reproduzidos num fluxo de alimentação do conhecimento (as expressões culturais, acadêmicas, políticas, econômicas, educacionais, etc.), introduz interessantes considerações a respeito do papel do direito autoral, mas principalmente, da característica do domínio público enquanto dispositivo de publicização sociocultural.

O autor primeiro identifica a criatividade como força-motriz do aprimoramento do indivíduo em relação ao seu meio, compreendendo formas de manifestação e comportamento frente possibilidades que possam surgir e que tendem a ser solucionadas pelo homem tomado em sua individualidade. Tomando partido do que Giddens identifica como “cultura de risco” e “reflexividade”, o autor trabalha frente à oposição do tradicional contra o inovador, estabelecendo como princípio disto a relação do homem em sociedade. A questão se torna nítida a partir do momento em que a sociedade contemporânea se encontra

[...] imersa no risco (não no sentido de perigo, mas de imprevisibilidade), que resulta de um duplo movimento da História: a influência declinante das tradições e as profundas mudanças nas relações com a natureza, cada vez mais impactada pela intervenção humana (MATA-MACHADO, 2010, p. 8).

A influência, ou ainda o choque decorrente entre a natureza das tradições e a construção de novos cenários e possibilidades pelo homem, demarca, quando não estabelece, o ideal da inovação, da reflexividade constante que por si só exige do indivíduo o aprimoramento das ideias; estas, todavia se manifestam pela capacidade de criatividade e inventividade do sujeito.

Indo ao encontro das questões propostas por Machado, Sennett (2013), ao tratar da relação “fazer é pensar” desempenha um papel fundamental no entendimento da inventividade, da criatividade e do aprimoramento das técnicas e das ideias pelo

homem. Seu argumento determina tanto a consciência quanto as consequências que ocorrem a partir do pensamento crítico, que de certo modo já se encontra implícito nas atividades desempenhadas pelo homem e que evidentemente são ampliadas pela constância e expertise adquirida.

O duplo efeito disso (ou ainda os seus dois efeitos mais fundamentais) decorre do afastamento da ideia de dom, da habilidade inata ou genética e da aproximação do gênio laborioso do indivíduo, da sua condição de sujeito que observa, analisa e coloca em prática o que entende, desenvolvendo suas próprias habilidades e a consciência destas enquanto trabalha física ou intelectualmente. A consequência direta disso se dá pela valorização das ideias, das suas formas de materialização, do seu desenvolvimento, aprimoramento e até mesmo da sua disseminação.

Evocando mais uma vez a questão de Mata-Machado, temos como resultado a criatividade como oriunda das manifestações individuais do sujeito, mas estas, todavia, se desenvolvem a partir do momento em que entram em contato com as demais concepções, evocações e manifestações do espírito criativo do homem cooperativo. Como componente social, cultural, político, econômico, educativo, enfim, trata-se também de uma atividade, de um processo que aloca esforços no próprio esforço do homem. É tanto a sua condição de observador-aprendiz do universo, quanto à de mestre do seu empreendimento. Sua base, como bem celebra Sennett (2012), é coletiva. O seu fim se dá (ou ao menos deveria) igualmente desta maneira.

Ora, qual é então a relação dos direitos autorais e do ideal de domínio público frente a estas questões? Pois não é outra que uma relação essencialmente intrínseca. Primeiro por compreender a relação do indivíduo com o universo que o cerca, da sua observação, da compreensão e da consequente manifestação de espírito pelas ideias, da aplicação destas, do seu aprimoramento, da sua apropriação e consequente transformação; da consciência que o sujeito tem de si, dos outros, do seu trabalho (intelectual e/ou material) e da propriedade coletiva que fundamentalmente simboliza o princípio de criatividade. Segundo que esta condição criativa identifica dois domínios diferentes, baseados numa equação desequilibrada entre o bem privado (corporificado pelo espírito criativo do sujeito ou de um determinado grupo) e a manifestação social de fins coletivos (corporificada em algum momento pela apropriação e transformação das ideias) Por extensão estes dois domínios se colocados em perspectiva atribuem sentido ao que de fato representam o direito autoral e o domínio público, respectivamente.

O problema ocorre quando se tem na base do modelo legal, ou ainda na elaboração destes dois dispositivos, uma contradição fundamentada numa relação de dependência mutua. Segundo Mata-Machado, isso ocorre por que

[...] é fato que o direito autoral considera também o “esforço” da sociedade, não é puramente individual, como pensam seus críticos, pois prevê um prazo no qual o autor é o beneficiário exclusivo da propriedade intelectual; findo esse prazo, a obra cai em domínio público, ou seja, torna-se coletiva, o que significa o reconhecimento da função social da propriedade intelectual (MATA-MACHADO, 2010, p. 11).

Em outras palavras, essa contradição aparente se dá por uma questão de principio, um principio de construção histórica, coletiva e social que opõe o que de fato deveria ser o incentivo manifesto pela proteção e valorização (pessoal e profissional) de uma propriedade individual da sua contrapartida, construída graças ao um empreendimento coletivo que se não em termos práticos ao menos num sentido simbólico evoca o direito de apreciação e utilização publica.

Neste sentido, o ideal de domínio público, graças as constantes revisões nas linhas gerais dos direitos autorais, tornou-se mais complexo, restrito e conseqüentemente muito menos difuso nessa proposição de intercâmbio de propriedades¹¹.

O que ocorre a partir de então é o empobrecimento da função social atribuído ao domínio publico, a restrição, por vias legais, de conteúdos diversos, fazendo ascender movimentos paralelos que se identificam a partir dos ideais da “pirataria”. A análise dessa função social é importante porque permite compreender em medida o impacto deste empobrecimento do domínio publico frente ao que hoje se convencionou chamar de indústria do copyright. Para Downbor, inclusive,

É natural que os grandes grupos privados, cuja fortuna está presa à limitação do acesso ao conhecimento – pois somente o seu controle estrito impede que se torne de livre utilização, e portanto sem valor comercial – busquem a demonização de toda esta área de atividade. Assim os hackers, comunidade colaborativa de inovações tecnológicas, são jogados no mesmo saco que os crackers, os que

¹¹ A despeito disso, a WIPO (*World Intellectual Property Organization*) tenta disseminar o ideal e a importância do domínio público. Por meio de algumas normativas, A WIPO se propõe a considerar a preservação do domínio público como fundamental no corpo de suas funções, aprofundando a análise das implicações e benefícios decorrentes do aprimoramento do ideal deste domínio.

implantam vírus, buscam quebrar contas bancárias e assim por diante (DOWNBOR, 2009, p. 12).

Downbor não é o único que analisa (neste contexto até um tanto de forma indireta) essa condição social e a expressa através do aprimoramento das funções tecnológicas reconhecidas nas TICs. Mas provavelmente é um dos poucos que identifica satisfatoriamente um incremento econômico decorrente das manifestações cooperativas instituídas em domínio público. Para o autor,

A realidade é que o conhecimento constitui uma grande riqueza e, como a sua disseminação se tornou virtualmente gratuita, liberar o acesso aumenta o estoque de riqueza de todos. A era do conhecimento leva naturalmente para a economia da colaboração e esta aumenta as chances de democratização de uma economia que hoje anda travada pelos sistemas cada vez mais complexos e inúteis de cobrança de pedágios (DOWBOR, 2009, p. 15).

Dowbor, assim como Warschauer (2006) e Castells (2003) compreende a necessidade da infraestrutura de acesso. Fundamentalmente para ele, a condição social do domínio público, principalmente com o advento das TICs só irá se manifestar em sua plenitude, se acompanhado dos meios e recursos que facilitem a apropriação dos espaços e dos conteúdos pelos sujeitos-usuários. Logo, a inclusão digital, ou a info-inclusão é preponderante.

Mas a questão por si só não se limita a isso. O cenário ainda se desenha de forma relativamente favorável ao status quo da indústria do copyright, que para Wachowicz (2013) configura o continuísmo das premissas instituídas ainda na Convenção de Berna (1886). Trata-se então uma de “visão oriunda da era fabril, da necessidade de grandes investimentos (em gráficas, estúdios, películas, materiais de produção) para a produção cultural, e de sua conseqüente proteção” (WACHOWICZ, 2013, p. 21). Esta questão pode ser justificada pela condição imposta à noção do acúmulo de capital, que se desenvolve, entre outras maneiras, a partir da venda de patentes, dos royalties, dos direitos de cessão, comercialização e produção.

Harvey (2011), contudo, alerta para a exaustão do modelo capitalista, evidenciando períodos que são pontuados por crises cada vez mais corriqueiras e devastadoras, como a mais recente crise nos mercados imobiliário e de crédito deflagrada principalmente pelos EUA. A relação do copyright/domínio público com a questão talvez decorra da vantagem competitiva da primeira em relação à segunda,

identificada pela proteção dos segredos tecno-industriais no seu sentido econômico. Em seu sentido cultural, isso pode ser visto por um fenômeno distinto daquilo que Anderson (2006) compreende como “cauda longa”, ou seja, do surgimento, da valorização e da exploração dos mercados de nichos. O que ocorre (se descontarmos a influência cooperativa dos usuários na internet através da pirataria) é uma pasteurização, ou ainda, a produção em série e uniformizada das expressões e manifestações culturais.

O quadro panorâmico de Dowbor (2009), contudo, pretende ir contra essas restrições. Ele compreende a condição social do conhecimento e conseqüentemente das ideias e o seu ciclo natural de evolução. Ele também compreende e justifica a necessidade da valorização da atividade colaborativa, principalmente a partir das novas tecnologias. Ainda que seu foco seja a chamada “economia do conhecimento”, sua utilidade, ou melhor, sua validade é universal. Para Dowbor,

Na selva de registros, copyrights e patentes ecoam gritos contra as violações da propriedade intelectual, contra a pirataria, contra a monstruosa conspiração que constituiria o fato de pessoas fazerem coisas úteis por prazer, de forma colaborativa e com resultados tecnicamente superiores. Para os que querem colocar pedágios em cada ação do nosso cotidiano, uma sociedade onde as pessoas colaboram é uma ofensa (DOWBOR, 2009, p. 14).

Wachowicz (2011) por seu turno complementa a questão quando entende que

O direito autoral é uma equação de vários fatores. É preciso conciliar os interesses dos trabalhadores criativos (autores), dos investidores (parte necessária da cadeia produtiva de obras culturais) e do público, o qual detém interesses sociais legítimos no acesso à cultura, além de pagar a sua conta. A atual superproteção ao investidor termina por criar falhas de mercado e levar à ineficiência econômica – o que, em tese, é exatamente o oposto do que deveria realizar (WACHOWICZ, 2011, p. 22).

Não se trata então de fundamentalmente instituir o domínio público como princípio único. Antes é promover a sua valorização e fortalecê-lo a partir do ambiente digital, meio cada vez mais presente na sociedade. Neste sentido, o Manifesto do Domínio Público¹², elaborado pelo COMMUNIA, órgão europeu que estuda, analisa e discute as ações do domínio público no ambiente digital, enfatiza o seguinte ponto:

¹²Entre os principais signatários do manifesto, encontram-se Creative Commons, Center for the Study of the Public Domain (EUA), Open Knowledge Foundation (Reino Unido), One Lap Top per Child (EUA), OsservatorioPugliesedellaProprietàIntellettualeConcorrenza e ConsunoDigitale (Itália), ONG

O domínio público é a base da nossa auto-compreensão, expressa pelo nosso conhecimento e cultura compartilhados. É a matéria-prima da qual são derivados os novos conhecimentos e criadas as novas obras culturais. O domínio público atua como um mecanismo de proteção para garantir que essa matéria-prima esteja disponível ao custo de sua reprodução – próximo de zero – e que todos os membros da sociedade possam construir com base neste conteúdo. Promover a existência de um domínio público saudável e próspero é essencial para o desenvolvimento social e o bem-estar econômico das nossas sociedades. O domínio público desempenha um papel crucial nas áreas de educação, ciência, patrimônio cultural e de informação do setor público. Um domínio público saudável e próspero é um dos pré-requisitos para assegurar que os princípios do artigo 27 (1) da Declaração Universal dos Direitos Humanos (“Todos tem o direito de participar livremente da vida cultural da comunidade, de fruir das artes e de participar no progresso científico e de seus benefícios.”) possam ser apreciados por todos ao redor do mundo. A sociedade da informação digital em rede trouxe a questão do domínio público para o primeiro plano das discussões sobre direitos autorais. Com o intuito de preservar e fortalecer o domínio público, precisamos de uma atualização consistente na compreensão da natureza e do papel desse recurso essencial (COMMUNIA, 2012).

Boyle (2008) reitera o papel do domínio público como ponto principal de sustentação da cultura, relativizando o papel das instituições sociais diversas não só na manutenção, como na valorização do papel do domínio público frente aos bens protegidos. Para Fragoso (2009, p. 332) o domínio público “é uma forma de devolução ao seio da sociedade de algo que ela mesma propiciou ao criador da obra, um resgate ou pagamento, seja como for”. Souza (2011) também fala da função social. Só que desta feita relacionada à função patrimonial do direito autoral. Para o autor, a função patrimonial determina algum tipo de exclusividade, sendo que a função social acaba por restringir essa condição. Contudo, seu principal argumento ainda continua sendo a relação do acesso ao conhecimento pelas vias do domínio público.

É importante perceber que a simples afirmação de que as obras autorais ingressam no domínio público quando superado o período de exploração exclusiva não necessariamente atende de forma ideal ao interesse público de forma a gerar um equilíbrio entre o mesmo e os interesses particulares na tutela autoral. Muito pelo contrário, na própria regulamentação do domínio público já se pode perceber uma predominância de interesses privados sobre interesses públicos no sucessivo aumento do prazo de proteção autoral que caracterizou as

legislações sobre direitos autorais no século passado, tanto no Brasil como no exterior (SOUZA, 2011, p. 672).

Um ponto importante abordado por Branco (2011) retrata a condição contraditória do bem público e das constantes mudanças tecnológicas que historicamente fecharam cada vez mais as obras nos seus domínios particulares, tornando-as privadas no que diz respeito à restrição do seu acesso. Essa contradição se manifesta a partir do entendimento da internet como grande componente de reordenamento de uma sociedade pós-industrial erigida nos valores da informação e do conhecimento. A estrutura de redes veio só dar mais liberdade, tornar possível o impulso informacional (mas também comunicacional e cultural) decisivo para este reordenamento. Mas essa mesma condição tecnológica que fechou o bem público a partir da proteção do copyright, é a mesma que hoje viabiliza novos movimentos em torno da abertura dos conteúdos, da sua publicidade a partir do acesso, uso e disseminação. O entendimento mesmo que simbólico das condições manifestas pela promoção do domínio público condiciona a valorização das ideias e a condição criativa que por seu turno desafia a própria esfera comunicacional que lhe tolhe direitos. Estes direitos que são, todavia, fundamentados no campo dos próprios direitos! É como se tratasse da analogia da serpente que se alimenta de si mesma.

Mas existem personagens, conscientes ou não de si mesmos e da representatividade dos seus atos, que promovem verdadeiras transformações no aparentemente bucólico panorama cultural e social do conhecimento. Isso se dá por ideais, movimentos e princípios que num primeiro momento não dizem necessariamente aquilo que deveriam. Se fazem entender (ao menos nas suas camadas mais interiores) por justamente não haver algum tipo de agrupamento consciente das consequências dos seus atos, embora seu princípio seja em grande parte coletivo. Mas lá estão eles, firmes, fortes, fazendo o que se espera daqueles que se propõem mudar o mundo: confrontar a ordem vigente. Questioná-la e se possível “quebra-la”. Não se diz com isso o confronto armado e violento, mas sim o entendimento da transformação que decorre desta conflituosa relação que se estabelece no plano das ideias.

Pode até parecer exagero, mas como veremos, os homens das luzes da Grub Street francesa de Darnton (2012) tiveram grande contribuição e importância no cenário de cultura livre pelo viés de domínio público que este estudo se propõe a discutir. Num novo entendimento destes aspectos para ser mais preciso. Os livros produzidos por estes autores no limiar da Revolução (e para além dela) atestam duplamente para o potencial

crítico e a consequente transformação política, cultural e social que os impressos poderiam ter na sociedade. Mas também se trata de compreender a importância da atividade paralela, em como ela denuncia a fragilidade não apenas do conjunto de leis que sustentam os princípios fundamentais dos direitos autorais, mas fundamentalmente dos ideais que evocam uma atitude consciente e livre do manifesto intelectual do homem.

Se hoje, graças à internet, os usuários se sentem livres e impelidos a cooperar mutuamente, sem distinção entre suas condições fundamentais, se apropriando dos espaços, dos conteúdos e até mesmo dos meios de produção para estabeleceram um princípio mais fundamental de conhecimento acessível e universal, muito disso se deu pela atividade paralela do comércio livreiro, afetada principalmente depois da invenção da prensa, da instituição dos privilégios e na consequência final que estabeleceu os princípios autorais e proprietários do autor. Ainda que a primeira vista tida como um simbolismo, tal questão se faz necessária na construção do quadro teórico que trata dos ideais de cultura livre e domínio público.

1.4.0 comércio paralelo de livros, seus personagens e suas questões fundamentais: delimitando o espaço de domínio público e promovendo o ideal de cultura livre

Uma análise que evoca os mexericos, as fofocas e que identifica a calúnia e a difamação como mote principal no seu corpo analítico parece demasiado surreal para um pesquisador. Tratando destes aspectos por si mesmos, muito provavelmente eles não se constituiriam em um objeto de estudo interessante, a não ser talvez para aqueles que busquem motivações e questões psicológico-comportamentais para este tipo de atitude.

Entretanto, ao empreender o elemento contextual na questão, ou seja, ao identificar locais, personagens e ocasiões dentro deste universo calunioso e difamatório e relacioná-los, pode-se chegar a interessantes possibilidades, encontrar camadas que, num primeiro momento, em nada poderiam justificar um interesse tão profundo por um tipo de assunto simplesmente banal. Ora, se o velho aforismo que apregoa que “os menores frascos contêm os melhores perfumes” tem lá seu fundamento, este se dá para não tomar de antemão a essência das coisas, pois de alguma maneira pode haver surpresa naquilo que precocemente subestimamos ou desconhecemos.

A atividade libelista, ou ainda o que Darnton (2012) identifica como um universo subterrâneo das atividades literárias representa perfeitamente a questão. Os libelos, oriundos desta atividade, tratavam-se de obras impressas, pontuadas por temas que em sua maioria atacavam os vícios do Antigo Regime e posteriormente a questão Jacobina, oriunda da Revolução Francesa de 1789. Darnton (p. 14-15) os identifica como sendo “relatos escandalosos das questões públicas e da vida privada das grandes figuras da corte e da capital” em que os autores, “produziam um sem número de livros e panfletos que difamavam todos, desde o rei e seus ministros até dançarinas de cabarés e homens do mundo”. Sobre os autores,

A maioria vivia nos bairros mais miseráveis de Paris, sobrevivendo como podiam de trabalhos de encomenda e migalhas de patronagem. Quando levados ao desespero pelas dívidas ou pela ameaça da Bastilha, tentavam escapar e fugiam para Bruxelas, Amsterdã, Berlim, Estocolmo, São Petersburgo e outros centros urbanos que tinham a sua própria Grub Street. Uma diáspora inteira de escritores maltrapilhos buscou fortuna onde quer que pudesse explorar o fascínio pelas coisas francesas (DARNTON, 2012, p. 14).

Londres, como visto, era apenas um entre tantos outros destinos destes autores. Mas era o berço dos princípios que asseguravam a liberdade de expressão e manifestação do espírito do homem na Europa, lugar mais do que adequado para a disseminação das atividades literárias libelistas. A Grub Street era seu epicentro, o núcleo nervoso em que somados aos autores, existiam ainda vendedores, editores, mascates, informantes e ávidos leitores, todos prontos para financiar cada um a sua maneira este poderoso mercado clandestino. Sobre este mercado, Darnton argumenta que se trata de um universo difícil de mensurar. Mas não restam dúvidas de que o mercado, ou o movimento libelista, “penetrava cada canto do reino e tornou-se um dos setores mais vitais da indústria editorial na segunda metade do século” (DARNTON, 2012, p 15). Ainda se tratava de um período influente das cartas de privilégios, o que por si só explicaria as motivações por trás deste movimento. Darnton atenta que

Em 1789, o governo empregava quase duzentos censores, que avaliavam manuscritos e frequentemente condenavam tanto as falhas de estilo e conteúdo como qualquer coisa que ofendesse a Igreja, o Estado, a moral convencional e a reputação de indivíduos. [...] Fiscais de livros policiavam o comércio nas principais cidades, confiscando obras ilegais em depósitos alfandegários e fazendo batidas em livrarias. A guilda de livreiros de Paris, *Communauté des Libraires et des Imprimeurs de Paris*, também exercia

poderes de polícia, os quais usava para reforçar seu monopólio da literatura (DARNTON, 2012, p. 15).

As obras difamatórias eram só uma parcela, bastante considerável deve-se dizer, da produção literária clandestina na época do Antigo Regime. As obras classificadas e legalizadas como passíveis de leitura pela Comunidade de Livreiros de Paris também eram (e muito) contrafeitas, principalmente nas gráficas do exterior, tais como em Bruxelas, Amsterdã, Liège, Avington e Haia. Darnton inclusive especula que muito provavelmente mais da metade da literatura corrente no período tenha sido fruto do laborioso trabalho dos livreiros a margem da lei¹³.

Neste cenário investigativo proposto por Darnton, destacam-se quatro obras específicas, que de certa maneira se relacionam entre si e se constituem num cenário misterioso em torno de suas autorias, mas que por seu turno revelam questões interessantes sobre os libelos enquanto obra, da sua produção, circulação, tentativas de supressão e, finalmente, a assimilação por um ávido público leitor. As obras em questão são O Gazeteiro Encouraçado¹⁴ (1771), O Diabo na Água Benta¹⁵ (1783), A Polícia de Paris Desvelada¹⁶ (1789) e A Vida Secreta de Manuel¹⁷ (1793).

A breve análise empreendida pelos quatro libelos permite algumas interessantes considerações. A primeira se dá pela relação cronológica das quatro obras, que acompanham desde os momentos finais do Antigo Regime até a instauração da Convenção e o Terror. Vistas em conjunto, elas podem ser entendidas como uma obra conjunta (embora definitivamente esta não tenha sido a intenção), representativa do momento e dos personagens num dos períodos mais conturbados da história política e social francesa.

Outro ponto importante decorre da atividade libelista em si: envolta em mistérios, contradições, personagens distintos e autores em sua essência misteriosos. Ainda assim, os libelos representam um ideal particularmente curioso de trazer para o universo público as questões privadas de personagens destacados na vida política francesa. Num primeiro momento representam a denúncia aos velhos costumes, a moral corroída pela luxúria e a cobiça do Antigo Regime, mas logo depois, estas obras

¹³Se pensarmos no panorama atual da pirataria, da multiplicidade de produtos falsificados e das suas consequências para a economia formal e informal numa perspectiva do negócio legalizado, estes números, ainda que em um período completamente diferente do nosso, faz total sentido.

¹⁴ Em francês *La Gazetier Cuirassé*

¹⁵ Em francês *Le Diabledans um Bénitier*

¹⁶ Em francês *Le Police de Paris Dévoiléé*

¹⁷ Em francês *VieSecrète de Pierre Manuel*

evoluem para um denuncia dos males propagados por um Revolução que se em certo ponto tinha ajudado destronar o poder real e religioso, permitiu pelo seu espirito libertador, dotar alguns indivíduos de uma soberba justificada pelos próprios ideias da Revolução, que solapava diferenças em prol da igualdade, que buscava desmistificar a deificação do homem, sua unção frente ao mesmo Deus que tantos outros desrespeitavam em nome de sabê-la que tipo de atividade sórdida. Tratava-se de uma contradição flagrante e talvez por isso tenha levado tantos autores a empreender atividades contrarrevolucionárias (como um dos autores das quatro obras analisadas, Pierre Manuel).

Uma terceira condição retirada do quadro panorâmico destes libelos ainda identifica a condição da obra pelos domínio da lei. As coloca em oposição, primeiro, com as cartas de privilégios típicas do período monárquico. Mas logo em sequência, os meios de supressão ocorrem a partir dos princípios autorais recém-estabelecidos de 1793 (ainda que a despeito das mudanças estruturais que viriam modifica-lo ao longo dos séculos).

As duas ultimas condições somadas, deflagram a relevância dos libelos como importantes meios de manifestação e disseminação de ideias, ainda que muitos autores e críticos possam se sentir tentados a determinar até que ponto as maledicências caluniosas se constituem como princípio fundamental de formação de uma via publica para a discussão e circulação de ideias. Partindo deste cenário, Darnton identifica a crescente importância dos cafés como ponto de interesse coletivo de leitores, curiosos e políticos.

Os cafés funcionavam como centros nervosos que transmitiam mensagens para toda a população politizada de Paris no século XVIII. Além de servir café, eram polos de divulgação de notícias – na forma de boatos, gazetas, revistas impressas legalmente e *chroniquesscandaleuses* manuscritas (DARNTON, 2012, p. 102).

Mas não eram somente os cafés. Pontes, mercados, embarcadouros, tribunais, parques públicos e até mesmo os jardins do Palais-Royal¹⁸ serviam como pontos de

¹⁸ O mais interessante é que as atividades desenvolvidas no Palais-Royal não eram necessariamente o exemplo ideal de retidão e boa conduta. Suas atividades libelistas eram, evidentemente, ilegais, o que causava algum tipo de constrangimento aos encarregados de suprimir as atividades na capital francesa dado o caráter do palácio. Segundo Darnton (p. 103), qualquer intervenção não poderia ser realizada “sem pedir autorização do governador do palácio, pois sob o sistema jurídico do Ancien Régime o Palais-

ajuntamento coletivo. Acrescenta-se a isso, a intensa atividade dos mascates e bouquinistes que “vendiam seus produtos em todos esses lugares, que serviam como pontos de irradiação de um vasto sistema de comunicação no qual as mensagens escritas (impressas e manuscritas) eram amplificadas pela palavra oral” (DARNTON, 2012, p. 102).

A atividade libelista é, portanto, em essência uma atividade que se sustenta por um ideal de cultura livre. Talvez um tanto quanto deturpado graças às manipulações, as chantagens e as condições políticas e sociais do seu tempo. Mas é fundamentalmente uma manifestação que corre por esta via. E ao se estabelecer como um produto, uma subcultura fincada a partir da atividade literária tradicional, a atividade libelista permite traçar um importante paralelo com os acontecimentos recentes.

De certo não se trata das mesmas condições políticas e sociais, muito menos de transformações que em impacto e relevância se aproximem dos ideais da Revolução de 1789. Soaria pretencioso demais embarcar nesta jornada comparativa de dois universos completamente diferentes entre si, com personagens que se contrastam ainda mais.

A questão exposta nesta pesquisa trata de condicionar a limitação dos ambientes públicos das ideias, da cultura e do conhecimento por um caminho que de certa forma assume uma função que se não é repressiva ao menos se traduz como restritiva, e que na contemporaneidade assume formas estabelecidas ainda na ocasião das grandes Revoluções do século XVIII e XIX, ou anteriores a ela se levarmos em conta o impacto social, político, econômico e cultural da Revolução de Gutenberg em pleno século XV. Além disso, ilustra a complexidade das questões em jogo, o que não justifica, mas esclarece, as ambiguidades muitas vezes presentes na trajetória dos atores e instituições envolvidos.

A exploração comercial da atividade livreira, estabelecida primordialmente através das cartas de privilégios e posteriormente com o corpo de leis que originou os direitos autorais, são parte fundamental para entender o princípio de um modelo empreendido a partir da chamada economia cultural. Mas a questão por si só não se encerra aqui. O elemento virológico das atividades paralelas, de um submundo cultural, exemplificados neste estudo pelas atividades libelistas, introduzem novos desdobramentos elementares a condição livre das ideias, do conhecimento e da cultura.

Royal era um *lieuprivilégié* (espaço privilegiado) sujeito a autoridade do duque – um príncipe de sangue real”.

Estabelecem num primeiro plano, uma oposição clara e aparentemente histórica entre o princípio público do conhecimento, das consequências colaborativas e cooperativas na sua livre circulação contra a exploração comercial como um fim, que se vale das restritivas leis de direitos autorais, uma evolução natural, legitimada pelo corpo jurídico a partir dos privilégios reais e religiosos para proteção da integridade do autor, produtor, dos herdeiros e demais dependentes.

As atividades paralelas então surgem. Não necessariamente como um movimento revolucionário que prega a derrubada das leis e o estabelecimento de um domínio público geral. A princípio trata-se apenas de igualar as condições de trabalho, eliminando o modelo de concessões de privilégios que marginalizava muito mais do que incluía novos participantes no cenário econômico cultural do livro. Neste cenário, a valorização dos direitos relativos à autoria veio salvaguardar o autor, o claro manifestante intelectual da obra, em reaver seus direitos, tolhidos em grande medida pela desvalorização do trabalho intelectual propagado pelos editores. Entretanto, as constantes evoluções no corpo dos direitos autorais (tanto o de matriz inglesa quanto o da francesa) relegaram um importante componente às funções sociais do conhecimento quase que ao esquecimento: o domínio público. Ele torna-se uma ferramenta impraticável num cenário que possibilita condição quase que perpétua de posse aos proprietários.

Ascensão (2006) promove um interessante debate quando retrata a condição cultural do direito autoral ao seu atual estado comercial. Para ele, o direito autoral desde o início se constituiu como um mecanismo de fomento a cultura que “compensaria o criador intelectual pela sua contribuição para o patrimônio cultural; com isso se daria, ao próprio autor e aos outros, o incentivo para produzir mais” (ASCENSÃO, 2006, p. 15). Ele prossegue com a seguinte exposição:

É um fato que a reivindicação do alto nível criativo dos primeiros tempos cedeu o passo nos tempos atuais à banalização máxima dos conteúdos. De programas de computador a slogans publicitário, de projetos de engenharia a grelhas de automóveis, tudo é acolhido sob a capa duma proteção como obra literária ou artística – categoria esta que é paradoxalmente cada vez mais alargada (ASCENSÃO, 2006, p.15).

Logo, neste cenário dominado quase que exclusivamente pelo que Ascensão chama de “indústrias de copyright”, torna-se uma tarefa árdua acessar, utilizar e ainda

produzir conhecimento, seja a partir do seu aspecto cultural ou ainda pelo viés científico-acadêmico. Faze-lo de forma compartilhada, cooperativa, facilmente identificada e disseminada? Tarefa ainda mais hercúlea.

Entretanto, o mesmo submundo literário apresentado neste capítulo parece trazer interessantes alternativas, respostas para indagações não apenas do mercado paralelo em si, ou como se convencionou chama-lo atualmente, “pirataria”; é, primordialmente, uma tentativa de fazer desta pirataria um domínio legal dos ideais de cultura livre, um movimento, um manifesto que ganha contornos definitivos com o aprimoramento das TICs e que graças à internet hoje simboliza um enorme potencial cultural, até mesmo um mercado, em que a economia cultural não atende somente pelo copyright. Ela é criativa, moderna, atualizada e primordialmente cooperativa. Compreende uma nova concepção de domínio público, reforça sua noção antiga e a coloca em rota de colisão com um modelo que parece estar se exaurindo em si mesmo.

O próximo capítulo trata essencialmente deste novo mundo; da manifestação em torno do ideal de cultura livre em sua plena forma (consequentemente o seu total entendimento), da importância da internet em desenvolvê-lo e de como a “pirataria” é, ao contrário do que muitos possam imaginar, componente fundamental nas suas transformações deste novo espaço de domínio público que se desenha.

2. O INESGOTÁVEL UNIVERSO DA INTERNET: NOVAS POSSIBILIDADES PARA O IDEAL DE CULTURA LIVRE NO DOMÍNIO PÚBLICO

Existe ainda caminho para um ideal de cultura livre tomado pela clara oposição da indústria do copyright? A partir de quando e em que medida o domínio público se torna fundamental, se expande a partir das suas limitações e traça novos conceitos, práticas e atores sociais neste intrincado jogo de opostos tão semelhantes? A pirataria entra a partir de quando? Por que estudá-la? O que motiva investi-la em tamanha importância? São questões que marcam o ponto de partida deste capítulo. Um estudo da internet, das suas estruturas, dos movimentos que levantou e das consequências que traz e ainda pode trazer. De imediato, deve-se analisar a condição cooperativa que pareceu nascer com a internet e que se espalhou como um vírus; um vírus que trouxe sérias e definitivas consequências ao paradigma social e cultural da grande rede.

A banda de heavy metal norte americana Metallica é um dos maiores expoentes musicais da atualidade. Banda que já vendeu mais de 110 milhões de discos¹⁹ em trinta e um anos de carreira, promovem a cada ano lucrativas turnês que lotam arenas e estádios ao redor do mundo e se não fosse o bastante, são considerados os fundadores primordiais de um dos subgêneros mais populares do metal, o thrash metal²⁰.

A popularidade do Metallica, hoje evidenciada de forma maciça através da internet, já sofreu fortes abalos. E quem poderia imaginar que a culpada por isso seria justamente a própria internet, mais precisamente uma ferramenta que colocaria abaixo os alicerces da indústria musical? Pois foi graças ao Napster que o Metallica viu uma carreira erigida através do esforço de dois de seus principais personagens²¹, James Hetfield (vocalis e guitarra base) e Lars Ulrich (bateria), quase ruir.

¹⁹ Contabilizados os álbuns de estúdio, ao vivo e coletâneas de covers, o Metallica já lançou 12 álbuns: Kill 'em All (1983), Ride the Lightning (1984), Master of Puppets (1986), ...And Justice for All (1988), Metallica – Black Album (1991), Load (1996), ReLoad (1997), Garage Inc. (1999), S&M (1999), St Anger (2003), DeathMagnetic (2008) e o controverso álbum feito em parceria com Lou Reed, Lulu (2012).

²⁰ O thrash metal difere do heavy metal tradicional por adicionar mais rapidez e peso em suas canções. Tem forte influência inglesa, principalmente das bandas do subgênero que ficou conhecido como New Wave of British Heavy Metal, representados por Iron Maiden, Diamond Head, Venom, Saxon e DefLeppard. Já as bandas de thrash metal, além de Metallica, contam, entre outros, com Megadeth, Slayer e Anthrax, conhecida popularmente como a “Big Four” do metal.

²¹ Os demais membros da banda contam hoje com Kirk Hammet (guitarra solo) e Robert Trujillo (baixo). Já passaram pela banda os ex-baixistas Cliff Burton (morto num trágico acidente de ônibus na Suécia) e Jason Newsted, além do polêmico guitarrista Dave Mustaine (fundador e dono do Megadeth).

À época do seu lançamento, o Napster trouxe uma verdadeira revolução em como ter acesso praticamente ilimitado à música. Criada pelos estudantes Shaw Fanning, Jonh Fanning e Sean Parker, o Napster pode ser considerado o primeiro serviço a disponibilizar formato digital (seja áudio, vídeo, imagens...) através do sistema peer-to-peer²² (P2P). Lessig (2004), ao analisar a importância deste sistema, o coloca da seguinte forma:

O compartilhamento de arquivos através de sistemas peer-to-peer (P2P) está entre as formas mais eficientes de tecnologia permitidas pela Internet. Usando inteligência distribuída, sistemas de P2P facilitam a distribuição de conteúdo de uma maneira que à uma geração atrás era simplesmente inimaginável (LESSIG, 2004, p. 17).

Castells (2012) por sua vez, atribui ao peer-to-peer, a evolução natural do compartilhamento de arquivos, a possibilidade de “circulação, mistura e reformatação de qualquer conteúdo digital”. O Napster, através do sistema P2P se comportava peculiarmente como uma ferramenta cooperativa. Os usuários num primeiro momento podiam não ter ideia disso, mas ao permitir que o programa utilizasse sua função descentralizada para “ligar os pontos” de arquivos semelhantes, o Napster conseguia baixar conteúdo num terceiro ambiente de forma rápida, prática e, naturalmente, gratuita. Os irmãos Fanning e Parker podem não ter sido os primeiros a compartilhar arquivos pela rede. Tanto IRC²³ quanto USENET, por exemplo, já realizavam funções similares. Mas o grande mérito do Napster foi, além do sistema inovador de compartilhamento, a utilização de um formato que se transformaria na pedra angular na veiculação de música na internet: o MP3. Ele nada mais é do que uma forma de compressão de áudio em que as perdas relativas à qualidade do som são praticamente imperceptíveis. Sua sigla deriva de MPEG 1 Layer-3, um padrão de arquivos digitais desenvolvido pela Moving Pictures Experts Group.

Neste brevíssimo cenário, alguns aspectos já podem ser levadas em conta: uma ferramenta que tornava possível acesso gratuito a conteúdos musicais praticamente ilimitados, num ambiente compartilhado e cooperativo, onde seus usuários poderiam

²² O peer-to-peer pode ser concebido como um formato de rede de computadores que descentraliza as funções em rede, habilitando cada computador a ser ao mesmo tempo servidor e cliente. Logo, pelas suas atribuições, todos os seus usuários acabam colaborando para a eficiência do sistema devida a sua complexa estrutura de nós mutuamente dependentes.

²³ O Internet Relay Chat (IRC) era um sistema de troca de mensagens que funcionava através do processo cliente servidor.

graças às salas de bate-papo trocar impressões, tecer críticas, comentários, conhecer novos artistas e estilo musicais e ainda por cima num formato relativamente superior em termos práticos, com o detalhe muito agradável de ocupar pouco espaço na memória?

Não tardou para que o Napster se transformasse no mais recente e na época o maior fenômeno da internet. Logo ao ser disponibilizado ao público, o programa disseminou-se rapidamente. Milhares de usuários se puseram a trocar músicas, a revitalizar estilos e criar tendências. O Napster provavelmente foi o primeiro fenômeno viral da internet, e com absoluta certeza foi o que mais perdurou, haja visto que graças a ele, as atividades que ganhariam o simpático nome de “pirataria” se tornariam parte daquilo que faz da internet o que ela é hoje: um colosso inesgotável de conteúdos prontos para serem acessados, disponibilizados de forma cooperativa e transformados pelos usuários que se apropriam dos conteúdos como os antigos piratas se apossavam do saque e dos tesouros. Talvez uma expressão mais precisa seja “pirataria em rede” por detonar a especificidade dos atos perpetrados pelos usuários na internet e por, obviamente, distinguir da pirataria comercial tradicional, fundamentada através de um mega comércio paralelo de produtos falsificados.

Mas e o Metallica? Ora, não era de se esperar que o sucesso estrondoso do Napster fosse passar incólume pela indústria fonográfica e seus artistas. A história da banda com o Napster, segundo Wall (2012), se dá pela seguinte maneira:

No começo de 2000, foi descoberto que a demo de uma poderosa faixa nova do Metallica à la “Enter Sandman”²⁴ chamada “I Disappear”, que entraria na trilha sonora de Missão Impossível II, estava tocando nas rádios dos Estados Unidos. Indignados, exigiram uma investigação. A fonte foi encontrada com um novo e pioneiro serviço de internet peer-to-peer chamado Napster. [...] as investigações revelaram que o site tinha atraído cerca de 38 milhões de usuários nos primeiros dezoito meses. Também descobriram que no site todo o catálogo do Metallica estava disponível gratuitamente (WALL, 2012, p. 375).

O Metallica foi o símbolo, o porta-voz de um movimento repressor que contava com a poderosa RIAA (Recording Industry Association of America) como mentor intelectual. Eles estavam acusando o Napster de violar “três áreas das leis dos Estados Unidos: violação dos direitos autorais, uso ilegal de aparelho de interface de

²⁴ Uma das músicas mais celebradas da banda, presente no álbum de 1991, “Metallica”, também conhecido como o “Black Album”, devido a sua capa.

áudiódigital e a Lei RICO, que trata das organizações criminosas” (WALL, 2012, p. 375-376).

À época das acusações, as Universidades de Indiana, Yale e Southern California também haviam sido processadas por contribuírem (ainda que indiretamente) com a violação dos direitos autorais e “ao fornecer a tecnologia que permitia que seus estudantes usassem o Napster” (WALL, 2012, p. 376).

Lars Ulrich em certa ocasião, afirmou que “é ridículo saber que nossa arte está sendo trocada como uma mercadoria em vez de ser tratada como arte. Do ponto de vista dos negócios, isso é pirataria, ou seja, tomar algo que não pertence a você; e isso é imoral e errado” (ULRICH apud WALL, 2012, p. 376).

Tanto para o Metallica quanto para a RIAA, os danos infligidos pelo Napster (e posteriormente pelos novos serviços de compartilhamento que surgiram) eram um dos maiores responsáveis pela vertiginosa queda nas vendas de discos não só nos Estados Unidos, como também no resto mundo. Representava uma séria ameaça ao modelo econômico do mercado fonográfico, diminuindo severamente os seus lucros e criando um mercado paralelo de compra e venda de produtos piratas, fora o livre compartilhamento de músicas pelos usuários na internet. As alegações são das mais variadas, como as exemplificadas por Castro (2006):

A IFPI (Federação Internacional da Indústria Fonográfica) alega que um a cada três CDs de música vendidos em todo o mundo é ilegal. Segundo seus dados, a pirataria de música movimentaria um mercado cujo faturamento estimado seria da ordem de 4,6 bilhões de dólares. 1,2 bilhões de discos pirata teriam sido vendidos em 2004, representando 34% do total das vendas de discos daquele ano. Sendo assim, a indústria fonográfica alega precisar lutar, “com muita determinação”, para evitar o seu “puro e simples desaparecimento” do mundo dos negócios (CASTRO, 2006, p. 2).

Em relação ao caso do Napster, a indústria fonográfica se saiu vitoriosa. Em 2001 em meio a diversas ações legais baseadas em violações de copyright, Metallica e Napster entraram em acordo. Logo na sequência o Napster foi comprado pelo conglomerado alemão Bertelsmann BMG que impediu que os “usuários trocassem faixas com qualquer artista que levantasse objeções” (WALL, 2012, p. 377). Mas em 2002 a venda para o Bertelsmann BMG foi bloqueada e o mais emblemático site para compartilhamento de músicas fechou. Ao menos no formato que lhe trouxe reconhecimento. Hoje o Napster opera no mercado de compra de músicas on-line,

mercado este que virou uma das alternativas da indústria fonográfica para combater a pirataria.

Quanto ao Metallica, esta atitude um tanto quanto coercitiva contra seus fãs leva a algumas contraditórias questões. A primeira delas pode ser compreendida se empreendermos uma breve análise biográfica da banda ainda nos seus primórdios, quando James Hetfield e Lars Ulrich eram dois jovens fissurados pelo New Wave of British Heavy Metal, e se alimentavam de um circuito poderoso de troca de fitas, fanzines, discos e bootlegs²⁵ protagonizados pelos entusiastas de música como eles.

É curioso ressaltar que em uma época de acesso musical relativamente restrita como eram os anos 60 e 70, diferente da atual era da internet especialmente na ocasião do caso Napster, jovens entusiastas se reuniam nas lojas de discos, ou fora delas, em suas casas, associações familiares e clubes pelo puro prazer de ouvir, discutir e trocar música. Wall (2012) identifica este período destacando parte da adolescência de Lars. Segundo ele,

Lars gravava para os amigos fitas com raridades altamente valorizadas de grupos com o Cruxifiction, Demolition, Hellenbach, Night Time Flyer – ‘todas essas coisas da NWOBHM’, recordou-se Patrick Scott. Em troca [Patrick Scott], apresentou a Lars grupos como Accept, da Alemanha, e uma novidade dinamarquesa, o MercyfulFate (WALL, 2012, p. 33).

Wall ainda cita Brian Slagel, dono do selo Metal Blade, que descobriu o New Wave of British Heavy Metal graças ao “esquema de troca de fitas, no qual se envolveu no colegial trocando suas fitas cassetes caseiras com uma lista cada vez maior de amigos fanáticos” (WALL, 2012, p. 31).

Ao que tudo indica, o livre compartilhamento entre os amantes de música já acontecia nos tempos “rudimentares” pré-internet. Alimentava-se pela troca de fitas, num ritual cooperativo presencial ou ainda estimulado por cartas de fãs de todo o mundo, o que por si só se revela como um belo demonstrativo do funcionamento de uma estrutura de rede, uma representação alegórica do peer-to-peer nos tempos da comunicação “tradicional”.

²⁵ Os bootlegs geralmente são concebidos como produtos não licenciados de um artista, geralmente gravações amadoras (algumas de ótima qualidade) de apresentações ao vivo. Evoluíram em seu formato de áudio e hoje também se encontram DVDs de raridade, algumas até reconhecidas por grandes artistas do meio musical, como as apresentações da banda norte-americana Grand Funk Railroad no final dos anos 70.

A segunda condição que atesta contrariedade em relação ao Metallica, a internet e em parte, a pirataria, pode, e deve ser tratada não como uma contradição, mas sim como uma consequência decorrente de todo o desgaste sofrido pela banda entre seus fãs e imprensa.

O Metallica ao se posicionar contra o livre compartilhamento de suas músicas entre seus fãs parecia ter tido a melhor das intenções. Ora, qual artista gostaria de ver seu trabalho sendo pilhado de maneira tão acintosa? Seja feita por fãs ou não, dentro do aparato da lei, tratava-se de uma violação fundamental nos direitos autorais, não necessariamente no espírito da obra, mas primordialmente na condição expressa pela materialização da mesma em formatos que, graças ao Napster, passaram a encalhar nas lojas, seguindo evidentemente o pensamento do Metallica.

Ora, não é complicado empreender uma comparação entre este período e o de décadas anteriores para determinar que a venda de discos apresentou uma queda demasiado grande para não se levar em conta. A tabela abaixo (ver tabela 1), demonstra que dos 10 álbuns mais vendidos da história, apenas 2 estão situados entre os anos 1991-2000. Para uma banda com o Metallica, que no auge da sua forma, vendeu com o “Black Album” (1991) mais de 30 milhões de cópias, parece ser desrespeitoso ver os números ruírem assim, de maneira tão cruelmente irreversível.

Tabela 1 – Lista dos 10 álbuns mais vendidos de todos os tempos

Artista	Álbum	Ano	Vendagem (em milhões de unidades)
Michael Jackson	Thriller	1982	100
Pink Floyd	The Dark Side of the Moon	1973	50
AC/DC	Back in Black	1980	49
Whitney Houston	The Bodyguard	1992	44
Meat Loaf	Bat Out of Hell	1977	43
Eagles	Their Greatest Hits	1976	42
Vários Artistas	Dirty Dancing	1987	42
Andrew Lloyd Webber	O Fantasma da Ópera	1986	40
Backstreet Boys	Millennium	1999	40
Bee Gees	Saturday Night Fever	1977	40

Fonte: Wikipédia e Click Grátis

Uma análise pautada única e exclusivamente pela determinação tecnológica como fator direto na queda nas vendas dos discos não é, entretanto, o único ponto em questão. Seria inclusive desonesto atribuir às tecnologias, e principalmente, à internet, a vilania de todas as ações perpetradas contra a música.

A própria orientação mercadológica da música, a sua dimensão cada vez mais uniformizada, simplificada e que valoriza a todo o custo o mercado dos hits, ajuda a corroer a música enquanto bem vendável e produto cultural. O seu caráter efêmero, mais do que em qualquer outro momento em sua história atingiu um alarmante ápice. A disseminação graças às tecnologias e neste caso, da própria pirataria, evidentemente faz o seu trabalho. Pratica a exaustão como estímulo musical, torna vendável a ideia da celebridade ao invés da mensagem, da música, do ideal inscrito a partir de um movimento cultural tão importante quanto os demais.

É como se a cultura pop, exaurida em seu aspecto criativo, regurgitasse novos-velhos hábitos; artistas produzidos em escala industrial, pasteurizados para um público cada vez mais uniforme; artistas que se alimentam das superproduções escandalosas dos tabloides, os libelos da contemporaneidade. Tratam-se de meros rabiscos opacos do que outrora foram: figuras vividas, fortes e reluzentes. Neste caso, a cobra que se alimenta de si mesma diminui a cada mordida, correndo o risco de ser extinta por seu pecado da gula.

O Metallica pode ter se mantido relativamente fiel a suas essências musicais (embora fãs, biógrafos e jornalistas mais ardorosos tendam a discordar, utilizado como argumento a fase comercial *Black Album*, *Load* e *ReLoad*), mas o conforto proporcionado pela indústria musical atesta o contrário. O Metallica renunciou a um princípio fundamental na sua formação; a um mantra “entoado” a cada click nos sites de compartilhamento na internet em que se valoriza o ideal, o espírito livre e cooperativo das descobertas; um princípio fincado na familiaridade, na igualdade e até mesmo nas mínimas diferenças, que na internet atingiu condição máxima a partir do entendimento das comunidades virtuais, representadas a guisa de perfeição pela estrutura de funcionamento do Orkut, outrora maior rede social, corroída pelo curso do tempo e pela intransigência do novo.

Num primeiro momento, esta renúncia foi surpreendentemente mal recebida pelos seus membros. Lars, em um de seus momentos singulares, proferiu a seguinte sentença: “Se alguém deixar de ser fã do Metallica porque não quero dar minha música de graça, que vá se foder” (ULRICH apud WALL, 2012, p. 381).

Este comportamento desbocado, entretanto, logo foi cedendo lugar a um apelo “racional”, promovido às custas de advogados, assessores de imprensa, produtores e do famigerado marketing artístico. Duas estratégias em especial chamam a atenção. A primeira ocorreu durante um show no RFK Arena, Washington. Alexandre Milas conta a história da seguinte maneira: “Bem no meio do show eles pararam de tocar e começou a passar um vídeo no telão. Era Lars Ulrich tocando bateria com uma Pepsi ao seu lado” Milas prossegue seu relato: “Alguém fora da tela pega o refrigerante, ao que ele para de tocar e diz: ‘Espera um pouco, isso não é legal, eles pegaram a minha Pepsi. Sabe o que mais não é legal? Roubar a música dos outros...’ (MILAS apud WALL, 2012, p. 379).

O segundo momento é ainda mais peculiar: Durante a apresentação do Video Music Awards (VMA) de 2000, prêmio anual da MTV que celebra os melhores nomes da música, Lars, desta vez contando com a ajuda do apresentador do prêmio, o ator Marlon Wayans, elabora uma espécie de esquete²⁶ que satiriza os “nerds” que baixam música ilegal. No vídeo que foi ao ar na programação do evento,

Wayans fazia o papel de um estudante universitário que estava baixando “I Disappear” em seu dormitório quando Lars aparecia de repente, exigindo uma explicação. Quando o personagem de Wayans explicava que não estava roubando, apenas ‘compartilhando’, Lars demonstrava o erro na atitude dele bebendo a Pepsi do garoto, depois chamando a equipe do Metallica para tirar tudo o que havia no quarto, colocando antes um adesivo do Napster nos objetos (WALL, 2012, p. 380).

Ao final do vídeo (que dura aproximadamente 1:30 minutos), Lars ainda solta a seguinte frase: “Napster: compartilhar só é legal quando não são as suas coisas”²⁷. Desnecessário dizer que o vídeo causou ainda mais polêmica, culminando para vaias a Lars quando este foi apresentar um prêmio no mesmo VMA, e sonoros aplausos para Shaw Fanning, alçado a categoria de herói; um herói que curiosamente subiu ao palco da premiação vestindo uma camiseta do Metallica. Na esteira das reações, WeirdAlYankovic, famoso por parodiar músicas como “SmellsLikeTeanSpirit” do Nirvana, “Beat It” e “Bad” do Michael Jackson, entre outras, lançou “Enter Napster”, em alusão à uma das principais música do Metallica, “Enter Sandman”.

A pretensa atitude “racional” do Metallica tampouco serviu para abrandar a ira dos fãs, demais músicos, críticos e jornalistas que de uma hora para outra elevaram a

²⁶ Ela pode ser vista através do seguinte link: <http://www.youtube.com/watch?v=aQc0x5E9jOc>

²⁷No original em inglês: “Napster: sharing is only fun when it’s not your stuff”

banda a condição de detratores do espírito livre da música. O fato de ser o Metallica, uma banda estabelecida a partir das trocas de fitas dos entusiastas do New Wave of British Heavy Metal trouxe ainda mais questionamentos. Como uma banda, nascida sob a égide cooperativa deste circuito; integrantes que a princípio deveriam compreender o aspecto cultural e social da música nestes termos, podiam se comportar tão agressivamente? Afinal de contas, todas aquelas tardes e noites em lojas de discos, nas casas de amigos, clubes, e festas não significaram nada? Todas as fitas trocadas, as novas descobertas, os estímulos para empreender busca aos discos originais não atenderam a um motivo, não surtiram nenhum efeito?

Embora o biógrafo da banda, Mick Wall, tente atenuar, destacando as diferenças técnicas, do trabalho empreendido e da qualidade da música em si se comparando fitas cassete e MP3, fato é que o Metallica, particularmente na figura de Lars Ulrich, maculou o sagrado santuário dos fãs; roqueiros, metaleiros e headbangers, que guiados pela tal mística áurea de seus artistas favoritos, permitem se identificar em algum momento com eles, e conceberem com isso a razão simples das coisas: de que estes artistas são pessoais normais, com problemas normais, que realizam atividades cotidianas como qualquer um. O efeito psicológico disso é curioso: a partir do distanciamento, pode-se estabelecer uma comparação entre dois mundos, e desta comparação extrair semelhança, aproximação e reconhecimento.

Esta mística transcendental da música varia, todavia, de estilo para estilo. Existiu, e ainda existe, por exemplo, em torno do Led Zeppelin. É como se fossem deuses, gigantes que caminharam sobre a terra, tão imaculados que a perda de um dos seus integrantes sepultou de vez o seu legado à história, a um momento que hoje parece estar muito aquém da memória dos fãs.

Essa mística em torno do Metallica por sua vez, adquire outra fundamentação, outro princípio. Ocorre através da inconformidade, do questionamento e confronto do sistema iniciado pelos punks e os movimentos sindicais e trabalhistas ingleses dos anos 70. Tornou-se ainda mais rebelde, ou fundamentalmente mais sombrio e agressivo com o metal, o heavy metal aprimorado dos tempos de Black Sabbath e Deep Purple²⁸. Do amor ao ódio, da política ao conto de fadas, não existe criação ou condição sem questionamento, sem oposição e sem comprometimento. Um

²⁸ Led Zeppelin, Deep Purple e principalmente o Black Sabbath são mundialmente conhecidos como os três principais nomes que deram vida ao heavy metal. O Black Sabbath, por seu turno é responsável ainda por dar origem a muitos outros subgêneros, como o black metal, british metal, epic metal, doom metal e até death metal.

comprometimento coletivo, que assume uma condição quase que ritualística, um culto de iniciação que aproxima dois universos aparentemente distantes, mas sincronicamente tão próximos.

O Metallica fez ruir essa tradição, essa visão ou ainda esse entendimento tácito, celebrado informalmente através da música como experiência última. E neste caso, sua livre fruição conta. É princípio fundamental nesta relação, a assinatura informal de um contrato representativo que liga artista e fã. Mas graças ao Napster, tal condição foi estremecida definitivamente.

Não que o Metallica não tenha passado seus últimos 14 anos lutando para reaver sua popularidade a qualquer custo. Este verdadeiro fenômeno da internet que é a pirataria se espalhou de tal maneira que nem Metallica, nem RIAA, nem qualquer outro artista ou órgão pôde fazer alguma coisa para contê-la. Trata-se de uma epidemia global, de proporções catastróficas para aqueles que tendem a observar o mundo apenas com o olhar de espanto, consternação e pessimismo.

Mas uma observação mais atenta, determinada por princípios outros que não nos prejuízos ao modelo legal e de negócios estabelecido até aqui (que não podem ser ignorados), deve ser estimulada. Antes: deve ser valorizada, trazida à tona e se constituir como campo de estudos dado a infinidade de temas, personagens, abordagens e desdobramentos.

De certa maneira foi o que o Metallica fez (ou os seus marqueteiros). Se não abraçaram a pirataria (mais precisamente o seu conceito), como evidentemente já era de se esperar, ao menos souberam compreendê-la como aliada, tirar proveito das suas possibilidades, mesmo que indiretas. Se na época do seu lançamento até o começo de sua popularização o YouTube representava uma ameaça a TV, em específico das emissoras de música como a MTV, amealhando usuários, páginas e vídeos mais rapidamente do que qualquer outro canal na história, a utilização de vídeos sem a permissão dos seus proprietários causou sérios problemas a usuários, donos de páginas e canais de vídeo que de uma hora pra outra viram milhares de horas em conteúdo sumir. Eram os artistas reclamando seus direitos. Contudo, se de um lado eles tiraram do ar clipes, entrevistas, shows e demais conteúdos relacionados, por outro, criaram páginas oficiais com estes mesmos materiais, algumas vezes com qualidade em muito superior às cópias.

Um dos canais oficiais Metallica no YouTube, o MetallicaTV, possui hoje 918 vídeos, e é constantemente atualizado com trechos de shows da sua atual turnê

“Metallica By Request”²⁹. Mas uma apresentação em especial chamou atenção. Não só pelo caráter da apresentação em si, mas pela disponibilização na íntegra do show na página do YouTube. São mais de 1 hora de show em uma base argentina no Polo Sul, um registro histórico inédito que ficou conhecido como “Metallica – Freeze ‘em All”³⁰³¹, em clara alusão ao seu álbum de estreia “Kill ‘em All”.

Tanto o YouTube, quando demais sites, incluídos a página oficial da banda e de sua gravadora, também disponibilizam novos conteúdos, originados nos trabalhos de estúdio que visam o lançamento do sucessor de “DeathMagnetic”. O vídeo que apresenta a nova canção da banda, “The Lords of Summer”, em menos de um mês já superou a marca de um milhão e trezentos mil visualizações e já é item presente no set list interativo do “Metallica By Request”.

Como se vê, o Metallica foi só uma das milhares de bandas e artistas catapultados pelas inovações atribuídas à internet e a revolução das avessas da pirataria. E não é a música apenas que identifica novos modelos e formas de atuação. Cinema, séries, literatura, ciências e o universo digital dos games também experimentaram, e continuam experimentando, os benefícios do compartilhamento cooperativo legitimado e gratuito.

A internet, como se vê, abriga dois mundos. Se são diametralmente opostos em um primeiro momento, uma observação mais atenta, desprovida de qualquer preconceito nos aspectos social e cultural da pirataria, identifica semelhanças, particularidades que chegam a se mesclar e entregar um terceiro universo, misto, composto e estranhamente coerente. Esta condição é reforçada a partir da clara oposição entre o direito autoral/copyright, o domínio público e sua dependência recíproca. A internet, ou melhor, seus usuários e as ferramentas desenvolvidas por eles, dão novos significados tanto a uma condição quanto a outra. Introduzem novos elementos, personagens, redefinem paradigmas e fundamentalmente questionam os arranjos até então estabelecidos.

²⁹ O conceito por trás dessa turnê é particularmente interessante: o set list do show é montado exclusivamente pelos fãs. Todas as músicas produzidas e gravadas pela banda, incluindo B-sides, covers e demos foram disponibilizadas e escolhidas num repertório de 18 músicas, mais a música surpresa, que deverá ser votada por SMS momentos antes e durante a apresentação.

³⁰ Em tradução livre: Metallica: congele a todos

³¹ O show na íntegra pode ser acessado pelo seguinte link na página oficial da banda no YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=2Hi2u98VKxc>

2.1. Internet: a experiência global cooperativa definitiva

Se a um indivíduo fosse incumbido à tarefa de designar adjetivo, ou melhor, uma definição em uma única palavra da representatividade da internet como meio social e cultural, provavelmente não haveria nenhuma mais adequada do que “convergência”, ou qualquer uma de suas derivações. Principalmente se tomarmos o que Briggs e Burke (2006, p. 266) identificam como uma aplicação do termo ao “desenvolvimento tecnológico digital, à integração do texto, número, imagens, sons e diversos elementos de mídias”.

Alguns poderiam ficar tentados em escolher a palavra “interatividade”, dada suas características globais e dinâmicas; outros, entusiastas das possibilidades ilimitadas, poderiam se inclinar por “liberdade”, alguns poucos (mas barulhentos), principalmente os identificados com uma verve saudosista, poderiam buscar uma palavra que guarda relação (ainda que contrastante) e optar por “anarquia”, “bagunça”.

Entretanto, seja qual for a palavra escolhida, todas, de alguma maneira, só traduzem em significado o potencial da internet a partir da sua condição convergente. E não se trata apenas de uma convergência tecnológica e comunicacional, embora estas estejam no topo das transformações e das inovações nos meios sociais trazidas pela internet. O fenômeno convergente de rede é global no sentido de agregar usuários, de concebê-los como uma poderosa força e unidade cooperativa que funciona de maneira descentralizada, além das barreiras linguísticas e geográficas.

O que foi criado para ser um mecanismo de proteção do Ministério da Defesa dos Estados Unidos no contexto da Guerra Fria³² se desenvolveu, cresceu, saiu do calço dos seus “pais”, se tornou independente e hoje faz “muito barulho”. A internet enquanto fenômeno comunicacional se estabeleceu num plano sem precedentes na história. Postman (1992) ao discutir a sua obra “Tecnopólio” pode não ter falado especificamente da internet, ter evidenciado os seus potenciais, principalmente no que diz respeito aos desdobramentos culturais, mas sem dúvida, colaborou para trazer à tona a questão do impacto que as tecnologias podem causar nos meios culturais e sociais, modificando-os, configurando novas possibilidades, transformando e resignificando novos ambientes, hábitos e posturas.

³² Castells relata que o “resultado foi uma arquitetura de rede que, como queriam seus inventores, não pode ser controlada a partir de nenhum centro e é composta por milhares de redes de computadores, autônomos com inúmeras maneiras de conexão, contornando barreiras eletrônicas” (CASTELLS, 2012, p. 44).

A história social da internet, como não poderia deixar de ser, é cooperativa. Identifica vários sujeitos, grupos, institutos e centros que fazem dela um colosso comunicacional invejável. Desde os grupos fechados de aficionados por ficção científica, passando pelos círculos acadêmicos, fóruns e comunidades de música e esportes, chegando finalmente aos usuários que se apropriam dos bens culturais para compartilhar conteúdos, a internet se desenhou como um organismo vivo, construída a partir de laços sociais sólidos e fluídos. Estes laços se desintegram nas imbricadas ramificações da rede, mas se reconstróem repetitivamente, sempre impondo novas condições, transformando o meio e os usuários. Fazem valer o ideal de inovação e criatividade como força motriz no desenvolvimento social.

Castells (2003, 2012) a partir destes princípios identifica o desenvolvimento de uma sociedade em rede, “um novo sistema de comunicação que fala cada vez mais uma língua universal digital” que “tanto está promovendo a integração global da produção e distribuição das palavras, sons e imagens de nossa cultura como personalizando-os ao gosto das identidades e humores dos indivíduos”. Esta condição é exposta pelas redes interativas de computadores, que “estão crescendo exponencialmente, criando novas formas e canais de comunicação, moldando a vida e ao mesmo tempo, sendo moldadas por ela” (CASTELLS, 2012, p. 40).

Castells identifica a revolução da tecnologia da informação como componente destacado na mudança de paradigma que valida esta nova sociedade. Atenta antes para a tentação de não cair num determinismo tecnológico típico dos gurus da tecnologia.

É claro que a tecnologia não determina a sociedade. Nem a sociedade escreve o curso de transformação tecnológica, uma vez que muitos fatores, inclusive criatividade e iniciativa empreendedora, intervêm no processo de descoberta científica, inovação tecnológica e aplicações sociais, de forma que o resultado final depende de um complexo padrão interativo. Na verdade, o dilema do determinismo tecnológico é, provavelmente, um problema infundado, dado que a tecnologia é a sociedade, e a sociedade não pode ser entendida ou representada sem suas ferramentas tecnológicas. (CASTELLS, 2012, p. 43).

A análise de Castells deixa clara a noção de que não existe uma dependência exclusiva, em que uma condição é, exclusivamente, consequência de outra. O que existe na verdade é uma vinculação perpetua relacional e íntima entre os processos e atividades sociais e a condição tecnológica. Inscrevem-se de forma mútua, se

transformam graças aos seus ciclos particulares de interferência conjunta; moldam, enfim, suas características de forma cooperativa.

Castells posteriormente delimita o paradigma da tecnologia da informação, destacando seus aspectos centrais no curso de compreender as transformações da sociedade. Para ele, “estes conjuntos representam a base material da sociedade da informação” (CASTELLS, 2012, p. 108).

Deve-se antes fazer uma breve ressalva e compreender o significado amplo do termo “sociedade da informação”, que para Briggs e Burke³³ (2006, p. 260), dá forma ou modela um conjunto, “até agora organizado de forma frouxa, de aspectos relacionados à comunicação – conhecimento, notícias, literatura, entretenimento –, todos permutados entre mídias e elementos de mídias diferentes – papel, tinta, telas, pinturas, celuloide, cinema, rádio, televisão e computadores”.

A primeira característica identificada por Castells no modelo de paradigma tecnológico, é que a informação é sua matéria-prima. Para o autor, “são tecnologias para agir sobre a informação, não apenas informações para agir sobre tecnologia, como foi o caso das revoluções tecnológicas anteriores” (CASTELLS, 2012, p. 108). A segunda característica trata das consequências da penetrabilidade tecnológica nos meios sociais de informação. O autor atenta a importância da informação no cotidiano individual e coletivo dos indivíduos e destaca que estes são moldados pelo novo meio tecnológico.

A lógica de redes é o terceiro aspecto abordado por Castells. Sua importância se dá por operar nos conjuntos de relações que impactam nas condições sociais ligadas a inovação, criatividade e constante atualização dos processos. Para Castells,

A morfologia de rede parece estar bem adaptada à crescente complexidade de interação e aos modelos imprevisíveis do desenvolvimento derivado do poder criativo dessa interação. Essa configuração topológica, a rede, agora pode ser implementada materialmente em todos os tipos de processos e organizações graças as recentes tecnologias da informação. Sem elas, tal implementação seria bastante complicada. E essa lógica de redes, contudo, é necessária para estruturar o não-estruturado, porém preservando a flexibilidade, pois o não-estruturado é a força motriz da inovação da atividade humana (CASTELLS, 2012, p. 108).

³³ Os autores também identificam as condições políticas e sociológicas como fundamentais na emergência do conceito de sociedade da informação. Compartilham da mesma visão de Castells, que na formulação dos seus paradigmas, procura levar estes aspectos como naturalmente essenciais.

O quarto aspecto também guarda relação com o sistema de redes, e ocorre na sua flexibilidade. Esta flexibilidade torna os trabalhos processos reversíveis, passíveis de modificações e reconfigurações. Castells, entretanto, alerta que “a flexibilidade tanto pode ser uma força libertadora como também uma tendência repressiva, se os redefinidores das regras sempre forem os poderes constituídos” (CASTELLS, 2012, p. 109).

A quinta característica deste paradigma tecnológico por fim trata da palavra que anteriormente definiu a internet em todas as suas possibilidades: convergência. Esta integração ocorre não apenas a partir das tecnologias, mas também da sua relação com os processos, produtos, usuários e organizações.

Este paradigma da tecnologia da informação de Castells vai acabar por influenciar uma outra condição expressa por ele, que trata da cultura da virtualidade real. Tem por característica a interatividade, decorrente dos “vários modos de comunicação em uma rede” (CASTELLS, 2012, p. 414). E a condição convergente tem um forte apelo, já que

A integração potencial de texto, imagens e sons no mesmo sistema – interagindo a partir de pontos múltiplos, no tempo escolhido (real ou atrasado) em uma rede global, em condições de acesso aberto e de preço acessível – muda de forma fundamental o caráter da comunicação. E a comunicação, decididamente, molda a cultura [...] Como a cultura é mediada e determinada pela comunicação, as próprias culturas, isto é, nossos sistemas de crenças e códigos historicamente produzidos são transformados de maneira fundamental pelo novo sistema tecnológico e o serão ainda mais com o passar do tempo. (CASTELLS, 2012, p. 414).

A partir de então, Castells inverte o famoso aforismo de McLuhan de que o “meio é a mensagem”³⁴. Isso se dá pela diversidade da mídia e pela fragmentação de um público alvo, teoricamente diversificado, em que as características das mensagens determinam as características do meio.

³⁴ Mc Luhan pretendeu com a frase determinar que o meio não é apenas um mero canal, um intermediário entre emissor e receptor. Ele atenta para a especificidade do meio, analisando que a partir das suas características, um dado meio específico se comporta de forma diferente em relação a outro e o que por consequência determina o seu impacto frente o receptor. Logo, segundo Mc Luhan, uma mesma mensagem pode ser recebida por um mesmo destinatário sob formas e aspectos diferentes graças à diversidade do meio e das características que lhe conferem uma unidade diferenciada. Trata-se de conceber por consequência, que as tecnologias são importantes agentes de transformação social e cultural, o que fica claro a partir do paradigma comunicacional relacionado ao meio e a tecnologia.

O conceito de Lévy (2000) de desintermediação por sua vez ajuda a compor este cenário desenhado por Castells. Nele, ocorre um processo de descentralização, que graças à internet e ao apelo comunicacional dos usuários, enfraquece os meios tradicionais de comunicação como mecanismo de mediação. A interatividade, agilidade e o protagonismo dos usuários passam a ser o mote que dá vida a este condição. Na verdade, estes mesmos usuários agora podem ser seus próprios mediadores uma vez que a internet solidifica a autonomia dos usuários frente suas necessidades informacionais e culturais. Para Silva e Lopes,

O surgimento da Internet transformou a rede em infinita encruzilhada, que subverte a noção de espaço local e global, que rompe com sistemas de intermediação tradicional entre emissores e receptores ao permitir que cada nó da rede possa produzir e distribuir mensagens. A distribuição de informação na tipologia de rede anterior caracteriza-se como de um para todos, e agora essa distribuição passa a ser de todos para todos (SILVA; LOPES, 2011).

Em última instância, quando trata da nova condição expressa na mensagem enquanto meio, Castells apresenta a ideia da formação e desenvolvimento de nichos culturais, apresentados, relacionados e expressados a partir do seu molde para o meio de origem, mecanismo muito mais interativo e inovador do que jamais fora antes. Anderson (2006) posteriormente viria a trabalhar com o impacto destes nichos no panorama de uma economia cultural quando os apresentou sob o aspecto de uma “cauda longa”, questão a ser tratada mais adiante neste trabalho.

Ainda neste quadro interativo, sua expressão máxima se dá pela formação e posterior aglutinação dos usuários em ambientes de identificação, entendidos como comunidades. Estas comunidades fomentam discussões, fortalecem os laços sociais e se guiam por uma intensa relação cooperativa e compartilhada. Para Castells,

[...] a maioria dos vínculos das comunidades virtuais são especializados e diversificados, conforme as pessoas vão criando seus próprios ‘portfólios pessoais’. Os usuários da internet ingressam em redes ou grupos on-line com base em interesses em comum, e valores, e já que têm interesses multidimensionais, também os terão em suas afiliações on-line. (CASTELLS, 2012, p. 444).

Almeida (2005) a partir de Giddens (2001) entende uma espécie de transmutação dos papéis dos sujeitos graças aos processos de globalização e o paradigma das novas tecnologias. Os agentes tecnológicos agem como uma espécie de mão invisível

impactando direta ou indiretamente no cotidiano social. Estes agentes podem se relacionar de forma a mediar relação entre indivíduos, instituições e até mesmo de outros sistemas/agentes tecnológicos. Tratando dos aspectos comunicacionais da internet, vemos a bipolaridade direcionada à condição de sociabilidade em que de um lado ela pode ser reforçada/criada, e do outro lado, enfraquecido/desfeita.

[...] as oportunidades disponibilizadas pela tecnologia ao social são ambivalentes, quando não, ambíguas. Ou seja: as tecnologias que permitem unir globalmente as pessoas também podem funcionar como elementos anti-sociais, e até de reclusão (ALMEIDA, 2005, p. 25)³⁵.

Neste cenário, deve-se empreender outra questão acerca do papel dos usuários e sua relação com a tecnologia, seu papel na comunidade e um elemento indireto dessa análise que atende pela condição de exposição do indivíduo frente aos seus iguais. Trata-se de uma questão delicada, mas que hoje em dia está inserida de tal forma que merece considerações. As condições de acesso tecnológico (não só de conexão a internet, mas de demais serviços e ferramentas) tornam os usuários produtores na mesma medida dos que desenvolvem o que podemos chamar de “produção profissional segmentada”. Não se deve exitar em avaliar tais possibilidades, pois elas encontram conformidade com o ideal de usuário ativo no seu universo social de construção, preservação e celebração de uma cultura livre e cooperativa. Contudo, o alerta se dá na medida em que estes usuários busquem pura e simplesmente a ascensão de status de popularidade dos “likes” (“curtidas”) simbolizados pelo universo do Facebook e dos tweets e re-tweets do Twitter.

Trata-se de um contraponto daquilo que Sennett (2013) identifica como o trabalho cooperativo que solidifica os laços sociais entre indivíduos pelo sentimento de solidariedade, afetividade e pela condição crítica das discussões e da construção do conhecimento em si, numa oposição ao status e ao reconhecimento puro e simples que isso pode causar. Trata-se mais de uma condição de solidariedade e cooperação altruísta e menos das vaidades amplificadas pelo virtual, ainda que se considere a vaidade como elemento constitutivo do ser humano. Busca-se com isso um equilíbrio ou uma melhor forma de tratar dessa vaidade pela popularidade que pode tolher os princípios cooperativos da rede e das relações estabelecidas a partir dela.

³⁵ O autor ainda salienta que “as facilidades de conectar-se proporcionadas pelas novas tecnologias geram uma segurança ambígua, permeada tanto pelo desejo de agregar-se como pelo desejo de isolar-se” (ALMEIDA, 2005, p. 27).

Castells ainda distingue os laços sociais atribuídos à atividade em rede em fracos e fortes (na verdade, este último decorre de forma indireta às atividades em rede), destacando os laços fracos múltiplos como preponderantes. “Os laços fracos são úteis no fornecimento de informações e na abertura de novas oportunidades de baixo custo” (CASTELLS, 2012, p. 445). A formação destes laços com desconhecidos é destacada, pois trata os usuários em condição de igualdade e permite um modelo em que as características sociais não influam diretamente na estruturação ou bloqueio da comunicação.

De fato, tanto off-line quanto on-line, os laços fracos facilitam a ligação de pessoas com diversas características sociais, expandindo assim a sociabilidade para além dos limites socialmente definidos do auto-reconhecimento. Nesse sentido, a internet pode contribuir para a expansão dos vínculos sociais numa sociedade que parece estar passando por uma rápida individualização e uma ruptura cívica (CASTELLS, 2012, p. 445).

Os laços fortes por seu turno são mais consequências decorrentes das interações na rede e que se manifestam fisicamente do que a vinculação estabelecida primordialmente nos domínios da internet. Para Castells³⁶ (2012, p. 445), “o uso mais intenso da Internet leva mais vínculos sociais, inclusive físicos”. A internet pode então desenvolver os prazeres cooperativos que permitem essa vinculação mais forte, não a criando, todavia. Trata-se mais de um agente catalisador, que tem nas comunidades virtuais, por exemplo, um universo particular de relações e interações.

Castells (2003, 2012) chega finalmente ao conceito de “cultura da virtualidade real”, fundamentada nos processos de comunicação e na sua relação entre a “realidade” e as representações simbólicas. As sociedades historicamente atuam nestes campos simbólicos, o que por finalidade lhe atribui existência. Logo, “o que é historicamente específico ao novo sistema de comunicação organizado pela integração eletrônica de todos os modos de comunicação, do tipográfico ao sensorial, não é a indução à realidade virtual, mas a construção da realidade virtual” (CASTELLS, 2012, p. 459).

Para tanto, é necessário compreender o virtual a partir da sua existência prática, não condicionada a uma forma estrita ou nominal, o que permite a Castells (2012, p. 459) propor que a realidade, a sua maneira, “sempre foi virtual porque sempre é

³⁶ Castells usa especificamente os estudos de Wellman e Giulia que demonstram questões relativas a sociabilidade da rede, relativizando seus impactos positivos em oposição a sua contrapartida negativa.

percebida por intermédio de símbolos formadores da prática com algum sentido que escapa à sua rigorosa definição semântica”.

É por meio do caráter polissêmico de nossos discursos que a complexidade e até mesmo a qualidade contraditória das mensagens do cérebro humano se manifestam. Essa gama de variações culturais do significado das mensagens é o que possibilita nossa interação mútua em uma multiplicidade de dimensões, algumas explícitas, outras implícitas. Portanto, quando os críticos da mídia eletrônica argumentam que o novo ambiente simbólico não representa a ‘realidade’, eles implicitamente referem-se a uma absurda ideia primitiva de experiência real ‘não-codificada’ que nunca existiu. Todas as realidades são comunicadas por intermédio de símbolos. E na comunicação interativa humana, independente do meio, todos os símbolos são, de certa forma, deslocados em relação ao sentido semântico que lhes são atribuídos. De certo modo, toda realidade é percebida de maneira virtual (CASTELLS, 2012, p. 459).

Esta condição exposta na virtualidade real da cultura aponta para a realidade concreta do indivíduo: trata-se de uma construção coletiva, cercada de expectativas e expectadores que vivem em constante interação, e que, a partir da internet, também se constrói em processos eletrônico-digitais. É essa virtualidade que manifesta a produção de significados, é a realidade social do ser, ampliada pelo contexto ou o paradigma tecnológico da informação.

Lessig (2001), por sua vez, complementa os aspectos tratados por Castells a partir do entendimento e da distinção de dois tipos de internet que coexistem e que disputam a centralidade num panorama social, cultural, econômico e porque não, político. Esta oposição entre duas formas de internet encontra abrigo no agrupamento tecnológico que visa o controle, o aprisionamento da internet a partir do mesmo campo das ideias, que subsidiam e condicionam a existência da indústria do copyright e sua característica vigilante; e nas condições de liberdade da internet, uma força motriz para as ideias, inovação, partilha cooperativa e relacionamentos estabelecidos a partir dos elos fortes e fracos tratados por Castells.

Lessig (2001) vê o caminho do estabelecimento da internet como uma mídia distinta das outras por suas características, mas semelhante em direcionamento de informações, produtos, cultura e entretenimento, amparadas pelas poderosas ferramentas de marketing direcionado ao cliente, num universo de personalização de gostos, costumes e vontades. Por outro lado, ele também vê o caminho da inovação, da atividade crítica que defronta a passividade, de uma internet que simbolize a liberdade

dos usuários de usar, experimentar, produzir, disseminar e se relacionar; é como se fosse uma espécie de debandada e de cerco simultâneo às estruturas do velho paradigma de cultura e comunicação. Esta segunda via entende que o papel vigilante agora também é dos usuários.

Num cenário atual, pode-se afirmar que as alternativas propostas por Lessig não chegaram de fato a existir. Ao menos não de forma isolada. O que existe hoje é uma internet localizada em núcleos, em focos de ação e reação onde seus protagonistas partilham tanto uma via quanto a outra. Existe contudo, momentos de relação e intermediação entre estes núcleos, e pode-se dizer, não são assim tão raros. A vigilância extenuante é exercida por todos. Os núcleos que compreendem a formatação do primeiro cenário do Lessig podem ser pensados em termos de um esquema piramidal. É como se a base fosse parte atenta das condições estabelecidas pela indústria cultural (que se encontra no topo) do copyright e meios de comunicação, mas também parte vigilante de seus iguais e de si mesmos, conforme se entende as facilidades de exposição proporcionadas pelas TICs. O topo desta pirâmide atenta (principalmente) para os usuários (a base desta pirâmide) e são alimentados pelos sistemas de personalização reforçados por Lessig. Atenua a condição de público alvo, do sujeito cultural tomado na sua individualidade. Essa orientação de mercado do topo piramidal cria a sensação de impotência em seu público alvo, exerce a influência da efemeridade cultural, dos prazeres transitórios que devem ser constantemente consumidos e alimentados. Essa mesma orientação edifica a personalização da popularidade dos avatares, dos eu-virtuais da rede que se alimentam pelos likes e retweets.

Com a segunda condição, ou via, existe uma modificação substancial nas condições de ação e reação dos usuários. A partir do entendimento de estruturas que fomentem a condição de liberdade, de inovação, de relação entre pares, na disseminação e cooperação - que de fato são as mesmas TICs que estabelecem os princípios na primeira via -, o esquema de pirâmide se modifica. Transforma-se em uma espécie de ampulheta. Uma ampulheta habilmente manuseada pelas forças e disputas em jogo. Um conflito que transforma as condições de acesso, produção e disseminação cultural. Os atores se tornam membros indistintos dentro desta ampulheta, se confundem diante das possibilidades de apropriação (legal ou não, manifesta ou não) das ferramentas de produção, das condições de manifestação e da própria cultura enquanto produto acabado. Trata-se de uma inquieta ampulheta que dinamiza o espírito das discussões, da ação e das transformações da cultura, da oposição entre a sua liberdade e o seu

fechamento, entre as condições do copyright e do domínio público (mesmo aquele apropriado a partir da pirataria).

Em ambos os cenários, as possibilidades tornam-se vivas graças aos usos da internet e suas constantes transformações, que colocam (e opõem) os usuários como grandes protagonistas frente os tradicionais canais de cultura e comunicação. Para Castells (2003), “o que a tecnologia tem de maravilhoso é que as pessoas acabam fazendo com ela algo diferente daquilo para que foram originalmente criadas” e como consequência disso, a internet torna-se “o resultado da apropriação social de sua tecnologia por seus usuários/produtores”.

Castells pontua os desenvolvimentos no universo da internet a partir das transformações da relação dos usuários com a música e o advento das tecnologias peer-to-peer, MP3 e do stream; canais de vídeo que fornecem conteúdo alternativo e que já se constituem como uma grande ameaça ao reinado da TV (de fato, MTV teve que adequar a sua grade de programação graças ao sucesso dos clipes disponibilizados pelo YouTube, compartilhado seja por artistas, gravadoras ou ainda os fãs); os jogos de vídeo game que agrupam novas funções de jogo a partir das partidas on-line, jogos cooperativos, muitos totalmente gratuitos, como o RPG on-line Neverwinter. Castells (2003, p. 162) ainda relata que a “indústria do videogame off-line está prosperando, em particular graças a grandes melhoramentos tecnológicos em interatividade, gráficos e qualidade de imagem”.

Outras áreas destacadas ainda compreendem os podcasts como publicações de arquivos no meio digital, meio que se torna cada vez mais relevante na transmissão de notícias; novas formatações para as transmissões de rádio e cinema; páginas pessoais de fotos, vídeos, blogs; jornais on-line, que ganham um componente crucial da atualização minuto-a-minuto; novos meios para a publicação de livros, a partir do surgimento dos e-books; publicações periódicas eletrônicas especializadas, que difundem desde a ciência estritamente acadêmica até interesses comuns em ufologia e caças de animais. Isso sem falar nas redes sociais, universos paralelos a tudo isso, mas que de certa forma penetram em quase todas essas camadas de ação no ambiente de rede. Tais comunidades hoje se constituem como o grande agrupamento coletivo e cooperativo consciente na internet. Uma consciência que se dá muito mais pela identificação entre sujeitos do que um engajamento político, social e cultural isolado, e que pode se dizer, é consequência direta da consciência a partir da identificação.

A internet é, de fato, [...] um meio de comunicação com lógica própria e linguagem própria. Mas ela não se restringe a uma área particular de expressão cultural. Atravessa todas elas. Além disso, sua comunicação está em geral embutida na prática social, não isolada em algum tipo de mundo imaginário, o domínio da representação e das identidades falsas. [...] O tipo de comunicação que prospera na internet está relacionado à livre expressão em todas as suas formas, mais ou menos desejável segundo o gosto de cada pessoa. É a transmissão de fonte aberta, a livre divulgação e a transmissão descentralizada que encontram sua expressão na internet. (CASTELLS, 2003, p. 164).

O mais curioso é que esta transformação cultural atribuída à internet na chamada “era da informação”, ou retomando o conceito, “sociedade da informação”, guarda semelhanças com os acontecimentos do século das luzes (XVIII).

Para Darnton (2005), toda era foi uma era da informação. Evidente que assim foram a sua maneira, tempo e pelas condições técnicas, econômicas, sociais e culturais da época. Pare ele, o problema está em “como as sociedades davam sentido aos acontecimentos e transmitiam informações sobre eles” (DARNTON, 2005, p. 41). A partir disso, Darnton instituiu um trabalho minucioso de análise das condições sociais e culturais na França do século XVIII, percorrendo os centros nervosos de discussão, (as discussões geralmente eram atribuídas aos rumores públicos relativos à Versalhes), como a Árvore de Cracóvia, no Palais-Royal, lugares especiais nas Tulherias ou no Jardim de Luxemburgo, na Pont-Neuf (famosa ponte que cruza o Sena).

O interessante é que já no século XVIII, havia uma ideia clara de depurar a informação, que poderia ser vendida para alimentar os demais circuitos nervosos da rede de informação francesa. Também se fazia presente a noção tanto de que o “meio era a mensagem” quanto o seu inverso, dado, primeiro, a depuração da informação, que transcorria as ruas de Paris e conseqüentemente as suas vias de disseminação, orais na fala e no canto e também por via impressa, por folhetos, anedotas, gazetas, jornais, livros de romances fictícios com chaves para identificar os personagens reais. Meios e formas, deve-se lembrar, que circulavam a margem da lei.

Para Darnton (2005, p. 50), a França do Antigo Régime “possuía uma densa rede de comunicação formada por meios e gêneros que foram esquecidos, tão esquecidos que até mesmo seus nomes são desconhecidos hoje em dia e não podem ser traduzidos” facilmente. Em contrapartida, “havia tantos modos de comunicação, e eles se entrelaçavam e se sobrepunham tão intensamente, que temos dificuldade em imaginar seu funcionamento”.

O que fica claro, todavia, é o forte componente cooperativo e interativo entre os parisienses, que, por exemplo, ora se manifestavam a favor da figura do Rei Luis XV, ora contra, dada sua lasciva insaciável, que o fez tomar como amantes suas três irmãs, história que foi disseminada de múltiplas maneiras e modos pelos corredores informacionais de Paris, trazendo duras consequências políticas e sociais para a nação. Dentro deste panorama, Darnton cita o seguinte exemplo:

Um vil cortesão põe essas infâmias [relatos de orgias régias] em parselhas e versos e, por intermédio de lacaios, distribui-as nos mercados. A partir dos mercados, elas alcançam os artesãos, que por sua vez as transmitem de volta aos nobres que as compuseram e que, sem perder um minuto, vão as câmaras reais em Versalhes e sussurram de ouvido a ouvido num tom de consumada hipocrisia (DARNTON, 2005, p. 54).

Como se vê, não é apenas um relato que trata da interatividade dos personagens, mas algo que fundamentalmente a partir dessa interatividade, condiciona o estabelecimento do ciclo informacional, entendendo seus estágios de circulação mesmo como se fosse um ambiente fechado. Um vários elementos de mídia, assim como identifica Darnton, e a partir disso cria-se uma associação pessoal dos fatos que cada vez mais se transforma, ganha ou perde contornos, conforme os estágios vão se superando. Assume uma condição de narratividade a partir da(s) mídia(s). Essa relação histórica de Darnton traçou um interessante paralelo à condição dos usuários, da mídia e dos ambientes de transformação social e cultural na França do século XVIII. Em última análise, permite introduzir, tomando o contexto da situação, a noção de hipertexto que Castells atribui à contemporaneidade. Tomando o modelo de Packer e Jordan (2001), Castells (2003) identifica cinco processos, que segundo ele, ocorrem pela sua “operação simultânea”:

1. Integração: combina formas artísticas, culturais e tecnológicas numa forma híbrida de expressão;
2. Interatividade: trata da relação do usuário com seus iguais e com o meio no processo comunicativo;
3. Hipermídia: a união dos elementos separados de mídia que criam uma trilha de associação pessoal;
4. Imersão: se dá pelo ingresso na simulação de um dado ambiente tridimensional;

5. Narratividade: tratam das estratégias estéticas e formais derivadas dos quatro conceitos anteriores e que permitem a formação não linear de apresentação da mídia.

Castells, todavia, lança dúvidas quanto o estabelecimento de fato deste hipertexto, deste “sistema interativo real, digitalmente comunicado e eletronicamente operado em que todos os fragmentos de expressão cultural, presentes, passados e futuros, em todas as suas manifestações, poderiam existir na era da internet” (CASTELLS, 2003, p. 166). Para ele, o que de fato ocorre, é a existência de um hipertexto real e pessoal, identificado a partir na relação do ser com os processos culturais ao seu redor, moldados, construídos e reconstruídos pela intervenção humana, o que identifica, por conseguinte, os laços cooperativos que Sennett (2013), entre outros defende.

Nossas mentes – não nossas máquinas – processam cultura, com base em nossa existência. A cultura humana só existe em e através de mentes humanas, em geral conectadas a corpos humanos. Portanto, se nossas mentes têm a capacidade material de acessar a totalidade da esfera das expressões culturais – selecioná-las, recombina-las – na verdade temos um hipertexto: o hipertexto está dentro de nós, ou antes, está em nossa capacidade interior de recombina e atribuir sentido dentro de nossas mentes a todos os componentes do hipertexto que estão distribuídos em muitas diferentes esferas de expressão cultural (CASTELLS, 2003, p. 166).

Para Castells, a impossibilidade de um hipertexto eletrônico de rede ocorre pela falta de interesse dos grandes grupos e corporações num projeto economicamente viável (tanto em sua execução quanto em retorno), fator estimulado pela condição imposta pela indústria do copyright, que “detêm a patente de grande parte dos produtos e processos culturais” (CASTELLS, 2003, 168).

Deve se considerar, entretanto, dois fatores importantes que permitem um contraponto à ressalva de Castells. O primeiro fator ocorre pela rapidez das transformações, típicas do momento em que vivemos, que por muitas vezes tornam obsoletos tecnologias, processos, produtos e até mesmo conceitos. Em menos de dez anos, por exemplo, a velocidade média nas conexões aumentou em dezenas de vezes. No Brasil, só em relação ao ano de 2012, a velocidade aumentou 19%³⁷. Em outros

³⁷ Os dados foram apresentados no anuário “State of the Internet”, conduzido pela Akamai. Neste mesmo estudo, a velocidade média é apontada em 2,6Mbps, ainda abaixo da média mundial de

dados, o número chega ser apontado como 31%³⁸ maior, tendo a velocidade média de banda larga no país o valor de 8,9Mbps. A banda larga que em 2002 chegava a uma velocidade máxima de 256bps, em 2012 alcançou a velocidade máxima de 100Mbps; os computadores, neste mesmo período saltaram de 18 milhões para mais de 99 milhões.

Nestes mesmos dez anos, sites que hoje são parte essencial das relações sociais, ferramentas culturais, políticas e até mesmo econômicas se não estavam dando seus primeiros passos, nem sequer existiam. Exemplos existem aos montes como, por exemplo, as redes sociais LastFM (2002), LinkedIn (2003), Orkut (2004), Facebook (2004), Twitter (2006), Foursquare (2009), Skoob (2009), Instagram (2010), Pinterest(2010); sites que moldaram o espírito cooperativo e compartilhado de rede, como YouTube (2005) e Wikipedia (2001); ferramentas de disseminação cultural, como o Google Art Project (2011), Jamendo (2006) e a Digital Public of America – DPA (2013).

O ritmo é tão frenético, as variações são tão intensas que muitas novidades ganham seus momentos de fama para depois sucumbir e se tornar história na memória afetiva dos usuários. Um dos maiores exemplos a respeito trata da rede social “brasileira” Orkut. No ápice da sua popularidade (entre os anos 2006 a 2010), chegou a ser a rede social com maior número de visitas, a que os usuários mais gastavam seu tempo e primordialmente, foi a que chegou a contar com uma “população” formada por mais de 80% de brasileiros! Foi perdendo rápido espaço para os serviços e funcionalidades de redes como Facebook e Twitter, embora o seu interessante modelo de comunidades, um agrupamento coletivo de usuários organizados em atividades e gostos comuns, ainda hoje não tenha sido emulado a perfeição e muito provavelmente nem irá, muito por conta da cada vez mais notável individualização dos usos na internet. Curioso também que o Orkut ainda sobreviva muito em parte à estrutura dessas comunidades.

Se hoje os usuários utilizam e celebram o LastFM como ambiente para ouvir, descobrir, compartilhar e interagir com música, deve se lembrar, que nos primórdios da internet brasileira, houve uma empreitada tão inovadora quanto, a Usina do Som. Ela

3,7Mbps. A velocidade máxima no país apresenta picos de 16,7Mbps, valor que ficaria abaixo da média da Coreia do Sul, com de 22,1Mbps, e picos de 63,6Mbps. Fonte Tecnomundo.

³⁸ Este estudo, por sua vez, é apresentado pela consultoria Netindex. Compara as velocidades nos períodos de setembro de 2012 a setembro de 2013. Ainda segundo a Netindex, o valor médio da velocidade na internet do Brasil mais que dobrou nos últimos dois anos, indo de 4,4Mbps para os atuais 8,9Mbps. Fonte: Tecnomundo e Exame.

levava música de todos os estilos aos usuários, permitindo a elaboração de set-lists personalizados em artistas, estilos ou músicas preferidas. E tudo de graça!

O segundo fator destaca o implacável senso de descobertas, de relações e de trocas empregadas de um espírito cooperativo que modelam constantemente as atividades culturais e sociais da internet e que, de alguma maneira, desafiam a indústria do copyright que para Castells (2003) impõem restrições ao funcionamento hipertextual de rede.

Massensini (2011) traz uma importante colaboração à questão ao conceber a inclusão dos usuários a um universo que se não se expande de forma pública pelas vias tradicionais, se transforma ainda mais a partir do momento em que os próprios usuários se investem como os libertadores do copyright. Massensini argumenta em torno dos benefícios da inclusão digital num panorama de compreensão das funções cidadãs dos indivíduos. Relativiza com isso, o espaço público virtual como importante ponto de manifestações diretas com impactos distintos na cultura, política, sociedade, educação, saúde, economia, etc.

O esquema de ampulheta anteriormente retratado retorna, dessa vez concebendo uma terceira via, diferente daquelas determinadas por Lessig (2001), que se origina, a bem da verdade, das duas. As viragens de tempo retratam os avanços, os recuos, os percalços, as dificuldades e o estado pendente das atividades culturais e sociais protagonizadas em rede. Jogam seus usuários, produtores e instituições ora de um lado, ora de outro, de modo que num dado momento (ou em todo ele), estes se confundem, assumem duplamente seu papel, mediante a conveniência da ocasião, a ferocidade das transformações ou a aproximação com dado universo ideológico. Esta ampulheta, de fato, nunca para. Pode pender decisivamente para um lado, mas repentinamente recua (ou avança, a depender da interpretação), se coloca mais uma vez no curso das transformações e das oposições que marcam definitivamente o seu caráter.

A pirataria, ou ainda, o entendimento desta enquanto manifestação cultural e social determina os rumos desta ampulheta. Talvez não decisivamente; nem tampouco de forma exclusiva. Mas ela simboliza o atual panorama da internet pela tomada dos usuários dos meios de produção; se identifica como uma bandeira, um ícone que não convoca a derrubada total do estado das coisas, da indústria do copyright e do puro e simples desapego e desrespeito pela autoria intelectual. Antes, trata de compreender o universo criado pelos usuários, pelos produtores (pessoais ou institucionais) e pelos usuários-produtores. Trata de desmistificar a ideia da qual as rigorosas travas que

impedem a publicização cultural, protegem de fato conteúdos, artistas e grupos; propõem fundamentalmente uma revisão, adequação e aceitação do domínio público. É um manifesto ao valor das ideias, da sua livre circulação, da transformação por outros tantos e pela constante evolução. Sempre cooperativa, sempre compartilhada.

É esta pirataria que começa a ser discutida agora. A partir do seu entendimento como manifestação de cultura livre e da apropriação dos espaços e do alargamento conceitual de domínio público.

2.2.A manifestação cultural da pirataria: desmistificando mitos, identificando atores e projetos no universo cultural livre ideal

A série de TV *Game of Thrones* é, provavelmente, o maior sucesso televisivo da atualidade e segundo críticos³⁹ e fãs, já figura entre as melhores produções da história. A série produzida pela HBO, atualmente em sua 4ª temporada, é uma obra derivada dos livros de ficção fantástica de George R. R. Martin, *As Crônicas de Gelo e Fogo*⁴⁰, atualmente em seu 5º volume. Retratam basicamente os bastidores que envolvem as tramas políticas dos Sete Reinos e de toda Westeros, envolvendo casas nobres, personagens, castas, ordens religiosas, tribos, deuses, guerreiros e criaturas fantásticas.

Uma breve análise da série (ou livro) torna possível duas considerações: primeiro que, graças ao seu sucesso, *Game of Thrones* é hoje o programa mais “baixado” na internet, com uma média de 5,9 milhões de downloads⁴¹ por episódio. O que aparentemente poderia ser encarado como um problema, tanto na prospecção de novos clientes da HBO, como para a equipe de licenciamento dos boxes das temporadas, é encarado na verdade de maneira completamente diferente. Segundo um dos diretores da série, David Petrarca, a pirataria neste caso pode causar mais benefícios do que danos. Petrarca identifica a reverberação cultural da pirataria⁴², que dissemina programas como

³⁹O Internet Movie Data Base (IMDB), termômetro cinematográfico e televisivo norte-americano, graças aos seus usuários, dá a *Game of Thrones* nota 9,5 de 10. Já no site Rotten Tomatoes, a série tem um índice de aprovação de 98% e no Metacritic, suas 4 temporadas tem uma média de 87,75 pontos.

⁴⁰ Os cinco volumes que compõem a série de livros são, em ordem de lançamento: “A Guerra dos Tronos”, “A Fúria dos Reis”, “A Tormenta das Espadas”, “O Festim dos Corvos” e “A Dança dos Dragões”. Existe ainda um spin-off, que se passa mais de anos antes dos acontecimentos originais das crônicas, intitulado “O Cavaleiro dos Sete Reinos”.

⁴¹ Os dados são do site especializado em tráfego de rede Torrent Freak, com fontes alternativas da BBC e Hollywood Reporter. Para se ter uma ideia, o público médio que assiste a série somente pelos canais HBO nos EUA é de 5 milhões de espectadores.

⁴² Ele usa o termo “cultural buzz” em que se procurou fornecer uma tradução exata do seu significado para o contexto a que Petrarca se refere.

Game of Thrones rapidamente através dos arquivos de torrent, numa atividade livre e compartilhada entre os usuários, atentando duplamente para a popularidade da série entre os fãs e para a arrecimação de novos seguidores das histórias de Westeros. Petrarca também trata dos comentários nas redes sociais, que alimentam tanto o interesse pela série (e consequentemente pelo download da mesma) quanto são alimentadas pelos downloads.

A página brasileira no Facebook da maior comunidade de Game of Thrones possui atualmente mais de 167 mil inscritos. Não é raro posts paralelos à trama em que os usuários trocam comentários em tempo real dos acontecimentos do programa; são críticas quanto à fidedignidade dos livros, sobre os acontecimentos da série, sobre as atuações e seus personagens favoritos. O Twitter também pode ser um forte indicativo, quando pensamos que muitos acontecimentos da série figuraram nos TrendingTopics da rede, como as premières das quatro temporadas e episódios distintos como o polêmico “Casamento Vermelho”⁴³. Até mesmo o Orkut, ao menos no Brasil, ainda fervilha de comentários pós-show (ou durante, dependendo do animo dos espectadores-usuários). A comunidade “As Crônicas de Gelo e Fogo” (4.420 membros), que dá nome à série de livros de G. R. R. Martin, possui tópicos diariamente atualizados, tanto sobre os livros quanto a sua adaptação televisiva.

De fato, a tal reverberação cultural do qual Petrarca tanto defende ocorre. E em grande medida graças à pirataria. Ela é potencializada ainda por criações coletivas de usuários, como as páginas wikia existentes em várias línguas, os sites dedicados ao universo da série, fóruns e toda sorte de projetos que revelam desde os tradicionais comentários da série de TV/livros até as muitas das teorias existentes, originárias da narrativa especulativa e misteriosa de Martin.

Mas não é somente o diretor David Petrarca que pensa nos benefícios da pirataria. Inesperadamente, um dos CEOs da HBO/Time Warner, Jeff Bewkes, admitiu

⁴³ Capítulo que trata dos desdobramentos inesperados do casamento de Edmure Tully, irmão de Catlyn. O casamento na verdade era pra ter sido realizado entre o filho mais velho de Catlyn, Robb Stark, com uma das filhas do Lorde Walter Frey, assegurando uma aliança estratégica pela liberdade do Norte com os senhores da Travessia. Robb, entretanto, em meio as suas batalhas, conhece Jeyne Westerling, se apaixona e casa-se com ela. Tendo que remediar a situação junto aos Frey, o Rei do Norte propõe reforçar essa aliança não só como o casamento de seu tio Edmure, mas também o de sua irmã Arya Stark e de seu irmão Bran. A celebração deste primeiro ato da aliança acontece a partir do casamento de Edmure com Walda Frey. Contudo, este casamento se revela como sendo uma engenhosa emboscada tramada juntamente com as casas Lannister e o Bolton (estes últimos juramentados a casa Stark), numa manobra que eliminava um poderoso oponente pela paz nos Sete Reinos e estabeleceria a família Frey e Bolton como representantes da paz do Rei no Norte. Muitos dos fieis nobres senhores juramentados à causa do Norte são brutalmente assassinados pelos Frey, inclusive Robb e sua mãe.

que a pirataria chega a ser um prêmio muito mais valioso do que um Emmy. Segundo Bewkes, é realmente seguro dizer que Game of Thrones é a série mais pirateada na internet e que, segundo a experiência da HBO/Time Warner, isso pode ser um aditivo nas assinaturas do canal⁴⁴. O diretor de programação da HBO, David Lombardo, seguiu o mesmo caminho. Segundo ele, o fenômeno da pirataria não chega sequer a incomodar as vendas, sejam elas das assinaturas ou dos boxes das temporadas. “Existe uma demanda, e certamente não existe um impacto negativo [causado pela pirataria] nas vendas de DVDs”⁴⁵.

Este fenômeno evidenciado por Bewkes e Lombardo, é posto em prática por autores como Dowbor (2009) e Anderson (2006 e 2009), que identificam nos downloads ilegais uma oportunidade para a avaliação dos usuários, uma noção próxima a do “beta tester”, e que posteriormente pode leva-los a compra do produto.

Tanto Petrarca quando Bewkes e Lombardo identificam os potenciais da pirataria. Num primeiro momento como fenômeno cultural e social interativo, que reverbera e congrega os usuários em ferramentas de discussão, análise, leitura e compartilhamento (a raiz de tudo, estabelecida nos downloads); permite até mesmo a conversão de novos e fieis espectadores (e possivelmente leitores), numa estrutura de ampliação disseminada em rede e controlada fundamentalmente pelos usuários. Também é um ponto benéfico na estrutura comercial do show, já que além de não prejudicar as vendas de produtos licenciados, como os DVDs das temporadas, ainda pode permitir um incremento positivo nos números. Isso pode até mesmo impactar positivamente na venda dos livros e jogos da série, trazendo benefícios no processo produtivo e comercial de Game of Thrones.

A segunda consideração, remonta à própria estrutura da série e a sua relação com a pirataria. O universo de Game of Thrones é tomado por um feroz embate pelo Trono de Ferro (ou pela independência dele, como foi o caso dos Starks). Seja pelo direito estabelecido na fé, pela hereditariedade, pelos princípios ou ainda pela vingança. É uma imbricada trama política, em que os protagonistas são muitos, as reviravoltas ainda maiores e espetaculares; mas é fundamentalmente o entendimento de que não existem oposições realmente definidas, não se trata de preto ou branco, bom ou mal, direita ou esquerda. São os tons de cinza que pincelam o quadro político, social,

⁴⁴ No original: “Our experience is that it leads to more paying subs. I think you’re right that Game of Thrones is the most pirated show in the world. That’s better than an Emmy.”

⁴⁵ No original: “The demand is there,” Lombardo said. “And it certainly didn’t negatively impact the DVD sales.”

econômico, religioso, moral e cultural dos Sete Reinos (e para além dele). Em outras palavras, é o virar constante da ampulheta, em que o tempo é apenas mais um entre tantos outros fatores; não é nem o mais decisivo, mas sim, um malicioso componente que avança e recua ao sabor dos seus protagonistas.

A estrutura de base da pirataria é extremamente semelhante. Ocorre neste exato momento um embate, tanto em sua forma velada quando na sua condição mais explícita, em que usuários, que agora também são produtores, se digladiam com a chamada indústria do copyright por um prêmio tão valioso quanto os Sete Reinos de Westeros: o domínio da cultura cooperativa e todas as implicações que dela decorrem. Trata-se de um nítido contraste estabelecido a partir de produtos, bens, ferramentas, objetos e até mesmo objetivos que são comuns em sua essência, mas que diferem a partir do momento em que são apropriados por uns e guardados laboriosamente por outros.

Para Lessig (2004),

Atualmente nós estamos no meio de outra “guerra” contra a “pirataria”. A Internet provocou essa guerra. O compartilhamento de arquivos através de sistemas peer-to-peer (P2P) está entre as formas mais eficientes de tecnologia permitidas pela Internet. Usando inteligência distribuída, sistemas de P2P facilitam a distribuição de conteúdo de uma maneira que à uma geração atrás era simplesmente inimaginável. Essa eficiência não respeita as linhas tradicionais do copyright. A rede não faz discriminação entre o compartilhamento de conteúdo com ou sem direitos autorais. Desse modo existe uma grande quantidade de compartilhamento de conteúdo com direitos autorais. Esse compartilhamento, por sua vez, excitou a guerra, com os donos de copyrights temendo que o compartilhamento viesse “tomar do autor o seu sustento” (LESSIG, 2004, p. 17).

Lessig faz uma importante ressalva que aqui se configura como igualmente importante: deve-se, antes de qualquer coisa, compreender o que é essa pirataria. Não se trata do apelo ao senso comum de que a pirataria trabalha contra a valorização da manifestação de espírito dos indivíduos, originadas em sua essência de outros trabalhos e produtos, num ordenamento coletivo e compartilhando que permite o agrupamento e desenvolvimento de novas ideias com valor simbólico e material intrínseco, que uma vez utilizados sem permissão, infligem danos materiais e pessoas a seus proprietários.

Para Lessig (2004, p. 18), “essa ideia é certamente uma compreensão possível de como a propriedade intelectual deveria funcionar. Ela pode ser uma possível base para um sistema legal que proteja a propriedade intelectual”, entretanto “a propriedade

intelectual é um instrumento. Ela define uma base para uma sociedade altamente criativa, mas mantém-se subserviente ao valor da criatividade”.

Essa criatividade para Dowbor (2009) assume uma forte oposição com o caráter passivo estabelecido a partir da indústria do copyright graças ao impacto da cultura e do universo digital. Para ele,

O impacto básico é um deslocamento sísmico da cultura que se recebe para a cultura que se faz. Com a conectividade que se gera, há uma volta ao que era antigamente, onde se fazia pintura, se fazia música em casa, enfim, a atividade cultural era das pessoas, não era uma coisa que você senta no sofá, aperta o botãozinho e assiste. Você volta a ser um agente de cultura. Quer dizer, o fato de você não precisar passar por um grande intermediário e assistir todo mundo a mesma coisa e então poder participar do processo cultural é resgatar a dimensão de criatividade que há dentro de cada um de nós. Esse é um deslocamento radical. Isso significa um deslocamento também do que é chamado de indústria cultural, que era a cultura apropriada por grandes intermediários, que escolhiam o que seria acessível ao público (DOWBOR, 2009, p. 57).

Neste ponto, ressalta-se que a despeito da influência desta indústria cultural citada por Dowbor, os usuários, a partir do universo digital da internet, intermediam entre eles mesmos os produtos e bens culturais diversos, se apropriando deles e também dos meios de produção e disseminação de conteúdos. A pirataria, ao menos sob seu aspecto legal e instituído nos direitos autorais e na propriedade intelectual começa aí. Existe, entretanto, uma confusão, oriunda da distinção entre republicar o trabalho de alguém e se apropriar deste mesmo trabalho e transforma-lo, construindo uma obra derivada de igual valor. Lessig (2004, p. 18) atenta que a “lei de copyright em seu nascimento apenas lidava com a republicação; atualmente, ela regulamenta ambos os processos”.

Tolila (2007) por sua vez faz uma distinção importante sobre os dois tipos de pirataria, identificando assim como Lessig e Dowbor, um forte componente econômico/mercadológico e outro estritamente cultural e social. Para ele, existem a “pirataria em bando organizado” e a de cópias privadas.

O primeiro tipo descreve realmente uma situação mafiosa instaurada por grandes grupos criminosos que atentam contra todas as regras sem nenhuma preocupação, pelo que lhes concerne, com a remuneração ou com a vida artística e cultural. Esse tipo de atividades nocivas assimila-se a uma pura ação predatória do trabalho, tanto dos autores

quanto dos industriais, e visa apenas acumular lucros empregando todos os meios, inclusive a violência (TOLILA, 2007, p. 62).

Neste caso ocorre existência de um mercado paralelo, frequentemente estabelecido nos grandes centros comerciais das grandes cidades. São alimentados por uma intensa organização criminosa que conta “com grande poder econômico e político, que não relutam em recorrer à violência ou empregar recursos fora-da-lei. Contam com laboratórios, armazéns e redes de vendedores, e formam grupos ou bandos organizados” (TOLILA, 2007, p. 63).

Quanto aos usuários deste universo paralelo de acesso a cultura, Tolila defende uma abordagem cautelosa, evidenciando as dificuldades de acesso aos produtos devido ao seu preço e ainda a sua disponibilidade; as relaciona também “ao nível de desenvolvimento de certos países e aos bolsões de pobreza e de carência de educação” (TOLILA, 2007, p. 63).

A pirataria privada por sua vez, compreende os usuários que fazem uso de determinados produtos com a intenção manifesta de acesso desvinculado do lucro; destacando, em contrapartida a utilização solidária, acessiva e cooperativa da cultura em círculos sociais que aproximem gostos, tendências e visões. Num primeiro momento, trata-se de uma atividade com fins sociais, estabelece os princípios de circulação, acesso e disseminação a partir das práticas e ferramentas cooperativas em rede. Mas no plano econômico, conforme fora visto na série *Game of Thrones*, também trata-se de um importante componente aditivo. Tolila trata a questão da seguinte maneira:

Falando economicamente, a cópia privada não é mau negócio para os produtores, longe disso, e por várias razões. Antes de tudo porque as gigantes (Sony-BMG, por exemplo) pertencem a grupos mais vastos que produzem os suportes necessários à cópia privada; depois porque as gigantes costumam integrar no preço de seus produtos aquilo que estimam ser “perdas de receita”; além disso porque os fenômenos de cópias privadas ajudam a consolidar os hábitos de consumo e a difusão do produto original ao provocar um “efeito-rede”, ou seja, um aumento da base instalada; por fim porque a cópia privada aumenta as probabilidades de consumos futuros. Dessa forma, esse ou aquele indivíduo vai começar copiando um disco, depois vai comprar outros do mesmo estilo musical, depois vai evoluir para outros estilos... etc. Quanto mais forte for a intensidade de suas práticas culturais e mais vastos os seus campos, tanto mais ele será suscetível de se tornar um consumidor “pagante” de produtos culturais (TOLILA, 2007, 64-65).

Dowbor identifica a partir disso um processo de deslocamento de mercado, em que as empresas evoluem da produção do mercado para a prestação de serviços e que a nível cultural, ocorre a partir da desmaterialização dos produtos na grande rede. Paralelamente a isso, torna-se possível atribuir valor e sentido aos aspectos sociais e públicos do conhecimento, tão fundamentais para os processos evolutivos de inovação e circulação das ideias, dos processos e das tecnologias. A partir disso, entende-se que “não é preciso trancar na base de patentes, copyright etc. e tentar impedir a evolução das tecnologias. Pelo contrário, as instituições é que têm que se adaptar às novas tecnologias, e não tentar impedir o acesso” (DOWBOR, 2009, p. 58).

Essa tranca a qual Dowbor se refere torna-se ainda mais evidente quando se evoca duas recentes polêmicas protagonizadas pelo Congresso Norte-Americano: os projetos de lei SOPA (Stop On-Line Piracy Act) e PIPA (Protect Intellectual Property Act). O objetivo destas duas medidas era tratar da regulamentação dos dispositivos e dos conteúdos on-line, protegendo os direitos de propriedade intelectual e propondo combate à pirataria. O SOPA foi um projeto proposto pelo presidente do Comitê Judiciário da Câmara dos Deputados dos Estados Unidos, Lamar Smith, apresentado em 26 de junho de 2011.

Em linhas gerais, o projeto trata da transmissão on-line de obras protegidas por direitos autorais, conteúdo que viole leis criminais, do tráfico de bens ou serviços perigosos e da defesa dos direitos de propriedade intelectual. Além disso, confere poderes ao procurador geral para proteger consumidores norte-americanos e impedir o apoio dos EUA a sites estrangeiros infringentes às leis vigentes. Também estabelece um sistema de prevenção contra o financiamento americano a sites dedicados ao roubo de propriedade norte-americana e confere imunidade a provedores de serviço para agir voluntariamente contra esses sites e contra sites que ponham em perigo a saúde pública (FUNDAÇÃO GETÚLIO VARGAS, 2012, p. 155-156).

O PIPA, por seu turno, foi um projeto de lei enviado ao senado por Patrick Leahy em 12 de março de 2011. Tratava-se de uma reformulação do antigo projeto de lei de Combate à Violação e Falsificação On-Line anteriormente rejeitado pelo Parlamento Norte-Americano em 2010. Este projeto tinha como objetivo

[...] reforçar a execução judicial contra sites operados e registrados fora dos Estados Unidos, além de eliminar os incentivos financeiros de violação à propriedade intelectual no meio digital e disciplinar ações voluntárias contra sites que violem direitos de propriedade

intelectual de acordo com as leis norte-americanas (FUNDAÇÃO GETÚLIO VARGAS, 2012, p. 156).

Se fundamentalmente os dois projetos tratam da proteção da propriedade intelectual a partir da luta contra a pirataria, em alguns momentos apresentam certas diferenças. Como, por exemplo, o fato de que o SOPA afetaria qualquer site que cometesse ou propiciasse violação dos direitos autorais, enquanto o PIPA partiria do princípio de que as atividades dos sites são em si violadoras dos direitos. O SOPA ainda viabilizaria a retirada imediata dos mecanismos de busca de sites com conteúdo ilegal, o que em contrapartida não estava previsto no PIPA.

Além disso, o PIPA demanda mais intervenção do Judiciário para que um site seja retirado do ar; porém, não apresenta nenhuma disposição que penalize o detentor de direitos autorais que, sabendo que não existe violação a esses direitos, mesmo assim ajuizar ação contra um site hipoteticamente infringente. Diferentemente, o SOPA determina que, nesse caso, o detentor será responsável pelos danos e custos legais (FUNDAÇÃO GETÚLIO VARGAS, 2012, p. 157).

Muitos protagonistas do universo digital como, por exemplo, a mídia especializada, instituições e a sociedade civil, reagiram contra estas propostas. A Eletronic Frontier Foundation⁴⁶ (EFF) e o Google foram dois dos principais manifestantes contrários à atividade que entendiam ser o princípio legitimado de monopólio e censura do universo livre propiciado pela internet.

A ameaça de SOPA e PIPA para aqueles contrários a sua atividade predatória, se constituiria em um entrave de proporções gigantescas ao ideal de internet e cultura livre, encerraria o universo da circulação de ideias, da cooperação entre os usuários e da manifestação social de grupos numa prisão digital, um encarceramento proporcionado pelos representantes da indústria do copyright, financiado pelas grandes corporações e abençoados pelo jogo político dos Estados Unidos enquanto nação hegemônica. As disposições de ambos os projetos não pecavam pela brandura. Segundo segue,

[...] a transmissão não autorizada de conteúdo protegido por direitos autorais seria cassada tanto pelo procurador geral, que seria legitimado a atuar por meio do Judiciário, quanto pelos próprios provedores de serviço, que incorreriam em riscos devido à alta responsabilidade a eles imposta. Por exemplo, quem postar um vídeo de si mesmo cantando qualquer música protegida por direitos autorais poderia ser preso por até cinco anos; um vídeo de si mesmo jogando um

⁴⁶ A EFF é uma organização de defesa dos direitos digitais na internet

videogame, como forma de demonstrar o desenvolvimento pessoal naquele jogo, poderia, da mesma forma, ser excluído da rede. Nesse caso, a desenvolvedora do jogo deveria solicitar o banimento do vídeo. O site hospedeiro do vídeo seria notificado e, em caso de não cumprimento e conseqüente reincidência no pedido, poderia ter todo o seu conteúdo bloqueado até que o fato fosse resolvido (FUNDAÇÃO GETÚLIO VARGAS, 2012, p. 169).

Paralelo ao cataclisma virtual causado pela divulgação e promoção dos projetos de lei, com o explícito apoio de algumas das principais empresas do setor de entretenimento, um dos maiores expoentes do compartilhamento livre de conteúdos na internet, a página de hospedagem MegaUpload, foi retirada do ar, causando a perda de milhares de arquivos digitais, muitos deles raríssimos e exclusivos do universo digital. O criador da página, Kim “Dotcom” Schmitz, chegou a ser preso em ação do FBI, mas posteriormente foi solto após pagar fiança. Atualmente ainda responde pelas acusações de violação dos direitos autorais e até mesmo lavagem de dinheiro. Como retaliação, o grupo Anonymous, comunidade hacker que prega uma internet livre e destituída da influência política americana, não só derrubou as páginas do FBI e do Departamento de Justiça dos Estados Unidos, como de algumas empresas e órgãos favoráveis ao SOPA e PIPA, como a Universal Pictures, a RIAA e a MPAA (Motion Picture Association of America).

O mais interessante no que concerne o caso MegaUpload⁴⁷ foi o engano dos que pensaram que seguido ao seu fechamento, haveria uma debandada nos usuários e das práticas cooperativas relacionadas à pirataria social. O que se viu foi justamente o contrário. Não só novas páginas e ferramentas de compartilhamento foram criadas, outras fortalecidas e o ideal de cultura livre na internet foi reforçado, como, segundo estudo da Munich Scholl of Management, graças aos efeitos causados pelas atividades de compartilhamento na internet, as pessoas passaram frequentar mais as salas de cinemas de filmes alternativos ou de menor orçamento (o que por consequência impacta nas atividades de marketing relativas a divulgação). Mais uma vez reforça-se a concepção do compartilhamento estruturado na pirataria servir aos meios de disseminação como experiência que não afasta os usuários da compra. Muito pelo contrário, podem servir, inclusive, como mecanismos de incentivo.

⁴⁷ Até mesmo os artistas, em teoria os grandes prejudicados pelo compartilhamento massivo de conteúdos, aderiram o coro pró-MegaUpload. Nomes como P. Diddy, Will I Am, Alicia Keys, Kanye West, Snoop Dogg, Chris Brown, The Game, Mary J. Blige, Kim Kardashian e Jamie Foxx gravaram depoimentos em áudio e vídeo celebrando o ideal cultural, defendendo a causa do compartilhamento e o serviço prestado pelo MegaUpload.

Outro aspecto que deve ser levado em conta, intimamente relacionado ao estudo da Munich Scholl of Management e a questão da pirataria, trata talvez de um dos pontos mais fundamentais na compreensão do compartilhamento em rede: o estabelecimento da cultura dos nichos, da sua valorização e preservação. Anderson (2006), numa análise cultural e econômica trata da questão a partir de um interessante modelo de cauda longa.

2.3.A regra dos 98% na economia cultural e a cauda longa

Em “tempos descontrolados”, em que o acesso ao conteúdo musical tornou-se caso de polícia dado a sua facilidade de acesso e da violação dos direitos autorais, poucas são as engenhosas ideias que buscam sair do lugar comum da indústria fonográfica e propor novos modelos de negócio que revitalizem o cenário musical. O Ecast representa uma dessas poucas experiências. Pode ser entendido como uma espécie de “jukebox digital”, que através da internet distribui músicas que podem ser baixadas e armazenadas pelos usuários. Até meados de 2006, seu acervo possuía mais de 10 mil álbuns. Eram milhares de músicas, dos mais variados artistas e gêneros. Ao empreender uma análise cuidadosa sobre a porcentagem das músicas solicitadas pelo serviço, Robbie Vann-Adibé, CEO da empresa, verificou que 98% das músicas do seu acervo eram vendidas ao menos uma vez.

À medida que a empresa adiciona novos títulos às suas coleções, bem além dos níveis de estoque da maioria das lojas, entrando cada vez mais fundo nos nichos e nas subculturas, as vendas aumentavam cada vez mais. E quanto maior a variedade, maiores as vendas. A demanda por músicas que não estão nas paradas de sucesso parece ilimitada. É verdade que essas músicas não são vendidas em grandes volumes, mas sempre sai alguma coisa. E como elas não passam de bits num banco de dados, cujo armazenamento e entrega custam praticamente nada, a soma dessas pequenas quantidades acaba gerando volumes significativos (ANDERSON, 2006, p. 8).

Ao analisar casos semelhantes em empresas como a Amazon, Netflix e o iTunes, Anderson chegou a números semelhantes. Para ele, a “regra dos 98% revelou-se quase universal” (ANDERSON, 2006, p. 9). O modelo proposto por Anderson coloca em clara oposição um modelo construído e aperfeiçoado para maximizar os lucros à custa de uma queda (de preferência vertiginosa) nos custos de produção. Trata-se de um componente daquilo que o autor conceitua como “tirania da localidade”, que é potencializado pela

limitação física que impõe restrições a diversidade e conseqüentemente ao benefício da escolha. Anderson ao tratar da questão, a coloca na seguinte perspectiva:

No último século, a indústria do entretenimento encontrou uma solução fácil para essas restrições: o foco no lançamento de grandes sucessos. Afinal, os hits enchem cinemas, não param nas prateleiras e mantêm os ouvintes e espectadores sem mexer nos dials ou nos controles remotos. (ANDERSON, 2006, p.17).

Uma contextualização torna-se necessária. Por mais ávidos que fossem os empresários e marqueteiros na prospecção de novos clientes e mercados, duas questões fundamentais sempre se manifestaram com inconveniente insistência: as limitações dos espaços físicos de armazenamento e de matéria-prima. Antes do advento da internet, a desmaterialização dos bens culturais não se fazia presente (ao menos não de forma tão acintosa), o que deixava claro que (1), precisavam de ferramentas, materiais e outros produtos para sua confecção e (2), de espaço para armazenamento. Isso sem contar a grande estrutura logística entre um processo e outro, que não fosse o bastante, ainda terminava no ciclo final de levar o produto acabado às prateleiras das lojas. Pode-se com isso dizer que as limitações física, natural e lógica foram grandes colaboradores para a incursão deste modelo orientado pelos hits. Atendiam a dupla demanda de minimizar os impactos de armazenamento (que ao contrário do que sua característica estática possa passar, geram custos de manutenção, aluguel e transporte relativamente altos) com a orientação de mercado que aumentasse as chances de lucro, o que se dava pela massificação orientada dos produtos, serviços e ferramentas. Os hábeis homens do marketing trabalhavam (e provavelmente ainda trabalham) com a ilusão de que os consumidores munidos da ampla variedade de opções voltassem seus olhos (e, claro, suas carteiras) para aquele único produto em especial, o escolhido, o facilmente disponível nas prateleiras. Era uma ilusão de abundância baseada em certa medida na escassez do espaço físico.

Eis que a internet surge e se alimenta do “excedente escasso” deixado de lado pelo tradicional mercado orientado pelos hits, ou pela indústria do copyright se ainda nos referimos ao nêmeses das atividades cooperativas na internet simbolizadas pela pirataria. A tal escassez é, em certo ponto, um mecanismo de ilusão tal qual o que opõe abundância à escassez limitada pelo espaço físico. Trata-se na verdade de uma escassez originada pela substituição, pela efemeridade dos produtos e das manifestações culturais. São determinados pelos ciclos de popularidade, orientados pela mesma

máquina de ilusões da propaganda que cria o ideal de exclusividade pela abundância, e que na verdade matiza sua escassez pelo espaço físico e pela substituição organizada.

A internet, principalmente a partir do apoderamento dos mecanismos de produção e disseminação pelos usuários, fragiliza essa condição de falsa escassez e de escassez limitada pelo espaço físico. Mais: as fragmenta de forma explícita a partir das trocas constantes, fruto do trabalho cooperativo entre os usuários que tem nas atividades da pirataria o seu momento máximo. Com isso, pode-se afirmar que este comportamento coletivo na internet produziu a primeira amostragem (e a mais abrangente) da noção de cauda longa defendida e abordada por Anderson. Se não é primordialmente uma amostragem da “ecologia econômica” da grande rede (o que num primeiro cenário configura-se como verdade), é ao menos uma amostragem social, que identifica atores, relacionamentos e processos vinculados à apropriação e o compartilhamento dos produtos culturais na internet. Neste, cenário, Anderson prega que:

A teoria da Cauda Longa pode ser resumida nos seguintes termos: nossa cultura e nossa economia estão cada vez mais se afastando do foco em alguns hits relativamente pouco numerosos (produtos e mercados da tendência dominante), no topo da curva da demanda, e avançando em direção a uma grande quantidade de nichos na parte inferior ou na cauda da curva de demanda. Numa era sem as limitações do espaço físico nas prateleiras e de outros pontos de estrangulamento da distribuição, bens e serviços com alvos estreitos podem ser tão atraentes em termos econômicos quanto os destinados ao grande público (ANDERSON, 2006, p. 51).

Anderson ainda valida essa condição se a demanda estiver em consonância com a oferta. Sua avaliação se faz não apenas na disponibilidade, mas no acesso, que justifica um modelo econômico centrado na diversidade, nos nichos culturais e ainda dos seus derivados. Logo, “a verdadeira forma de demanda se revela apenas quando os consumidores dispõem de escolhas infinitas” (ANDERSON, 2006, p. 51).

Tal condição é natural à pirataria. Os usuários alimentam essa demanda justamente por fazerem parte dela. As experiências sociais centradas nos relacionamentos de laço fraco tratados por Castells (2003) sinalizam que gostos, expressões, desejos e afinidades são tratados num ciclo contínuo e retroalimentado, que num certo momento se espalham pelos domínios de rede. Resgatando a noção cooperativa de Sennett (2013), compreendem-se ainda “ganhos espirituais”, psicológicos e sociais, relativos à sensação de solidariedade, utilidade, pertencimento e

(auto)reconhecimento; indicadores de colaboração para o fortalecimento dos laços sociais e, neste caso, da estrutura compartilhada da rede.

Logo, o surgimento da cauda longa se dá pela democratização das ferramentas, a democratização da distribuição e ligação entre oferta e demanda. Pode-se ilustrar os processos desta “cadeia produtiva” da Cauda Longa, principalmente a partir da condição social da pirataria, a partir de um interessante blog voltado aos apreciadores do classic rock (e seus derivados): o Muro do Classic Rock⁴⁸.

Quantos são os que hoje conhecem bandas como Grand Funk Railroad, Thin Lizzy, Uriah Heep, Ted Nugent e Foreigner? Provavelmente muito poucos; indivíduos que em sua maioria devem ter vivenciado os anos em que estas bandas eram destaques de segunda grandeza no cenário do rock; bandas que algumas vezes eclipsaram os colossos do rock, seja em discos vendidos, críticas, apresentações ou ainda nas polêmicas. Estes poucos indivíduos podem ter influenciado seus filhos, amigos e parentes, formando uma rede relativamente incrementada de fãs e conhecedores. Mas ainda assim número insuficiente para conduzir estes artistas às prateleiras das lojas especializadas. Basta uma rápida ida a estas lojas para atestar que as chances de se encontrar ao menos um CD destas bandas são remotas. Uma breve pesquisa nos sites especializados na internet também acusa o mesmo problema. O que estas pesquisas podem revelar, a muito custo, é a existência de cópias importadas, muitas vezes indisponíveis e a preços exorbitantes. As gravadoras parecem não se importar em disponibilizar em sua totalidade o riquíssimo catalogo existente, o que por si só já afasta compradores potenciais. O risco de manter em espaço fechado e armazenado obras que não vão vender regularmente é assustador demais para se levar em conta a sua publicação massiva. Entretanto, estas mesmas gravadoras não abrem mão do valor comercial intrínseco à obra. É uma interessante contradição que expõe o estado catastrófico dos atuais dispositivos de proteção.

Aqueles poucos usuários que conhecem e querem ter acesso a estas bandas, não satisfeitos com o insucesso partem para outras vias. Ora, a internet anunciou um novo mundo. Um ambiente em que os estoques ilimitados são parte fundamental do seu principio livre e disseminado. Outros fãs, possuindo seus discos, CDs, e até mesmo hoje em dia os DVDs e os famosos bootlegs, compelidos pelo caráter cooperativo da rede logo copiam seus materiais, os disponibilizam gratuitamente, sem custo algum - a não

⁴⁸ O endereço do blog: <http://murodoclassicrock4.blogspot.com.br/>

ser alguns minutos, ou segundos se a conexão for realmente rápida -, toda uma discografia de artistas que já não gozavam do mesmo prestígio das suas gravadoras.

Os poderosos mecanismos de busca, as comunidades e as redes sociais cuidam dessa intermediação. Logo, dois mundos se entrelaçam unidos por um mesmo sentido: o de apreciar e valorizar as manifestações culturais produzidas pela mente criativa do homem.

É neste cenário que o blog Muro do Classic Rock opera. Reúne fãs de várias camadas numa atividade cooperativa de disseminar e desfrutar a boa música. Estas camadas não dizem respeito à classe social, credo ou nada parecido, mas sim às condições entre os que tomam conhecimento do site e das bandas que lá existem, os que compartilham esta ferramenta com os que não conhecem e ainda a camada dos usuários que a alimenta, atualizando constantemente as possibilidades de (re)descobrir bandas, estilos e músicas.

Existe um componente psicológico poderoso do ser humano, potencializado de muitas maneiras pela internet que trata do incentivo à curiosidade. O usuário que num primeiro momento acessa o Muro do Classic Rock porque estava interessado na discografia do Grand Funk Railroad, por exemplo, fica muito tentado a descobrir outros artistas, ritmos, estilos. As possibilidades estão todas lá, facilmente acessíveis, gratuitas e ordenadas no clássico sistema de ordem alfabética. Tudo facilita a vida do usuário. Sua curiosidade, que é municiada constantemente pelas interações sociais com outros entusiastas músicas, é ainda mais aguçada. Seu senso cooperativo fica igualmente afinado e conseqüentemente existe aquela mesma reverberação cultural da qual David Petrarca mencionou com Game of Thrones.

Os usuários acabam fazendo aquilo que as gravadoras deveriam fazer. São eles no fim das contas os verdadeiros “mecanismos” de divulgação. Já eram na época do reinado dos discos. Mas foram elevados em importância nunca antes imaginada a partir do momento que tomaram as ferramentas, os processos de distribuição e a mediação entre a oferta e a demanda.

2.4.Os nichos culturais e a apropriação cooperativa: pirataria, cultura livre e domínio público

O exemplo do blog Muro do Classic Rock ilustra muito bem o ciclo da cauda longa, a sua condição de existência. Não obstante, deixa muito claro o potencial de

nichos musicais que são apenas uma ínfima parte de um universo fragmentado de nichos culturais ainda mais diversos. Anderson expressa a seguinte condição a partir do entendimento que

Cauda Longa é nada mais que escolha infinita. Distribuição abundante e barata significa variedade farta, acessível e ilimitada – o que, por sua vez, quer dizer que o público tende a distribuir-se de maneira tão dispersas quanto as escolhas. Sob a perspectiva da mídia e da indústria do entretenimento dominantes, essa situação se assemelha a uma batalha entre os meios de comunicação tradicionais e a internet. Mas o problema é que, quando as pessoas deslocam sua atenção para os veículos on-line, elas não só migram de um meio para outro, mas também simplesmente se dispersam entre inúmeras ofertas. Escolha infinita é o mesmo que fragmentação máxima (ANDERSON, 2006, p. 179).

Essa migração e a conseqüente dispersão dos usuários viabiliza num primeiro momento a apropriação dos produtos, dos meios e dos processos culturais na grande rede. Esta relação intrínseca entre os usuários e os meios culturais na internet rompe com o ideal de cultura de massa, que para Anderson se fragmenta em “milhões de microculturas, que coexistem e interagem umas com as outras de maneira extremamente confusa” (ANDERSON, 2006, p. 182).

A associação cooperativa trata então de filtrar deste amalgama cultural, algum sentido, baseando-se em processos, produtos e relacionamentos que permitem em certo sentido a coesão das afinidades. Trata-se de inverter o que Sennett entende como “desabilitação”, decorrente segundo o sociólogo, na “substituição dos homens por máquinas na produção industrial, à medida que máquinas complexas foram tomando o lugar do trabalho manual especializado” (SENNETT, 2013, p. 19). Sennett a partir desta condição econômico-industrial trata das conseqüências sociais da desabilitação. Segundo ele,

[...] as pessoas perdem a capacidade de lidar com diferenças insuperáveis, à medida que a desigualdade as isola, que o trabalho de curto prazo torna mais superficiais os contratos sociais e gera ansiedade a respeito do Outro. Estamos perdendo as habilidades de cooperação necessária para o funcionamento de uma sociedade complexa (SENNETT, 2013, p. 20).

Essa incapacidade de lidar com as diferenças são remediadas a partir da imersão dos usuários nos serviços, na utilização de ferramentas, nas trocas e na manutenção dos

laços sociais de tipo fraco de Castells na internet (2012). Os usuários são compelidos a cooperar, motivados pelas peculiaridades que os unem; pelas diferenças que num primeiro momento os afastam e pela curiosidade, um mecanismo que serve de ponte entre dois mundos distintos e que condiciona o auto-reconhecimento a partir da diversidade. O ideal de pirataria enquanto movimento social e manifestação em torno do ideal de cultura livre ganha nesta questão um importante componente. A solidariedade decorre como um dos produtos finais desta equação. O entendimento de que a diversidade condiciona a criatividade, que aperfeiçoa os mecanismos, os processos, os produtos e as discussões em torno do universo cultural, unem usuários, organizações e instituições neste objetivo comum que fomenta um ambiente livre para as ideias.

Em síntese, estamos assistindo ao deslocamento da cultura de massa para uma enorme variedade de culturas paralelas. Não importa que pensemos assim ou não, cada um de nós pertence a muitas tribos diferentes simultaneamente, muitas vezes imbricada (cultura geek e LEGO), outras tantas sem qualquer inter-relação (tênis e punk-funk). Compartilhamos alguns interesses com nossos colegas e outros com nossa família, mas nem todos os nossos interesses. Cada vez mais, contamos com outras pessoas com quem interagir em nossas preferências, pessoas que nunca conhecemos e que nem mesmo consideramos indivíduos (ANDERSON, 2006, p. 182).

A cultura de nichos de Anderson, a tradução perfeita da Cauda Longa, abriu caminho para o protagonismo dos usuários na internet. A apropriação destes nichos e sub-nichos culturais nada mais é do que a valorização dos produtos culturais, da noção de que a sua publicidade serve tanto como mecanismo para o fortalecimento dos vínculos sociais e da solidariedade dos laços fracos quanto como ferramenta de divulgação, um aditivo para os mercados culturais que infligem a si mesmos os males que julgam ser exclusivos da pirataria.

A pirataria é fundamentalmente a apropriação dos nichos culturais, mais precisamente dos produtos, serviços e processos oriundos deles, e dos meios e canais de sua disseminação. Por entender a distinção desta pirataria (das cópias privadas) em relação à “pirataria em bando organizado” de Tolila (2007), compreende-se seu aspecto social intrínseco, simbolizado pelas questões cooperativas e solidárias que permitem a auto-identificação a partir das diferenças e o fortalecimento os laços sociais (fracos e até mesmo fortes).

Entender o fenômeno de cultura livre a partir destas questões é fundamentalmente relacionar a pirataria enquanto manifestação social. O seu apelo

ocorre a partir da ampliação do escopo do domínio público, historicamente erigido sob as rigorosas e restritivas leis de direito autoral. Neste sentido, cabe destacar o que Lessig (2008) compreende como cultura R/W (Read/Write⁴⁹).

Este conceito trata da relação do indivíduo com o meio cultural, de como ele o compreende. A leitura a que se refere Lessig é tanto uma análise quanto uma marca deixada a partir do momento em que este indivíduo se manifesta. São vestígios da sua introdução, participação e contribuição para o fortalecimento da cultura no ambiente, que no contexto da pirataria aparecem a partir das atividades de apropriação cultural, da tomada daquilo que a indústria do copyright julga seu bem precioso. Para Lessig (2008, p. 28), essa leitura permite aos indivíduos a “criação e a recriação da cultura que os cercam”, diferente da cultura RO (Read Only⁵⁰), restrita somente ao acesso e apreciação pelos usuários.

O cenário econômico contemplado por Lessig, entretanto, agrega as duas formas culturais, o que diga-se, é o caminho mais sensato a trilhar. A partir do momento que se entende a pirataria como uma força aditiva, ou seja, como um referencial de promoção cultural, criam-se condições para, inclusive, lutar contra a atividade organizada paralela, de nítidas consequências econômicas.

Os usuários tomam para si a tarefa de disseminar a cultura não porque isso representa algum ganho financeiro (ainda que uma pequena parcela empreenda este expediente). Os ganhos neste caso assumem uma condição muito mais prazerosa. Representam o retorno às condições de solidariedade, que se num certo momento eram localizadas, com o advento e aprimoramento das redes, se difundem para limites inimagináveis.

Trata-se essencialmente de compreender “melhor o formidável vetor de difusão que a Web representa, um vetor que evita que eles [os produtos culturais] passem pelas forças caudinas⁵¹ de uma distribuição concentrada nas mãos das gigantes” (TOLILA, 2007, p. 67).

É por isso que existe uma ampliação do conceito do domínio público para algo além da sua expressão tradicional. Esta é entendida a partir da sua relação com o direito

⁴⁹ Cultura Ler/Escriver.

⁵⁰ Cultura de Leitura

⁵¹ “Passar pelas forças caudinas’ é uma expressão que significa ‘sofrer a humilhação da lei do mais forte’. Essa expressão vem da Roma Antiga a propósito de uma derrota particularmente humilhante do exército romano: os vencedores fizeram com que o exército vencido desfilasse ‘sob as forças caudinas’ em sinal de escárnio” (TOLILA, 2007, p.67).

autoral e “assenta-se numa regra objetiva, de limitação temporal da duração do próprio direito em seu aspecto patrimonial” (FRAGOSO, 2009, p. 331). O que era num primeiro momento a exploração comercial pelo direito autoral, passa para sua contrapartida social, coletiva e livre. Os usuários, contudo, num entendimento tácito da questão, eliminam o aspecto da exploração comercial em benefício da apropriação direta das condições sociais e coletivas do domínio público. Fator agravante a questão é o entendimento de que as obras só expiram, ao menos no caso brasileiro⁵², após 70 anos da morte dos seus autores.

Os usuários podem não se guiar por isso. Sua motivação é muito mais cooperativa e auto-reconhecida na diversidade. Eles se apropriam do conceito de domínio público, muito provavelmente de forma inconsciente, para disponibilizar num ambiente com estas mesmas características uma infinidade de produtos culturais. A apropriação dos meios de produção e disseminação por sua vez não espalham somente conteúdos infinitos no vasto oceano da internet. Condicionam também o aprimoramento das ideias, realçadas pelas características sociais decorrentes da interação entre usuários e até mesmo organizações. As trocas constantes de produtos, ferramentas e processos são, em última instância, a motivação final, a inspiração para o prevalecimento das atividades cooperativas baseadas na estrutura de redes.

O próximo capítulo trata de elencar algumas das mais interessantes atividades neste sentido. Elas demonstram como a apropriação (legalizada ou não) dos bens culturais pode significar um importante incremento no próprio conceito de domínio público enquanto espaço para disseminação e no reconhecimento das atividades cooperativas como manifestação ideal de inovação, auto-reconhecimento, manutenção e fortalecimento dos laços sociais.

⁵² Ver Lei 9.610/98.

3. O UNIVERSO COOPERATIVO NA INTERNET: EXPERIÊNCIAS A PARTIR DO CONCEITO DE CULTURA LIVRE E DOMÍNIO PÚBLICO

Este trabalho usou de alguns exemplos breves que permitiram uma contextualização de iniciativas e/ou atividades desenvolvidas na internet em que se valoriza o ideal de cultura livre. Estes capitulam trata de realizar uma análise mais circunstanciada de algumas das muitas atividades que se desenvolvem na grande rede e que contam com o papel fundamental dos usuários para se estabelecerem como ilustrativos movimentos de valorização cultural, do conhecimento e das ideais.

3.1. Digital Public Library of America (DPLA)

Para o historiador norte-americano Robert Darnton (2010), existe um perigo eminente no modelo propagado pelo Google em disponibilizar gratuitamente partes dos principais acervos históricos mundiais. Num primeiro momento, as suspeitas em torno da disponibilização gratuita destes livros pelo Google Books⁵³ e também pelo Google Play, muitos em forma integral graças ao domínio público, podem parecer controversas, afinal, trata-se de uma iniciativa muito interessante que confere novos meios de busca, acesso e uso de materiais para os mais variados fins. Mas Darnton, ao introduzir a questão, deixa claro suas desconfianças em relação ao projeto do Google. Para o autor,

O Google Book Search, como acabou batizado, foi desenvolvido a partir de uma tentativa de chegar a um acordo sobre uma ação judicial movida contra o Google, em setembro e outubro de 2005, por um grupo de autores e editores que afirmavam que a empresa estava infringindo seus copyrights ao digitalizar livros de bibliotecas de pesquisas e disponibilizar trechos na web (DARNTON, 2010, p. 9).

Darnton, empossado no cargo de diretor do conjunto das bibliotecas da Universidade de Harvard teve que tomar conhecimento de todo o processo relativo ao Google Books porque a Harvard fora uma de tantas outras a fazerem parte dos esforços iniciais do Google em empreender a digitalização dos acervos históricos destas instituições. O ponto crucial para o autor e que determina suas reticências frente ao projeto consistia não em disponibilizar os livros de domínio público, mas sim num projeto paralelo de venda de “assinatura do banco de dados digitalizado, composto de

⁵³ A iniciativa também já se chamou nos seus primórdios Google Print (2004) e Google Book Search (2008).

livros protegidos por direito autoral, e dividir a receita com os reclamantes que estavam processando a empresa” (DARNTON, 2010, p. 10).

Para Darnton, a acesso do Google às bibliotecas das instituições mais renomadas do mundo⁵⁴, independente dos aspectos legais de proteção às obras poderia ganhar contornos discutíveis: a concentração do poder de controle ao acesso à informação, formando um novo tipo de monopólio a partir de um ambiente em que aparentemente não se pensava existir este tipo de questão como a internet.

Isso se explicaria pelo mecanismo criado após o acordo judicial entre Google e algumas das principais editoras que criaria o Book Rights Registry, “um registro de direitos autorais para representar os interesses dos detentores de copyright” (DARNTON, 31, p. 2010). Caberia ao Google vender acesso ao seu banco de dados recém-digitalizado para os interessados em usufruir milhões de obras, principalmente as que ainda se encontram protegidas pelas leis de direito autoral; estes, em sua maioria seriam livros fora de catálogo, evidenciando mais uma vez a delimitação causada pelos problemas de espaço físico e do mercado dos hits tratado por Anderson (2006).

Darnton, contudo, atenta para a questão prática do monopólio. Para o autor seria muito mais uma condição trazida a partir das complicadas amarras decorrentes do acordo entre Google e as editoras do que simplesmente má fé da primeira. Salienta ainda uma condição intrínseca a este monopólio indireto que diz respeito ao lucro obtido a partir das assinaturas e até mesmo dos links patrocinados (DARNTON, 2013).

⁵⁴ Cronologicamente, o projeto se inicia a partir do anúncio, em 2004, de parceria do Google com algumas universidades como as de Michigan, Stanford, Harvard, Oxford (Bodleian Library) e a Biblioteca Pública de Nova York; em 2005, as ações judiciais começam a pipocar, evidenciando a fragilidade no modelo de digitalização a partir de obras protegidas nas leis de direito autoral/copyright; em 2006 mais universidades se unem ao projeto: Wisconsin-Madison, Virgínia e a Complutense de Madrid (primeira em língua espanhola a fazer parte do projeto); 2007 novas adições como as das universidades do Texas, Columbia, Cornell, a Bavarian State Library, Boekentoren Library, entre outras; em 2008 a Google entra em acordo com seus acusadores e concorda em indenizá-los mediante a possibilidade de digitalizar e disponibilizar seus conteúdos a partir da criação de uma base de dados que posteriormente poderia ser vendida aos interessados neste riquíssimo e diversificado acervo; em 2009 o Google sinaliza com a incorporação de um mecanismo que permite aos editores venderem cópias digitais de seus livros a partir do Google Search; neste mesmo ano, o Google é penalizado por um tribunal francês e forçado a encerrar suas atividades de digitalização na França devido a violações nos direitos autorais; em 2010, os livros digitalizados chegam a 12 milhões de cópias, o Google planeja lançar uma loja virtual nos mesmos moldes da Amazon e é anunciado as pretensões de se digitalizar os mais de 123 milhões de livros existentes até o final da década; 2011, o acordo entre o Google e os editores, autores e a associação de editores é negada por um juiz de Nova York; em 2012, os livros digitalizados já ultrapassam a casa dos 20 milhões e mais uma vez o acordo entre Google e editores é refeito; 2013 marca 30 milhões de livros digitalizados e mais embates entre Google, editores e as leis: O juiz Denny Chin dá causa favorável ao Google a partir do entendimento do “fair use”, provocando o contra-ataque das editoras que recorreram da decisão.

O processo de publicação de conteúdos digitais por sua vez não é estranho à Darnton. Em 1997, o historiador empreendeu uma interessante iniciativa neste sentido conhecida como Gutenberg-e. Tratava-se mais de um projeto voltado a publicação de livros em formato digital, a partir das principais teses apresentadas dentro da área de História produzida nos Estados Unidos, do que a digitalização a partir de acervos. Contudo, o Gutenberg-e à sua época já vislumbrava os potenciais democráticos e transformadores do ambiente digital como componentes fundamentais à pesquisa e a circulação e a instituição do saber. Para Darnton, a questão fica mais clara quando pensado que

[...] os autores poderiam incluir uma quantidade ilimitada de evidências documentais, ilustrações, gravações sonoras, filmes e conexões com outras publicações, deixando tudo isso acessível em combinações que ultrapassariam de longe a capacidade do código impresso (DARNTON 2010, p. 97).

Em última instância, a disponibilização de acervos diversos a partir da digitalização empreendida pelo Google também reconhece estas evidências documentais; mais: as tratam como fator componente, ou seja, os documentos digitalizados em si mesmos já poderiam servir às práticas complementares de teses, artigos, ensaios e até mesmo livros tratados por Darnton, fossem estes digitais ou impressos. Mas dada a possibilidade de um monopólio informacional desempenhado pelo Google, ainda que decorrente de forma indireta das tensões entre a empresa de informação e as principais editoras de livros, este cenário poderia ser prejudicado. Ora, se o serviço passasse a ser orientado pelo lucro, destacando o que tanto Ascensão (2006) quanto o próprio Darnton (2010) compreendem como o benefício privado tomando conta da sua contrapartida pública, teríamos um cenário praticamente idêntico ao atual, desta vez virtualizado pelos domínios da internet e até mesmo mais difícil de combater já que os usuários, conforme visto e analisado nesta pesquisa, são uma importante força no jogo de publicização cultural e informacional a partir das atividades da pirataria.

Visando estabelecer um contraponto e até mesmo tomar de assalto as ferramentas para rivalizar em pé de igualdade com o Google, o mesmo Robert Darnton, personagem crítico do Google e idealizador do Gutenberg-e, tomou partido em outra empreitada, ainda mais ambiciosa: digitalizar efetivamente as obras em domínio público das principais coleções norte-americanas, tornando o seu acesso fácil, rápido, gratuito e

estimulável. Está é a função primordial da Digital Public Library of America (DPLA), iniciada ainda em 2013.

A experiência por trás do DPLA remete menos em criar os conteúdos e mais em agrupá-los, torna-los acessíveis a partir de um grande portal coletivo, compartilhado e solidário. Ao trazer para o universo digital milhares de conteúdos disponibilizados pelas mais tradicionais instituições culturais e acadêmicas dos Estados Unidos, o DPLA visa atender uma demanda duplamente crucial nos dias atuais: oferecer conteúdo de qualidade e diversificado a partir de plataformas digitais e permitir a partir disso que a apropriação e a conseqüente transformação dos documentos pelos usuários em novos trabalhos e projetos, alimentem o ciclo das ideias e do próprio conhecimento.

Seus esforços ocorrem a partir da amplitude da expressão humana a partir da palavra escrita, até as obras de arte e cultura; dos registros do patrimônio dos Estados Unidos, aos esforços e os dados da ciência. O DPLA pretende expandir este reino crucial de materiais amplamente disponíveis, e fazer com que estas riquezas sejam mais facilmente descobertas e largamente utilizáveis (DPLA, 2014)⁵⁵.

Para tanto, o DPLA opera a partir de três princípios fundamentais: (1) a página do DPLA na internet⁵⁶ (ver figura 1), um portal que agrega os mais variados recursos, ferramentas e documentos digitalizados; (2) a plataforma que remodela os documentos digitalizados a partir dos usos pelos usuários e (3) e a composição de uma nova via aditiva aos meios tradicionais de disseminação e circulação dos conteúdos culturais e informacionais dos Estados Unidos, alargando a própria noção de acesso a partir do momento em que ela se torna diluída e amplamente ramificada graças à internet.

Quanto à história do DPLA, ele começou a tomar corpo em outubro de 2010 a partir de uma reunião empreendida em Cambridge (Massachusetts) por profissionais de bibliotecas, museus, arquivos, acadêmicos, e tecnólogos para a criação de um “ambiente aberto, distribuído a partir da estrutura de redes, que abrigasse os recursos oriundos de bibliotecas, universidades, arquivos e museus com fins de educar, informar e apoderar todos os usuários interessados em tomar conhecimento da herança cultural nacional dos

⁵⁵ Tradução livre a partir do seguinte trecho: It strives to contain the full breadth of human expression, from the written word, to works of art and culture, to records of America’s heritage, to the efforts and data of science. DPLA aims to expand this crucial realm of openly available materials, and make those riches more easily discovered and more widely usable and used, through its three main elements. (DPLA, 2014).

⁵⁶ A página se encontra no seguinte link: <http://dp.la/>.

Estados Unidos” (DPLA, 2014)⁵⁷. Em dezembro do mesmo ano, com adesão do Berkman Center for Internet & Society da Universidade de Harvard, o DPLA começa a fincar suas raízes, reunindo os mais diversos especialistas para fazerem da ambição de um sonho uma realidade. Ao longo dos próximos dois anos de muitas idas e vindas, de mudanças de abordagem no projeto, mas, principalmente, de avanços consideráveis em suas políticas de acesso e digitalização, o DPLA finalmente pôde estreiar.

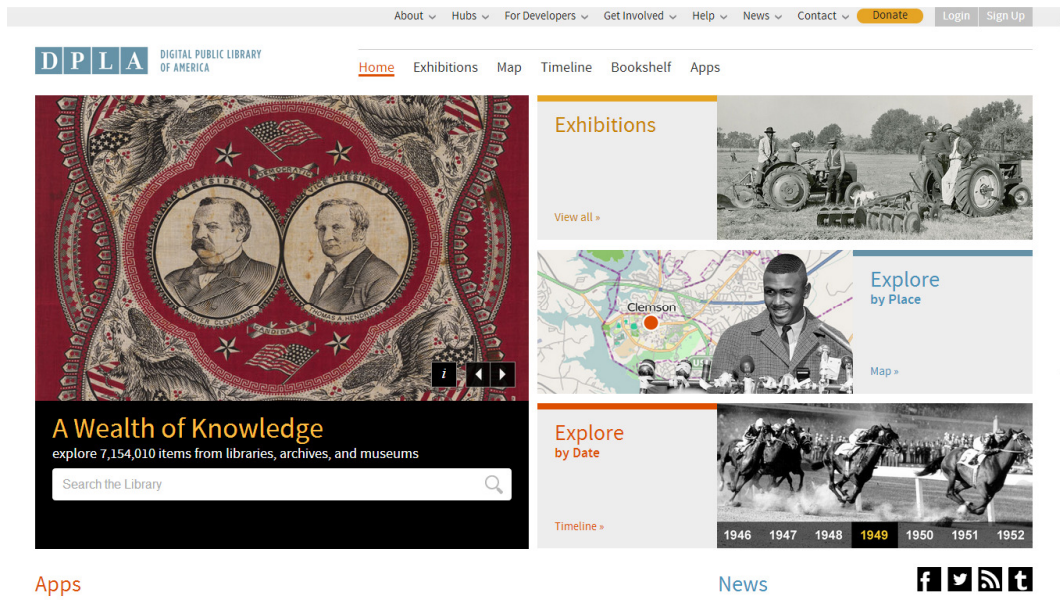


Figura 1. Página principal da Digital Public Library of America. Fonte: dp.la

Em entrevista à Folha de São Paulo, Darnton, logo de início fala de “2 milhões de livros liberados pelo domínio público [número que até o presente momento já foi superado pela marca 7 milhões]. Vamos começar modestamente. Espero que cresça mais e mais. É um trabalho que deve ser feito por séculos” (FOLHA DE SÃO PAULO, 2013). Para Darnton trata-se fundamentalmente de digitalizar as mais variadas e especiais coleções disponíveis, começando pelas coleções dispostas através das 72 bibliotecas que fazem parte do conjunto de Harvard, do qual Darnton preside. Posteriormente outros acervos de outras universidades e instituições com documentos já digitalizados seriam inseridos junto aos demais, fazendo deste trabalho uma incessante atividade de atualização e novas descobertas.

⁵⁷A partir da Tradução adaptada: “an open, distributed network of comprehensive online resources that would draw on the nation’s living heritage from libraries, universities, archives, and museums in order to educate, inform, and empower everyone in current and future -generations.”(DPLA, 2014).

Atualmente, entre algumas das inúmeras parceiras que colaboram com o DPLA constam a HathiTrust, formada pelas Universidades de Harvard, Princeton, Michigan, Wisconsin, Columbia, Cornell, Penn State, entre outros (1.818.002 itens); Biblioteca Pública de Nova York (1.172.840 itens); Mountain West Digital Library (871.202); Smithsonian Institute (802.048 itens); National Archives and Records Administration (700.952 itens); The Portal to Texas History (377.197 itens); Internet Archive (132.040); Digital Commonwealth (106.882 itens), entre outros. Estas parceiras por sua vez são compostas das várias instituições que fornecem imagens digitalizadas (3.569.993 itens), textos (3.355.811 itens), arquivos de vídeo (20.507 itens), áudio (7.992 itens), objetos físicos (1.189), e recursos interativos (24 itens). As buscas ainda podem ser refinadas a partir de língua, origem do documento, data e assunto, tornando a vida dos usuários muito mais simplificada.

Num primeiro momento as obras disponibilizadas se encontram em domínio público. Darnton destaca ainda que “todas [as instituições] que tiverem coleções anteriores a 1923 poderão participar”. Contudo, o próprio Darnton não se opõe as publicações posteriores a este período, que se encontram justamente sob a proteção dos direitos autorais. Na realidade, “existe um programa para tentar convence-los [os detentores dos direitos] a ceder obras para a base da DPLA”. Darnton ainda aborda que “Muitos livros deixam de ser lidos após alguns meses no mercado; eles morrem. [...] A maioria das obras não tem valor financeiro cinco ou seis anos depois da publicação, e os proprietários dos direitos podem ficar felizes ao ver seus livros disponíveis” (FOLHA DE SÃO PAULO, 2013).

Outro ponto que chama atenção trata da utilização dos apps personalizados, ferramentas criadas a partir da plataforma da DPLA que permitem acesso, busca e outras funções específicas. O mais interessante é que por se tratar de um sistema livre, os mesmos usuários entusiastas da DPLA podem também participar do projeto a partir da criação de novos aplicativos que auxiliem na navegação, que estimulem a pesquisa e que componham novas práticas pedagógicas e culturais a partir da experiência da Digital Public Library of America. Dentre estes aplicativos, destacam-se o DPLA Map⁵⁸, WP DPLA⁵⁹, Culture Collage⁶⁰, Term vs Term⁶¹, DPLAbot⁶² e o Metadata Games⁶³.

⁵⁸ O DPLA Map é um aplicativo que sincroniza a sua localização geográfica com a localização dos documentos digitalizados. Permite, inclusive que os usuários, uma vez munidos das informações desejadas, possam ter acesso (caso este também seja permitido) aos documentos físicos, compondo um

De forma geral, a DPLA funciona a partir de duas vias: a primeira, e talvez a mais fundamental, é disponibilizar um vasto conteúdo a partir das mais notáveis coleções de bibliotecas, museus, arquivos e universidades dos Estados Unidos, identificando a importância cultural e social do domínio público e a segunda, a partir dos apps e da estrutura da plataforma do DPLA, trata da inserção dos usuários nos processos de cooperação e manutenção do DPLA. Ora, as transformações não ocorrem simplesmente a partir do momento em que os usuários passam a ter acesso livre aos documentos digitalizados, redefinindo por si só os processos de comunicação científica e cultural a partir da publicização de milhares de documentos; passa-se a ter formas complementares de acessar, pesquisar e utilizar documentos de acervos de inigualável valor. As transformações ocorrem também em mecanismos aditivos, ou seja, que somem forças ao projeto do DPLA para fortalecer não apenas o ideal de cultura livre a partir do domínio público, mas também da importância dos usuários neste processo, reafirmando o papel de protagonistas do qual eles foram alçados a partir da popularização da internet. Este protagonismo então assume uma nova condição, ou ao menos demonstra um imenso potencial, de maximizar os esforços a partir destes ideais de cultura livre, domínio público, e paralelo a eles a pirataria, para estabelecer fundamentalmente princípios vinculados às atividades cooperativas, compartilhadas e solidárias que reforcem os laços sociais entre os sujeitos.

Ferramentas como os apps criados a partir da plataforma do DPLA, a própria característica aberta desta plataforma e ainda outras iniciativas paralelas ao Digital

interessante mecanismo de aproximação e aprofundamento em suas atividades profissionais ou amadoras.

⁵⁹ Um plugin do gerenciador de blogs World Press que permite que os leitores dos blogs sejam direcionados para assuntos de interesse a partir do DPLA, o que inclui aí assuntos tratados pelos donos do blog ou ainda palavras-chave relacionadas aos assuntos.

⁶⁰ O Culture Collage fornece uma rolagem de fotos sequenciais, montadas em semelhança a um mural em que imagens de um determinado assunto, período, lugar ou que tiver sido buscado, aparecem para os usuários. Cada imagem ao ser clicada oferece detalhes que fornecem complementos mais abrangentes em uma busca. Servem particularmente para pesquisadores que desejam recuperar imagens de um determinado assunto os agrupando sequencialmente; facilita a busca, acesso e posterior utilização dos documentos escolhidos.

⁶¹ Comparador de termos dispostos em uma mesma frase a partir de uma pesquisa realizada no mecanismo de busca da DPLA. Trata-se de uma ferramenta auxiliar que determina a relevância de um determinado termo em relação ao outro, o que pode ser útil na delimitação de pesquisas a partir da abundância de um termo/assunto.

⁶² Um aplicativo que a partir de uma escolha randômica, seleciona um documento entre os milhares de do universo da DPLA e posta o link de acesso através do Twitter.

⁶³ Provavelmente o mais interessante e cooperativo dos apps, o Metadada Games permite que os usuários colaborem com a DPLA a partir de um jogo que visa preencher as descrições de determinados recursos de áudio, vídeo e imagem. Os jogadores são estimulados a visitar as páginas do DPLA descobrindo novos conteúdos ao mesmo tempo em que os incrementam.

Public of America, como, por exemplo, a Public Domain Review (e por consequência suas ferramentas de valorização de protagonismo dos usuários na internet a partir da seção de ensaios) simbolizam os esforços coletivos em valorizar os espaços, as práticas e as próprias discussões do domínio público. Não atentam como alguns podem pensar para questões apocalípticas como o fim do mercado editorial tal como conhecemos, da queda, tomada ou seja lá o termo utilizado para designar o enfraquecimento do modelo de copyright e o estabelecimento anárquico das atividades na rede pelos usuários. Antes, essa relação de mão dupla entre usuários-instituições/iniciativas coordena o que parece ser um caminho cada vez mais tentador para os que veem na cultura livre um ambiente de inserção e representação social e cultural. O fato de se instituir a partir de laços mutuamente cooperativos reforça ainda mais essa condição, isso se não a condicionar de fato.

O DPLA por fim ainda desmistifica uma questão que pode ser simplisticamente resumida por alguns e entoada como um mantra por outros, que condiciona apenas ao poder público a capacidade de propor políticas, discutir ideias e incentivar iniciativas que favoreçam o bem público frente ao privado, demonizando a iniciativa privada como cinicamente interessada em estabelecer lucros às custas de produtos ou serviços de qualidade duvidosa. Segundo Darnton, o DPLA “é um projeto completamente independente do governo, gerido por fundações privadas. Não há envolvimento público”. Ele ainda prossegue dizendo que “a principal política, mesmo nas universidades privadas como Harvard, é abrir as bibliotecas para compartilhar conhecimento intelectual ao redor dos Estados Unidos e do mundo” (FOLHA DE SÃO PAULO, 2013). Aqui não se trata de atacar ou defender esta ou aquela corrente. Até porque são muitas as variáveis contextuais que operam tanto a favor quanto contra as atividades desenvolvidas nos meios público e privado que tornam qualquer tipo de discussão passível de aprofundamentos; sem contar que ainda podem se prender no meio do caminho por ciladas ideológicas que às vezes eclipsam os sentidos e retrocedem ao invés de avançar as ideias.

Contudo, se apontarmos para caminhos outros que não nas cansativas (mas às vezes necessárias) digladiações ideológicas entre o público e o privado e concebermos um modelo de valorização de uma cultura livre independente dos seus idealizadores, temos então uma noção de que propostas, discussões, projetos e ações independem do seu lado, da sua condição de origem; não opõem, ou ao menos não deveriam opor, representantes ideologicamente antagônicos porque o caráter destas atividades em torno

da publicização cultural e da valorização do conhecimento é estimular fatores que justamente subsidiem estes (e alguns outros) sentidos. A uniformidade, a heterogeneidade não parece fazer parte do universo denso, difuso e naturalmente bagunçado da internet. O que se tem de fato são núcleos, ou ainda nichos que se sustentam em grande medida graças às atividades cooperativas empregadas entre os usuários; estes coexistem graças ao entendimento tácito de que a cooperação como fim torna-se fundamental para a manutenção e o aprimoramento das atividades sociais e culturais. Parte do reconhecimento tratado nos capítulos anteriores vem desta condição

Entretanto, o que se pretende dizer a partir de tudo isso é que as atividades que valorizem um universo recheado de recursos, que celebrem a diversidade das opções, que amplifiquem os cenários e as escolhas devem se sobrepor independentemente da orientação dos seus proponentes. Mas também é tratar, neste mundo travado por embates dicotômicos, os conflitos ideológicos e políticos através das questões cada vez mais cristalizadas das atividades cooperativas desempenhadas pelos mais variados atores sociais da grande rede. Pois são eles os que cooperam e que são impelidos ao aprimoramento pelas próprias consequências da atividade cooperativa em si, e que por isso mesmo, transformam cada vez mais as questões relacionadas em cultura livre numa realidade cada vez mais nítida e realizável, rica e curiosamente divergente e diferente em seus modos, produtos, produtores e usuários; uma contradição aparentemente necessária e natural quando se busca o equilíbrio de forças a partir da valorização das ideias e do conhecimento a partir da cultura livre. O Digital Public Library of America é uma iniciativa que mostra que público ou privado, no fim das contas, a grande questão em termos de importância é tornar o conhecimento acessível, sem nunca esquecer os importantes desdobramentos políticos e econômicos que sempre estarão presentes nas atividades culturais e acadêmicas.

3.2.Europeana 1914-1918: valorizando a história através do domínio publico

O dia 28 de julho marca o início de um dos eventos mais marcantes da história. Foi nesta data, no ano de 1914 que as alianças formadas pela Tríplice Entente (Reino Unido, França e Império Russo) e as Potências Centrais (Alemanha, Império Austro-Húngaro e Itália) deflagraram⁶⁴ a partir da invasão austro-húngara da Sérvia a

⁶⁴ Muitos são os motivos que levaram à Primeira Guerra Mundial, que ao contrário do que se costuma ensinar nas escolas não se deu apenas pelo assassinato do Duque Franz Ferdinand da Áustria por

Primeira Guerra Mundial. O evento, o primeiro em proporções globais, ocasionou a luta de um contingente de mais de 70 milhões de combatentes, sendo mais de 9 milhões o número de mortos. Foi a guerra marcada pelas trincheiras e o arame farpado, uso intenso de técnicas militares, novas tecnologias e aparelhos como os tanques de guerra, submarinos, aeroplanos e experimentos químicos como os gases utilizados primeiramente pelos alemães e utilizados por ambos os lados posteriormente. Também foi a guerra que deu início as coberturas espetaculares de um novo tipo de imprensa que se formava, cobrindo os eventos a partir das trincheiras, documentando os acontecimentos em relatos escritos e orais, que por sua vez eram complementados por fotografias, desenhos, mapas e filmes. Eram as tecnologias de comunicação da época trabalhando não apenas para a guerra, mas a partir dela.

Os horrores da guerra naturalmente afastam a reflexão em torno destes importantes materiais documentais, tecnológicos e informativo-comunicacionais. Geralmente (e com certa razão) valoriza-se mais os conteúdos do que os materiais em si, fontes ricas da história que traduzem, denunciam e acabam representando os males da guerra, seja para os que a vivenciaram ou não.

Celebrando o centenário da Primeira Guerra Mundial e também as funcionalidades e o potencial da internet e das demais ferramentas digitais para valorização da história, o Europeana 1914-1918 busca tornar público aos usuários da rede documentos de destacada raridade, arquivos digitalizados da nossa história que servem tanto a historiadores e demais pesquisadores quanto aos leitores e entusiastas em história.

A iniciativa se destaca por seus três projetos, distintos em sua essência, mas complementares em formação. O primeiro projeto, “Stories From the Public”, é feito em colaboração com a Universidade de Oxford, Inglaterra, e tem como objetivo reunir documentos pessoais (figuras 2 e 3) de personagens que vivenciaram o período de Guerra seja a partir de fotos, cartas, mapas ou demais documentos. Trata-se de um relato pessoal, cooperativo e “amador” quando pensamos que os materiais colhidos dizem respeito às recordações da época, memórias há muito deixadas de lado e que

GavrilloPrincip, sérvio ultranacionalista ligado ao grupo ultranacionalista Mão Negra; alguns outros motivos apontam para o desgaste das questões imperialistas (HOBSEAWM, 2013), complexo sistema de alianças, governos não unificados, a questão indenitária de muitos eles, entre outros.

⁶⁵ Miranda Carter (2013) faz uma análise do período anterior à Primeira Guerra a partir das observações dos governos de Jorge V (Rei da Inglaterra), Guilherme II (Alemanha) e Nicolau II (Rússia). Em “Os Três Imperadores”, a autora aborda momentos anteriores de destacada importância para deflagração da guerra de 1914.

agora podem ganhar nova vida a partir dos processos de digitalização e as facilidades de compartilhamento da internet. Estima-se que até o final de 2013 mais de 60 mil documentos tenham sido enviados e digitalizados pela Universidade de Oxford.



The screenshot shows the Europeana 1914-1918 website interface. At the top left is the Europeana logo with the text "1914-1918". Navigation links include "Home", "Add your story", and "Browse". On the top right, there are links for "Sign in", "Register", and a "Select a language" dropdown menu. A search bar with a "Search" button is also present. Below the navigation is a link "Back to search results". The main content area features a large photograph of a family (a man in military uniform, a woman, and a child) with the title "A family photographed in London". To the right of the image are several text blocks: "Alternative title" ("On Stan's draft leave"), "Story" (a handwritten message on the back of the postcard), "Contributed on behalf of" (The Army Children Archive), "Summary description of items" (A photographic postcard showing a family photographed in 1916 in London), "The story begins ..." (1916 July 24), and "Language" (English). Below the image is a "View full item" link and a "Share on" section with icons for Facebook, Twitter, Email, and Print.

Figura 2. A Family photographed in London (On Stan's draft leave). Acervo "Stories from the public" do Europeana 1914-1918. Fonte: Europeana 1914-1918



Figura 3. A Family photographed in London (On Stan's draft leave). Acervo "Stories From the Public" do Europeana 1914-1918. Fonte: Europeana 1914-1918

O próprio site do Europeana 1914-1918 facilita a inclusão de histórias graças ao link "AddYourStory". Através da criação de uma conta no site, os usuários interessados em colaborar com documentos e relatos pessoais podem enviar arquivos digitalizados para enriquecer ainda mais a experiência coletiva do projeto. Entretanto, todos os interessados em participar do "Stories From the Public" devem se submeter às políticas de privacidade do site e aos termos de uso e contribuição do Europeana. Os arquivos enviados por sua vez são avaliados por catalogadores ligados ao projeto e só se tornam visíveis mediante aprovação dos especialistas.

A segunda iniciativa, de coleções nacionais, traz a público numa empreitada cooperativa mais de 400 mil peças digitalizadas a partir de doze instituições⁶⁶ de oito

⁶⁶ As instituições são as seguintes: Staatsbibliothek zu Berlin e CLIO Online (Alemanha), Österreichische Nationalbibliothek (Áustria), Det Kongelige Bibliotek (Dinamarca), Narodna Biblioteka Srbije (Sérvia),

países participantes do conflito: Inglaterra, França, Alemanha, Dinamarca, Áustria, Bélgica, Itália e Sérvia.

Os objetivos destacados pela iniciativa tratam de disponibilizar um acervo de referência para pesquisadores e entusiastas da Primeira Guerra Mundial a partir da internet; integrar de forma cooperativa e compartilhada os acervos das instituições ligadas ao projeto; trazer uma grande coleção notabilizada por seu tamanho, qualidade e diversidade; colaborar com a disseminação de futuras pesquisas sobre o tema, destacando o papel dos países europeus nesta empreitada a partir da valorização da memória histórica e cultural do continente.

Muitos dos documentos que fazem parte deste acervo coletivo do Europeana 1914-1918 levam diretamente às páginas das instituições que cederam seus objetos para digitalização e consequente organização da iniciativa. Trata-se ainda de uma forma de se relacionar os acervos, introduzindo os pesquisadores, historiadores e entusiastas a novas páginas e descobertas. As páginas, por sinal, repetem o mesmo esquema organizado e detalhado do acervo “Stories From the Public”, com as imagens digitalizadas a esquerda e no lado direito os itens descritivos do documento.

Na verdade, quando os usuários acessam à página de busca (figura 4), existe a possibilidade de refinar os resultados a partir dos tipos documentais (cartas, diários, fotografias, filmes, postais, documentos oficiais); assunto (vida na trincheira, batalha naval, batalha aérea, propaganda, prisioneiros de guerra, mulheres, lembranças) e ainda pelos fronts de batalha (front italiano, front ocidental, front oriental); numa segunda camada (figura 5), os usuários ainda podem escolher por palavras-chave e por iniciativas (tanto a “Stories From the Public” quanto a da coleção dos museus e bibliotecas). Também é possível consultar outras fontes de recurso diferentes da Europeana, referentes a alguns acervos de instituições norte-americanas, canadenses, australianas e neozelandesas.

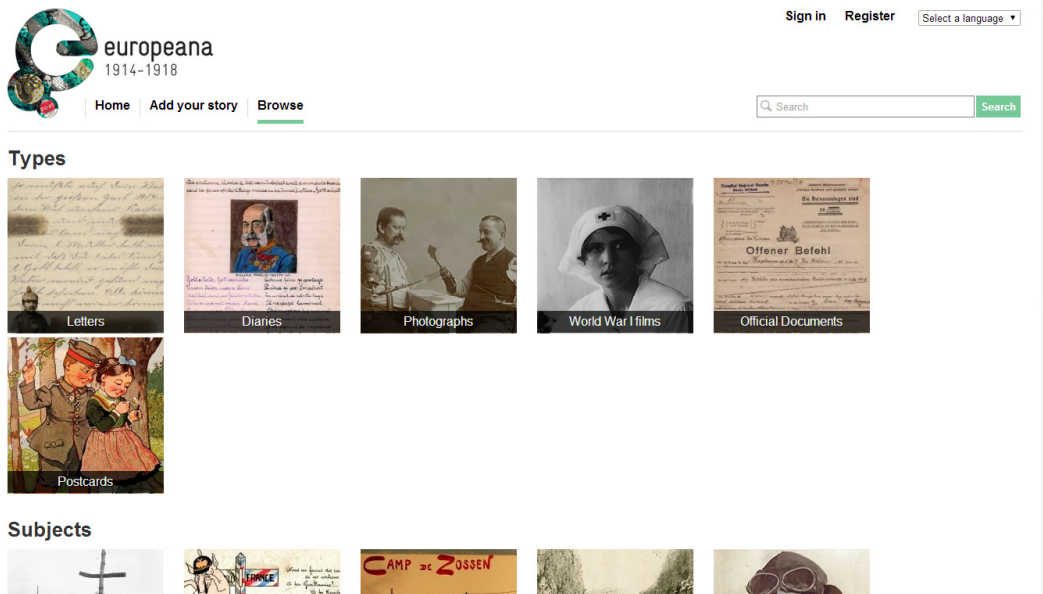


Figura 4. Página de busca destacando os tipos documentais presentes no projeto. Imagem retirada do site Europeana 1914-1918. Fonte: Europeana 1914-1918.

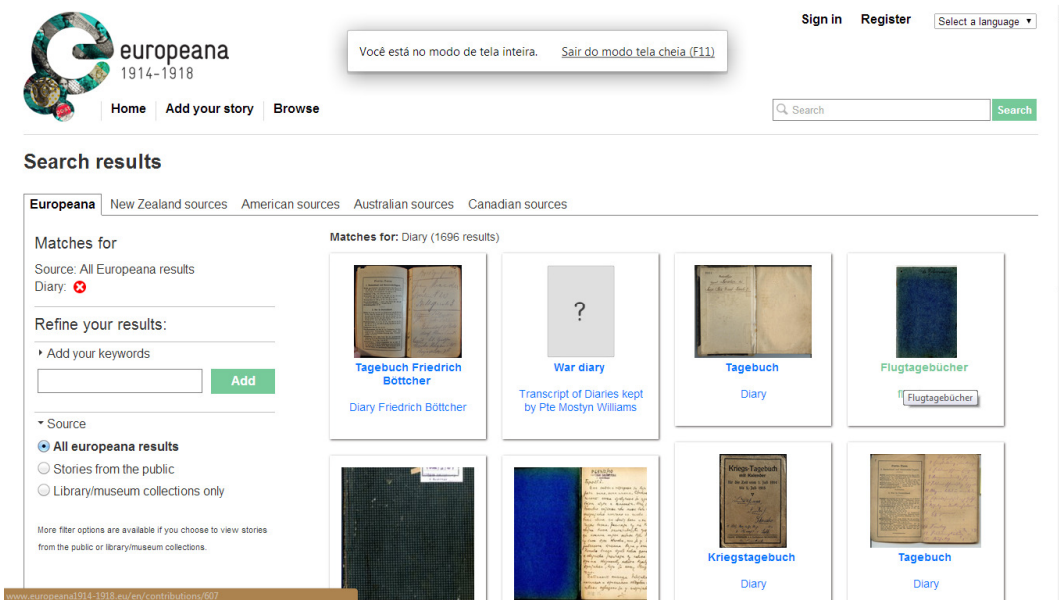


Figura 5. Pgina de busca a partir do refinamento por tipologia documental (dirios). Imagem retirada do site Europeana 1914-1918. Fonte: Europeana 1914-1918.

O ultimo dos trs projetos do Europeana 1914-1918 envolve mais de 660 horas de vdeos, oriundos de 23 arquivos de vdeo europeus, talvez os contedos mais raros disponveis no rico acervo do projeto justamente pelas condices dos materiais e dos prprios vdeos enquanto meio de comunicao recente na ocasio da Primeira Guerra

Mundial. Para se ter uma ideia do valor deste acervo, segundo consta no próprio site do Europeana 1914-1918/EFG1914, somente 20% de todo material filmado na época conseguiu sobreviver a contagem dos anos, o que torna ainda mais exclusivo os materiais coletados para o projeto. A seção de vídeos por sua vez está relacionada ao European Film Gateway (EFG)⁶⁷, página que ainda recebe atualizações de vídeos e que se encontra em fase beta, o que pode ocasionar alguns problemas de navegação, que pelo que se pôde constatar são mínimos.

O EFG (figura 6) trata-se de uma ramificação cooperativa do Europeana.eu⁶⁸, responsável por seu turno pela preservação, valorização e disseminação da memória cultural europeia a partir de trabalhos diversos de digitalização de acervos de muitas das principais instituições do velho continente. Teve início ainda no ano de 2008 graças aos esforços da Associação das Cinematecas Europeias (ACE) e da Europeana Foundation. O projeto inicial, que durou até meados de 2011, era de construir um portal que abrigasse materiais diversos coletados a partir das instituições parceiras do projeto, ligadas principalmente a partir do ACE, disponibilizando-os de forma livre para os usuários interessados em conhecer e se aprofundar nos acontecimentos históricos europeus.

A partir de fevereiro de 2012 nasce o projeto voltado para as celebrações do centenário da Primeira Guerra Mundial, que culminaria com o EFG1914, fruto do trabalho cooperativo de mais de 20 instituições documentais de toda Europa⁶⁹. Os vídeos podem ser acessados a partir da aba “Collections” na página principal do site do EFG 1914. A partir de então, são divididos pelas seguintes categorias: “World War One Collections”, “WWI CollectionsHighlights”, “WWI Topics” e “Virtual Exhibition” (ver figura 7). Os vídeos em sua maioria são curtos e muitos são os que impressionam pela qualidade da restauração e diversidade. Existem vídeos sobre o front ocidental (onde se travaram as batalhas mais ferozes e mortais), front oriental; os otomanos, alemães, ingleses e franceses; batalhas de tanques, aeroplanos, submarinos e operações navais;

⁶⁷ Pode ser acessado pela página: <http://www.europeanfilmgateway.eu/1914>

⁶⁸ O Europeana.eu por consequência abriga o projeto principal do qual o EFG faz parte, o Europeana 1914-1918.

⁶⁹ Entre elas, constam o DeutschesFilminstitut – DIF e.V, Deutsche Kinemathek – Museum für FilmundFernsehen (Alemanha), Cinémathèque Royale de Belgique (Bélgica), FilmarchivAustria (Áustria), FondazioneCineteca Italiana (Itália), Det DanskeFilminstitut (Dinamarca), EYE StichtingFilmInstituut Nederland (Holanda), Imperial War Museums (Inglaterra), Instituto de la Cinematografía y Artes Audiovisuales – Filmoteca Española (Espanha), JugoslovenskaKinoteka (Sérvia), Hungarian National Digital Archive MANDA (Hungria), entre outros.

cavalaria e desfiles; cuidados médicos e casualidades da guerra; prisioneiros de guerra e destruição, entre outros.

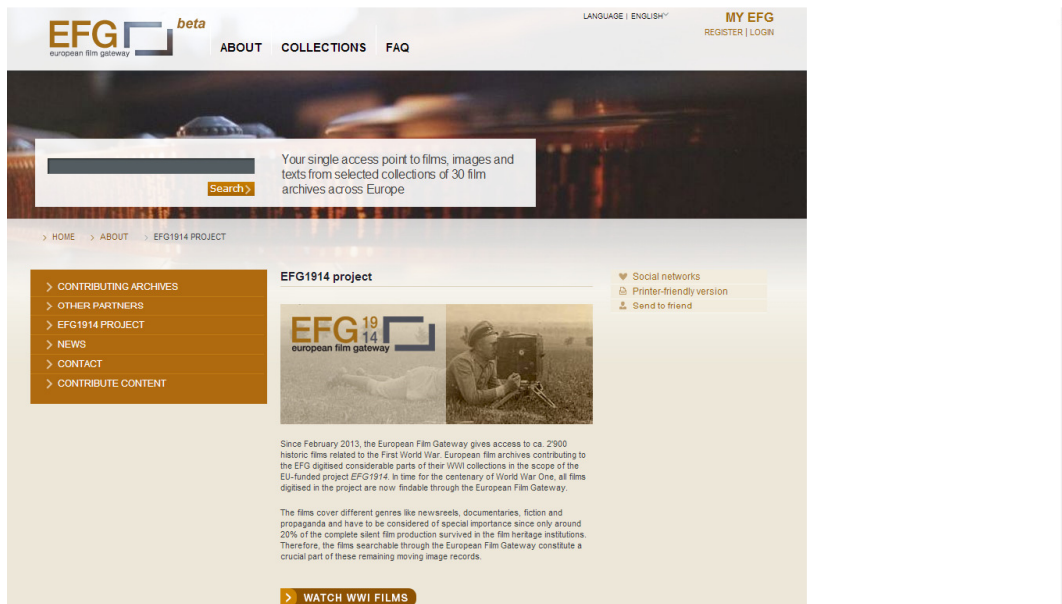


Figura 6. Página inicial do European Film Gateway, terceiro projeto vinculado ao Europeana 1914-1918. Imagem retirada do site EFG. Fonte: European Film Gateway.

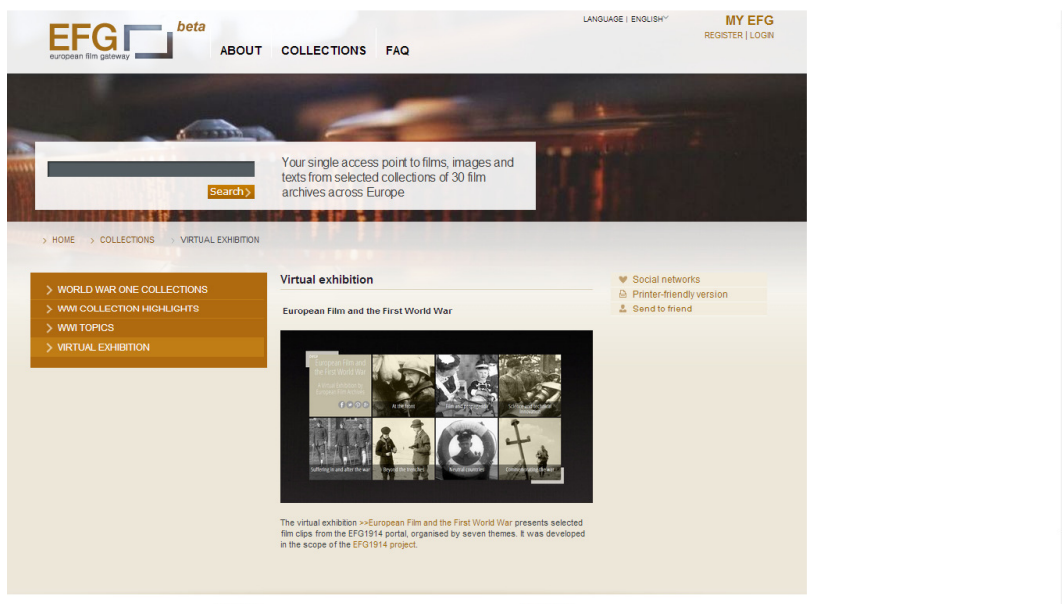


Figura 7. Página de apresentação das categorias de busca dos vídeos na página do EFG1914. Imagem retirada do site EFG1914. Fonte: European Film Gateway.

Os méritos do Europeana 1914-1918 constituem-se por agregar inúmeras instituições dos mais variados países em um projeto único, tanto em sua forma cooperativa e compartilhada quanto em seu significado; mas também, e principalmente, oferecer novos meios e condições de manipular documentos de extrema raridade, documentos que servem de apoio pedagógico a professores, fonte de estudo para estudantes, material amplo de pesquisa para historiadores e ainda um riquíssimo acervo para os entusiastas em história. Sua disponibilização através da grande rede torna possível ampliar o raio de disseminação para lugares antes inimagináveis.

Quando se pensa nas propostas estabelecidas nesta pesquisa, que identificam o potencial de um universo disseminado de cultura livre a partir do domínio público, entendem-se tantos os processos quanto os personagens. A pirataria, ao menos aquela vista em seu sentido social, é tratada como fundamental, tanto por sua condição colaborativa quanto por seu incremento nas relações sociais entre os sujeitos a partir do auto-reconhecimento, solidariedade e senso de utilidade; é também uma denúncia dos mecanismos que tornam a difusão cultural (e por consequência o incremento das ideias) limitada num arranjo de leis que tolhe usuários e instituições de renovarem ideias, se transformarem a partir destas e continuar no ciclo – que deveria ser – natural de desenvolvimento, fortalecimento dos laços sociais e valorização das práticas, produtos e atores culturais e sociais.

De certo quando foi criado, o Europeana 1914-1918 não buscou inspiração na pirataria para fazer do seu movimento um ambiente de ressonância das atividades culturais e acadêmicas. Todavia, não parece prematuro relacionar estes dois movimentos a partir de ideias e valores compartilhados que em sua essência traduzem seus significados, ainda que a priori estejam, e provavelmente continuarão estando, distantes.

O Europeana 1914-1918 institui-se a partir da união em torno dos direitos de preservação do patrimônio cultural europeu através da sua digitalização, evocando a partir disso o direito complementar de valorização a partir do acesso e da utilização dos recursos digitalizados para o incremento dos projetos envolvidos no Europeana.eu e da própria relação dos sujeitos com seu universo, sua história. Disponibilizar grande parte do seu acervo sob as licenças Creative Commons representa um passo além: trata-se do reconhecimento do valor social intrínseco ao material, da sua condição de uso, circulação, apropriação e transformação. É um reconhecimento que também condiciona a noção de reverberação cultural, os usuários sendo livres e estimulados a compartilhar

irão cooperar. Uma cooperação que assume uma relação tão intrincada como as redes que viabilizam a disseminação ágil dos conteúdos nos tempos da internet. E o que está em jogo não é a qualidade da cooperação; se ela é fruto do trabalho escolar, acadêmico, se é ocasionada a partir dos círculos profissionais de historiadores ou se trata simplesmente de jovens recém-introduzidos ao universo da história graças ao apelo de muitos dos jogos de vídeo game atual. Isso não importa. A cooperação antes é quantitativa, se mede pela sua reverberação. Ou ainda reutilizando a metáfora da ampulheta: trata-se fundamentalmente do ciclo em que a ampulheta vira, se dilui entre usuários, instituições e canais intermediários de comunicação e volta ao seu lugar de origem, sempre modificada, sempre modificando.

Pode ter parecido um exercício especulativo do futuro do projeto. Mas o objetivo foi mais em traduzir o seu potencial de reverberação e a sua importância como ferramenta cultural do que necessariamente prever êxito em sua demanda. Os usos, as formas de apropriação e transformação a partir desta primeira camada disponibilizada (e são inúmeras subcamadas que tornam o trabalho duplamente prazeroso e exaustivo) pelo projeto estão livres; cabe agora aos usuários de fato dar juízo de valor a partir dos usos que fazem deste riquíssimo acervo. Os motivos são muitos e extremamente particulares. Os ganhos, contudo, ainda que coletivos, são únicos, públicos, livres e compartilhados.

3.3.Public Domain Review

Mary Toft era uma jovem mulher que vivia em Surrey, Inglaterra em 1726. Trabalha como servente, era casada com Joshua Toft, um vendedor ambulante de peças de vestuário e levava uma vida aparentemente simples e sem surpresas. Seu nome provavelmente passaria incólume pelos registros históricos se não fosse ela a responsável por uma das mais curiosas narrativas do século XVIII. Vitimada por um aborto espontâneo em agosto de 1726, não se esperava que Mary, um mês depois apresentasse sintomas de gravidez. E o mais surpreendente: que entrasse em trabalho de parto. Ora, até então nada de tão diferente assim. Contudo, ao ser socorrida por sua vizinha Mary Gill e sua sogra Ann Toft, descobriu-se que a repentina gravidez de Mary Toft traria ainda mais surpresas. Mary não carregara consigo um filho, mas sim uma espécie de gato!

O médico obstetra John Howard é chamado para averiguar este curioso caso e conforme os dias passam, mais animais, ou pedaços destes, surgem do ventre de Mary: cabeças de coelho, pernas de gato e até mesmo nove filhotes de coelho, mortos pela estranha ocorrência que acometera Mary Toft. John Howard, curioso a respeito deste milagre da natureza resolve pedir ajuda. Seus apelos chegam até mesmo ao gabinete do secretário do Rei George I. Este último despacha pessoalmente para Surrey dois de seus homens de confiança: Nathaniel St. André (suíço, cirurgião e anatomista particular do Rei) e Samuel Molyneux, secretário do Príncipe do País de Gales.

St. André e Molyneux ao chegarem em Guidford (Mary fora levada para lá para ser avaliada com mais cuidado por John Howard) se surpreendem com o fato de que Mary agora já tinha dado a luz a 15 coelhos. Segundo relatos, os dois doutores até mesmo presenciaram o nascimento de alguns coelhos que, todavia, nasciam mortos. As análises feitas por St. André e Molyneux, coletadas a partir de pedaços do pulmão dos coelhos, davam outra versão: os coelhos não eram gerados por Mary Toft. St. André ainda não se mostrava convencido. Na verdade, para o doutor, tratava-se de uma atividade sobrenatural, que só poderia ser explicada por alguma razão divina ou igualmente misteriosa. St. André de fato até mesmo levou um destes espécimes mortos para que tanto o Rei quanto o príncipe do País de Gales pudessem ver.

Embora não existisse nada como a internet à época em que memes e virais se multiplicam em questão de segundos, o caso de Mary logo não tardou a ser tornar popular. O Rei George mais uma vez decidiu enviar dois profissionais para investigar este estranho e misterioso acontecimento. Estes eram Cyracus Ahters (cirurgião alemão) e seu amigo Brand. Ambos presenciaram os nascimentos, mas Ahters, ao contrário de St. André, não se deu por satisfeito. Conduzindo análises a partir de restos colhidos do reto dos coelhos, Ahters encontrou sobras de milho, feno e palha, o que implicaria a impossibilidade dos animais terem nascido do ventre de Mary Toft. Em seu relatório enviado ao Rei, Ahters indicou que tudo poderia ser resumido como uma grande brincadeira encenada por Mary Toft, ajudada em sua farsa pelo doutor John Howard.

St. André do outro lado, determinado a provar a veracidade dos fatos recorre a Sir Richard Manningham, reconhecido no meio médico de Londres como um dos mais proeminentes doutores da Inglaterra. Manningham é mais um dos que testemunham os nascimentos de Mary Toft. Desta feita, o doutor presenciou um nascimento do que parecia ser a bexiga de um porco. O testemunho das ocorrências tampouco pareceu fazer efeito em Manningham. Mas St. André, em apelo ao amigo pediu-lhe que ao

menos guardasse as dúvidas para si enquanto não pudesse trazer a tona evidências concretas que desmentissem (ou não) o caso Mary Toft.

Mary Toft por sua vez é trazida para a comunidade de Lacy's Bagino para ser observada ainda mais de perto. St André mais uma vez tentando comprovar seu ponto, contata o ortopedista e cirurgião James Douglas. Este também não se mostrou convencido dos fatos e juntamente com boa parte da equipe médica que se fez presente em Lacy's Bagino, tratou o caso como fraude. A comunidade médica, ao que parece, estava dividida. Mary já não dava mais sinais de parir novos coelhos, contudo ainda parecia em constante atividade de parto. O caso começa a mudar quando um homem é pego num dos quartos de Lacy's Bagino com um pequeno coelho na mão. Inquirido por Manningham e Douglas, o homem confessa que recebeu de Margaret Toft, cunhada de Mary, a missão de encontrar e trazer o menor coelho possível. No começo de dezembro, Mary entra mais uma vez em trabalho de parto, mas nada decorreu dos seus esforços maternais. Manningham e Douglas decidem chamar o oficial Thomas Clarges, que munido da confissão do homem com o coelho, Thomas Howard, decide levar Mary sob custódia a fim de que a farsa fosse finalmente desmascarada. Mary, contudo, negava veementemente a farsa, por mais que fosse insistentemente inquirida a depor. Só após ser ameaçada por Manningham de ter o seu corpo aberto e analisado para se chegar à conclusão das causas dos partos, Mary Toft admitiu a farsa. Ela simplesmente introduzia os coelhos (ou as partes dos animais) em sua vagina para depois, convenientemente encenar um espetáculo bizarro de maternidade. Alguns foram seus aliados: sua sogra Ann Toft, o médico John Howard e mais dois cúmplices não identificados. Mary acabou sendo levada para o presídio de Bridewell, cumprindo pena e sendo publicamente ridicularizada como farsante pelos inspetores da prisão.

Esta curiosa e surreal história é só uma entre tantas outras apresentadas por uma das mais interessantes manifestações do potencial cultural do domínio público na internet: o Public Domain Review⁷⁰. Trata-se de um periódico digital sem fins lucrativos que visa à promoção e a celebração do domínio público, evidenciando a sua diversidade e riqueza.

O projeto teve início em 2011, graças aos esforços da Open Knowledge Foundation (OKF), uma organização sem fins lucrativos formada sob os princípios de

⁷⁰O Public Domain Review se encontra o seguinte link: <http://publicdomainreview.org/>

uma rede de colaboradores que trabalham em prol de um conhecimento livre⁷¹, criativo, compartilhado e coletivo. Um dos pontos fundamentais da OFK trata de mudanças significativas nos princípios tradicionais de acesso, uso e disseminação do conhecimento, reavaliando as múltiplas camadas envolvidas no processo, que entendem usuários, instituições, leis, políticas e incentivos. Em outras palavras:

Precisamos de uma mudança nos modelos culturais, políticos e de negócios das grandes organizações que façam com que as informações sejam facilmente acessíveis e desejáveis. Precisamos construir a capacidade em entender a informação, compartilha-la, encontrar e utilizar recursos entre a população e o mundo. Precisamos criar e encorajar a colaboração entre os setores governamentais, dos negócios e também da sociedade civil, utilizando na utilização de dados que reequilibrem o poder e acedam a novos desafios. Precisamos de ferramentas (técnicas, legais e educacionais) que funcionem em conjunto com os dados de forma mais fácil e efetiva (OPEN KNOWLEDGE FOUNDATION, 2014)⁷².

O Public Domain Review surge então a partir deste contexto. Não é apenas um canal, uma fonte de recursos riquíssima a ser explorada; é também um manifesto das possibilidades do acesso à cultura livre que tem no ideal legal do domínio público um importante elemento de legitimação. Contudo, analisando mais a sua proposta e menos suas intenções mais subliminares, percebe-se que o periódico digital demonstra potencial não apenas em si mesmo, mas também em relação à busca de conteúdos riquíssimos e raros que podem servir como pano de fundo para estudos. O seu acervo é constituído por suas coleções de inúmeros recursos, como fotos, vídeos, livros, áudios e duas seções particulares dedicadas às escolhas dos curadores e aos ensaios de parceiros e entusiastas do Public Domain Review. O relato que abre esta parte do trabalho, inclusive, é um deles. Ele foi conduzido por Nick Russell, bibliotecário chefe assistente da “Special Collection” da Universidade de Glasgow, Escócia.

⁷¹ Dentre os objetivos da organização, destacam-se a valorização das escolhas dos indivíduos, pautadas pela liberdade de informação como subsídio fundamental para o norteamento das ações; tornar o acesso livre a partir de mecanismos que garantam o fácil acesso por todos os usuários conectados com a internet; trabalhar junto às atividades que forneçam não apenas conteúdo, mas habilidades referentes ao acesso e até mesmo a capacidade de manipulação dos conteúdos; equilibrar o jogo de poder entre os poucos que detêm conhecimento, reafirmando o potencial do domínio público como importante mecanismo de popularização e democratização social.

⁷² No original em inglês: We need to change cultures, policies and business models at large organisations to make opening up information acceptable and desirable. We need to build capacity in understanding information, sharing, finding and using data, across the population and the world. We need to create and encourage collaborations across government, business and civil society to use data to rebalance power and tackle major challenges. We need tools (technical, legal, and educational) to make working with data easier and more effective.

Sobre as coleções, pode-se dizer que se constituem como a principal parte do projeto. Apresentam 133 livros⁷³, com destaque para *As Aventuras de Cinderella* (*The Adventures of Cinderella*, 1810), *Doze Anos de Escravidão* (*Twelve Years a Slave*⁷⁴, 1859), *Conversações com Lorde Byron* (*Conversations With Lord Byron*, 1824), *O Livro dos Personagens Maravilhosos* (*The Book of Wonderful Characters*, 1869), entre outros; 153 imagens⁷⁵, como as do livro *Tibetano de proporções*, do primeiro Tour da França (realizado em 1903), as várias representações de *Salomé com a cabeça de São João Batista e dos Cavaleiros do Apocalipse*, ilustrações de um livro vitoriano de magia (ver figura 8), a França dos anos 2000 imaginada por homens do final dos anos 1890 (ver figura 9) etc.; 90 filmes⁷⁶ como a primeira produção de *Tarzan* (1918), *O Monstro e a Tentação de Santo Antônio* de Georges Méliès (1903 e 1898, respectivamente), a explosão do *Zeppelin Hindenburg* (1937), uma entrevista realizada com *Sir Arthur Conan Doyle*, criador de *Sherlock Holmes* (1927), o filme *Adeus as Armas* (1932), *Alice no País das Maravilhas* (1915), a primeira adaptação do *Último dos Moicanos* (1920), e muitos outros; e 52 arquivos sonoros⁷⁷, como a canção *Star Spangled Banner* cantada pela filha do presidente norte-americano *Woodrow Wilson*, gravações abordo da *Apollo 11* (1969), gravação de voz de *Florence Nightingale* (1890), apresentação de um dos programas de *Orson Wells* (1940) etc.

⁷³ Divididos por gênero, período, conteúdo, tipo e direito de proteção.

⁷⁴ Obra que recentemente ganhou ainda mais destaque após a premiada adaptação cinematográfica do diretor *Steve McQueen*.

⁷⁵ Divididas por período, estilo, conteúdo e direito de proteção.

⁷⁶ Divididos por período, gênero, conteúdo, tipo e direito de proteção.

⁷⁷ Divididos por período, gênero, conteúdo e direitos de proteção.

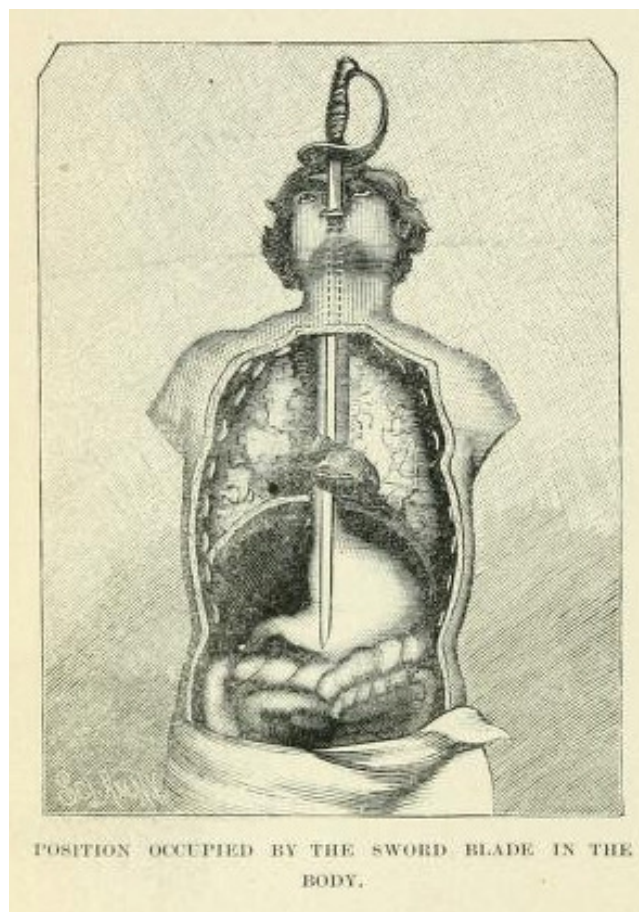


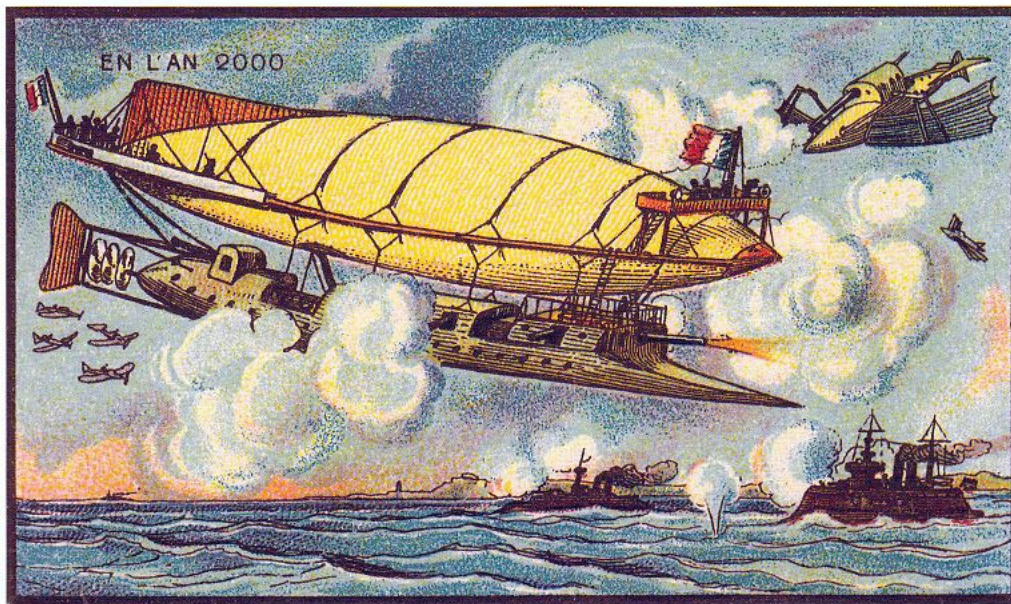
Figura 8. Uma das várias ilustrações de um livro vitoriano de magia demonstrando a posição exata da lâmina da espada quando ela é engolida. Fonte: Public Domain Review/Internet Archive.

As escolhas dos curadores por sua vez, se constituem como um desmembramento das principais coleções do Public Domain Review. Tratam-se de colaborações mensais, em parceria com o OpenGLAM⁷⁸ e o DM2E⁷⁹, de curadores escolhidos a partir de instituições como museus, bibliotecas, centros documentais, arquivos e demais unidades que tem a oportunidade de divulgar os trabalhos realizados em suas instituições, que como o Public Domain Review, também valorizam os ideais de uma cultura livre baseada na premissa do domínio público. Para os responsáveis do Public Domain Review, trata-se de uma oportunidade de “celebrar tanto as instituições que se dedicam ao licenciamento livre de suas coleções digitais como também dos

⁷⁸ Liderada pela Open Knowledge Foundation, o OpenGLAM é uma iniciativa que trata de promover a disponibilização de forma livre do patrimônio cultural digital realizada por bibliotecas, museus, galerias, centros arquivísticos etc.

⁷⁹ Ligada a Europeia, o DM2E trata de fornecer ferramentas, propor ideias e discutir os aspectos relativos a digitalização e conteúdos dos principais centros culturais e informacionais da Europa.

curadores pelo trabalho desenvolvido neste sentido – como também é, claro, uma celebração do conteúdo por si mesmo” (PUBLIC DOMAIN REVIEW, 2014)⁸⁰.



An Aerial Battle

Figura 9. Retrato de uma batalha aérea nos anos 2000 imaginada por cidadãos dos anos 1899-1900. Fonte: Public Domain Review/Wikimedia Commons.

Os ensaios (Essays conforme consta no site) constituem-se como a terceira parte das iniciativas do Public Domain Review. Tratam-se de artigos quinzenais que visam trazer reflexão acerca dos trabalhos desenvolvidos em cima do ideal de domínio público, trazendo inclusive, novas interpretações e/ou casos curiosos, como o que fora ilustrado neste trabalho a partir da farsa de Mary Toft (ver figura 10).

⁸⁰ Tradução adaptada da seguinte frase: This series aims to be a celebratory spotlight on both the institutions making the exciting steps of openly licensing their digital collections and also the curators that work everyday with such collections – as well, of course, as being a celebration of the content itself.



Figura 10. Obra de William Hogart intitulada Credulity, Superstition and Fanaticism. Fonte: Public Domain Review/Wikimedia Commons.

Até o presente momento foram produzidos 91 ensaios, disponibilizados em temas como arte & ilustrações, poesia, música, ciência & medicina, filosofia, literatura, eventos, religião, mitos & lendas, cultura & história. Estes ensaios ainda trazem um interessante componente cooperativo: são construídos pelos próprios usuários, num publico que varia de escritores profissionais a pesquisadores, acadêmicos e entusiastas

de história, cultura, religião, ciência ou qualquer um dos temas que podem ser tratados a partir do contexto do domínio público valorizado pela publicação. Trata-se de um interessante mecanismo de publicação, uma forma estimulante de trabalhar com a rica, porém ainda relativamente escondida variedade de conteúdos depositados como itens de domínio público, e que começam a ganhar na internet, graças aos trabalhos de digitalização, um importante componente de acesso e visibilidade.

De forma geral, o usuário que tem acesso aos artigos ou ainda aos demais documentos nos acervos do Public Domain Review, conta com um trabalho zeloso no trato com os documentos. Eles são apresentados com um breve resumo que introduz os usuários ao objeto como um todo, permitem também levar a links de projetos que apoiaram e viabilizaram a cessão de imagens, textos, filmes e sons ao Public Domain Review, tornando evidente mais uma vez o aspecto de reverberação cultural, neste estágio um tanto mais institucional entre as iniciativas que apoiam uma cultura livre a partir do domínio público.

Essa mesma reverberação surtiu efeito entre os entusiastas deste novo ideal que toma cada vez mais conta dos meios culturais na internet, graças principalmente as facilidades nos processos de produção, estocagem e disseminação. O jornal britânico *The Guardian*, em sua página na web, saudou o Public Domain Review como uma verdadeira demonstração do poder da curadoria digital na internet. O *Guardian* deixa claro o potencial das atividades cooperativas perpetradas por usuários cada vez mais solidários em gastar parte do seu tempo para trazer conhecimento de forma mais humana, mais democrática e livremente acessível. Evidencia ainda que projetos com o Public Domain Review atendem a demanda de um serviço que capacite os leitores a serem introduzidos por um vasto e paradoxalmente raro universo de conteúdos livres para serem apropriados e utilizados das melhores maneiras possíveis por seus usuários. O blog do Creative Commons também deu destaque do Public Domain Review. Em um post saudando o dia mundial do Domínio Público, Timothy Vollmer, trata a iniciativa como excelente e também evidencia os esforços de tornar facilmente acessível milhares de conteúdos que são colocados em domínio público a cada 1º de janeiro que passa. Dan Cohen, diretor executivo do igualmente ambicioso Digital Public Library of America, em sua conta no Twitter, tratou o Public Domain Review como um dos seus sites favoritos na internet. Também no Twitter, Mora McGregor, curadora digital da British

Library teceu elogios apaixonados⁸¹ à iniciativa, destacando um artigo em especial pela sua peculiaridade.

Os elogios são muitos, os colaboradores, a julgar pela lista de pessoas e instituições que já prestaram trabalho para o Public Domain Review também. Contudo, por ser uma iniciativa sem fins lucrativos, o site precisa de parceiros que ajudem a financiar o trabalho desenvolvido pelo corpo editor da página. A julgar pelas atualizações constantes e pelo incremento cada vez mais rico de colaboradores, talvez ainda não seja problema recursos financeiros para a manutenção do site e dos trabalhos desenvolvidos pelas pessoas que tocam o Public Domain Review.

Entretanto, esta questão levanta relações importantes se levarmos em conta um universo digital que para Anderson (2009) tende cada vez mais a ficar desmonetizado. A economia do grátis para autor parece ser uma tendência, mas esta economia, todavia pode ser entendida como apenas uma primeira camada de uma economia que continuaria trazendo lucros aos agora engenhosos e inovadores homens de negócio da internet. Não parece ser, todavia, o caminho de iniciativas como o Public Domain Review. Neste sentido, tornam-se ainda mais urgentes as discussões e práticas que viabilizem movimentos favoráveis ao domínio público, compreendendo a partir disso a importância destas iniciativas como importantes mecanismos de apropriação, transformação e inovação no campo das ideias; um meio de tornar público séculos de história, de fomentar novos estudos, atualizar conhecimentos, celebrar e valorizar produções culturais de inestimável valor; trazer novos usuários, enriquece-los com conteúdos deste inimaginável mundo que apresenta o curioso, o surreal, o belo, o mágico, o relativamente conhecido e o absolutamente desconhecido. O caminho para um ambiente propício as inovações, que reforcem os laços cooperativos de solidariedade, participação e reconhecimento, passa necessariamente por iniciativas como o Public Domain Review. Pois conforme dito pelo Departamento de Economia da Universidade de Maine⁸², “este jornal gratuito online nos lembra como ser uma boa

⁸¹ Nora McGregor em sua conta se expressou da seguinte maneira: Oh Public Domain Review how I lovethee. Anyone up for naked tennis?! (Em tradução livre: Oh, Public Domain Review, como eu te amo. Alguém a fim de jogar tênis pelado?) A alusão a jogar tênis nu se dá pelo link que se segue logo após seu comentário. Trata-se de um artigo “Tennis withMuybridge” (1887) de pessoas fotografadas enquanto jogavam tênis, um delas, inclusive, pelada. O post de Nora e o link para o artigo do Public Domain Review “Tennis withMuybridge” podem ser vistos através do seguinte link: <https://twitter.com/ndalyrose/statuses/223445325677989888>.

⁸² Link com o testemunho: https://twitter.com/tweet_eco/status/281873233211449344.

pessoa e por que ser uma boa pessoa”. A colaboração livre e compartilhada no fim é a chave de tudo.

3.4. Jamendo: a experiência coletiva da música em domínio público

Este trabalho procurou dar sentido às atividades paralelas conhecidas como “pirataria” a partir de novos significados, procurando antes compreendê-la como uma das possíveis formas de só buscar, participar e disseminar conteúdos culturais. Foi muito mais um entendimento de suas possibilidades culturais e sociais, identificado sob o aspecto de um intenso movimento cultural protagonizado por seus usuários, que hoje, graças ao incremento e disponibilidade das ferramentas de produção, se apropriam dos processos de uma cadeia cultural outrora profissionalizada. Como tal, essa pirataria simboliza o ideal coletivo de cultura livre, que redefine conceitos e lugares para o domínio público.

O universo musical dentro deste contexto é, muito provavelmente, o mais polêmico. Se os embates travados por bandas como o Metallica em busca da proteção dos seus direitos chocam e até mesmo punem seus fãs, são também um forte indicativo da incessante atividade disseminada, tomada de assalto pelos usuários, que desempenham papéis distintos daqueles que se apropriam dos meios de produção e dos próprios conteúdos para desenvolver e ampliar um mercado paralelo. Essa “pirataria social” é, fundamentalmente, um componente aditivo, promocional e cooperativo.

De certa forma, a indústria musical parece ter tomado ciência de que a luta contra este ímpeto cooperativo da pirataria não será tarefa fácil; ela parece até mesmo disposta a baixar a guarda. Não se trata, naturalmente, de disponibilizar seus mais ricos e variados acervos em domínio público. Eles ainda se constituem como interessante componente na soma final dos lucros, ainda que muitos estejam soterrados no meio das obras de maior valor, na cultura dos hits de Anderson (2006). Tampouco é fazer vista grossa aos inúmeros sites e programas que hospedem conteúdos protegidos pelos direitos autorais; os insucessos dos Projetos de Lei SOPA e PIPA trataram de sepultar, por hora, o ímpeto coercitivo que ainda está impregnado nas entranhas da indústria do copyright, mas não se pode deixar enganar: diariamente milhares de conteúdos são retirados do ar para serem colocados no dia seguinte, para posteriormente serem retirados mais uma vez e assim seguir o interminável ciclo, só um dentre tantos outros exemplos do esquema de ampulheta que parece retratar o universo cultural na internet.

Mas tentar entender o mercado fonográfico no meio digital - pois realmente existe potencial para explorar um mercado em meio ao caos propagado pela pirataria - é um passo fundamental para oferecer produtos em termos acessíveis e cativar um público que outrora já foi responsável por vendas superiores a casa dos 30 milhões de discos e CDs.

As vendas individualizadas no iTunes e produtos derivados; os serviços premium oferecidos, por exemplo, pela Rhapsody e os serviços gratuitos do LastFM, na verdade muito mais um esquema de rádio personalizado do que um componente que permita o download de músicas, atestam para modificações fundamentais no modo como se pensa música a partir da internet. Até mesmo os vídeo games, hoje em dia verdadeiros centros de entretenimento, disponibilizam serviços musicais para seus assinantes a partir da internet como, por exemplo, o Xbox Music e o Sony Music Unlimited.

Mas dentre todas as possibilidades, uma em especial se destaca: o Jamendo. Ele atenta para duas condições duplamente importantes no atual cenário musical na internet, apropriada tanto por usuários quanto por músicos: trazer música gratuita, reforçando o ideal de cultura livre a partir da grande rede; e fortalecer os laços comunitários de entusiastas musicais a partir do incremento das atividades do cenário alternativo.

Criado em 2005, o Jamendo⁸³ apresenta no cerne de suas características a utilização das licenças Creative Commons. Estas são licenças que se opõem ao claro modelo adotado pelo copyright que visa à proteção a partir do fechamento das obras. Contudo, as licenças Creative Commons estabelecem gradações a partir das quais permitem do mais amplo até o mais restrito direito de reprodução das obras protegidas por ela.

Os usuários podem a partir do site⁸⁴ (figura 11) acessar mais de 430 mil músicas de 30 mil artistas espalhados em mais de 150 países. Graças às licenças atribuídas pelos artistas, os usuários podem ouvir, baixar, reproduzir publicamente e até mesmo utilizar em peças comerciais, filmes e trabalhos, desde que sejam respeitados os limites das licenças e, naturalmente, as condições de autoria. Desde 2005, foram mais de 2,2 bilhões de músicas ouvidas; mais de 177 milhões de downloads! Números extraordinários se pensarmos o público alvo e uma comunidade que, embora ampla,

⁸³ O nome Jamendo tem uma particular curiosidade: trata-se da junção das palavras “jam” (relativa as *jam sessions* musicais) e “crescendo”.

⁸⁴ Página do Jamendo: www.jamendo.com

não goza das mesmas condições de disseminação e promoção das grandes indústrias (pelo menos em teoria). Trata-se de um verdadeiro empreendimento coletivo de usuários para usuários!

O acesso ocorre de maneira simples e prática, embora se deva salientar que as versões anteriores do site, curiosamente apresentavam menus e formato mais intuitivo. Entretanto, as opções ainda estão todas lá, presentes e bastante convidativas. As músicas podem ser procuradas por gênero, artistas, países, modelos de licença Creative Commons ou ainda mesmo por título de música ou parte dela.

The screenshot shows the Jamendo profile for Brad Sucks. At the top, there are navigation links: Discover, Search, Radios, My Music. Below that are social sharing options: Share, Embed, Donate, and Become a fan. The artist's name 'Brad Sucks' is prominently displayed with social media icons for Facebook (351 likes), Twitter (8+1), and YouTube (17). The profile includes the genre 'rock, electronic', origin 'Canada - Ottawa', website 'http://www.bradsucks.net/', and 'In existence since: 01/01/2001'. A table of 'Most Popular Songs' is shown with columns for song title, duration, and listen count. Below the table are album recommendations like 'Guess Who's a Mess' and 'Out of It'. A sidebar on the right suggests other artists like Vincent Karaboulad, EspantoMusic, Alex Lisi, OBE360, and Fallaz de origen.

Song Title	Duration	Listen Count
1. Making Me Nervous	2:39	420643 listens
2. Look And Feel Years Younger	4:40	209106 listens
3. Finding My Brain	3:59	145177 listens
4. Bad Attraction	3:15	114741 listens
5. Dropping Out Of School	3:43	263139 listens
6. Sick As A Dog	3:16	98773 listens
7. Borderline	3:16	78731 listens
8. I Think I Started A Trend	3:06	71273 listens
9. Never Get Out	2:07	70655 listens
10. Overreacting	3:34	63145 listens

Figura 11. Página de apresentação da banda canadense Brad Sucks. Fonte: Jamendo

Algumas novidades recentemente integradas ao site do Jamendo tratam do login através das redes sociais Facebook e Google Plus, que permitem não apenas o acesso facilitado, mas a oportunidade de comentar, indicar e compartilhar mais facilmente as descobertas musicais do universo alternativo do Jamendo; e também as rádios pré-selecionadas a partir de (sub)gêneros musicais como rock, metal, pop, blues, jazz, hip-hop, entre outros.

Outra grande novidade, principalmente para os artistas que expõem seus trabalhos no site é o modelo Jamendo PRO, destinado ao licenciamento das músicas para peças publicitárias, filmes, séries, jogos de vídeo game. Os interessados podem pagar um valor fixado pelo site e utilizar um acervo particular com mais de 150 mil

músicas. Entre as empresas que já utilizaram deste serviço, constam nomes como a Ford, HTC, Sony, Marriott, Nike, Subway, Dior, Microsoft e Samsung. Trata-se, inclusive, de uma forma de financiar as atividades artísticas dos participantes da comunidade do Jamendo, colaborando para futuras gravações, shows e até mesmo um interessante componente intermediário entre os artistas e as grandes gravadoras.

O Jamendo pode não ter sido a primeira iniciativa a proporcionar um universo cooperativo para o compartilhamento da música; o MySpace, por exemplo, já no início dos anos 2000 fazia sucesso por permitir que artistas disponibilizassem músicas através de seus canais. Muitas bandas e cantores de reconhecido sucesso inclusive antecipavam músicas de trabalho (os singles) através da rede social. Contudo, o mérito do Jamendo é fazer desta atividade compartilhada um exemplo na disseminação e utilização livre da música e de um modelo, que se num primeiro momento não serve as grandes gravadoras com seus artistas da moda, pode perfeitamente funcionar com bandas e artistas do cenário independente - grupo do qual a maioria esmagadora dos membros do Jamendo fazem parte - e também com artistas que já não gozam do mesmo prestígio e reconhecimento de antigamente, ao menos por parte das grandes gravadoras que os relegam ao esquecimento quando banem das lojas catálogos riquíssimos de artistas influentes dos anos 50, 60, 70 e mesmo dos anos 80 e 90.

O modelo de licenciamento do Jamendo PRO é um ponto fundamental que permite compreender que até mesmo a música grátis pode gerar lucros. Neste caso para os artistas, que podem se ver cada vez menos tentados a entrar desesperadamente no modelo dos hits da indústria fonográfica. Mas até mesmo as gravadoras poderiam fazer jus ao modelo criativo do Jamendo.

Anderson (2009), ao tratar de um novo modelo econômico baseado no grátis, o identifica como grande componente nos modelos de negócios de algumas empresas, até mesmo destacando um potencial para crescimento e incremento das atividades ligadas principalmente a cultura. Ele situa o modelo econômico do grátis em 4 grandes categorias, “duas antigas, mas que estão evoluindo, e duas que estão surgindo com a economia digital” (ANDERSON, 2009, 20). Tais categorias são:

1. **Subsídios cruzados diretos:** baseado na indução, onde um determinado produto possibilita a compra de outro;
2. **O mercado de três participantes:** um dos mais populares, baseado principalmente nas ações de anunciantes que se vinculam a um determinado produto;

3. **Freemium:** modelo muito explorado no mundo dos jogos e demais softwares, sendo um dos mais comuns da internet. Permite a experimentação do produto por tempo determinado permitindo posteriormente a possibilidade de compra ou benefícios exclusivos do produto;
4. **Mercados não monetários:** mercado baseado principalmente pelos princípios de coletividade, solidariedade e compartilhamento.

O Jamendo neste modelo proposto por Anderson, atua na quarta categoria, independente do seu modelo Jamendo Pro. A indústria fonográfica por sua vez pode atuar nos outros três. Por exemplo: na categoria dos subsídios cruzados, a compra de um CD, DVD ou ainda mesmo de ingressos para shows pode trazer prêmios como CDs, DVDs, acesso a material exclusivo nos sites, tardes com os artistas, etc; a categoria Freemium pode dar direito a um catálogo variado que pode ser complementado através de uma assinatura que dê direito a músicas exclusivas, gravações de ensaios, apresentações, covers, B-sides, entre outras coisas; a categoria do mercado de três participantes talvez seja o de maior potencial. No Brasil, o modelo ganhou vida através do Trama Virtual.

O Trama Virtual funcionava praticamente nos mesmos moldes do Jamendo, ou seja, tratava-se de uma comunidade para valorizar e disseminar o cenário da música independente brasileira. Contudo, o Trama Virtual apresentava uma diferença fundamental: o patrocínio que permitia a remuneração por downloads. Um valor específico era estipulado todo mês através de empresas que apoiavam a causa dos novos talentos musicais e partir disso a renda era dividida entre todos os artistas com downloads recebidos no mês. O valor final poderia não ser dos mais altos, haja visto que eram mais de 204 mil músicas e 78 mil artistas, mas a iniciativa, assim como o Jamendo, facilitou o acesso a um canal tanto para usuários e artistas se expressarem, tendo na música o seu ponto de celebração.

A Trama também adotou um modelo semelhante com alguns dos principais artistas do selo. O Trama Álbum Virtual partia basicamente da mesma premissa: O patrocinador vincula sua marca a um determinado artista em busca de publicidade, viabilizando assim a produção, divulgação e distribuição do disco. Ao artista cabe disponibilizar o álbum de graça para download e apreciação do público, que através do site do Trama Álbum Virtual pode baixar todo o álbum ou as músicas da sua preferência. Atualmente a iniciativa conta com 23 artistas e bandas e mais de 100

discos. No seu portfólio existem nomes conhecidos no cenário musical nacional como Elis Regina, Nazi, Ed Motta, Cachorro Grande, Leci Brandão, Jair Rodrigues, entre outros.

Estes são apenas alguns exemplos de modelos que podem compor a partir do grátis um novo panorama no modelo de negócios para a música. Não se espera com isso abdicar do modelo tradicional, voltado à venda de CDs e DVDs. Trata-se antes de um componente aditivo para a indústria fonográfica e uma saída economicamente viável e amplamente disseminável para o potencial do cenário alternativo.

O Jamendo a partir destas questões provavelmente não irá mudar sozinho o mercado musical. Antes, trata-se de um caminho distinto para milhares de artistas que lutam justamente para um dia fazer parte dos grandes selos musicais. Ainda que as vendas de discos tenham caído vertiginosamente, segundo estudos de Lessig⁸⁵ (2004) e Herschmann e Kischinhevsky⁸⁶ (2005), os contratos assinados com as grandes gravadoras ainda representam certa estabilidade e uma oportunidade igualmente forte para disseminar um trabalho; acrescido destes contratos, as turnês, shows e até mesmo a possibilidade licenciamento de produtos podem ajudar a compor uma interessante fonte de renda para os artistas⁸⁷.

Contudo, não se deve subestimar o potencial das novas ferramentas cooperativas instituídas a partir dos domínios da internet, o que por si só agrega uma rica e diversa comunidade ativa de usuários que agora também são produtores. Neste sentido a “internet e a digitalização representaram, juntas, o início de uma forma completamente nova de distribuição e de consumo de música a qual nenhum ator do mercado de música pode ficar indiferente” (GPOPAL, 2010, p. 10). Lessig (2004) aponta na mesma direção, pensando a internet como parte fundamental da vida cotidiana do indivíduo, provocando

⁸⁵ Segundo Lessig: Em 2002, a RIAA relatou que as vendas de CD caíram em 8,9%, de 882 milhões para 803 milhões de unidades; o faturamento caiu em 6,7%. Isso confirma uma tendência dos últimos anos. A RIAA culpa a pirataria na Internet pela tendência, embora haja muitas outras causas que poderiam ser consideradas para essa queda. A SoundScan, por exemplo, relata uma queda de mais de 20% no número de CDs lançados desde 1999. Não há dúvida que isso conta para uma parte das perdas em vendas, Os aumentos de preços também contam como parte dessa perda. “De 1999 a 2001, o preço médio do CD subiu em 7,2%, de 13,04 dólares para 14,19 dólares”. A competição com outras formas de mídia também conta como parte dessas perdas (LESSIG, 2004, p. 64).

⁸⁶ Segundo os autores: A indústria fonográfica vem encolhendo ano a ano em termos mundiais, mas no Brasil o processo tem sido mais agudo. Entre 1997 e 2003, a retração nas vendas chega a 50% em valores nominais. No mesmo período, a participação do mercado ilegal atingiu 52% do total, num setor que faturou R\$ 601 milhões em 2003 — somando CDs, DVDs e vídeos musicais (HERSCHMANN; KISCHINHEVSKY, 2005, p. 5).

⁸⁷ Bandas como o Foreigner, Kiss, Aerosmith, entre outras, possuem um amplo catálogo de produtos licenciados. Vão de camisas e bonés até mesmo passando por cervejas e preservativos.

mudanças técnicas, mas também culturais de impacto destacado na sua produção e assimilação.

Trata-se de valorizar movimentos como o Jamendo, disseminá-lo não apenas como interessante meio de se obter música de qualidade de forma livre e gratuita; é também, compreender o potencial e o impacto causado pelas iniciativas que legitimam os conceitos de cultura livre e domínio público, movimentos que ajudam até mesmo a compreender que as causas da pirataria, antes de dolo material, é, fundamentalmente, uma forma de valorização das manifestações culturais.

3.5. Quadrinhos e internet

A Panini, através da Panini Comics e Panini Books, é atualmente no Brasil a responsável pela distribuição das publicações dos dois gigantes dos quadrinhos DC Comics e Marvel Comics. Através de uma parceria com a Salvat, a Panini Comics vem distribuindo quinzenalmente nas bancas de todo o Brasil a “Coleção Oficial de Graphic Novels da Marvel”, composta de 60 fascículos a um preço muito convidativo: R\$ 29,90⁸⁸. O trabalho gráfico é impecável. Capa dura, folhas resistentes, bem impressas e diagramadas; chegam às bancas com o inconfundível cheiro de tinta, como se estivessem recém-saídas do prelo. Diluídas em 120 semanas, poucos mais de 2 anos, num intervalo de tempo que permite poupar o bolso dos aficionados em comparação com publicações da mesma natureza que saem semanalmente, a coleção que reúne as melhores publicações da Casa das Ideias se tornou um sucesso instantâneo.

A ideia original era disponibilizar as histórias somente nos estados de São Paulo, Rio de Janeiro, Minas Gerais e Paraíba. Mas a demanda, e evidentemente as reclamações, foram tão grandes que tornariam a distribuição nacional questão de tempo. Rapidamente a página brasileira da Salvat no Facebook (Salvat Marvel Graphic Novels) foi tomada por aficionados em quadrinhos, ávidos em por as mãos na compilação que envolve histórias como “Demolidor: A Queda de Murdock”, “X-Men: A Saga da Fênix Negra”, “Capitão América: Soldado Invernal”, “Guerra Cívil”, entre outros.

O apelo dos usuários-leitores é só uma entre tantas outras facetas da internet. Neste caso, demonstrou que um agrupamento coletivo desterritorializado pode propor, apelar ou ainda sugerir modificações no modelo comercial adotado previamente pela

⁸⁸ Para chamar a atenção, o primeiro fascículo, “Homem Aranha: de Volta ao Lar” saiu por apenas R\$ 9,90.

Salvat. É uma interferência em que todos ganham. Os usuários por terem acesso às publicações de qualidade de seus super-heróis favoritos E a Salvat/Panini pela prospecção de um gigantesco público leitor, o que permite, inclusive, novas estratégias de vendas, lançamentos regulares e ações que aproximem um público potencial tão rico e variado.

Contudo, se prestarmos mais atenção, a publicação seriada destes 60 fascículos apresenta outras questões que dizem respeito à possibilidade de introduzir a novos leitores os prazeres da arte sequencial, fenômeno literário que há mais de dez anos vem sendo catapultado pelas produções cinematográficas em sequência; e, principalmente, a valorização histórica das HQs de super heróis, num universo que continua sendo em grande essência, referência e meio de manifestação para algumas questões políticas, sociais e culturais da contemporaneidade. Talvez o grande exemplo que ilustre a questão seja a criação, em 1941, do Capitão América, um verdadeiro símbolo norte-americano de resistência e oposição à ameaça Nazista e conseqüentemente à guerra ao terror.

Ainda que importantes para a valorização das HQs como manifestação cultural, da história dos quadrinhos e dos super heróis em si como elemento crucial para sua disseminação e prospecção de novos públicos, estes fascículos tocam somente a “ponta do iceberg”; cobrem somente uma ínfima parte deste vasto universo literário, o que acaba determinando uma escolha pautada nos hits, nos marcos do gênero, e que deixam de lado obras de valor inestimável, subestimadas pelos números de vendas, mas igualmente queridas pelos fãs e entusiastas.

Mas será possível cobrir de maneira uniforme e facilmente acessível mais de 70 anos de história? Afinal, tratam-se de inúmeros personagens; heróis e vilões que além de protagonizar uma mesma publicação, aparecem ainda em outras, se relacionam com os demais personagens e causam conseqüências as vezes catastróficas nos arcos de história ou de todo o universo (ou multiverso, se entrarmos nas teorias argumentativas que sustentam as peculiaridades dos quadrinhos).

Tomemos, por exemplo, o arco de história da Marvel conhecido como “Guerra Cívil” (2006/2007). Ele é conseqüência direta das sagas “Vingadores: A Queda”⁸⁹,

⁸⁹ Esta saga apresenta a dissolução dos Vingadores a partir de acontecimentos catastróficos causados por uma espécie de ilusão que a Feiticeira Escarlata, mutante com o dom de alterar a realidade, infligiu em si mesma, quando foi levada a crer que seus filhos haviam morrido. As conseqüências desta ação causaram a invasão da raça alienígena Kree, a destruição da mansão sede do grupo e a morte de três de

“Dinastia M”⁹⁰, “Dizimação”⁹¹ e “Guerra Secreta”⁹². A história trata das consequências de uma catástrofe causada por um grupo de heróis conhecidos como Novos Guerreiros, que registram suas façanhas num bizarro reality show que retrata o cotidiano da luta contra o crime. Ao descobrir o paradeiro secreto de quatro fugitivos da Ilha Ryker⁹³, os heróis partem para o conflito aberto, vividamente registrado pelas câmeras do programa. Num dado momento, Nitro, um dos fugitivos da Ilha Ryker, ao ser abordado por Namorita, membro dos Novos Guerreiros, causa uma enorme explosão na área residencial em que a batalha era travada, matando mais de 800 pessoas, muitas delas crianças.

Esta catástrofe intensifica os debates sobre a necessidade dos super heróis portarem um registro de trabalho e receberem treinamento governamental para o exercício das suas atividades, o que conseqüentemente exporia suas identidades ao público, revelando ao mundo os rostos por de trás das mascaras. O que era apenas discussão acaba virando um projeto de lei, que sem dificuldades para passar pelo Congresso, é aprovado, causando a cisão dos heróis que concordavam com a medida e os que eram contra.

No grupo pró-registro constam Homem de Ferro, Homem Aranha, Quarteto Fantástico, Homem Formiga, Vespa, entre outros; enquanto que o grupo contra o

seus integrantes: Visão, Homem Formiga (o segundo a usar a identidade, a bem da verdade) e o Gavião Arqueiro.

⁹⁰ “Dinastia M” é a continuação direta dos acontecimentos de “Vingadores: A Queda”. Na história, após ser resgatada por seu pai, Magneto, a Feiticeira Escarlata retorna para a ilha de Genosha, refugio natural dos mutantes, onde recebe ajuda de Charles Xavier. Os ex-Vingadores aparecem na ilha para confrontar Magneto e Xavier acerca do futuro da Feiticeira, quando de repente um clarão envolve a todos. Os heróis acordam em uma espécie de realidade alternativa, completamente oposta de suas vidas tradicionais. Wolverine, um dos muitos heróis afetados, recobra os sentidos e a memória e empreende uma corrida contra o tempo para reverter os males causados por esta mudança drástica da realidade. Com ajuda de Layla Miller, Wolverine (que nesta realidade alternativa tinha se transformado num agente da Shield) consegue reverter o quadro e recuperar a memória de seus colegas. Ao se confrontar com a Feiticeira Escarlata, aparentemente a responsável pela manipulação temporal, os heróis se deparam com uma série de imprevistos. Tendo conseguido escapar, a Feiticeira é perseguida por Dr Estranho que a confronta e percebe que Pietro, irmão da Feiticeira Escarlata, tinha a manipulado. O Gavião Arqueiro, que neste universo alternativo estava vivo, acerta a Feiticeira. Por seu turno, Magneto confronta e mata seu filho, mas é ressuscitado pela Feiticeira que em outro dos seus acessos, retira os poderes de 90% dos mutantes.

⁹¹ A história de “Dizimação” gira em torno dos desdobramentos da “Dinastia M”. Explora os exatos 198 mutantes restantes após o genocídio causado por Wanda, a Feiticeira Escarlata.

⁹² “Guerra Secreta” trata das consequências da empreitada montada por Nick Fury, agente da S.H.I.E.L.D. Ele reúne uma super equipe de heróis que, sem autorização do governo, atacam a pequena nação da Letônia, presidida por Lucia von Bardas. A história, de fato, acontece anos depois, numa série de atentados terroristas realizados contra os heróis que secretamente invadiram a Letônia, numa clara referência à guerra ao terror propagada pelo Governo Bush.

⁹³ Uma prisão para super vilões.

registro, liderado pelo Capitão América, contava com membros como o Demolidor, Luke Cage, Pantera Negra, Visão e Hercules.

A história toda gira em torno da polarização⁹⁴ do grupo de super heróis, da marginalização do grupo anti-registro e da consequente caçada exercida principalmente pela S.H.I.E.L.D. contra o grupo rebelde do Capitão América. A história é pontuada por momentos de tensão, como a revelação pública de que Peter Parker era o Homem-Aranha; discussões ideológicas, como as travadas entre Tony Stark e Steve Rogers acerca da questão das identidades e da influência política do governo dos Estados Unidos; e batalhas entre heróis, sendo que a mais marcante leva ao falecimento de Golias, membro do grupo liderado pelo Capitão América, fatalmente atingido por um clone furioso de Thor usado como arma de destruição⁹⁵ por Tony Stark.

O mais interessante desta obra⁹⁶, dividida em 7 capítulos/volumes, é que existem ainda outros 99, que espalhados numa dada ordem, permitem compreender em termos precisos o impacto desta cisão e das consequências da lei de legalização das atividades heroicas no universo Marvel. São histórias extremamente importantes, necessárias e cruciais para os desdobramentos do arco da “Guerra Cívil”.

Por exemplo: os acontecimentos que entremeiam o primeiro e o segundo volume de “Guerra Cívil”, são recheados por histórias fundamentalmente intrínsecas ao arco principal como “She Hulk” (vol. 8), “Marvel Spotlight”, “AmazingSpider-Man” (vol. 532), “Wolverine” (vol. 32), “Thunderbolts” (vol. 103) e “Civil War Frontline” (vol. 1). A mesma relação segue entre os volumes dois e três, três e quatro e assim sucessivamente.

Para o amante dos quadrinhos, e muito provavelmente um ávido colecionador, isso talvez não seja um problema. Mas e para o leigo, ou o recém-empossado entusiasta da arte sequencial, o que fazer? A coleção da Salvat, uma interessante iniciativa, deve-se sempre ressaltar, não irá cobrir o arco completo da Guerra Cívil. Ora, dada à impossibilidade de recorrer à coleção da Salvat e da provável indisponibilidade de estoque nas bancas, livrarias e lojas especializadas, o entusiasmado leitor recorre à internet. Mais precisamente aos sites de compartilhamento onde uma comunidade viva

⁹⁴ Procurados por Tony Stark (Homem de Ferro), os X-Men, na figura de Emma Frost e Wolverine, optam pela neutralidade, muito por causa das reminiscências de Genosha e a indiferença dos heróis não mutantes à questão.

⁹⁵ Para se ter noção de como as histórias reverberam dentro do universo Marvel, no arco de história “Thor: Renascer dos Deuses”, o herói asgardiano questiona a lealdade e a moral de Tony Stark por ter violado e desrespeitado o seu velho amigo.

⁹⁶ Roteiro de Mark Millar e ilustrações de Steve McNiven

de leitores disponibiliza, compartilha e dissemina as histórias em quadrinhos de forma rápida, prática e melhor: gratuitamente.

Ainda que as editoras estejam voltando suas atenções para as publicações da chamada “Era de Ouro”⁹⁷ dos quadrinhos, republica-las todas novamente, dando o inconfundível apelo nostálgico e o trabalho editorial adequado talvez não fosse a melhor das decisões. Primordialmente porque são muitas as histórias, milhares, na verdade, que se misturariam à enxurrada já presente das histórias atuais; o custo intrínseco seria demasiado arriscado tanto para os produtores quanto para seus leitores; e finalmente, a limitação física tratada por Anderson (2006) seria um dos maiores problemas: num universo cultural baseado na estrutura de hits, como mensurar, entre as histórias presentes e atuais, aquela com maior potencial de venda e, conseqüentemente, maior margem de lucro e espaço na prateleira?

Entretanto, algumas iniciativas que resgatam a aura dos quadrinhos nos seus velhos tempos ainda existem, como a “Biblioteca Histórica da Marvel” e o “Arquivo de Casos Inexplicáveis” relativos ao universo do Batman. Trata-se de uma compilação organizada por Grant Morrison, de histórias produzidas num dos períodos mais surreais do herói de Gotham (1951 a 1964). Um verdadeiro contraste em relação às histórias estabelecidas a partir da criação de Bob Kane, com um apelo muito menos fantástico e mais real. Segundo Morrison (2009),

A maior parte dos fãs do Batman prefere ignorar as histórias surreais e estranhas daquela era – e por um bom motivo, já que eles tendem a violar algumas regras básicas do ‘mundo real’ que ajudam a tornar as aventuras do Batman convincentes para um público mais velho e sofisticado. Apesar disso, o fato de o Batman ter sido capaz de sustentar quase uma década desta estranheza toda sem perder o seu apelo sugere para mim que existe alguma importância em revisitar esse período da vida do Morcego; um período em que a constante exposição ao veneno do Coringa ao gás do medo e outros produtos químicos poderosos que perturbam a mente, estavam começando a cobrar seu preço. Esse material reprimido, em sua maioria apagado da história oficial do Batman, tornou-se uma rica fonte de inspiração para mim, e permitiu que eu enxergasse o personagem de um ponto de vista bem diferente (MORRISON, 2009, p. 7).

A inspiração para Morrison veio em montar um pano de fundo que lhe propiciasse desenvolver uma das mais aclamadas histórias do Batman, o arco “Descanse

⁹⁷ Período que compreende os anos de 1938 até meados dos anos 1950, onde as histórias em quadrinhos gozaram de grande popularidade. Foi neste período que as publicações foram alavancadas, muito principalmente pelo surgimento do super heróis.

em Paz”. Contudo, casos como os da “Biblioteca Histórica da Marvel” e do “Arquivo de Casos Inexplicáveis” são apenas pouquíssimas evidências deste resgate histórico e da valorização destas produções culturais que, contudo, são celebradas por seus usuários na internet.

Sites como o HQ Online, disponibilizam em tela histórias não apenas da Marvel e DC, mas também de editoras como a DarkHorse (Conan, o Bárbaro, 300, Hellboy), Vertigo (Sandman, Vampiro Americano, Hellblazer), Image (The Walking Dead e Spawn) e Wildstorm (ResidentEvil e Wildcats). Os efeitos da reverberação cultural do site podem ser mensurados pela quantidade de usuários presentes na página do HQ Online no Facebook. São mais de 11 mil usuários que a cada nova edição disponibilizada, clamam por mais, ansiosos por novas descobertas, releituras e interpretações.

Mas o grande ponto a ser analisado trata não de um site específico, mas de uma organização fragmentada de entusiastas que disponibilizam todo o acervo histórico de Marvel e DC Comics. São arquivos gigantescos em torrent, contendo histórias até mesmo anteriores à existência do Super Homem, tido como o primeiro super herói da história, como as da “New Comics” (figura 12), repleta de breves histórias, tirinhas a bem da verdade, como as do Jibby Jones, Sir Loin of Beef, Sagebrush n’ Cactus, Dickie Duck (figura 13), entre outros.



Figura 12. New Comics. Fonte: New Comics.

O valor histórico intrínseco destas obras é inestimável. Representam ainda um aspecto tratado por Almeida (2005) a partir do conceito de juvenização de Furedi (2004). Tal noção pode ser relacionada a um dos papéis centrais da internet na exposição ou até mesmo da criação dos nichos culturais que desafiam o estabelecimento legal da indústria cultural que determina o que deve ou não estar em evidência. Trata-se de uma constatação de que o fenômeno nostálgico dessa juvenização simboliza a importância, a relevância e a condição histórica da cultura que ao que parece vem se tornando um bem cada vez mais efêmero.

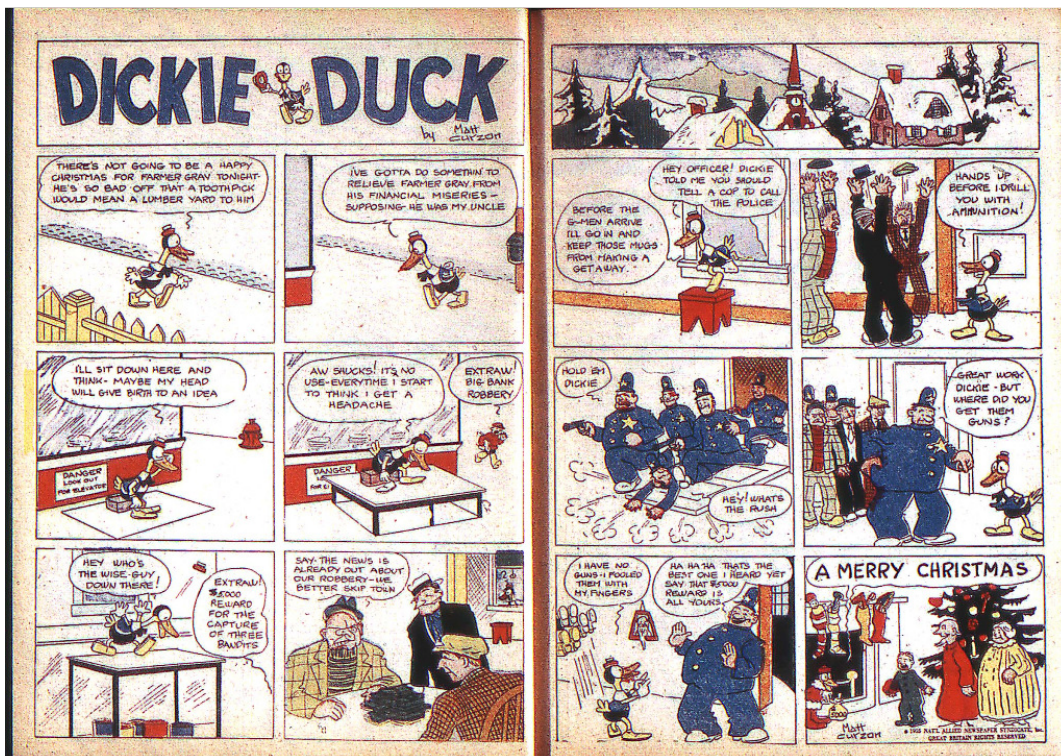


Figura 13. Dickie Duck. Fonte: New Comics.

Trata-se ainda trata da interessante relação estabelecida a partir “da dinâmica de associação de aficionados em torno destas manifestações culturais” (ALMEIDA, 2009, p. 192). Existe aqui o mesmo princípio de desintermediação do qual Levy (2000) compreende os usuários como agentes fundamentais de transformação no meio digital. Almeida em sentido semelhante trata da vinculação a atividade crítica como componente de mediação entre usuários e os produtos culturais; o que com o advento da internet, das comunidades virtuais, redes sociais e até mesmo da pirataria configuram novos sentidos a este movimento crítico, inserindo os usuários como participantes

ativos nos processos de troca e reconhecimento. “Se, no passado, coube à crítica fazer a mediação destas informações para o público melhor compreender as obras, agora, muitas vezes, é uma parcela do próprio público que se propõe a assumir essa tarefa” (ALMEIDA, 2009, p. 193). Trata-se de uma dissolução, ou ainda um deslocamento de um dado ambiente/personagens “especializado” que a partir da internet se ramifica em outros ambientes, desta vez “amadores”.

As aspas entre os termos ocorrem justamente porque não condizem em seus significados à representatividade dos papéis atuais. Seriam mais uma forma de interpretação de um senso comum estabelecido pelos meios tradicionais de comunicação que eliminam os usuários deste processo. Contudo, o interesse, a devoção, o reconhecimento (em relação aos objetos e a outros usuários) solidificam essa condição crítica nos usuários; e por mais contraditório que possa parecer, a fragmentação da estrutura de redes permite o agrupamento de sujeitos que interagem, remodelam e fortalecem essa atividade crítica de maneira cooperativa, condição reforçada pela atividade baseada no entendimento da pirataria social quando estes usuários tornam públicas mais de 70 anos de histórias em quadrinhos.

A apropriação não ocorre apenas a partir dos produtos, das histórias em quadrinhos em si. É também, uma construção coletiva em torno deste vasto universo, que reúne usuários-leitores em torno de mecanismos de disseminação a partir das páginas wikia. Tanto Marvel⁹⁸ (figura 14) quando DC Comics⁹⁹ possuem páginas riquíssimas desenvolvidas primordialmente pela união dos usuários; um importante componente aditivo tanto na busca pelas cópias digitalizadas, quanto ainda pelos produtos lançados semanalmente, disponíveis em bancas, livrarias e até mesmo em sebos. É uma relação próxima ao que Sennett (2013) identifica como “ganhar-ganhar”, medida pela cooperação e reciprocidade.

Todos podem sair ganhando: leitores em potencial pela infinidade de opções trazidas a público por outros leitores; estes ganham em colaborar para o fortalecimento dos quadrinhos enquanto manifestação cultural e pelas relações sociais que podem surgir a partir do relacionamento com novos e velhos leitores; a comunidade de

⁹⁸ A Marvel Database, página colaborativa que reúne artigos do universo Marvel possui mais de 125 mil artigos (escritos em inglês).

⁹⁹ A DC Comics Database por sua vez abrange um número relativamente menos se comparada com sua “arquirrival” editorial. São 82.515 artigos, que assim como no Marvel Database, podem ser editados pelos usuários. Este apelo, inclusive, ajuda a manter as páginas sempre atualizadas, seja em conteúdo ou ainda na diagramação dos textos, que podem ser corrigidos, ampliados, recortados, sempre visando a qualidade, fidedignidade e facilidade em sua leitura.

entusiastas ganha nas propostas de apropriação dos usuários a partir da formação de ambientes de discussão, análise e críticas, ferramentas complementares para o conhecimento como as páginas wikia, que incentivam a criação cooperativa e também as novas descobertas; até mesmo a indústria dos quadrinhos pode se beneficiar; os usuários-leitores podem se sentir tentados a adquirir copias, muitas delas de valorosa raridade, ou ainda edições especiais, como, por exemplo, a edição “DC Deluxe Batman e Filho”, que além do belo trabalho editorial desenvolvido pela Panini, ainda conta com a história “O Palhaço á Meia-Noite”, num plano narrativo e artístico completamente diferente do habitual.

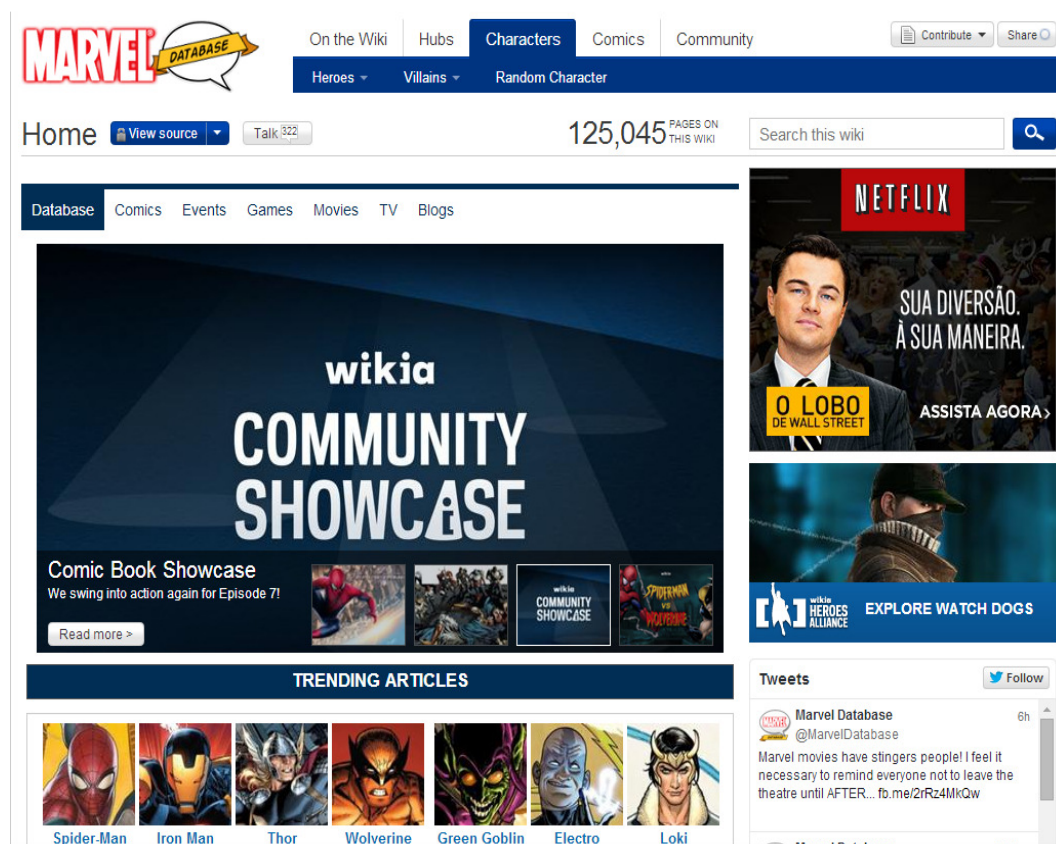


Figura 14. Página principal da empreitada colaborativa Marvel Database. Fonte: Marvel Database

Não fosse o bastante, ainda existe um componente intertextual que fortalece essa riquíssima relação. Para Almeida (2009, p. 189), “a intertextualidade, a citação, a paródia – enfim, o dialogo com as formas já estabelecidas de produção artístico-cultural – configuram um horizonte de expectativas para essa mesma produção”. São produções cinematográficas que tomaram conta das telas de cinema, (re)introduzindo um

subgênero dentro dos filmes de ação. O ápice desta relação ocorreu com o ambicioso projeto liderado pela Marvel Studios na recriação do multiverso sequencial dos quadrinhos para um igualmente surpreendente no universo cinematográfico.

As histórias de O Incrível Hulk (2008), Capitão América: O Primeiro Vingador (2011), Homem de Ferro 1 e 2 (2008 e 2010) e Thor (2011), serviriam de introdução para a apresentação do grupo de super heróis da Marvel conhecido como Os Vingadores. O filme lançado em 2012 foi um sucesso de público e crítica e revelou apenas parte dos desdobramentos que a Marvel quer desenvolver no seu ambiente cinematográfico. Thor 2 (2013), Homem de Ferro 3 (2013) e Capitão América: O Soldado Invernal (2014), são consequências diretas dos acontecimentos de Os Vingadores ao mesmo tempo que servem de prelúdio para os acontecimentos futuros da continuação de Os Vingadores. Ainda neste mesmo universo, em 2014 chega aos cinemas à adaptação de Os Guardiões da Galáxia. A DC, que no universo cinematográfico é representando pela Warner não ficou atrás. Após o sucesso da trilogia do Batman, e o ressurgimento da franquia do Superman, com uma história que se pretende definitiva sobre suas origens, o próximo passo para introduzir os múltiplos universos dos quadrinhos foi dado com o anúncio do filme do Batman vs Superman, por sua vez um prelúdio da aposta mais ousada da Warner: um filme da Liga da Justiça.

Mas um dos mecanismos intertextuais mais interessantes ocorre hoje com os vídeo games. Mais precisamente pela série de jogos produzidos pela Rocksteady e Warner Games: os episódios Arkhan de Batman. Tanto Batman: Arkhan Asylum (2009), Batman: Arkhan City (2011) e Batman: Arkhan Origins (2013) apresentam referências que não se cruzam apenas com os quadrinhos. Trata-se de uma verdadeira epopeia referencial que traz elementos vistos na TV, pelas séries e desenhos clássicos, os filmes e até mesmo aos demais personagens do universo DC.

Os jogadores são bombardeados com referências a todo o momento como, por exemplo, as insinuações de Coringa em relação a sua origem em Batman: Arkhan Origins¹⁰⁰. Trata-se de uma relação explícita com uma das histórias em quadrinhos mais famosas da história: Batman: A Piada Mortal. Outras referências, por seu turno, são muito mais sutis. No mesmo Batman: Arkhan Origins, por exemplo, são várias as referências ao universo DC. No covil do Pinguim, seu clube e museu particular, pode

¹⁰⁰ Alguns dos mistérios escondidos em Gotham City são apresentados neste vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=0pcZTqHik1o&list=TL57rZwa65a1e6ltuHC3t4FVe5ookNaDBu>. O mais interessante é que trata-se de uma publicação original da DC/Warner.

ser encontrada a réplica do navio cargueiro comprado pelo vilão para suas atividades criminosas, chamado *The Final Offer*. Pinguim explica que na verdade, o nome anterior do navio era *Olivia B. Meredith*, referência ao ator *Oliver B. Meredith* (conhecido profissionalmente como *Burgess Meredith*), que interpretou justamente o Pinguim numa das primeiras séries televisivas do *Batman* nos anos 60. Outras referências sutis ainda fazem referência a *Metropolis* (*Superman*), *Central City* (na era de prata, cidade onde se desenvolvia as histórias do *Flash* de *Barry Allen*), *Mersey Island* (referência direta aos acontecimentos do arco de história *A Queda do Morcego*. Esta ilha foi por algum tempo substituída do *Asilo Arkhan* no alojamento dos criminosos mentalmente perigosos), entre outros.

Essas referências, graças às redes sociais e comunidades virtuais, são passíveis de ser decifradas e tornam possíveis interessantes discussões acerca dos significados expressos nas mensagens, dos universos do qual fazem parte e até mesmo tornam possíveis as tradicionais provocações entre os usuários sobre quem achou mais referências. Esta última questão, inclusive, revela um interessante componente investigativo nos jogadores, que por seu turno, torna-se uma interessante ferramenta cooperativa que culmina com os "detonados"¹⁰¹: os jogadores não precisam mais recorrer às publicações especializadas para desvendar seus jogos, encontrar referências (e o universo dos vídeo games talvez seja o mais rico neste sentido) e passar obstáculos. Uma vez que se apropriam dos meios de produção, eles podem prover a comunidade de jogadores com vídeos, podcasts e artigos igualmente ricos em detalhes e qualidade se comparado ao universo editorial especializado; estes por sua vez, ganham novos subsídios para produzir novos e incrementados conteúdos. A relação ganhar-ganhar de *Sennett* prova ser de fato factível.

Um outro ponto interessante é que a distribuição dos quadrinhos pela internet não se dá apenas pela apropriação dos usuário-leitores das suas histórias favoritas. Existe uma crescente comunidade de roteiristas e desenhistas independentes que querem somente disponibilizar o seu trabalho de forma simples e acessível. Utilizam para isso,

¹⁰¹ Detonados são guias explicativos ricamente detalhados que oferecem aos jogadores mapas, explicações, localizações de itens e lugares secretos, tornando mais fácil a exploração pelos jogos. Geralmente atribuídos às publicações especializadas impressas, os detonados ganharam novas configurações graças ao *You Tube*. Os vídeos permitem uma observação mais atenta e detalhada do que fazer para passar determinada fase, achar determinado item ou ainda explorar todas as possibilidades dos mapas, cada vez mais gigantescos e impregnado de detalhes e referências.

as licenças Creative Commons, não impondo barreiras legais a sua utilização por parte dos usuários, desde que, evidentemente, sejam respeitados os princípios de autoria.

Neste cenário efervescente de novidades, destacam as histórias do Hacktoon¹⁰², blog desenvolvido por Karlisson M. Bezerra. O projeto inicial era publicar as tirinhas da série “Nerdson Não Vai a Escola”, mas o projeto cresceu, ganhou outros componentes e histórias. Entre as novas tirinhas, constam “BarrabinBarrabish”, “Self-AwareTelecon” e “Libman&APIboy”. Outro blog, o Petisco¹⁰³, reúne uma série de quadrinhos on-line, também conhecidos como web comics, nos mesmos moldes do Hacktoon. Cada série da petisco é atualizada semanalmente, em dias diferentes, o que acaba configurando uma atualização diária das histórias. As séries da Petisco são “Beladona”, “Calundu e Cacoré”, “Demetrus Dante”, “Valkiria” (figura 15) “Samsara Vortex”, “Homem Grilo & Sideralman”, “Terapia”, “Nanquim Descartável”, “Pocket Comics” e “Nova Hélide”.

Anterior a todas estas obras, a historinha dos Combo Rangers¹⁰⁴ pode ser considerada como a derradeira precursora deste movimento da web comic na internet brasileira. Criada em 1998 por Fábio Yabu, a obra tinha como referência as séries conhecidas como Super Sentai: geralmente produzidas no Japão, estas obras tratam da formação de um grupo de super heróis (geralmente 5), que ao receberem poderes especiais, passam a combater o crime (principalmente ameaças intergalácticas¹⁰⁵). Power Rangers, Troopers, Winspector, Kamen Raider e Changemamn fazem parte desde universo.

Combro Rangers misturava um estranho e escatológico senso de humor¹⁰⁶ com um leve toque de romance, drama e mistério; fez tanto sucesso que motivou a migração da internet para as publicações impressas, dando início a uma nova fase da série. Na internet, por sinal, as fases foram 3: A Bolinha (de humor inocente e descompromissado, com linhas simples e muito coloridas), A Fase Zero (um interlúdio narrativo, com abordagens menos engraçadas, introduzindo casos românticos entre os personagens, com linhas mais bem desenhadas e definidas) e a Fase Revolution (com

¹⁰² Link da página: <http://hacktoon.com/>

¹⁰³ Link da página: <http://petisco.org/>

¹⁰⁴ Link atual da página, com as histórias das fases disponibilizadas entre os anos de 1998 e 2001: <http://comborangers.com.br/>

¹⁰⁵ A banda de rap-rock Beastie Boys, inclusive, satiriza o gênero Super Sentai no clipe de Intergalactic.

¹⁰⁶ Para se ter ideia, o grande antagonista dos heróis era o vilão Monte, general do império Deskarga. Tratava-se simplesmente de um enorme monte de fezes humanizado. Seu ajudante era Pum, constituído do mesmo material do General Monte, mas que ao contrário do chefe, só sabia falar a palavra que lhe dava nome.

um traço estilístico ainda mais próximo dos mangás, as tradicionais animações japonesas; contam com uma carga dramática mais intensa e narrativa menos infantil).



Figura 15. Página da web comic Valkiria. Criação de Alex Mir (roteiro) e Alex Genaro (ilustração). Fonte: Valkiria.

Como se vê, até mesmo nos períodos iniciais da internet já existiam usuários-produtores ansiosos por desenvolver os potenciais da grande rede em torno do seu aspecto comunicativo. Os modelos de disponibilização, graças ao incremento das atividades da pirataria social em rede, deixam claro a existência de um público consumidor. Mais: relacionam estes públicos a outras formas, objetos e produtos culturais graças à intertextualidade tratada por Almeida (2009); eliminam o componente “profissional” do crítico e elevam ao seu lugar os usuários, disseminando não apenas os produtos, mas derivações coletivas, empreitadas de espírito compartilhado que buscam colaborar para o acesso, disseminação e promoção cultural dos quadrinhos.

Em última instância, a apropriação, seja ela dos quadrinhos através da pirataria enquanto manifestação cultural, ou ainda graças às iniciativas dentro da internet em que o grátis é o modelo adotado, permite ainda facilitar os processos pedagógicos defendidos por Santos e Vergueiro (2012) e Vergueiro e Pigozzi (2012). Em ambos os trabalhos são retratados mais os quadrinhos enquanto objeto, suas particularidades artísticas e textuais do que, necessariamente, a disponibilidade destes para o desenvolvimento das práticas pedagógicas. Contudo, permite-se fazer uma adição aos estudos citados entendendo a importância da disseminação facilitada pela internet. É graças a ela que hoje torna-se possível ler obras de acervos raríssimos. E não se trata apenas dos acervos da DC Comics e Marvel. As histórias em quadrinhos, conforme relatam Patati e Braga (2006) são anteriores a elas. São mais de 100 anos de história, muitas perdidas nas infundáveis teias de proteção do copyright, que se não apagam estas obras da história, as trancam graças ao retrógrado movimento que ainda insiste em pregar um valor de mercado incompatível com a realidade atual.

Os usuários-leitores quando tornam públicas estas histórias, a revelia das grandes editoras, não fazem esperando ganhos materiais; estes são mais simbólicos, retomam o ideal solidário, reafirmam o espírito coletivo que também faz parte da história dos homens. As histórias em quadrinhos são formas importantes de manifestação cultural; em certa medida representam e traduzem contextos sociais de épocas, personagens e lugares. Tornar este riquíssimo acervo público é celebrar, valorizar e fundamentalmente encorajar novos leitores, produtores, estudiosos e até mesmo novos compradores. As transformações ocasionadas pela internet, pelo reconhecimento dos seus usuários como grandes protagonistas no cenário cultural e social da rede não são apenas movimentos cíclicos, orientados para os “párias” culturais, que a margem dos produtos protegidos se apropriam destes para celebrar o

mundo livre. Começa a existir um reconhecimento das funções sociais da cultura livre, um princípio de valorização do outro lado desta batalha que vê benefícios (principalmente comerciais, evidentemente) na publicidade cultural. Tanto Marvel¹⁰⁷ quanto DC Comics¹⁰⁸, por exemplo, já disponibilizam alguns exemplares de forma gratuita para seus usuários, 268 e cerca de 200, respectivamente. Aos olhos dos leitores que tem a seu dispor todas as histórias pode parecer pouco, mas trata-se de um importante passo rumo à valorização da publicização por parte dos proprietários dos direitos.

3.6. Games e cultura livre: a construção colaborativa a partir de Assassin's Creed e Elder Scrolls

Até onde realidade e ficção podem se unir e colaborar para questões importantes na nossa atual realidade como cooperação, sociabilização e ambientes críticos para o aprimoramento de discussões? Como os video games, objetos estranhos ao ideal cultural de muitos, se apresentam como ferramentas poderosas para o conhecimento e a cultura? E os usuários/jogadores, como eles constituem parte fundamental destes processos?

Tais questões, até não muito tempo atrás poderiam soar como mera provocação, um absurdo para muitos, principalmente os que não viam tais características nos video games. Estes eram (e alguns ainda o são) críticos ferrenhos, investidos em velhos clichês que trazem uma carga negativa aos aspectos de inovação, principalmente quando esta toma rumos diferentes a partir da revolução da eletrônica. Os vídeos games para muitos deles representavam um mal, uma mancha na juventude tal qual o rock se apresentou nos anos 60 e 70 para a música. Tratava-se de um objeto de perdição juvenil, de alienação, até mesmo de solidão.

Seguindo o exemplo de Postman (1992) quando este ilustra o julgamento de Thamus, não se deve atenuar inclinações negativas que possam surgir, sejam elas dos video games, ou de qualquer outra coisa. Contudo, os que viam mais motivos de apreensão do que celebração de uma nova tecnologia e manifestação cultural teriam

¹⁰⁷ As histórias disponíveis estão na seguinte página: <http://marvel.com/comics>

¹⁰⁸ As histórias disponíveis estão na seguinte página: <https://www.readcenterentertainment.com/free-comics>

motivos para algum arrependimento graças à persistência e os esforços notáveis de engenheiros, programadores, homens de negócios, designers, produtores e artistas.

Hoje a indústria dos games prospera. Provavelmente mais do que qualquer outra das chamadas indústrias culturais. A previsão para 2013 era que a indústria dos games faturasse mais de U\$ 100 bilhões. O jogo Grand Theft Auto V (produzido pela Rockstar) é um caso emblemático: precisou de apenas três dias para ultrapassar a barreira do primeiro bilhão de dólares. Além disso, foi o produto que em 24 horas conseguiu maior faturamento e venda na história.

O Brasil de forma geral segue essa tendência. Segundo dados apresentados pela GfK¹⁰⁹ (Gesellschaft für Konsumforschung), o país apresenta alguns números interessantes: é o segundo no mundo que mais gasta em consoles (os aparelhos de vídeo game), atrás somente da França. Entre os anos de 2011 e 2012, as vendas aumentaram 43%; neste mesmo período, o faturamento apresentou um crescimento de 126,8% (o mercado espanhol, por exemplo, acompanhou neste mesmo período uma diminuição de quase 30% e o britânico 40%); e o número estimado de jogadores/consumidores está na casa dos 35 milhões. Para a chamada economia criativa, ou ainda para o que Tolila (2007) identifica como uma economia cultural, tratam-se de números interessantes e que colocam definitivamente o Brasil no mapa estratégico do mercado de jogos, da pesquisa e desenvolvimento, das ações culturais que identifiquem o potencial dos games, no seu incentivo e disseminação cultural.

A análise dos números é interessante, traz alguns pontos à discussão, mas ela por si só não serve, não explica de maneira satisfatória o sucesso dos games enquanto manifestação cultural. Na verdade, ela pode ser vista em última instância como a representação das condições que de fato explicam os video games enquanto produto. Mas existem questões distintas que trazem à tona os papéis sociais dentro de um panorama cultural de conhecimento, aprendizado, cooperação e sociabilização. A internet tornou a questão ainda mais clara e ampla quando introduziu o papel de produtor, mediador e disseminador aos jogadores/usuários. Os video games se transformam em ferramentas de cultura livre, direta ou indiretamente vinculados às ações de publicização cultural que centram nos jogos o seu grande objeto de estudo e discussão.

¹⁰⁹ Estes dados foram apresentados durante a edição de 2013 da Brasil Game Show (BGS), já tida como uma das maiores feiras de jogos do mundo e principal na América Latina.

Dois jogos são exemplos emblemáticos que sintetizam da melhor forma possível o potencial cultural e social dos games: o RPG *The Elder Scrolls: Skyrim* e a série de jogos de aventura/ação *Assassin's Creed*. Estes jogos inovam a partir de abordagens distintas, não tanto em suas histórias (que ainda são fundamentais na compreensão destes jogos sob o aspecto cultural e histórico), mas na construção coletiva e cooperativa formada por uma comunidade de fãs e entusiastas destes dois universos que tem na internet o seu epicentro. A *Nexus Mods: Skyrim/Imperial Library* e a página *Wikia do Assassin's Creed* são manifestações que cristalizam a concepção de domínio público e cultura livre a partir da internet; concebem o domínio do usuário sobre a obra quando este pode se apropriar dos conteúdos para construir ferramentas, conteúdos extras e novos conhecimentos. Contam até mesmo com o apoio da indústria dos games, simbolizadas pelas produtoras Bethesda e Ubisoft que fomentam tais atividades e incentivam o enriquecimento crítico da história como mecanismo de narrativa dos jogos.

3.6.1. Assassin's Creed: o real e o imaginário se fundem para recontar a história e colaborar para a sua disseminação

Lançado em novembro de 2007 pela francesa Ubisoft (numa produção da Ubisoft Montreal), o primeiro jogo da série *Assassin's Creed* intitulado com este mesmo nome surpreendeu a comunidade de jogadores. Partindo de uma premissa muito semelhante ao do filme *Matrix*, a narrativa se desdobra em dois personagens centrais: Desmond Miles, aparentemente um simples bartender e Altair Ibn-La'Ahad, membro da Irmandade dos Assassinos. Em semelhança com *Matrix* o fato de que Desmond, ao acordar abruptamente em uma das salas das Indústrias Abstergo¹¹⁰ se vê obrigado pelo cientista Warren Vidic a fazer parte das experiências conduzidas no Animus, um aparelho de realidade virtual que permite o acesso às memórias dos ancestrais dos utilizadores da máquina através do sequenciamento genético, no caso de Desmond o assassino Altair.

O objetivo das Indústrias Abstergo é localizar as poderosas armas chamadas Pedacos do Éden, trazidas a Terra pela raça superior conhecida como Aqueles Que

¹¹⁰ Aparentemente uma "simples" indústria farmacêutica de proporções globais, as Indústrias Abstergo escondem um passado obscuro, centrado na ação dos Templários para a conquista de um novo mundo. Trata-se de uma releitura moderna da ordem que assim como os Assassinos, buscam os Pedacos do Éden, cada qual com seus próprios interesses em jogo.

Vieram Antes¹¹¹. Num dado momento se desconhece tanto o poder dos Pedacos do Éden quanto o interesse da Ordem dos Assassinos nestes objetos. Contudo, nas cenas narrativas centradas nos personagens de Desmond, Vidic e da sua secretária Lucy, são descobertos elementos que permitem uma melhor compreensão dos Pedacos do Éden. Não só isso: evidenciam-se as sucessivas falhas da Abstergo em encontra-las (o que causou a morte de muitas pessoas sequestradas pela Abstergo – no jogo são denominados como “Subjetc”) e a constante briga entre Templários e Assassinos pela posse do objeto e do conhecimento em si.

Entretanto, é ao vivenciar as experiências de Altair que o jogo se desenvolve plenamente. Desmond, ao remontar as memórias do seu antepassado volta para um dos períodos mais marcantes da história: as Cruzadas. Mais precisamente a época da terceira Cruzada à Terra Santa, em 1191.

Como membro da Ordem dos Assassinos, Altair é enviado por Al Mualin (mentor da Ordem dos Assassinos em Masyaf) para recuperar os Pedacos de Éden no Templo de Salomão. Vitima de uma emboscada junto aos seus companheiros (Malik e seu irmão) pelo templário Robert de Sable, Altair abre luta contra seus opositores, desrespeitando, inclusive, preceitos sagrados da Irmandade ao desembainhar sua lâmina oculta (os Assassinos são tidos como profissionais treinados em ação furtiva) contra inocentes no ímpeto de matar de Sable e diminuir a força dos Templários. Após embate violento, de Sable escapa, não sem antes dar cabo de um dos Assassinos, o irmão de Malik. Mesmo em circunstâncias tão adversas, Altair consegue escapar de volta para Masyaf onde é confrontado por Al Mualin pelos seus atos. Malik que acompanhou Altair e seu irmão na investida ao templo de Salomão foi gravemente ferido, perde seu braço, mas recupera um dos Pedacos do Éden.

Pela atitude precipitada que quase causou danos irreversíveis à Irmandade, Altair é destituído do seu título de mestre assassino por Al Mualin; este com o intuito de rebaixa-lo ao cargo de aprendiz oferece a Altair uma nova oportunidade para que possa aprender com seus erros, controlar seu ímpeto e ganhar de volta a confiança da Irmandade. Sua missão é assassinar 9 figuras-chave para minar o poder e a influência dos templários na Terra Santa. Sua excursão passará pelas cidades de Acre, Jerusalém e Damasco. Seus alvos incluem Garnier de Naplouse (Grão-mestre da Ordem dos

¹¹¹ Segundo a página Wikia do jogo e os relatos de conversas na própria narrativa, Aqueles Que Vieram Antes são descritos como “uma raça antiga e incrivelmente avançada, que se desenvolveu na Terra há muito tempo, aproximadamente 75 mil anos (...) O que se sabe, no entanto, é que eles não só criaram a humanidade (à sua própria imagem), mas também criaram as Pieces of Éden”

Hospitalários), MadjAddin (regente de Jerusalém), Sibrand (líder dos Cavaleiros Teutônicos), Jubair al-Hakim (chefe erudito de Damasco), William de Montferrat (regente de Acre), Abu'l Noqoud (homem mais rico de Damasco) e Robert de Sable¹¹², líder dos Templários, sendo o décimo primeiro grão-mestre da ordem.

Um a um os inimigos são silenciados por Altair e seu conhecimento sobre as motivações dos Templários na região e da cobiça pelo Pedaco do Éden vão sendo desvendados. Ao chegar ao confronto final com Robert de Sable, Altair toma conhecimento do plano do Templário em unificar os cristãos e muçulmanos em torno do seu inimigo comum: os Assassinos. Seu plano é frustrado quando Altair desfere um golpe mortal com sua lamina, retirando a vida de de Sable; este em seu leito de morte admite que na verdade o inimigo sempre esteve a espreita de Altair, sendo Al Mualin, o atual portador do Pedaco do Éden, o verdadeiro inimigo e traidor da Ordem. Altair ainda tenta um ultimo argumento com o Rei Ricardo Coração de Leão sobre os benefícios de uma trégua. Falhando em convencer o Rei, Altair volta para Masyaf para descobrir que Al Mualin fez uso do artefato misterioso para subjugar os moradores e membros da Ordem na vila. Buscando a manutenção e dominação da humanidade pela manipulação do Pedaco do Éden, Al Mualin confronta Altair primeiro sobre os benefícios de uma nova ordem e na sequência em um embate que por fim causa a morte do velho mentor.

De posse do artefato, Altair visualiza um mapa holográfico contendo a localização exata dos demais Pedacos do Éden. É quando a narrativa (que a bem da verdade sempre se alternou entre presente e passado) retorna a Desmond que toma conhecimento dos planos da Abstergo em possuir e utilizar os Pedacos do Éden com a mesma finalidade dos Templários das Cruzadas. É neste exato momento que Lucy se revela uma espã enviada pela Irmandade dos Assassinos (muito provavelmente por ordem do pai de Desmond, também Assassino e um dos principais membros da atual Irmandade) para resgatar Desmond e obter todos os segredos possíveis da Abstergo. O jogo termina com Desmond sendo exposto aos efeitos de realidade do Animus mesmo fora da máquina. O “Bleeding Effect”¹¹³ torna possível a Desmond ver mensagens ocultas escritas pelo Subject 16, experimento anterior a Desmond que também viveu as

¹¹² Todos os personagens listados na oferta dos 9 de Al Mualim existiram de fato.

¹¹³ Segundo o verbete na página Wikia da Série, o *Bleeding Effect* “ocorre quando a memória de um antepassado, dentro do DNA de uma pessoa, se mistura com as memórias vividas por ele no presente, causando assim alucinações e 'visitas' às memórias de seus ancestrais sem a necessidade do uso do Animus. Os únicos, confirmados, a sofrerem de Bleeding Effect foram Subject 16 e Desmond Miles”.

experiências do Animus. São referências diversas ao fim do mundo, inclusive a famosa profecia Maia de 21 de dezembro de 2012, data que marca o lançamento pela Abstergo de um satélite que poria fim de forma definitiva aos conflitos bélicos.

Motivados pelo sucesso de crítica e venda, assim como pelo arco de história que se mostrou promissor e incompleto, a Ubisoft em 2009 lança uma continuação do jogo que colocaria de vez a franquia em evidência no mercado dos games. Assassin's Creed II não foi apenas uma continuação de um jogo de sucesso. O título deu continuidade aos acontecimentos presentes na vida de Desmond. Juntamente com Lucy, Desmond consegue fugir das instalações da Abstergo e conhece dois outros membros da Irmandade dos Assassinos: Shawn Hastings e Rebecca Crane. Munidos das informações obtidas nas Indústrias Abstergo, Desmond por intermédio dos seus companheiros retorna à Animus, na verdade, uma versão atualizada da máquina criada pela Abstergo, para reviver novas memórias e aprender mais sobre o significado dos artefatos e dos planos Templários.

Desta vez o pano de fundo é a Itália do Renascimento. Desmond revive as memórias do seu antepassado Ézio Auditore, filho de uma das mais nobres famílias de Florença. A história de Ézio é centrada em torno das maquinações que culminam com a traição e consequente assassinato dos seus irmãos e pai (um complô que reuni membros da família de Pazzi, Uberto Alberti, Emilio Barbarigo e os Borgia) e da sua incursão e busca por vingança e conhecimento ao assumir seu papel na Irmandade como Assassino. A história acompanha Ézio da sua adolescência até parte de sua vida adulta, passando por cidades como a já citada Florença, Veneza, San Gimignano, Forlì e Monteriggioni. Seguindo o modelo do seu antecessor, em Assassin's Creed II, Ézio também encontra e se relaciona com personagens notáveis da história, como Leonardo da Vinci (que tem papel destacado no jogo por desvendar os misteriosos códices da época de Altair que Ézio encontra em suas viagens), Maquiavel (que no jogo é um dos principais membros da Irmandade italiana), Caterina Sforza, Lorenzo de Medici, Bartolomeo d'Alviano sem contar os já mencionados conspiradores da família Auditore.

A evolução do jogo procura sempre relacionar as histórias de Ézio, Altair e Desmond. A grande ameaça Templária desta vez se coloca nas figuras de Cesar e Rodrigo Borgia, que viria assumir o papado sob o nome de Alexandre VI e usar desta influência para por em plano sua ambição de tomar posse das Peças do Éden. O jogo apresenta algumas interessantes reviravoltas, como o fato de Lucy, a quem se acreditava membra da Irmandade, ser na verdade uma agente dupla da Abstergo, infiltrada pela

agência para descobrir o avanço dos Assassinos. No plano renascentista, Ézio repete os mesmos rituais de matar alvos Templários relevantes e no final se confronta com Alexandre VI em Roma. O sucesso ainda mais estrondoso de Assassin's Creed II motivou a Ubisoft a preparar duas novas continuações para a série, concebendo uma espécie de trilogia renascentista com Ézio sendo seu personagem principal.

Os dois outros títulos da série, Assassin's Creed Brotherhood (2010) e Assassin's Creed Revelations (2011), passam, respectivamente, na Roma do século XVI e na Constantinopla nos tempos de Mehmet II seguindo os mesmos princípios narrativos que fizeram da série um dos grandes sucessos da indústria.

Terminada a trilogia de Ezio Auditore em Revelations, com os desdobramentos finais tanto do arco de história de Altair quanto de Ézio, a Ubisoft seguiu apostando nessa nova maneira de contar e interpretar história, desta vez com Assassin's Creed III (2012), trazendo Desmond e Ratonhnhaké:ton (Connor) aos Estados Unidos a época do seu processo de Independência. O jogo se passa em um amplo mundo aberto, que conta com as cidades de Boston e Nova York. Muitos dos principais personagens históricos da época marcam presença no jogo, como Charles Lee, Benjamin Franklin, George Washington, Edward Braddock, Samuel Adams, William Kidd, Benjamin Church, Paul Revere, Thomas Jefferson, John Pitcairn, entre outros.

Em 2013 uma nova sequência, Assassin's Creed IV: Black Flag, que deixa de lado alguns dos elementos do presente e do arco de história de Desmond e se foca quase que inteiramente no passado. A narrativa do jogo é anterior aos acontecimentos de Assassin's Creed III, sendo seu personagem principal, Edward Kenway, avô por parte de pai de Ratonhnhaké:ton (Connor). A história aborda a época dos piratas e corsários que aterrorizavam os mares, mais precisamente na região das ilhas do Mar do Caribe no século XVIII. Os personagens históricos retornam, como, por exemplo, Edward Teach (o pirata Barba Negra), Calico Jack, Charles Vane, Benjamin Hornigold, Anne Bony, entre outros.

Programado para 2014, Assassin's Creed Unity será a continuação direta dos jogos anteriores (ao menos no que diz respeito à questão Templários x Assassinos) e especula-se graças a vídeos e fotos divulgadas pela Ubisoft, que sua narrativa se concentre na França revolucionária¹¹⁴. Por hora, a única certeza que se tem do jogo é que o personagem principal se chamará Arno.

¹¹⁴ O vídeo que segue anexado a este link traz indícios fortes que confirmam os rumores: http://www.youtube.com/watch?v=3SCFLoi-N_Y

É evidente que contar detalhadamente a história dos seis jogos da série demandaria muitas linhas, contudo, ao fazer um breve resumo dos dois primeiros jogos e introduzir os demais, este trabalho procura compreender dois pontos fundamentais: a narrativa que mistura elementos históricos com um roteiro original bem amarrado e as consequências que esta marca registrada do jogo pode trazer para seus jogadores.

Provavelmente numa relação de causa e consequência, estes dois fatores ajudam a compreender o sucesso e o apelo da franquia Assassin's Creed junto ao público. Este apelo se manifesta pelo licenciamento de livros, spin-offs, artes conceituais, imagens ilustrativas e até mesmo histórias em quadrinhos da série. Contudo, é o efeito direto nos usuários que mais chama a atenção; como estes usuários se coordenam de forma cooperativa para preencher as lacunas deixadas na série (propositais ou não), construindo um acervo rico que conte a história dos jogos, personagens, locais e do próprio contexto histórico que a narrativa propõe aos jogadores. Neste panorama favorável aos usuários, iniciativas como as ainda funcionais comunidades no Orkut, as atuais comunidades do Facebook e principalmente os colaboradores nas páginas wikia celebram o ideal do que hoje é entendido por alguns como o acesso desintermediado ao conhecimento, mas que na verdade, se configura como uma nova forma de mediação (SILVA, LOPES, 2011). Trata-se de uma nova configuração dos papéis sociais em que os usuários fazem parte dos processos de produção e disseminação quando assumem a condição de mediadores culturais. As páginas Wikia logo se tornam um interessante corpo de observação e análise.

3.6.1.1. Páginas wikia e as possibilidades para integrar cultura e educação: o caso Assassin's Creed

Existem atualmente na internet, numa verdadeira espiral coletiva e cooperativa, inúmeras comunidades dedicadas à série Assassin's Creed. Sejam seus jogos, livros, quadrinhos, até mesmo ambientes voltados a especulações das possíveis adaptações cinematográficas, o universo criado pela Ubisoft se desenvolve cada vez mais a partir dos seus jogadores. Mas dentre todas elas, uma iniciativa em especial merece atenção: As páginas wikia dedicadas ao universo da série. Estas páginas são verdadeiras construções impregnadas de cooperação, utilidade e reconhecimento, três dos elementos fundamentais na construção de iniciativas que evidenciam a importância da cultura livre nos dias atuais.

Em linhas gerais, estas páginas são derivadas do modelo de enciclopédia livre conhecida como Wikipedia, ambas fundadas por Jimmy Wales. Elas têm como objetivo democratizar o acesso ao conhecimento fazendo com que este seja instituído a partir das práticas colaborativas entre os usuários, incentivar a criatividade individual e coletiva e distribuir através de suas plataformas, conteúdos ricos, variados e potencialmente confiáveis. Seu surpreendente universo engloba mais de 100 milhões de entusiastas, que se dividem entre criadores de páginas, produtores de conteúdo, editores, revisores e leitores. São mais de 370 mil páginas que tratam não apenas de games, mas de música, cinema, TV, quadrinhos e entretenimento em geral. Outros dados interessantes revelam a grandiosidade desta atividade cooperativa:

A base de fãs das páginas Wikia continua a crescer num ritmo de mais de 1.5 bilhões de visualizações mensais, espalhados por 223 países em mais de 100 línguas. O volume de tráfego cresce consideravelmente em 30% ao ano, com um número ainda mais expressivo de 347% dos dispositivos móveis, incluindo o download de aplicativos como o MyWikia App e Wikia Game Guides. Mais de 34% do tráfego das páginas Wikia ocorrem exclusivamente por visitas através de aparelhos móveis (WIKIA, 2014)¹¹⁵.

São números expressivos e que validam em importância as ferramentas e as atividades de apropriação, produção e disseminação através dos usuários. As páginas de games são indiscutivelmente as mais acessadas, diversificadas e onde os usuários mais contribuem. São mais de 70 mil wikia que somam mais de 3 milhões de páginas e uma colaboração mensal que já está na casa de 4 milhões. A wikia principal da série Assassin's Creed (ver figura 16) é a de língua inglesa, possui hoje 4.960 páginas¹¹⁶ que se distribuem entre os jogos da série, os personagens, as locações no ambiente de jogo, a própria estrutura narrativa do jogo e também agrega em seu universo um fórum onde os jogadores/colaboradores/leitores podem opinar, discutir, trocar ideias e se informar.

¹¹⁵Tradução livre a partir do seguinte trecho: Wikia's fan base continues to fuel consistent growth with over 1.5 billion global monthly page views from 223 countries in over 100 languages. Our traffic has grown consistently, 30% year over year on the web and 347% year over year on mobile, including downloads of our mobile applications, MyWikia App and Wikia Game Guides. Over 34% of Wikia's traffic comes exclusively from mobile visits (WIKIA, 2014).

¹¹⁶A página wikia brasileira contém um número mais modesto: são apenas 801 artigos, em sua maioria traduzidos a partir da página em inglês.



Figura 16. Página inicial da wikia da série Assassin's Creed. Assassin's Creed Wikia

Por ser um ambiente aberto, todos podem colaborar. Diariamente páginas são inseridas, conteúdos revisados, alterados e até mesmo retirados. As palavras podem facilmente integrar hiperlinks que alimentam a wikia da série e especificam detalhes que antes passavam despercebidos. E como recursos complementares, ainda cabem imagens, mapas de localizações e vídeos que enriquecem ainda mais a experiência de navegação dos usuários nas páginas do jogo. Se os usuários antigamente faziam uso dos chamados “detonados”, roteiros minuciosamente dissecados pelas revistas especializadas, hoje são estes jogadores os responsáveis por empreender este trabalho. E graças à convergência multimídia que hoje faz dos video games verdadeiras centrais de entretenimento, a conveniência de se aplicar modelos colaborativos que facilitem a vida de outros jogadores ganha novos contornos. Aplicativos como o Twitch¹¹⁷ permitem a transmissão a partir da captura de vídeos em alta definição diretamente em consoles como o Playstation 4 e o Xbox One¹¹⁸. Basta fazer o download do aplicativo, instalá-lo no console, criar uma conta e escolher qual dos jogos filmar para disponibilizar para os amigos ou ainda para a imensa comunidade de espectadores do Twitch, que hoje contam com aproximadamente 45 milhões de pessoas. A ferramenta em pouco mais de três anos

¹¹⁷ O endereço na internet é o seguinte: <http://www.twitch.tv/>

¹¹⁸ Tanto Xbox 360 quanto Xbox One possuem o sensor de movimentos Kinect, uma poderosa ferramenta que filma e capta os movimentos dos jogadores na tela reproduzindo-as nos jogos compatíveis com o formato. Com o Kinect, os usuários podem ainda aparecer e comentar seus vídeos, criando formas distintas de passar conteúdo a partir de discussões, análises e crítica dos jogos.

já é um sucesso. São mais de 13 bilhões de minutos assistidos por mês! Os usuários podem criar páginas personalizadas com vídeos de seus jogos favoritos, até mesmo editá-las e distribuí-las gratuitamente para outros jogadores. E os vídeos, ao contrário do que se possa pensar, não são apenas demonstrações de superioridade; os jogadores criaram um espírito cooperativo, evidentemente as custas de muitas provocações e “rivalidades” que alimentam esta comunidade. Estes são jogadores que fundamentalmente pensam a partir dos modelos de detonado e review das tradicionais revistas. E que agora, graças à internet e a possibilidade de se apropriar das ferramentas de produção, criam mecanismos, ferramentas e produtos complementares, enriquecendo a experiência de jogar, disputar, conhecer e se divertir com os games.

Neste cenário, autores como Scolari, Soro, Frasca, Castellon e Jaramillo (2013); Gee (2009, 2007, 2006) e Jolley (2008) compreendem tanto o potencial social, relacionado às práticas de sociabilização nos meios digitais entre os usuários, como questões relacionadas à capacidade de aprendizado a partir dos jogos, destacando aspectos como leitura narrativa dos games e sua ampliação a partir de outras mídias como livros, revistas, quadrinhos etc.

Jolley (2008) especificamente aborda a relação entre livros e games, destacando que o ramo literário que adapta à literatura alguns dos principais jogos da atualidade pode servir como uma importante oportunidade de incentivo à leitura e a disciplinas como história e geografia. Utilizando a série de jogos Halo como parâmetro, Jolley, que é professora e pesquisadora, começou a identificar em seus alunos uma certa inquietação relacionada com as aventuras de Master Chief e Cortana, dois dos principais protagonistas da série. Segundo Jolley, “Foi natural começar a pesquisar maneiras de envolver aspectos da vida dos alunos em uma rotina de leitura. Pesquisei e encontrei uma série de três livros baseados em Halo. Isso coincidiu com o fato de os alunos pedirem para ler textos baseados em games” (Jolley, 2013). A autora retoma Gee (2008) quando este identifica uma relação íntima entre o ato de ler e a confiança como sendo fundamentais para o estímulo e aprimoramento das práticas literárias entre os alunos. Retoma-se aqui mais uma vez a noção de (re)conhecimento. Os alunos, ou ainda os leitores de forma geral, se sentem mais estimulados quando possuem elementos prévios que os incitem a ler; a descobrir, ainda que num mundo previamente conhecido, um universo imaginário paralelo, mas fundamentalmente diferente daquele tradicionalmente posto. Estas representações distintas podem ser vistas a partir das adaptações de séries como Game of Thrones ou de filmes como O Senhor dos Anéis ou das dezenas de

filmes a partir dos heróis da Marvel e DC. Não é raro um sem número de fiéis leitores criticarem aspectos que não os agradem; até mesmo detalhes relativamente insignificantes podem não escapar da fúria dos mais tradicionalistas. Os livros baseados em games carregam um sentido ainda mais estimulante (e perigoso a depender da qualidade da adaptação) porque os leitores são, acima de tudo jogadores; e os jogos por característica fundamental criam laços de intimidade com o jogador, de identificação, uma vez que o aspecto interativo dos jogos é moldado pelas ações dos jogadores, mesmo nos títulos mais lineares e conservadores.

Este aspecto motivacional tratado tanto por Jolley quanto por Gee pode até mesmo expandir os domínios da leitura, destacando que o trabalho pedagógico feito a partir de livros baseados em games podem atingir até mesmo obras completamente distintas. A série Assassin's Creed retorna para mostrar que os jogos são importantes ferramentas educativas a partir do jogo em si e da leitura dos livros. A série conta atualmente com 6 livros, que no Brasil são publicados pela editora Record. O sucesso editorial foi tamanho que provocou a eclosão de novos títulos baseados em jogos como os da série Warcraft, Hitman, Uncharted, BioShock, DeusEx, Diablo, entre outros. Segundo Bertrand Chaverot, diretor da divisão latino-americana da Ubisoft, somente o Brasil é responsável por mais de 50% das vendas mundiais dos livros, o que representa pouco mais de 1,2 milhões de exemplares vendidos em território nacional. Números expressivos se levarmos em conta o universo restrito (embora crescente) de jogadores e leitores. E graças à narrativa que mistura fatos históricos com aspectos originais da série, Assassin's Creed pode ser responsável até mesmo pela arregimentação de novos leitores em campos distintos de interesse dentro da história como as Cruzadas, Renascimento, Processo de Independência dos Estados Unidos, Pirataria do século XIV e XV, Revolução Francesa, mitologias em geral e muitos outros assuntos que tendem a retratar a biografia dos personagens e lugares do jogo. Estas questões podem ser evidenciadas a partir do cuidado identificado em retratar os personagens reais da série como Maquiavel, Leonardo da Vinci e Benjamin Franklin.

Castellon e Jaramillo (2013) ao abordarem a relação games e educação partem da inquietante dúvida acerca das motivações que levam jogadores a empreenderem paciência, esforço e muita dedicação em horas de jogos, de tentativas frustradas, estratégias, pesquisas em sites, inclusive páginas Wikia e o Twitcher, fóruns e comunidades. Encontram no componente imersivo dos jogos e na relação entre neurociência e comunicação explicações para este comportamento obstinado dos

jogadores, e a partir disso buscam uma correlação com propostas pedagógicas que influenciem positivamente nas atividades escolares e culturais. A partir destas questões, os autores pintam o seguinte cenário:

Um jogo, um filme ou uma série de livros ou de televisão é imersivo quando a audiência se sente motivada e familiarizada com a história, buscando informação, fazendo novas relações (links), ou ainda desenvolvendo eles mesmos a história (fan art). O componente imersivo é uma experiência, é querer saber mais sobre os jogos ou as séries, é não descansar até completa-los, é atingir um nível de experiência que se traduz em conhecimento, em fazer seu o domínio do jogo ou série. (CASTELLON; JARAMILLO, 2013, p. 269)¹¹⁹.

O componente imersivo é realmente importante, e conforme tratado por Jolley (2008) e Gee (2009) fundamental as questões sociais e culturais dos jogos. E essa imersão não se dá apenas de forma passiva no acompanhamento dos sites, fóruns e comunidades, e na sua contrapartida ativa, porém limitada, das atividades interativas jogadores-jogos. Quando se apropriam dos meios de produção, os usuários jogadores ampliam o cenário ideal de imersão, trazendo a tona novos significados para as atividades educativas; eles passam a relacionar os jogos a partir da criatividade, solidariedade e familiaridade das propostas cooperativas, elevando o próprio grau das atividades educacionais e fortalecendo laços sociais nos meios digital e físico.

Logo, os games trabalham a partir de três importantes vias na sua relação com as tecnologias e educação: a imersão no universo dos jogos, a representação e a identificação com novas plataformas que lhes tragam confiança para desenvolver e expandir práticas literárias e finalmente os meios fundamentais de apoderamento dos meios de produção para disseminação das atividades, prazeres e práticas ligados aos jogos.

A internet simboliza novos conceitos e práticas para a cultura. E até mesmo nos antes inimagináveis objetos culturais dos vídeos games encontram um interessante ponto de manifestação e celebração da cultura. Neste contexto, a série de jogos The Elder Scrolls, mais precisamente com o seu quinto jogo, Skyrim, também apresenta uma interessante abordagem na relação jogador-narrativa.

¹¹⁹ Tradução livre a partir do seguinte trecho: Un videojuego, película, serie de libros o serie de televisión es inmersivo cuando la audiencia se siente motivada a profundizar en la historia, buscando información, haciendo nuevas relaciones (links) o desarrollando por sí mismo la historia (fan art). Lo inmersivo es una experiencia, es querer saber más sobre la serie o el videojuego, es no descansar hasta completarlo, hasta lograr un nivel de experticia que se traduce en experticia, en hacer suyo el videojuego o la historia (película o serie) (CASTELLON; JARAMILLO, 2013, p. 269).

3.6.2. The Elder Scrolls: Skyrim: um exemplo de imersão em um universo político, cultural, religioso e mitológico

Lançado na simbólica data de 11/11/11¹²⁰, o jogo de RPG The Elder Scrolls: Skyrim foi a aguardada continuação do sucesso anterior da Bethesda, The Elder Scrolls: Oblivion (2006). A ideia do jogo é aparentemente simples: desenvolver as habilidades do seu personagem numa narrativa não linear que permite ao jogador determinar os caminhos do jogo através de suas escolhas ou da falta delas.

Ainda que as consequências não impactem de maneira significativa os rumos da história, da mesma maneira que ocorre em outras franquias como, por exemplo, Fallout, Mass Effect¹²¹, Dragon Age, Beyond Two Souls, Heavy Rain, entre outros, Skyrim apresenta uma história dinâmica, interativa e que se desenvolve a partir de um arco narrativo principal e de outro secundário, complementar em importância as pretensões narrativas do jogo e da série.

O jogo se passa durante a 4ª era, no ano 201¹²², momentos depois da morte do rei Torygg pelo Jarl¹²³ de Windhelm, Ulfric Stormcloak, em desafio singular pelo comando de Skyrim, num dos momentos destacados da chamada rebelião Stormcloak. Vitima de uma emboscada em Darkwater Crossing pela legião do Império, a força bélica (e relativamente política) do continente de Tamriel, Ulfric é levado à execução

¹²⁰ Um fato curioso que envolve tanto a data quanto o jogo, foi uma brincadeira feita por um dos produtores da Bethesda que teria prometido um suprimento eterno dos jogos da empresa caso algum pai nomeasse seu filho de Dovahkiin (que na língua dracônica do jogo significa “nascido do dragão”). De fato, uma criança não só recebeu este nome dos pais (Dovahkiin Tom Kellermeyer), Megan e Eric Kellermeyer, como também nasceu na data de lançamento do jogo, 11 de novembro de 2011. A Bethesda, entrando no espírito da brincadeira, cumpriu sua promessa e a partir de Skyrim fornecerá jogos gratuitos de seu portfólio para a sortuda e corajosa família.

¹²¹ Um dos pontos mais interessantes no aclamado RPG de ação futurista da Bioware se dá pelas consequências que afetam diretamente os três jogos da série, lançados em forma sequencial e em períodos distintos. De fato, todas as ações e decisões morais tomadas no primeiro jogo, impactam na narrativa e no desenvolvimento da história no segundo e terceiro título da série. Sem contar os conteúdos em DLC (Downloadable Content) que também podem modificar todo o arco de história da trilogia original.

¹²² O site Imperial Library, fruto da atividade colaborativa dos jogadores de Elder Scrolls, lista os principais eventos da quarta era (e das anteriores): <http://www.imperial-library.info/content/fourth-era>.

¹²³ Os Jarls são as autoridades máximas das províncias de Skyrim, país pertencente ao continente de Tamriel, do mundo Nirn. São subordinados ao alto rei de Skyrim, o recém-falecido Torygg de Haafingar (capital Solitude). As demais províncias pertencentes à Skyrim são: The Reach (capital Markarth), Falkreath Hold (capital Falkreath), The Rift (capital Riften), Eastmarch (capital Windhelm), Winterhold (Winterhold), The Pale (capital Dawnstar), Whiterun Hold (Whiterun) e Hjaalmarch (capital Morthal).

por regicídio juntamente com o personagem do jogador¹²⁴ e mais alguns outros rebeldes na pequena vila de Helgen. É a partir daí que o jogador pode escolher entre as dez raças do jogo¹²⁵, sua origem e nome.

Tendo sido equivocadamente culpado por fazer parte da rebelião de Ulfric, o personagem do jogador se encontra a beira da morte pelas mãos do carrasco quando repentinamente um dragão, espécie que se julgava extinta, aparece no vilarejo causando enorme destruição. Conseguindo escapar juntamente com Ulfric, o personagem sobrevive ao ataque voraz da fera alada e foge primeiramente para a pequena vila de Riverwood e conseqüentemente para os lugares que bem desejar, graças à característica não linear do jogo.

Contudo, apesar da sua não linearidade, o jogo apresenta o seu arco de história principal, em que o personagem do jogador se descobre como Dovahkiin, capaz que dominar a língua dos dragões¹²⁶ e usar as palavras para governar algumas características da natureza e enfrentar o perigo iminente do retorno dos dragões à civilização. Ao mesmo tempo se desenvolvem ações relativas à guerra civil entre as facções do Império e os Stormcloaks. Um dos vários fatores que causaram essa ruptura se dá pelo fato de que parte do Império condena e abole a fé em Talos¹²⁷ (TiberSeptim), manifestação religiosa amplamente disseminada em Skyrim. Ulfric Stormcloack, sendo contrário a esta prerrogativa se rebela contra as forças imperiais, com o apoio dos Nords, raça predominante de Skyrim, fato que se intensifica a partir do assassinato do Rei Torygg.

Ao jogador, cabe decidir em qual lado da história ficar: se na manutenção do status quo pelos Imperiais com o estrangulamento das atividades rebeldes ou se na defesa da liberdade de culto a Talos e a independência de Skyrim do reino unificado de Tamriel.

¹²⁴ Para justificar questões relativas ao passado do jogador no contexto da história, dá-se a entender que ele foi injustamente capturado uma vez que estava retornando de uma das províncias de Cyrodill, um dos países pertencentes do continente de Tamriel. Essa misteriosa introdução, iniciada por um dos cativos do cerco dos Imperiais, permite que o jogador possa escolher, entre outras, coisas a raça (que também determina de qual dos países nasceu), nome e demais características pessoais.

¹²⁵ As 10 raças que podem ser escolhidas no jogo são: Nords (naturais de Skyrim); Bretons (High Rock); Red Guard (Hammerfell); Imperials (Cyrodill); Altmer – High Elf (Summerset Isle); Argonians (Black Marsh); Khajit (Elsweyr); Bosmer – Wood Elves (Valenwood); Dunmer – Dark Elves (Morrowind) e os Orcs (Wrothgarian e Dragontails).

¹²⁶ Embora não fosse o Dovahkiin, o Jarl Ulfric Stormcloack assassina o Rei Torygg graças ao domínio da palavra.

¹²⁷ Talos, na história, foi o primeiro a unificar todos os reinos de Tamriel, dando início a 3 era. Seus feitos enquanto vivo foram tão significativos que após seu falecimento, foi ungido à um dos deuses, com vários templos e pontos de peregrinação ao redor de Skyrim.

Não bastasse isso, outros pequenos arcos de história, ameaças, personagens e revelações tomam conta da narrativa, introduzindo importantes elementos como, por exemplo, a DarkBrotherhood, uma irmandade de assassinos que realiza o seu trabalho de forma muito peculiar: seus contratos de assassinato são estabelecidos através de um macabro ritual, The Black Sacrament, oferecido pelos que desejam contatar à irmandade; a ThievesGuild, que por si só já a define como a guilda profissional dos ladrões da Skyrim; a escola de magia de Winterhold, dos Bardos em Solitude; o museu de preciosidades de Morthal; as trupes viajantes, assaltantes, selvagens e rebeldes que perambulam por Skyrim; gigantes, mortos-vivos (conhecidos no jogo como Draugrs), as misteriosas ruínas da extinta raça dos anões, os templos de adoração dos variados deuses e semi-deuses do jogo e os dragões.

Ponto principal na história do jogo, o retorno dos dragões causa enormes repercussões no mapa político de Skyrim. O jogador, ao se descobrir como Dovahkiin, busca conhecimento com os velhos senhores na mais alta montanha de Skyrim (High Hrothgar), membros da ordem silenciosa dos Greybeards. Com novas revelações a respeito da origem dos dragões e dos motivos de seu retorno, o personagem controlado pelo jogador tem como missão aperfeiçoar as palavras de poder na língua dos dragões, inscritas nas antigas ruínas espalhadas por Skyrim e do confronto direto com muitos dos dragões que voltam à vida graças aos esforços de Alduin, o grande dragão que apareceu ainda no começo do jogo no momento da frustrada execução do Ulfric e do personagem controlado pelo jogador.

Ao entrar em contato com as guildas, personagens e adentrar as milhares de missões disponíveis em todas as províncias de Skyrim, o jogador ganha pontos de experiências relativos as qualidades que julgou melhor aperfeiçoar, tendo sempre em vista o conflito final com Alduin e as futuras batalhas relacionadas à guerra civil.

São tantas as missões, tantos os lugares, personagens e atividades a se desenvolver e relacionar em Skyrim, que quando lançado, especulou-se (com certa exatidão) que para dar conta de explorar minimamente bem todos os pontos de localização do jogo e de fazer as duas principais tramas da história (não levando em conta as muitas missões secundárias, tão importantes quanto as duas demais na construção narrativa do jogo), o jogador necessitaria de mais de 300 horas.

Skyrim também é um exemplo de jogo cooperativo, de uma atividade que se desenvolve entre os jogadores para os próprios jogadores e que a exemplo de Assassin's Creed também encontra na internet lugar adequado para as atividades que se propõe no

plano de uma cultura livre a partir da produção e disseminação de conteúdos, muitos deles propondo uma forma peculiar de interpretação e apropriação da história, inclusive em atividades educativas.

3.6.2.1.Nexus Mods Skyrim e Imperial Library: o universo cooperativo de Elder Scrolls e a metavida em universo milenar

À exemplo da série de jogos Assassin's Creed, Elder Scrolls também apresenta um interessante universo paralelo de atividades criadas e desenvolvidas por seus jogadores. Páginas wikia existem em muitas línguas, sendo que a principal delas, com conteúdos em inglês, já superou a marca de 24 mil artigos. Algumas páginas dedicadas ao jogo no Facebook contam com mais de 1,5 milhão de participantes, outras, de conteúdo relacionado, mas de apelo mais humorístico¹²⁸, contam com mais de 15 mil “curtidas” (likes) e são constantemente compartilhadas sob os mais vários aspectos dentro da rede social. Mas sem dúvida, dois dos aspectos mais interessantes relacionados à obra tratam de iniciativas que ampliam e disseminam o universo de Elder Scrolls desde o seu começo, quando o jogo ainda rodava em DOS. Nexus Mods Skyrim, uma página dedicada aos mods e a Imperial Library, a biblioteca virtual do jogo, são exemplos interessantes de como a apropriação feita a partir dos usuários pode estabelecer novos princípios de cooperação, solidariedade e promoção cultural, além de estabelecer novos mecanismos que auxiliem em questões educacionais e sociais trabalhadas a partir dos jogos, principalmente os do gênero RPG.

3.6.2.2.Nexus Mods Skyrim

A Nexus Mods Skyrim¹²⁹ (figura 17) pode ser entendida como uma comunidade de jogadores da série de RPG Elder Scrolls. Diferentemente das demais, focadas em discussões, artigos verborrágicos defendendo personagens e raças favoritas, alianças, missões, além de provocações e mostras de uma ingênua superioridade típica entre o competitivo universo dos games, seu foco ocorre a partir da criação de conteúdos complementares ao jogo e que podem ser instalados gratuitamente nos jogos que rodam

¹²⁸ Entre os brasileiros, a página de mais apelo neste sentido é o Dovahkiin da Depressão: <https://www.facebook.com/DovahDaDepre>

¹²⁹ A página da Nexus Mods na internet: <http://www.nexusmods.com/skyrim/>

em computadores. Deriva daí o termo “mod”, uma abreviação da palavra “modification”. Estes conteúdos só são possíveis graças à utilização dos SDK’s, ou Software Development Kit (Kit de Desenvolvimento de Software), que no caso de Skyrim e até mesmo de outros títulos da Bethesda, como as versões anteriores de Elder Scrolls (Morrowind e Oblivion) e Fallout são fornecidos diretamente com os jogos ou ainda adquiridos pelo site da Bethesda ou da Nexus. Os idealizadores do Nexus Mod Skyrim resumem toda a atividade da seguinte maneira:

Ao lançar um SDK com seus jogos originais, os desenvolvedores abrem o universo criativo dos games para os jogadores, pessoas normais como eu e você, permitindo com que elas adicionem novos conteúdos, modifiquem os originais ou ainda removam-nos do jogo livremente. Pessoas que participam destas atividades são conhecidas como “mod authors” ou “mod creators”. Tais modificações, ou mods, como elas são conhecidas na comunidade gamer, são distribuídos ou ainda armazenados em arquivos conhecidos como “plug-in” e podem ser facilmente compartilhadas entre outros jogadores. Um “mod autor” pode adicionar uma nova espada em seu jogo via SDK, por exemplo, enviar o arquivo “plug-in” para um amigo e então este amigo pode fazer uso da mesma espada, adicionando elementos criados a partir dos “mod authors”. (NEXUS MODS SKYRIM, 2014)¹³⁰.

E a julgar pelos números, o Nexus Mods Skyrim é uma iniciativa de destacado sucesso. São mais de 7 milhões de usuários inscritos na página, que compartilham 119.544 arquivos; 14.733 usuários produzem conteúdo no site, que já ultrapassou a marca de 460 milhões de downloads e dos 10 milhões de posts¹³¹.

¹³⁰Tradução adaptada a partir de: By releasing an SDK with their video games the original game developers open up the game to the game users, normal people like me and you, enabling us to add new content or modify or remove existing content from the game at will. People who partake in such activities are known as mod authors or mod creators. Such modifications, or "mods" as they're known to the gaming community, are stored in a file known as a "plug-in" file that can be easily shared among other players of the game. A mod author can add a new sword in to his game via the SDK, send the plug-in file to a friend, and then that friend can make use of the plug-in file, adding the original mod creator's sword to his own game (NEXUS MODS SKYRIM).

¹³¹ Mais números relativos ao universo Nexus Mods Skyrim podem ser conferidos através do seguinte link: <http://www.nexusmods.com/skyrim/about/stats/>



Figura 17. Página inicial do Nexus Mods Skyrim. Fonte: Nexus Mods Skyrim.

E os arquivos disponibilizados são dos mais variados tipos. Existem mods que ampliam a experiência de jogo com novas missões; mods que tornam a experiência gráfica mais realista com a aplicação de novas camadas que tornam efeitos como vento, neve e chuva ainda mais impressionantes, mods que adicionam novas árvores, que ampliam as existentes, que tornam as partes mais inverniais de Skyrim ainda mais densas; mods que ajustam o dia e o horário do jogo em uma escalada de horas, minutos e segundos reais; mods que inserem animais e monstros presentes nos outros títulos da série, ou até mesmo novas criaturas, inspiradas nos seres da mitologia grega; mods de armas, que inserem e permitem forjar a partir do jogo, o martelo de Thor, Mjolnir, o sabre de luz de Star Wars, as armas de Aragorn, Legolas e Gimli em Senhor dos Anéis, as armaduras de Sauron e dos orcs, os cajados de Saruman e Galdolf e até mesmo as vestimentas de Elrond e dos cavaleiros de Rohan e Gondor. Finalmente, alguns mods ainda adicionam novos NPCs¹³², personagens interativos que podem passar novas missões, contar novas histórias ou simplesmente virar companheiros de aventura do personagem controlado pelo jogador. Como o casamento entre personagens no jogo é permitido, alguns desenvolvedores introduziram elementos mais reais à vida de casado, possibilitando até mesmo a relação sexual entre os personagens, que servem como

¹³² NPC deriva do termo em inglês Non-player character.

elementos de regeneração na barra de vida, podem aumentar pontos em conversação, intimidação e simpatia.

Os arquivos de mods estão devidamente organizados por tipo, como, por exemplo, os mods de animais, NPCs, armas, mágica, armadura, cenários, entre outros. Os usuários podem perceber pela estrutura tipológica dos mods a última atualização e ainda a quantidade de arquivos disponíveis em cada pasta. Os usuários ainda podem recorrer ao sistema que elenca os melhores mods, votados pela própria comunidade do Nexus e também opinar e apoiar a equipe de desenvolvedores da plataforma. Os vídeos também funcionam como ferramenta de divulgação e complementam a pesquisa dos usuários os mods mais adequados para o seu jogo. Geralmente feita pelos desenvolvedores, os vídeos apresentam os mods a partir da sua breve descrição, elementos, funcionalidades e aplicação. Os fóruns de discussão adicionam novas e ilimitadas possibilidades e servem não apenas para discutir os novos trabalhos, defendê-los ou ainda crítica-los. Os usuários podem ainda discutir sobre o universo do jogo, tirar dúvidas sobre missões, personagens, histórias e até mesmo discutir os rumos políticos, econômicos e religiosos (entre outros) que ameaçam o reino do norte de Tamriel. Entra aí um importante elemento social dos games, moldados a partir de uma narrativa forte, presente e atual que estimula os jogadores a exercitar seus sentidos críticos, o que será mais bem explicado na parte final deste item.

Mas fundamentalmente, a Nexus Mods Skyrim traz como ponto central uma atividade especializada, técnica e demasiadamente complicada de introduzir novos conteúdos a partir de ferramentas acessíveis, desenvolvidas por usuários que se utilizam do seu conhecimento para cooperar de forma amadora, o que não significa diminuir os seus esforços e conhecimento. Muito pelo contrário: quando se propõem a realizar este tipo de atividade, estes usuários-produtores valorizam o universo dos fãs e admiradores das obras, se apropriando destas para ampliar de forma cooperativa e livre de ganhos financeiros um universo ricamente denso e diversificado. O reconhecimento vem a partir das críticas, sugestões, das mensagens de apoio e, principalmente, dos aplicativos e arquivos baixados pelos usuários. É um circuito solidário de fãs, imbuídos, ainda que não façam conta disso, de um princípio fundamental de celebrar a cultura e o seu caráter livre, público e participativo, que neste caso, assume novos contornos e novas relações graças à própria estrutura da série Elder Scrolls. Seria uma espécie de metacultura, instituída a partir do momento que os jogadores introduzem seus personagens no vasto mapa de Skyrim e saem em busca de conhecimento; o conhecimento relacionado à

ameaça dos dragões, entendendo suas origens, sua relação no universo mitológico e cultural de Tamriel, um conhecimento a ser desenvolvido também para encerrar esta nova ameaça; é também o conhecimento da frágil aliança política que está levando Skyrim à Guerra Cívil graças ao assassinato do Jar Torygg por Ulfric Stormcloak, uma busca de entendimento sobre as causas do conflito que acabam levando aos elementos religiosos, à adoração de deuses e entidades mitológicas; é um conhecimento das práticas econômicas, resultantes das atividades mercantis, dos bloqueios e sanções exercidas por grupos influentes que empobrecem dada região em detrimento da pujança econômica de outra. Ao adentrar em Skyrim, os jogadores logo fazem suas próprias representações, compreendem o caráter referencial dos jogos como um espelho crítico da sociedade, e especificamente nos jogos de RPG, solidificam tais questões a partir das escolhas morais, determinadas pelos contextos histórico e social que os cercam e determinantes para o desenvolvimento deste mesmo contexto em seu tempo futuro.

Mas o que experiências como o Nexus Mods Skyrim deixam como exemplo é que os usuários hoje são parte fundamental do universo cultural que consomem. Já eram na época dos fanzines e trocas de fita nos anos 60 e 70. Mas graças à internet e fundamentalmente, graças à concepção (ainda que involuntária) da pirataria social, estes usuários tornam-se parte integral na cadeia produtiva cultural, pois estão inseridos tanto nos aspectos de promoção, graças aos relacionamentos instituídos a partir de redes sociais, comunidades e demais ambientes de troca e fortalecimento social; quanto no compartilhamento, já que se apropriam dos produtos, serviços e aplicativos para instituir um universo denso e rico baseado no compartilhamento cooperativo de cultura; e finalmente, estes usuários também fazem parte de um dos processos antes exclusivos dos “profissionais”: a produção. Graças ao aprimoramento e ao desenvolvimento de novas tecnologias, os usuários se apropriam dos meios e das condições de produção e desenvolvem trabalhos que em nada deixam a desejar aos profissionais. O Nexus Mods Skyrim é em sua essência esta relação. Funciona nestes três aspectos da cadeia produtiva cultural, mas o seu grande mérito é ser referência na produção de conteúdos. Tão referência que um dos add-ons¹³³ lançados oficialmente pela Bethesda, o

¹³³ Add-ons são conteúdos adicionais oferecidos pelas produtoras que também podem ser conhecidos como DLC (Downloadable Content)

Heartfire¹³⁴, foi claramente influenciado por um dos mods desenvolvidos de forma amadora por um dos usuários do Nexus Mods Skyrim.

3.6.2.3.Imperial Library

Conforme visto nesta pesquisa, a Digital Public Library of America (DPLA) foi concebida como iniciativa de valorização de domínio público a partir da digitalização dos mais variados acervos das principais instituições dos Estados Unidos. Seus mais de 7 milhões de arquivos digitalizados simbolizam o ideal de cultura livre e publica, mas também representam a história norte-americana e boa parte da história mundial. A reunião em um único ambiente de tantos documentos, um portal de acesso livre para pesquisadores, educadores, entusiastas e demais interessados torna-se o ponto de partida para tratar de uma iniciativa que se não tem as mesmas ambições da DPLA, nem muito menos o seu público alvo, parece, todavia destinada a servir aos mesmos propósitos: tornar público o conhecimento produzido ao longo dos séculos, ou milênios, analisando a questão de forma mais precisa. Neste caso, o mais curioso é que todo este conhecimento produzido foi concebido a partir da série de jogos Elder Scrolls, graças ao que pode ser entendida como uma biblioteca virtual chamada Imperial Library.

Os jogos de RPG sempre foram reputados como verdadeiras representações da vida dentro das telas, claro, não levando em conta o contexto temporal dos jogos, como por exemplo, as tramas futuristas (Mass Effect) e medievais (Elder Scrolls, Witcher e Dragon Age). Os jogadores mergulham em uma narrativa extremamente densa e desenvolvem com o passar das horas (e dos dias, meses e anos no universo dos jogos) habilidades semelhantes à teoria de Lamarck do uso e desuso. Um bom guerreiro, por exemplo, somente se desenvolve se entrar em batalhas corporais e utilizar armas de curta distância; um bom mago deve exercer suas habilidades de magia, sejam elas de ataque, defesa, cura ou ainda as magias de evocação, que conjuram monstros, ressuscitam inimigos caídos para lutarem como aliados etc., um bom arqueiro, evidentemente, deve ser habilidoso com o arco e flecha, e ate mesmo os bardos, menestréis e homens das letras, devem ser versados em habilidades poéticas, musicais e

¹³⁴ O Heartfire é um add-on desenvolvido pela Bethesda que permite aos jogadores de Skyrim construir suas próprias casas em terrenos previamente escolhidos no jogo. As casas são extremamente personalizáveis e podem conter além dos cômodos tradicionais, uma sala de armas, um lugar para a fabricação de poções e armas, um estabulo, horta e até mesmo uma biblioteca, que pode ser enriquecida com os milhares de livros que os jogadores encontram ao longo da jornada.

de oratória. Esta parte da representação costuma ser intrínseca a qualquer RPG, normalmente consome as maiores cargas horárias de jogo, mas não são apenas as únicas a serem exploradas. Neste esquema de emulação da vida real, os jogadores também interagem com personagens secundários no jogo, os chamados NPCs, viajam em lugares que após conhecerem, ficam gravados no seu mapa, consomem alimentos, bebidas, medicamentos, armas, roupas, armaduras e brinquedos que enriquecem a economia local, atribui reconhecimento e até mesmo descontos nos produtos. Ora, os jogadores em Skyrim podem até mesmo investir nas lojas existentes no jogo, o que lhes garante uma boa margem de lucro no futuro. Mas um aspecto em especial chama atenção, não apenas pela atividade em si, mas pela infinidade de recursos a serem explorados: a leitura.

Em Skyrim existem 470 obras impressas, divididas entre livros, diários, pergaminhos, periódicos e cartas. Estes por sua vez são divididos ainda por assunto, como, por exemplo, as obras de ficção, guias e instrução, obras históricas e biográficas, obras de referência e registros, obras musicais, poemas, humor e jogos, materiais religiosos, mitológicos, lendas e metafísicos e os panfletos informativos. Alguns livros possuem vários volumes, como *The Song of Pelenial*¹³⁵ (8 volumes), *The Wolf Queen*¹³⁶ (8 volumes) e *Rising Threat*¹³⁷ (4 volumes), entre outros. Os livros conhecidos como *Songs of the Return* são um caso emblemático dentro da historiografia de Skyrim. Livros de data e autoria desconhecida (dentro do universo do jogo), retratam as histórias do guerreiro Ysgramor e seus 500 companheiros, conhecidos como os primeiros conquistadores e povoadores de Skyrim. Entretanto, graças à ação do tempo, nem todos os volumes estão disponíveis. Existem no universo de Skyrim somente os volumes 2, 7, 19, 24 e 56¹³⁸, o que torna um mistério não apenas as histórias acerca dos volumes restantes, como também o número exato destes. O mais curioso é que até mesmo as tradições orais coexistem com a tradição manuscrita e servem como complemento para as obras perdidas, caso este dos volumes de *Songs of the Return*.

¹³⁵ São oito volumes de autoria anônima que contam a história e os feitos do legendário cavaleiro Pelenial Whitesnake.

¹³⁶ De autoria de Waughin Jarth, os oito volumes de *The Wolk Queen* são um retrato biográfico da rainha Potema, que reinou sob os domínios de Solitude antes da unificação de Skyrim.

¹³⁷ Os quatro volumes de autoria de Lathenil of Sunhold; Praxis Erratuim tratam dos acontecimentos finais da terceira era e do começo da quarta, focando os acontecimentos em Cyrodill e Summerset Isles. A partir da ascensão dos Thalmor.

¹³⁸ Com o lançamento do mais recente jogo da série, *Elder Scrolls Online*, novos volumes foram adicionados, desta vez os de número 5, 27 e 49.

Contudo, desvendar estes 470 manuscritos não é tarefa fácil. Embora estejam espalhados por todos os cantos no mapa de Skyrim, dos casebres mais simples as suntuosas mansões, nos palácios e templos religiosos às ruínas e cavernas, muito manuscritos são extremamente raros, obras que chegam inclusive a ter um apelo mitológico dentro do universo da série. Em uma das missões do jogo, o jogador pode imprimir uma busca particular para o Urag gro-Shub¹³⁹, o bibliotecário responsável pela biblioteca da ordem dos magos (Mage's College no Arcaneum) em Winterhold por alguns destes exemplares. Ademais, se não deseja vasculhar todos os cantos de Skyrim a procura dos livros, os jogadores ainda podem comprá-los dos vendedores, localizados em todas as províncias de Skyrim, nas pequenas vilas e nas caravanas ambulantes. Contudo, até mesmo esta oferta é limitada, o que estimula os jogadores a procurarem cada vez mais fundo por exemplares perdidos. Esta característica bibliófila ganha novos contornos a partir do momento que os jogadores, ao construírem suas próprias casas, podem montar um cômodo dedicado exclusivamente aos livros, com estantes para organizar seus livros da maneira que bem entenderem.

Mas se ainda assim todo trabalho e tempo gasto forem em vão, os jogadores podem, enfim, recorrer à biblioteca virtual Imperial Library¹⁴⁰. O site existe desde 1998 e abriga não somente os manuscritos de Skyrim. É uma biblioteca que contém todas as obras dentro do universo de Elder Scrolls, desde Dagerfall até a mais recente versão, lançada em 2014, o Elder Scrolls Online. Vale destacar que a franquia respeita a cronologia das obras. Por exemplo, os manuscritos existentes em Oblivion, antepenúltimo título da série, vão estar presentes em Skyrim, penúltimo título e agora em Elder Scrolls Online. Muitos podem se perder, a depender do contexto e até mesmo da região, já que Elder Scrolls: Oblivion se passou em Cyrodiil e Elder Scrolls: Skyrim em Skyrim e o atual jogo da série, Elder Scrolls Online, se passa em todo o continente de Tamriel (ver figura 18).

¹³⁹ Talvez uma sátira intencional sobre o ideário coletivo a respeito dos bibliotecários, talvez apenas uma mera coincidência, Urag gro-Shub trata-se de um orc mal encarado, rabugento e muito zeloso com seus livros. Não é raro o personagem do jogador adentrar à biblioteca que Urag toma conta e ouvir sermões sobre ter cuidado com o manuseio dos livros, a importância das coleções e alertas nada amigáveis sobre as consequências de ser pego roubando suas preciosidades.

¹⁴⁰ A Imperial Library pode ser acessada através do seguinte site: <http://www.imperial-library.info/>



Figura 18. Mapa de Tamriel Fonte: Devian Art

O site Imperial Library (ver figura 19) respeita a cronologia da série e apresenta seus livros a partir dos títulos e das eras. E mais: no Imperial Library os manuscritos ainda estão divididos por tipologia documental (livros, pergaminhos, periódicos, cartas, folhetos), assunto, autoria e título. Não bastasse, ainda existe um mecanismo de busca em que os usuários podem pesquisar diretamente o documento desejado e um interessante link que escolhe aleatoriamente uma obra da série a ler lida pelo usuário.

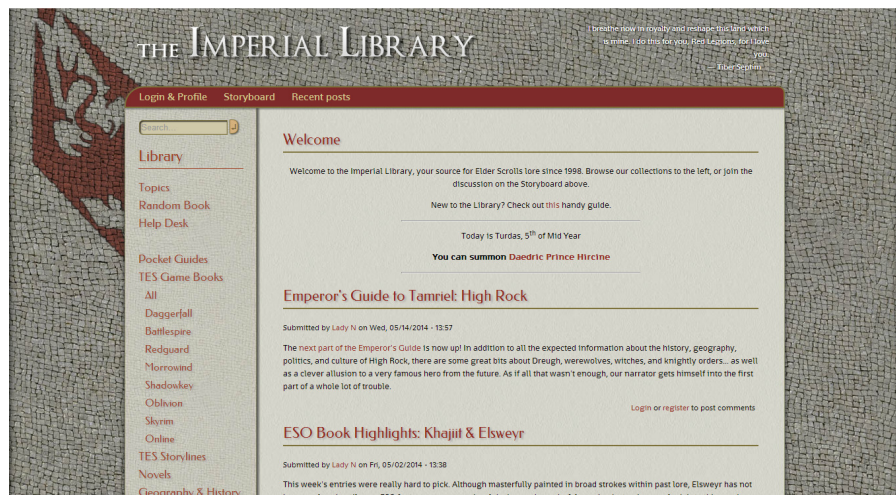


Figura 19. Página inicial da Imperial Library. Fonte: Site Imperial Library.

De fato, podem-se evocar os sentindos que assemelham Imperial Library e a Digital Public Library of America (DPLA). O trabalho é fundamentalmente cooperativo, destinado a um universo de usuários interessados em serviços que tornem público tipos de conhecimento que naturalmente são distintos a partir dos seus propósitos. Mas o mais interessante na Imperial Library é como ela pode funcionar de fato como uma biblioteca virtual “real”. As obras disponíveis no acervo desta biblioteca não diferem em conteúdo, formato e até mesmo estrutura narrativa dos livros tradicionais. Muitos são tão extensos quanto. Não são raros os títulos com mais de 30, 40 páginas. A própria existência da Imperial Library, assim como da DPLA se justifica pela existência de usuários interessados em adquirir conhecimento através de um canal público. De certo, mudam-se as finalidades de cada serviço, mas ambos essencialmente partem dos mesmos princípios. Mas a Imperial Library toma o universo criativo de Elder Scrolls de “assalto”, apropria os conteúdos culturais, ou metaculturais da série, e cria um novo produto complementar em utilização e potencial em disseminação e incentivo a leitura e a atividade crítica. Seus dezesseis anos de existência atestam para o fortalecimento de uma comunidade de jogadores que por sua vez são leitores vorazes, que não se satisfazem apenas em ler as obras manuscritas da série. Os vários fóruns existentes fomentam as mais variadas discussões e põem em prática um componente crítico e argumentativo de fundamental importância para o desenvolvimento das atividades sociais reais dos sujeitos.

O que Gee (2009, 2007, 2006) trata como importante nos games é justamente sua característica de desenvolver e empatia no ato de ler, em como esta leitura complementa e até mesmo representa o cenário social e cultural em volta dos sujeitos. Partindo de um pressuposto aplicado em salas de aula, Castellon e Jaramillo (2013) identificam os novos descobrimentos a partir destas leituras. Para os autores, trata-se de uma recompensa, um estímulo que permite uma imersão e até mesmo uma representação dos papéis sociais cada vez mais conscientes e críticas.

Maietti (2013), por sua vez, trata da interatividade decorrente destes jogos que se estruturam em narrativas cada vez mais dinâmicas e que põem os usuários no centro das decisões que impactam de forma positiva ou negativa a experiência do jogo, o que não deixa de ser uma forma de introduzir questões morais, comportamentais e psicológicas da vida em sociedade. A série episódica de The Walking Dead produzida pela Telltale representa um importante estágio na compreensão desta dinâmica. Baseado tanto nas HQs quanto na série de TV, os jogos são produções inovadoras no sentido de serem

disponíveis em episódios e de marcarem, graças a sua narrativa densa, dinâmica e interativa, mudanças de ritmo causada pelas escolhas (ou a falta destas) pelo jogador. Trata-se, por exemplo, da escolha entre quais pessoas são mais aptas a sobreviverem em equipe no apocalipse zumbi do jogo, em que o jogador, a despeito das características ou preferências pessoais dos personagens, deve escolher mediante aquilo que for melhor para o grupo. Ou não. O jogador pode simplesmente se guiar por suas afinidades pessoais, destacando aqui valores intrínsecos de amizade e solidariedade e eventualmente prejudicar, ainda que isso soe extremamente contraditório, o seu grupo. Pois esta escolha pode acarretar em deixar pra trás o sujeito inescrupuloso, ou o mais calado e “durão”, mas que sob as condições adversas da narrativa proposta, se sairia melhor em situações de pressão do que os amigos do jogador, pessoas de personalidade um tanto mais amigável, mas sensíveis ao universo caótico dos zumbis. É claro que os produtores acabam “bancando os deuses”, ou ainda mesmo os juízes nos estágios de produção do jogo, trazendo elementos contraditórios tanto num mesmo personagem quanto nos demais. Mas estas circunstâncias não são tão diferentes daquelas encontradas no dia a dia.

E se essa leitura crítica for deslocada do seu contexto moral baseado nas decisões e for estabelecida e/ou complementada a partir de questões tradicionais da vida em sociedade, teremos tantos outros exemplos de como os jogos trabalham o espírito crítico e leitor dos usuários. Afinal, esta leitura não pode ser entendida apenas a partir do ato puro e simples de ler. Ela também é o entendimento, a observação, o reconhecimento, e no caso dos games, uma relação intimamente crítica da vida em sociedade e a representação de momentos históricos que acabam sendo parte da nossa realidade. Os games trazem consigo importantes elementos analíticos, referências históricas e abordagens interativas que talvez nenhuma outra mídia faz.

Os primeiros jogos baseados na Segunda Guerra Mundial, por exemplo. Títulos como Medal of Honor e Call of Duty são encenações de batalhas, fontes ricas dos principais acontecimentos, como o Dia D, batalhas no Pacífico, Pearl Harbor, e Norte da África; representam fielmente armas, navios, tanques, aviões e personagens, como os do regimento de paraquedistas da 501. Os primeiros 30 minutos de Medal of Honor: European Assault são praticamente fiéis aos primeiros 30 minutos de O Resgate de Soldado Ryan, que por sua vez se baseia em muitas obras do historiador de guerra norte-americano Stephen E. Ambrose, mais notadamente o livro “Dia D”. É curioso destacar que em todos os três projetos, a figura do cineasta Steven Spielberg esteve

presente, em maior ou menor grau de importância. Os mais recentes títulos destas séries traduzem em exagerado ritmo cinematográfico as guerras ao terror, principalmente durante e depois da Guerra Fria.

As redes sociais Bleeter e LifeInvader¹⁴¹ dentro do universo GTA V (Grand Theft Auto) são lembretes claros, críticas certeiras da exposição super exagerada dos indivíduos nas redes sociais. Identificam de forma caricata o universo dispensável de postagens sem significado a não ser o da valorização da “self” através dos “likes” e dos seguidores. Ainda neste mesmo universo, questões como a superexposição na mídia pelos paparazzi, a crise dos mercados imobiliários, o alto índice de desemprego que assolou os Estados Unidos nos últimos anos, o esgotamento de produtos televisivos como os reality shows e dos programas de talento; a segurança militar privatizada como força de segurança pública, a explosão no tráfico de metanfetamina, a religião dos artistas, a decadência dos valores familiares, a individualidade, a depressão, a busca pela felicidade através da futilidade das compras e da valorização do capital e outros tantos elementos, compõem um quadro crítico e analítico muito rico para os usuários interpretarem e identificarem traços com a realidade.

Os games são, portanto, ferramentas auxiliares nas questões educacionais. Não substituem a análise crítica mediada por livros e demais recursos informacionais. Apenas complementa de forma imersiva e prática, questões mais facilmente identificáveis pelos usuários-jogadores, questões estas que podem estimulá-los a embarcar em universos únicos como os da leitura, e participação coletiva de projetos como as páginas Wikia, Nexus Mods Skyrim e Imperial Library.

¹⁴¹ Bleeter e LifeInvader são, respectivamente, os equivalentes ao Twitter e Facebook.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo principal analisar e identificar o valor e o potencial de atividades e iniciativas que celebrem a cultura livre a partir do domínio público. Partiu de um ponto de investigação histórico, que buscou identificar as raízes fundamentais deste ideal de cultura livre, ainda que este mesmo ideal não tenha se desenvolvido de forma plena tal como conhecemos hoje. O espírito do homem das letras conforme é celebrado por Darnton (2012, 2010) tem como ponto fundamental as transformações na atividade literária, a sua secularização e popularização através de um público cada vez alfabetizado, consciente e crítico. Não por acaso, surgem movimentos paralelos que dão outra ideia do quadro tradicional pintado a respeito das tradições sociais no final da Idade Média e boa parte do período Moderno.

O comércio paralelo de obras escandalosas, imorais, acusativas, lascivas e perniciosas não aponta somente para a atividade paralela em si, mas aponta de fato uma consequência demasiadamente interessante a respeito das atividades que, a sua maneira, começam a formar parte daquilo que Habermas entende como opinião pública. Os círculos de debates, as mesas de discussões, ou até mesmo os burburinhos em lugares como a Pont Neuf, Palais-Royal e os cafés franceses são apenas pontos de um quadro em construção nos aspectos sociais, políticos e culturais. Tratam de um primeiro estágio de apropriação coletiva do conhecimento, ainda que objeções possam ser feitas a respeito da real utilidade em saber dos casos de alcova do Rei Luís XIV, por exemplo. Mas fundamentalmente tais questões colocam em evidência o potencial deste novo universo impresso desenvolvido por Gutenberg, da secularização dos escritos e em certa parte até mesmo da mentalidade dos cidadãos e como estes, em última instância reproduziam o que liam, seja em novas obras impressas (ou manuscritas) ou ainda pela persistente tradição oral.

Este breve quadro social que compreende livros, leitores e intermediários se modifica em boa parte de sua estrutura quando são introduzidos conceitos, ou ainda distinções de valor nas obras. Primeiro as cartas de privilégio que ajudam na formação, fortalecimento e influência das guildas nas cadeias dos processos produtivos dos impressos. A evolução natural deste processo introduz a partir da Revolução Francesa os direitos inatos do homem frente às manifestações do seu intelecto, o que por si só enfraquece o poder de compra e barganha das guildas, ou agora das reestruturadas editoras, e eleva a condição do espírito criativo a um patamar mais coerente com as

atividades intelectuais. Privilegia-se o ambiente publico, o terreno fértil para a circulação, apropriação, transformação e publicação das ideias e do conhecimento. Mas este terreno fértil vai se tornando cada vez mais estéril quando os direitos autorais, propostas que em certa medida promoviam os benefícios públicos e coletivos, começam a fincar raízes mais fortes na cultura mercantilizada. O domínio público é relegado a uma condição de existência parcial, tem seus pilares completamente enfraquecidos pelo jugo econômico que assume seu lugar no universo cultural.

A certa altura, as evoluções nos meios de comunicação alcançam um novo patamar. Os livros e a própria tradição impressa, ou ainda a chamada “Galáxia de Gutenberg” de McLuhan não desmoronam, mas são arrebatadas, assim como as novas mídias sonoras, visuais e digitais, para o círculo íntimo protetor do copyright. Uma estranha dicotomia começa a tomar conta dos meios de reprodução, discussão e apropriação cultural: a abundância está presente na mesma medida que a escassez. Anderson (2006) enxerga brilhantemente a questão quando determina o sufocamento dos modelos tradicionais de negócio a partir do espaço restrito e da orientação dos hits; a indústria cultural parece se identificar cada vez mais com a cobra que come seu próprio rabo, às custas de um universo cultural relativamente bem protegido mas explicitamente fragilizado. Afinal, não são muitos os que podem, já nos anos 60 e 70, participar de interessantes movimentos como os dos jovens rockeiros e seu circuito de troca de fitas, discos e revistas. A própria oferta neste segmento já é escassa, o que motiva principalmente a reprodução caseira, disseminada pelos canais cooperativos dos entusiastas da música.

Mas eis que surge a internet. E o seu primeiro impacto nos processos culturais de acesso, apropriação e distribuição ocorrem justamente com a música. O Napster foi apenas a primeira fissura na redoma de cristal cuidadosamente colocada para proteger dos invasores, os agora intitulados piratas da internet, todo o conteúdo cultural produzido. Logo outras ameaças surgem, demovidas dos valores patrimoniais, do lucro e da exploração, mas imbuídas do espírito publico, cooperativo, compartilhado e solidário. A pirataria digital é em sua essência uma atividade social, um manifesto, um movimento que se mistura neste vortex espacial e social da internet e que modifica conceitos, práticas e desenvolve o espírito livre das ideias e do conhecimento. Seria demasiado presunçoso afirmar que esta pirataria social em sua totalidade seja desenvolvida de forma consciente e crítica por seus usuários, igualmente consumidores dos produtos que ajudam a espalhar pelos infinitos espaços da rede. Este colossal

movimento coletivo que tomou conta da internet e simboliza em grande parte a sua essência, é muito mais fruto de ações isoladas que são desenvolvidas a partir de noções como (auto)reconhecimento e a solidariedade cooperativa; são núcleos que de certa maneira se relacionam, concorrem, mas fundamentalmente se complementam a partir do fortalecimento dos aspectos sociais e culturais neste cenário participativo da rede. Estes núcleos ajudam a compreender com exatidão a ideia de cauda longa de Anderson (2006) e de como a internet e principalmente os seus usuários vieram a modificar antigos conceitos que limitavam a cultura nos espaços super restritos das prateleiras e na sua consequente orientação a partir dos hits. O que sustenta estes núcleos é justamente o ideal, o espírito coletivo que fortalece e remodela tanto o conceito de cultura livre quanto o de domínio público: ambos são modelos apropriados pelos usuários, não hierárquicos e dinâmicos, que expõem as mercadorias, os produtos culturais mais como meio de apreciação e valorização e menos do que símbolo de consumo pura e simples. Não significa por sua vez o sufocamento do modelo econômico existente, mas sim, a indicação de novas estruturas, novas condições e, fundamentalmente, novos modelos, que segundo Tolila (2007) se guiam a partir da inventividade, da criatividade e da liberdade dos indivíduos.

A pirataria deve ser vista antes de tudo como um componente aditivo e uma via alternativa dentro de um mercado cultural ainda relutante em estabelecer definitivamente novos modelos e princípios de negócios. Ela não é, e provavelmente nunca foi, a única responsável pelas mazelas sofridas pela indústria cultural. Séries como *Game of Thrones*, *Lost*, *Breaking Bad* e *Big Bang Theory* comprovam a existência da reverberação cultural; igualmente assim o fazem as comunidades de troca e compartilhamento do acervo histórico das duas principais casas de publicação de quadrinhos: Marvel e DC. Estas atividades ainda alimentam uma terceira, a dos games, que cresce em participação na indústria cultural e no submundo cooperativo de experiências e iniciativas que complementam a experiência dos jogos. Até mesmo o cenário musical encontra novos modelos de negócio e evocam estes mesmos princípios solidários e cooperativos da troca incessante de conteúdo musical pela web.

Trata-se, portanto de um movimento que não pode ser ignorado. Mais: deve ser celebrado, estimulado e amplamente defendido se pensarmos as estruturas dessa pirataria social como mecanismo de participação efetiva dos usuários/produtores a partir das questões dos relacionamentos sociais e culturais e da constante valorização dos produtos e serviços. A rede, a internet, torna-se o ponto universal de equilíbrio deste

universo, que concentra os mais variados tipos de interesses fincados nos ideias de cooperatividade, identificação e (re)produção. Seria salutar, nessa perspectiva, reforçar com isso a condição expressa pelos dispositivos que regulamentam as leis de direito autoral, que se traduzem em mecanismos que fortaleçam de sobremaneira o papel desempenhado pelo domínio público nos âmbitos cultural e educacional, especificamente acompanhando a questão desempenhada a partir dos domínios da internet. Entende-se com isso a exposição dos usuários/produtores aos mais variados recursos, que uma vez legitimados, configuram até mesmo novas possibilidades e participações de outros atores/instituições interessados em desenvolver e fortalecer a cultura digital.

A semelhança deste universo ricamente povoado, denso e diversificado em seus conteúdos para aquele analisado por Darnton (2012, 2010) e Burke (2003, 2006, 2012) diferem apenas da contextualização do tempo e espaço. Mas a essência de confronto, que num cenário levou a secularização e as Revoluções mais importantes da história e no outro, ao esgotamento dos atuais mecanismos de proteção, é o mesmo. São simbolizados pelos ideais sociais de igualdade, cooperação e reconhecimento; fundamentados no campo e nos princípios do domínio público. Reforçam o protagonismo do homem em relação ao seu meio social, do enriquecimento deste mesmo meio, ou ainda desta condição graças às atividades cooperativas que conforme Castells (2003, 2006) estreitam os laços sociais e fortalecem os sentidos de utilidade e representação dos papéis em sociedade.

E seus resultados já aparecem. São iniciativas que se estabelecem tanto neste substrato paralelo da pirataria social quanto pela sua condição legitimada dentro do atual panorama dos direitos autorais, principalmente a partir do entendimento do domínio público. Estas iniciativas, como, por exemplo, a Digital Public Library of America, Public Domain Review, Europeana 1914-1918, Jamendo, as comunidades colaborativas de quadrinhos e video games devem ser analisadas não apenas pelo seu potencial, por suas características e pelas novas abordagens. São essencialmente novas maneiras de se pensar em políticas culturais de âmbito digital que façam destas atividades modelos de aplicação, referência para novas formas de se desenvolver e disponibilizar cultura. Deve-se antes, entender estas políticas, relaciona-las nos universos físicos e digital, fortalecendo de fato a consolidação destas políticas para as atividades culturais centradas a partir do livre e das práticas dos sujeitos.

Para Calabre (2009, p. 9), “os objetivos de tal política devem ser não só satisfazer as necessidades culturais, mas também despertar novos desejos, construir, reconstruir, transformar ou consolidar novos cenários culturais, em uma sociedade cada vez mais voltada para o reconhecimento e a garantia do direito e da diversidade cultural”. Rubim (2007) traz a perspectiva das políticas culturais como campo de estudo disperso que dialoga com a sociologia, história e comunicação, em que, todavia, não se levantam muitas objeções a respeito das questões mais teóricas e conceituais. Canclini (2005) fala em uma ampliação no escopo das políticas culturais, tendo em conta o processo de globalização e os processos simbólicos e materiais da atualidade, em que aqui se pode assumir a importância de políticas culturais para o meio digital. Ferreira (2009) também aponta neste sentido. Para ele,

A discussão ainda está muito fechada no Brasil, no meio de especialistas, de operadores diretos. Essa é uma questão pública vital, pelo potencial que a tecnologia digital, a internet e todo esse mundo novo que se abre com este desenvolvimento tecnológico, têm para transformações na sociedade. Isso vai ter implicações em todas as áreas da vida social (FERREIRA, 2009, p. 23).

Trata-se de estabelecer valores vinculados à “liberdade, colaboração, compartilhamento e generosidade intelectual, baseando sua estrutura informacional em um modelo horizontal e multilateral, com diversos emissores e receptores, quebrando a lógica do monopólio da emissão dos grandes meios de comunicação” (LACERDA E LIMA, 2009, p. 06). Ao entender a cultura digital não pelo seu eixo tecnológico, mas pela sua condição social, Manevy (2009) simboliza o papel crucial das políticas culturais no meio digital a partir do reconhecimento das condições sociais diversas. A sua análise se aproxima do que Doueihy (2013) chama de “humanismo digital”, com ênfase na miscigenação cultural, nos intercâmbios e, principalmente, no estabelecimento dos usuários da internet como protagonistas, sejam eles os produtores, disseminadores ou espectadores. Este humanismo digital também condiciona o desmoronamento das categorias socioculturais já estabelecidas, uma vez que funde na internet o melhor de dois mundos: o do protagonismo de seus usuários e o que entende que a cultura (na sua forma ampla) está se tornando cada vez mais um bem público, acessível e manipulável por todos.

O eixo de orientação destas políticas deve partir da consideração dos múltiplos efeitos desta pirataria social, das suas características como elemento de transformação

dos processos culturais e das suas próprias condições de produção; ao mesmo tempo, esta pirataria deve ser analisada como a expressão de um movimento ideológico de “contracultura” que possibilita novas perspectivas a partir da contestação da posse perpétua do acesso ao conhecimento. O foco, portanto, gira em torno do eixo da propriedade intelectual dos direitos autorais pelo copyright. Cabe discutir-se a importância e a viabilidade da construção de políticas de Estado que criem subsídios e aparatos constitucionais para a legalidade de ações baseadas no livre acesso. Quanto a isso, afirma-se que

Levando em conta o crescente papel desempenhado pelas tecnologias de informação e comunicação nos processos de elaboração e fruição dos conteúdos culturais, e a oportunidade de apoderamento crítico dessas inovações pela sociedade, o Estado deve instituir programas integrados para promover o uso livre e qualificado do meio digital (MINISTÉRIO DA CULTURA, 2012).

Outras entidades públicas como universidades, museus, bibliotecas, centros culturais e arquivos; entidades privadas, organizações não-governamentais sem fins lucrativos e a sociedade civil também são importantes agentes de transformação e de criação de propostas de políticas culturais no meio digital. O inter-relacionamento entre eles, inclusive, pode garantir a transparência a partir do processo democrático e a abertura para parcerias nos moldes público-privado. Tais políticas reforçam o caráter e a importância de uma sociedade que está comprometida com o desenvolvimento social, político, econômico e cultural alicerçado no conhecimento. Seu impacto, se não neutraliza, ao menos pode permitir o enquadramento e reordenamento de ações e práticas estabelecidas em um novo modelo que flexibiliza, valoriza e beneficia a condição pública do conhecimento. O que é certo em toda esta questão é que independentemente de políticas culturais de legitimem muitas destas ações no ambiente digital, iniciativas centradas a partir do submundo da pirataria cultural ainda vão existir. Não se deve pensar na sua extinção, em maneiras definitivas de fazer a ampuheta que insistentemente parece coordenar as atividades em rede parar. Os avanços e recuos são parte fundamental no sucesso destas empreitadas específicas, são o mecanismo ultimo que mantem em funcionamento a estrutura vital da internet. Os usuários podem e devem continuar alimentando esta entidade colossal que torna possível o sonho da cultura universal, livre e disseminada.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Marco Antonio. A gaiola dos chips: apontamentos sobre tecnologia, sociabilidade e cultura na sociedade da informação. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 11, n. 1, p.13-34, jan./jun. 2005.

ALMEIDA, Marco Antonio. Informação, tecnologia e mediações culturais. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 14, n. especial, p. 184-200, 2009.

AMBROSE, Stephen E. **Dia D, 6 de junho de 1944**: a batalha culminante da Segunda Grande Guerra. 11 ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2012. 756 p.

ANDERSON, Chris. **Free grátis**: o futuro dos preços. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009. 269 p.

ANDERSON, Chris. **Cauda longa**: do mercado de massa para o mercado de nicho. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006. 240 p.

ASCENSÃO, José de Oliveira. Prefácio. In: CRIBARI, Isabela. **Propriedade cultural e propriedade intelectual**. Recife: Editora Massangana, 2006. p. 14-17.

ASSASSIN'S CREED WIKI. **Assassin's Creed**, 2014. Disponível em: <http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Assassin%27s_Creed>. Acesso em 24 mai. 2014.

ASSASSIN'S CREED WIKI. **Assassin's Creed II**, 2014. Disponível em: <http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Assassin%27s_Creed_II>. Acesso em 24 mai. 2014.

BBC. **Police crack down on Game of Thrones illegal downloads**, 2014. Disponível em: <<http://www.bbc.co.uk/newsbeat/26911291>>. Acesso em 21 mai. 2014.

BENDIS, Brian Michael; DELL'OTTO, Gabrielle. **Guerra Secreta**. São Paulo: Editora Salvat/Panini Comics, 2013. (A Coleção Oficial de Graphic Novels Marvel, 33).

BENDIS, Brian Michael; FINCH, David. **Vingadores: a queda**. São Paulo: Editora Salvat/Panini Comics, 2013. (A Coleção Oficial de Graphic Novels Marvel, 34).

BOYLE, James. **The public domain**: Enclosing the commons of the mind. New Haven: Yale University Press, 2008. 315 p.

BOWDEN, Oliver. **Assassin's Creed: a cruzada secreta**. São Paulo: Galera, 2012. 335 p.

BOWDEN, Oliver. **Assassin's Creed: a irmandade**. São Paulo: Galera, 2012. 387 p.

- BOWDEN, Oliver. **Assassin's Creed**: renascença. São Paulo: Galera, 2011. 375 p.
- BRANCO, Sérgio. **O domínio público no direito autoral brasileiro**. Rio de Janeiro: Editora Lumen Juris, 2011. 314 p.
- BRÉVILLE, Benoit; RIMBERT, Pierre. **Para somar pontos, leia este artigo**. Disponível em: <<http://www.diplomatique.org.br/artigo.php?id=1562>>. Acesso em 11 jan. 2014.
- BRIGGS, Asa; BURKE, Peter. **Uma história social da mídia**: de Gutenberg à internet. 2 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2006. 375 p.
- BURDICK, Anne; et al. **Digital humanities**. Massachussets: MIT Press, 2012. 153 p.
- BURKE, Peter. **O que é história cultural?**. 2 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2008. 215 p.
- BURKE, Peter. **Uma história social do conhecimento – I**: de Gutenberg a Diderot. Rio de Janeiro: Zahar, 2003. 241 p.
- BURKE, Peter. **Uma história social do conhecimento – II**: da enciclopédia à Wikipédia. Rio de Janeiro: Zahar, 2012. 414 p.
- CALABRE, Lia. **Políticas culturais no Brasil**: dos anos 1930 ao século XXI. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2009.
- CALABRE, Lia. **Políticas culturais a guisa de apresentação**. São Paulo: Observatório Itaú Cultural, 2009.
- CANCLINI, NestorGarcia. Definiciones em transición. In: MATO, D. (Org.). **Cultura, política y sociedad**: perspecitvas latinoamericanas. Buenos Aires: CLASO, 2005. p. 69-81.
- CANFORA, Luciano. A biblioteca desaparecida: histórias da biblioteca de Alexandria. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.
- CARTER, Miranda. **Os três imperadores**. São Paulo: Editora Objetiva, 2013. 600 p.
- CASTELLON, Lucia; JARAMILLO, Oscar. Educación y videojuegos: Hacia un aprendizaje inmersivo. In: SCOLARI, Carlos A. **Homo videoludens 2.0**: de pacman a la gamificacion. Barcelona: Laboratori de MitjansInteractius, 2013. p. 264-282.

- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2012. 698 p. (A era da informação: economia, sociedade e cultura, 1).
- CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet**: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Zahar, 2003. 243 p.
- CASTRO, Gisela G. S. Pirataria na música digital: internet, direito autoral e novas práticas de consumo. **UNIREVISTA**, São Leopoldo, v. 1, n. 3, p. 1-11, 2006.
- CATRACA LIVRE. **Marvel disponibiliza 268 HQs gratuitamente online**, 2012. Disponível em: <<https://catracalivre.com.br/geral/livro/indicacao/marvel-disponibiliza-268-hqs-gratuitamente-online/>>. Acesso em 21 abr. 2014.
- CATRACA LIVRE. **Cerca de 200 quadrinhos da DC Comics para ver online gratuitamente**. Disponível em: <<https://catracalivre.com.br/geral/livro/indicacao/cerca-de-200-quadrinhos-da-dc-comics-para-ver-online-gratuitamente/>>. Acesso em 21 abr. 2014.
- CREATIVE COMMONS BLOG. **Happy public domain day**, 2013. Disponível em: <<http://creativecommons.org/weblog/entry/35435>>. Acesso em 23 mai. 2014.
- CRIBARI, Isabela (org.). **Produção cultural e propriedade intelectual**. Prefácio de José de Oliveira Ascensão. Recife: Editora Massangana, 2006. 424 p.
- CHARTIER, Roger. **A aventura do livro**: do leitor ao navegador. São Paulo: Editora UNESP, 1999. 159 p.
- CHARTIER, Roger. **A ordem dos livros**: leitores, autores e bibliotecas na Europa entre os séculos XIV e XVIII. 2 ed. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1999. 111 p.
- CHAVEROT, Bertrand. P&R. São Paulo, Revista Oficial do Xbox, dez. 2013. Entrevista a Revista Oficial do Xbox Brasil.
- COMMUNIA. **About**, 2013. Disponível em: <<http://communia-project.eu/about>>. Acesso em 12 fev. 2014.
- COMMUNIA. **Manifesto do domínio público**, 2013. Disponível em: <<http://www.publicdomainmanifesto.org/portuguese>>. Acesso em 12 fev. 2014.
- CREATIVE COMMONS. **As licenças**, 2014. Disponível em: <<http://creativecommons.org.br/as-licencas/>>. Acesso em: 01 mai. 2014.

DARNTON, Robert. **O diabo na água benta**: ou a arte da calúnia e da difamação de Luis XIV a Napoleão. São Paulo: Companhia das Letras, 2012. 626 p.

DARNTON, Robert. **A questão dos livros**: passado, presente e futuro. São Paulo: Companhia das Letras, 2010. 231 p.

DARNTON, Robert. **O beijo de Lamourette**: mídia, cultura e revolução. São Paulo: Companhia das Letras, 2010. 395 p.

DARNTON, Robert. **Os dentes falsos de George Washington**: um guia não convencional para o século XVIII. São Paulo: Companhia das Letras, 2005. 241 p.

DIDEROT, Denis. **Carta sobre o comércio do livro**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2002. 140 p.

DIGITAL PUBLIC LIBRARY OF AMERICA. **About**, 2014. Disponível em: <<http://dp.la/info/>>. Acesso em 24 mai. 2014.

DIGITAL PUBLIC LIBRARY OF AMERICA. **History**, 2014. Disponível em: <<http://dp.la/info/about/history/>>. Acesso em 24 mai. 2014.

DOUEIHI, Milad. Humanismo digital. **Planeta**, São Paulo, n. 488, p. 62-63, jun. 2013.

DOUEIHI, Milad. **La gran conversion digital**. Buenos Aires: Fondo de Cultura Economica, 2010. 229 p.

DOWBOR, Ladislau. Da propriedade intelectual à economia do conhecimento. **RISUS. Journal on Innovation and Sustainability**, v. 1, n. 1, 2010. Disponível em: <<http://revistas.pucsp.br/index.php/risus/article/view/4257/2932> >. Acesso em 13 fev. 2014.

DOWBOR, Ladislau. Economia da cultura digital. In: SAVAZONI, Rodrigo; COHN, Sérgio. **Cultura digital.br**. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2009. 312 p.

EFG. **About European Film Gateway**, 2014. Disponível em: <<http://www.europeanfilmgateway.eu/content/about-european-film-gateway>>. Acesso em 21 mai. 2014.

EFG. **About**, 2014. Disponível em: <<http://www.efgproject.eu/about.php>>. Acesso em 21 mai. 2014.

EFG1914. **Workplan**, 2014. Disponível em: <<http://project.efg1914.eu/workplan/>>. Acesso em 21 mai. 2014.

EUROPEANA 1914-1918. **Addyourstory!**, 2014. Disponível em:
<<http://www.europeana1914-1918.eu/en/contributor>>. Acesso em 21 mai. 2014.

EUROPEANA 1914-1918. **About Europeana 1914-1918**, 2014. Disponível em:
<<http://www.europeana1914-1918.eu/en/about>>. Acesso em 21 mai. 2014.

EUROPEANA 1914-1918. **A family photographed in London**, 2014. Disponível em:
<<http://www.europeana1914-1918.eu/en/contributions/14454#prettyPhoto>>. Acesso em 21 mai. 2014.

EXAME. **Velocidade da Internet cresceu 31% em um ano**, 2013. Disponível:
<<http://exame.abril.com.br/tecnologia/noticias/velocidade-da-internet-cresceu-31-em-um-ano>>.
Acesso em 12 mai. 2014.

FERREIRA, Juca. Entrevista. In: SAVAZONI, Rodrigo; COHN, Sérgio. **Cultura digital.br**. Rio de Janeiro: Beco do Azogue, 2009. 309 p.

FOLHA DE SÃO PAULO. **O Acervo digital dos Estados Unidos vem aí**, 2013. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/ilustrissima/1231427-o-acervo-digital-dos-estados-unidos-vem-ai.shtml>>. Acesso em 24 mai. 2014.

FRAGOSO, João Henrique da Rocha. **Direito autoral**: da antiguidade à internet. São Paulo: QuarterLatin, 2009. 406 p.

FRASCA, Gonzalo. Newsgames: el crecimiento de los videojuegos periodísticos. In: SCOLARI, Carlos A. **Homo videoludens 2.0**: de pacman a la gamificacion. Barcelona: Laboratori de MitjansInteractius, 2013. p. 253-264.

FUNDAÇÃO GETÚLIO VARGAS – CENTRO DE TECNOLOGIA E SOCIEDADE DA ESCOLA DE DIREITO DO RIO DE JANEIRO. **Relatório de políticas da internet**: Brasil 2011. São Paulo: Comitê Gestor da Internet, 2012. 174p .

FUREDÌ, Frank. **Não quero ser grande**, 2004. Disponível em:
<<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs2507200404.htm>>. Acesso em 21 mai. 2014.

GEE, James Paul. Literacy, Video Games, and Popular Culture. In: OLSON, David R.; TORRANCE, Nancy. **The handbook of literacy**. Cambridge: Cambridge University Press, 2009. P. 313-326.

GEE, James Paul. **What video games have to teach us about learning and literacy**. New York: PalgraveMacMillian, 2007. 240 p.

GIDDENS, Anthony. **As conseqüências da modernidade**. São Paulo: Editora da UNESP, 1991. 180 p.

GPOPAL. **Uma análise qualitativa do mercado de musica no Brasil**: para além das falsas dicotomias. São Paulo: USP, 2010.

HARVEY, David. **O enigma do capital**: e as crises do capitalismo. São Paulo: Boitempo, 2011. 235 p.

HERSCHMANN, Micael; KISCHINHEVSKY, Marcelo. Indústria musical: uma crise anunciada. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO – INTERCOM, 18., 2005, Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: UERJ, 2005.

HOBBSAWM, Eric. **Era dos extremos**: o breve século XX: 1914-1991. São Paulo: Companhia das Letras, 1995. 598 p.

HUFFINGTON POST. **Small films may benefit from being pirated, but blockbusters don't, study shows**, 2013. Disponível em: <http://www.huffingtonpost.com/2013/08/28/pirated-films_n_3831889.html>. Acesso em 24 mai. 2014.

JAMENDO. **About Jamendo**, 2014. Disponível em: <<http://www.jamendo.com/en/presskit>>. Acesso em 12 mai. 2014.

JAMENDO. **FAQ**, 2014. Disponível em: <<http://www.jamendo.com/en/faq>>. Acesso em: 02 mai. 2014.

JESSEN, Henry. **Derechosintelectuales de los autores, artistas, productores de fonogramas y otros titulares**. Santiago: Editorial Jurídica de Chile, 1970.

JOLLEY, Kristie. Top Games. Veja, fev. 2013. Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/noticia/vida-digital/livros-baseados-em-games-cativam-jovens-leitores>>. Acesso em 24 mai. 2014.

JOLLEY, Kristie. Video games to reading: reaching out to reluctant readers. **EnglishJournal**, v. 97, n. 4, p. 81-86.

KOTAKU. BGS 2013: **Faturamento do mercado de games no Brasil cresceu 126% entre 2011 e 2012, segundo GfK**, 2013. Disponível em: <<http://www.kotaku.com.br/bgs-2013-faturamento-mercado-brasil/>>. Acesso em 03 jan. 2014.

LACERDA, A. P. de; LIMA H. G. B. F. Cultura digital como política cultural: possibilidades e desafios do governo Lula. In: SIMPÓSIO NACIONAL ABCiber, 3., 2009, São Paulo. **Anais...** São, 2009.

LE CROSNIER, Hervé. Repensar os direitos do autor. In: CRIBARI, Isabela. **Propriedade cultural e propriedade intelectual**. Recife: Editora Massangana, 2006. p. 143-148.

LESSIG, Lawrence. **Cultura livre**: como a mídia usa a tecnologia e a lei para barrar a criação cultural e controlar a criatividade. [S.I.]: Creative Commons, 2004. 333 p.

LESSIG, Lawrence. **The future of ideas**: the fate of the commons in a connected world. Nova York: Randon House, 2001. 368 p.

LÉVY, P. A revolução contemporânea em matéria de comunicação. In: MARTINS, F. M.; SILVA, J. M. da (Org.). **Para navegar no século XXI**: tecnologias do imaginário e cibercultura. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2000. p. 195-216.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva**. São Paulo: Loyola, 1998. 214 p.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999. 264 p.

MAIETI, Massimo. Ida y vuelta al futuro. El tiempo, la duración y el ritmo en la textualidad interactiva. In: SCOLARI, Carlos A. **Homo videoludens 2.0**: de pacman a la gamificación. Barcelona: Laboratori de MitjansInteractius, 2013. p. 51-72.

MANEVY, Alfredo. Entrevista. In: SVAZONI, Rodrigo; COHN, Sérgio. **Cultura digital.br**. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2009. 309 p.

MASSENSINI, Rogério Luís. Inclusão digital: sob a ótica da cidadania plena. **DataGramZero – Revista de Ciência da Informação**, Rio de Janeiro, v. 12, n. 2, 11 p., abr. 2011

MARTINS, Wilson. **A palavra escrita**: história do livro, da imprensa e da biblioteca. 3 ed. São Paulo: Ática, 2002.

MATA-MACHADO, Bernardo Novais da. Criatividade e direito autoral. **Políticas Culturais em Revista**, Salvador, v. 2, n. 3, p. 5-12. 2010.

MILLAR, Mark; McNiven, Steve. **Guerra Civil**. São Paulo: Editora Salvat/Panini Comics, 2014. (Coleção Oficial de Graphic Novels Marvel, 50).

MINISTÉRIO DA CULTURA. **Cultura digital**, 2014. Disponível em: <<http://www2.cultura.gov.br/site/2012/05/19/cultura-digital-secretaria-de-politicas-culturais-2/>>. Acesso em 25 mai. 2014.

MORRISON, Grant. **Batman**: arquivo de casos inexplicáveis. Barueri: Panini Books, 2013. 146 p.

NEXUS MODS SKYRIM. **About us**, 2014. Disponível em: <<http://www.nexusmods.com/skyrim/about/about/>>. Acesso em 12 mai. 2014.

NEXUS MODS SKYRIM. **Statistics**, 2014. Disponível em: <<http://www.nexusmods.com/skyrim/about/stats/>>. Acesso em 12 mai. 2014.

OPEN KNOWLEDGE FOUNDATION. **About**, 2014. Disponível em: <<https://okfn.org/about/>>. Acesso em 23 mai. 2014.

PACKER, Randall; JORDAN, Ken. **Multimedia**: from Wagner to virtual reality. Nova York: W. W. Norton, 2001. 496 p.

PARANAGUÁ, Pedro; BRANCO, Sérgio. **Direitos autorais**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2009. 144 p.

PATATI, Carlos; BRAGA, Flávio. **Almanaque dos quadrinhos**: 100 anos de uma mídia popular. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006. 232 p.

PEQUENAS EMPRESAS GRANDES NEGÓCIOS. **Mercado de games irá arrecadar US\$ 89 bilhões a mais que Hollywood**, 2013. Disponível em: <<http://revistapegn.globo.com/Noticias/noticia/2013/11/mercado-de-games-ira-arrecadar-us-82-bilhoes-mais-que-hollywood.html>>. Acesso em 25 mai. 2014.

PORTO, Mayla Yara. **A multimídia, a pirataria musical e o direito autoral**, 2013. Disponível em: <http://www.iar.unicamp.br/disciplinas/am625_2003/Mayla_artigo.html>. Acesso em: 02 jul. 2013.

POSTMAN, Neil. **Tecnopolio**: a rendição da cultura a tecnologia. São Paulo: Nobel, 1992. 223 p.

PUBLIC DOMAIN REVIEW. **About**, 2014. Disponível em: <<http://publicdomainreview.org/about/>>. Acesso em 23 mai. 2014.

PUBLIC DOMAIN REVIEW. **France in the year 2000**, 2014. Disponível em: <<http://publicdomainreview.org/collections/france-in-the-year-2000-1899-1910/>>. Acesso em 23 mai. 2014.

PUBLIC DOMAIN REVIEW. **Mary Toft and her extraordinary delivery of rabbits**, 2014. Disponível em: <<http://publicdomainreview.org/2013/03/20/mary-toft-and-her-extraordinary-delivery-of-rabbits/>>. Acesso em 23 mai. 2014.

RENÁ, Paulo. **Droit d'auteur vs Copyright**: diferenças conceituais entre direito de autor e direito de cópia, 2012. Disponível em: <<http://hiperficie.wordpress.com/2012/03/28/droit-dautor-vs-copyright-diferencas-conceituais-entre-direito-de-autor-e-direito-de-copia/>>. Acesso em 28 jun. 2013.

RUBIN, Antonio Albino Canelas. Políticas culturais: entre o possível e o impossível. In: NUSSBAUMER, G. M. **Teorias & políticas de cultura**: visões multidisciplinares. Salvador: EDUFBA, 2007. p. 139-159.

SALINAS, Rodrigo Kopke. Introdução ao direito autoral. In: CRIBARI, Isabela. **Propriedade cultural e propriedade intelectual**. Recife: Editora Massangana, 2006. p. 19-43.

SANTOS, Roberto Elísio dos; VERGUEIRO, Valdomiro. Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática. **EccoS – Revista Científica**, São Paulo, n. 27, p. 81-95, jan./abr. 2012.

SCOLARI, Carlos A. Prologo: *Read me first*. Entre la narrativa y la interacción: el videojuego como objeto de estudio científico. In: SCOLAREI, Carlos A. **Homo videoludens 2.0**.: de pacman a la gamificación. Barcelona: Laboratori de MitjansInteractius, 2013. p. 10-20.

SENNETT, Richard. **O artifice**. 4 ed. Rio de Janeiro: Record, 2013. 360 p.

SENNETT, Richard. **Juntos**. Rio de Janeiro: Record, 2013. 377 p.

SILVA, Edna Lucia da; LOPES, MariliIsensee. A internet, a mediação e a desintermediação da informação. **DataGramZero – Revista de Ciência da Informação**, Rio de Janeiro, v. 12, n. 2, abr. 2011. Disponível em: <http://www.dgz.org.br/abr11/Art_04.htm>. Acesso em: 02 abr. 2014.

SORO, Emilio Saez. Estrategias y subversión de los juegos en red. In: SCOLARI, Carlos A. **Homo videoludens 2.0**.: de pacman a la gamificación. Barcelona: Laboratori de MitjansInteractius, 2013. p. 127-151.

SOUZA, Carlos Afonso Pereira de. O domínio público e a função social do direito autoral. **Liinc em Revista**, Rio de Janeiro, v. 2, n. 2, p. 664-680. Set. 2011

STRACZYNSKI, J. Michael; COIPEL, Olivier. **Thor**: o renascer dos deuses. São Paulo: Editora Salvat/Panini Comics, 2013. (A Coleção Oficial de Graphic Novels Marvel, 52).

TAXI CAFÉ. **O fantástico mundo dos quadrinhos na internet**, 2014. Disponível em: <<http://www.taxicafe.com.br/o-fantastico-mundo-dos-quadrinhos-na-internet/>>. Acesso em 23 abr. 2014.

TECHTUDO. **FBI desativa site de "pirataria" Megaupload e fundador é preso**, 2012. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2012/01/fbi-desativa-site-de-pirataria-megaupload.html>>. Acesso em 23 mai. 2014.

TECMUNDO. **Saiba por que o Megaupload foi fechado**, 2012. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/megaupload/18159-saiba-por-que-o-megaupload-foi-fechado.htm>>. Acesso em 24 mai. 2014.

TECMUNDO. **Velocidade média da internet brasileira cresceu em 19% no último ano**, 2014. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/internet/49680-velocidade-media-da-internet-brasileira-cresceu-em-19-no-ultimo-ano.htm>>. Acesso em 12 mai. 2014.

TECNOLOGIA E GAMES – G1. **'GTA V' quebra seis recordes de vendas e entra para o Guinness**, 2013. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2013/10/gta-v-quebra-seis-recordes-de-vendas-e-entra-para-o-guinness.html>>. Acesso em 25 mai. 2014.

THE GUARDIAN. **The Public Domain Review demonstrates the power of digital curation**, 2013. Disponível em: <<http://www.theguardian.com/books/2013/nov/03/public-domain-review-digital-curation>>. Acesso em 23 mai. 2014.

THE HOLLYWOOD REPORTER. **Game of Thrones tops list of the most pirated TV shows**, 2013. Disponível em: <<http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/game-thrones-tops-list-pirated-573678>>. Acesso em 21 mai. 2014.

TOLILA, Paul. **Cultura e economia: problemas, hipóteses e pistas**. São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural, 2007. 144 p.

TORRENT FREAK. **Game of Thrones most pirated TV show of 2013**, 2013. Disponível em: <<https://torrentfreak.com/game-of-thrones-most-pirated-tv-show-of-2013-131225/>>. Acesso em 22 mai. 2014.

TORRENT FREAK. **Game of Thrones piracy “better than an Emmy”, Time Warner CEO says**, 2013. Disponível em: <<http://torrentfreak.com/game-of-thrones-piracy-better-than-an-emmy-time-warner-ceo-says-130808/>>. Acesso em 22 mai. 2014.

TORRENT FREAK. **Game of Thrones is a compliment, doesn't hurt sales**, 2013. Disponível em: <<http://torrentfreak.com/hbo-game-of-thrones-piracy-is-a-compliment-doesnt-hurt-sales-130401/>>. Acesso em 22 mai. 2014.

TORRENT FREAK. **Piracy doesn't hurt Game of Thrones, diretor says**, 2013. Disponível em: <<http://torrentfreak.com/piracy-doesnt-hurt-game-of-thrones-director-says-130227/>>. Acesso em 22 mai. 2014.

TRAMA VIRTUAL. **Download remunerado**, 2014. Disponível em: <http://tramavirtual.uol.com.br/download_remunerado/>. Acesso em: 02 mai. 2014.

TWITCH. **About**, 2014. Disponível em: <<http://www.twitch.tv/p/about>>. Acesso em 24 mai. 2014.

UNIVERSIDADE DO PORTO. **Papiro**, 2014. Disponível em: <<http://sdi.letras.up.pt/uploads/pdfs/Papiro.pdf>>. Acesso em 25 mai. 2014.

VERGUEIRO, Valdomiro; PIGOZZI, Douglas. Histórias em quadrinhos como suporte pedagógico: o caso Watchmen. **Revista ECA**, São Paulo, v. 8, n. 1, jan./jun. 2012.

VINIL, Kid. **O almanaque do rock**. São Paulo: Ediouro, 2008. 304 p.

WACHOWICZ, Marcos. **Direito autoral**, 2013. Disponível em: <<http://www.direitoautoral.ufsc.br/gedai/download/1/>>. Acesso em 25 jun. 2013.

WACHOWICZ, Marcos; PRONER, Carol (org.). **Inclusão tecnológica e direito à cultura: movimentos rumo à sociedade democrática do conhecimento**. Florianópolis: Editora Funjab, 2012. 347 p.

WACHOWICZ, Marcos (coord.). **Por que mudar a lei de direito autoral? : estudos e pareceres**. Florianópolis: Editora Funjab, 2011. 280 p.

WALL, Mick. **Metallica: a biografia**. São Paulo: Editora Globo, 2012. 448 p.

WARSCHAUER, Mark. **Tecnologia e inclusão social: a exclusão digital em debate**. São Paulo: Editora SENAC, 2006, 340 p.

WIKIA. **About**, 2014. Disponível em: <http://www.wikia.com/About_Us>. Acesso em 24 mai. 2014.

WIKIPEDIA. **Creative Commons**, 2014. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Creative_Commons>. Acesso em 12 mai. 2014.

WIKIPEDIA. **Google Books**, 2014. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Google_Books>. Acesso em 24 mai. 2014.

WIKIPEDIA. **Jamendo**, 2014. Disponível em: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Jamendo>>. Acesso em 21 mai. 2014.

WIKIPEDIA. **Licenças Creative Commons**, 2014. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Licen%C3%A7as_Creative_Commons>. Acesso em 12 mai. 2014.

WIKIPEDIA. **Thrash metal**, 2014. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Thrash_metal>. Acesso em 12 mai. 2014.

WIKIPEDIA. **Statute of Anne**, 2014. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Statute_of_Anne>. Acesso em 12 abr. 2014.