

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul
Faculdade de Comunicação Social
Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social

**Pirataria de audiovisual: o protocolo BitTorrent como forma extraoficial
de distribuição online de longas-metragens**

Liana Gross Furini

Porto Alegre, janeiro de 2015

Liana Gross Furini

**Pirataria de audiovisual: o protocolo BitTorrent como forma extraoficial
de distribuição online de longas-metragens**

Dissertação apresentada como pré-requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Comunicação Social no Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Faculdade de Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PPGCOM-FAMECOS-PUCRS).

Orientador: Prof. Dr. Roberto Tietzmann

Porto Alegre, janeiro de 2015

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

F984p Furini, Liana Gross
Pirataria de audiovisual: o protocolo BitTorrent como forma
extraoficial de distribuição online de longas-metragens / Liana
Gross Furini. – Porto Alegre, 2015.
162 f.

Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) –
Faculdade de Comunicação Social, PUCRS.
Orientação: Prof. Dr. Roberto Tietzmann.

1. Comunicação. 2. Pirataria. 3. Indústria cinematográfica.
4. Distribuição ilegal de filmes. 5. Consumo. 6. Tecnologias
digitais. I. Tietzmann, Roberto. II. Título.

CDD 791.43

Aline M. Debastiani
Bibliotecária - CRB 10/2199

Liana Gross Furini

**Pirataria de audiovisual: o protocolo BitTorrent como forma extraoficial
de distribuição online de longas-metragens**

Dissertação apresentada como pré-requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Comunicação Social no Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Faculdade de Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PPGCOM-FAMECOS-PUCRS).

Aprovada em 15 de janeiro de 2015

Banca Examinadora

Orientador: Prof. Dr. Roberto Tietzmann - PUCRS

Prof. Dr. André Fagundes Pase - PUCRS

Profa. Dra. Miriam de Souza Rossini - UFRGS

Porto Alegre, janeiro de 2015

AGRADECIMENTOS

À CAPES, pela bolsa que possibilitou a produção dessa pesquisa.

À Famecos/PUCRS, especialmente à minha coordenadora, Cristiane Mafacioli Carvalho, pela oportunidade de ensinar e aprender.

À Faccat, especialmente ao meu coordenador, Augusto Parada, e ao Ticiano Paludo, por acreditarem e apostarem em mim.

Aos meus alunos que, mesmo sem saber, foram minha inspiração em muitos momentos durante a produção deste trabalho.

Ao Diretor de Comunicações do BitTorrent Inc., Christian Averill, que me recebeu muito gentilmente e me deu uma entrevista inspiradora. *To the Director of Communications of BitTorrent Inc., Christian Averill, who received me with all the kindness and gave me an insightful interview.*

Ao Grupo de Estudos em Ubiquidade Tecnológica, o Ubitec, por proporcionar um ambiente incrível de estudo, pesquisa e muitas descobertas. Formamos um ótimo time.

Aos meus terapeutas, Nathalia (minha psicóloga) e Ale Ravello (meu professor de gaita de boca), por me ajudarem a manter a cabeça no lugar.

Aos meus amigos, que estiveram do meu lado o tempo todo, principalmente à Bruna, que sempre acalmou os ânimos.

Ao meu orientador, Roberto Tietzmann, que ao longo do tempo virou meu mestre, guru, mentor e conselheiro. Por me aceitar como sua padawan.

Ao Matheus, pelo incentivo incansável e por estar sempre ao meu lado, mesmo miles and miles away.

À minha família, por estar sempre ao meu lado, e a meus pais, Rubens e Anelise, por darem sentido a tudo isso.

It's better to be a pirate than to join the navy.

Steve Jobs

RESUMO

Essa dissertação busca analisar as práticas extraoficiais de distribuição de longas-metragens. Ainda que a prática da pirataria acompanhe a indústria cinematográfica desde seu surgimento, a popularização das tecnologias digitais contribuiu para o aumento das discussões sobre o assunto. Neste trabalho, utilizamos a Grounded Theory (Teoria Fundamentada em Dados) e vamos analisar a interação dos usuários com a pirataria para entender sua responsabilidade com relação à distribuição não oficial de material cinematográfico. Aplicamos a análise em dois filmes de longa-metragem, focando no protocolo BitTorrent: *Deixa Ela Entrar* (2008) e *Capitão América 2: O Soldado Invernal* (2014). Percebemos, com essas análises, que a distribuição paralela é mais ágil do que a distribuição formal, atraindo espectadores e criando novas demandas para a indústria. Ressaltamos que o computador e a internet são peças chave no aumento da circulação oficial. O computador, pela possibilidade de produzir muitas cópias em pouco tempo, e a internet pela possibilidade de distribuir o conteúdo mundialmente sem custo e com grande agilidade.

PALAVRAS-CHAVE: Pirataria; Tecnologias digitais; Compartilhamento de conteúdo; Internet.

ABSTRACT

This dissertation aims the analysis of the non-official practices of distribution of feature length films. Although piracy follows the cinematographic industry since its beginning, the popularization of digital technologies has contributed to the increase of the discussions on the subject. In this work, we used the Grounded Theory and will analyze the user's interaction with the piracy to understand their responsibility related to the non-official distribution of cinematographic material. We applied the analysis in two feature length films, focusing on BitTorrent protocol: *Let The Right One In* (2008) and *Captain America: The Winter Soldier* (2014). We realized with these analyzes, that the unofficial distribution is more agile than the formal distribution, attracting spectators and creating new demands for the industry. We emphasize that the computer and the internet are key-piece in the increase of official circulation. The computer, for the ability to produce many copies in a short time, and the Internet for the possibility of distributing the content worldwide at no cost and with great agility.

KEYWORDS: Piracy; Digital technologies; Content sharing; Internet.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Países que mais pirateiam filmes	14
Figura 2: A bandeira Jolly Roger	22
Figura 3: Capas de livros infantis contemporâneos que contam a história do pirata Jolly Roger.....	24
Figura 4: Guia de identificação de material pirata da APCM.....	35
Figura 5: Frames de filmes da Star Film.....	55
Figura 6: Títulos lançados em vídeo doméstico no Brasil de 2008 a 2013 ...	58
Figura 7: Público total em Salas de Exibição – 2009 a 2013	64
Figura 8: Publicação relativa à disponibilização do filme Hoje eu Quero Voltar Sozinho na iTunes Store Brasil	74
Figura 9: Versão Pirata Oficial do filme Hoje eu Quero Voltar Sozinho	75
Figura 10: Carta de despedida do serviço Popcorn Time	81
Figura 11: Capturas de tela de exemplos de Promo Bay.....	90
Figura 12: Versão mobile do aplicativo µTorrent.....	93
Figura 13: Cartaz do filme Deixa Ela Entrar	98
Figura 14: Arquivo mais antigo do site The Pirate Bay referente ao filme Let The Right One Fonte: Captura de tela do site The Pirate Bay	101
Figura 15: Arquivo mais antigo do site isoHunt referente ao filme Let The Right One In	102
Figura 16: Arquivo do site BJ2.me referente ao filme Deixa Ela Entrar	103
Figura 17: Arquivo do site 4Shared referente ao filme Deixa Ela Entrar	104
Figura 18: Filme Let The Right One In completo no YouTube	105
Figura 19: Arquivo mais antigo referente à legenda em português brasileiro do filme Let The Right One In no site Open Subtitles	106
Figura 20: Arquivo mais antigo referente à legenda em português brasileiro do filme Let The Right One In no site Legendas.tv	107
Figura 21: Cartaz do Filme Capitão América 2: O Soldado Invernal.....	111
Figura 22: Comparação entre as qualidades dos arquivos do filme Capitão América 2.....	115
Figura 23: Aplicativo Watch It Now!.....	131

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Datas dos arquivos mais antigos referentes ao filme Deixa Ela Entrar nos sites pesquisados.	108
Tabela 2: Parte superior da tabela de dados do filme Capitão América 2: O Soldado Invernal.....	116

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Número total de arquivos disponibilizados com relação ao tempo no site The Pirate Bay	118
Gráfico 2: Qualidade dos arquivos com relação ao número total no site The Pirate Bay	119
Gráfico 3: Número total de arquivos disponibilizados com relação ao tempo no site BJ2.me	121
Gráfico 4: Qualidade dos arquivos com relação ao número total no site BJ2.me.....	122
Gráfico 5: Número de seeders do arquivo líder com relação ao tempo no site The Pirate Bay	124
Gráfico 6: Qualidade dos arquivos com relação ao número de seeders no site The Pirate Bay	125
Gráfico 7: Número de seeders do arquivo líder com relação ao tempo no site BJ2.me.....	126
Gráfico 8: Qualidade dos arquivos com relação ao número de seeders no site BJ2.me.....	127

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	12
1. PIRATARIA: HISTÓRIA E CONCEITOS	20
1.1. O pirata da perna de pau, do olho de vidro e da cara de mau	20
1.2. Definições e conceitos sobre a pirataria.....	28
1.2.1. Direito Autoral e Propriedade Industrial	38
1.3. Panorama atual da pirataria	45
2. PIRATARIA NO CINEMA – E ALÉM DELE	53
2.1. Janelas de exibição e o mercado cinematográfico.....	57
2.2. Argumentos a favor e contra.....	61
2.3. O impacto das tecnologias digitais	66
2.4. Tecnologias envolvidas na pirataria de audiovisual no mercado de vídeo doméstico.....	77
2.4.1. O protocolo BitTorrent.....	84
2.4.2. The Pirate Bay	88
3. ANÁLISE DA PIRATARIA EM FILMES DE LONGA-METRAGEM.....	95
3.1. Pirataria como forma de acesso a filmes de nicho	97
3.2. A pirataria acompanhando o lançamento oficial de um filme.....	109
CONSIDERAÇÕES FINAIS	129
REFERÊNCIAS	137
ANEXOS.....	148
APÊNDICES	151

INTRODUÇÃO

A pirataria é uma prática que assombra a indústria do entretenimento desde o seu surgimento. Temida pela indústria e muito praticada pelos usuários, ela é alvo de muitas críticas e também muitos argumentos a favor. Mesmo não sendo uma prática nova, a discussão a respeito ficou mais intensa com a popularização das tecnologias digitais, principalmente a partir do começo dos anos 1990, como aponta Zandbergen (2010). Essas tecnologias fizeram com que a produção de cópias não dependesse mais de processos tão complexos e, portanto, permitiram que um usuário comum conseguisse fazer cópias não autorizadas de materiais.

A justificativa para a realização deste estudo se dá pelo fato de que, cada vez mais, a pirataria faz parte da sociedade e o ato de piratear¹ é mais comum. Talvez por esse motivo existam discursos muito opinativos e pouco questionadores com relação ao impacto da pirataria na indústria e no mercado cinematográfico. Em busca de embasamento teórico, percebemos também que são poucos os autores que definem pirataria. Em grande parte dos textos, o termo é citado como algo corriqueiro, como se não precisasse ser definido porque faz parte do conhecimento comum. Acontece que, na prática, o termo pirataria é aplicado largamente para diversos contextos e, não raro, de forma equivocada. Dessa forma, entendemos que o termo é carente de definições, e pretendemos formalizar uma neste trabalho.

Nesse sentido, o objetivo dessa pesquisa é entender como a internet alterou a relação dos usuários com a circulação de material audiovisual. Queremos entender, também, como o protocolo BitTorrent influencia no poder dos usuários com relação à circulação extraoficial e até que ponto a tecnologia digital e a construção de uma cultura participativa por parte dos usuários alteram a relação desses indivíduos com a distribuição de produtos audiovisuais. O problema de pesquisa, então, é entender como a internet

¹ A prática da pirataria é tão comum atualmente que o verbo *piratear* está dicionarizado. De acordo com o dicionário Michaelis, disponível em <<http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portugues-portugues&palavra=piratear>>, a definição de *piratear* vai além das práticas dos piratas marítimos e cita a prática de produção de cópias não autorizadas. Segundo o dicionário, o verbo *piratear* é definido da seguinte forma: “Exercer a pirataria. Roubar como os piratas. Contrabandear ou fabricar cópias ilegais de um determinado produto”.

altera a relação dos usuários com a circulação de produções cinematográficas.

Para Castells e Cardoso (2013, S/P), estudar a pirataria no contexto cinematográfico é importante porque, sem ela, não há circulação oficial. Estudar as tecnologias digitais do ponto de vista da comunicação é relevante porque elas trouxeram grandes mudanças nesse campo. Em conjunto com a internet, essas tecnologias deram poder ao usuário (tido, até então, como mero receptor de conteúdo, se analisado do ponto de vista das mídias tradicionais), já que na internet esse usuário participa ativamente da produção e da circulação do conteúdo. A mídia internet merece ser estudada porque ela faz parte do cotidiano de parte da sociedade. Como aborda Silverstone (2002),

Entender a mídia como processo – e reconhecer que o processo é fundamental e eternamente social – é insistir na mídia como historicamente específica. A mídia está mudando, já mudou, radicalmente. O século XX viu o telefone, o cinema, o rádio, a televisão se tornarem objetos de consumo de massa, mas também instrumentos essenciais para a vida cotidiana. Enfrentamos agora o fantasma de mais uma intensificação da cultura midiática pelo crescimento global da Internet e pela promessa (alguns diriam ameaça) de um mundo interativo em que tudo e todos podem ser acessados, instantaneamente (p. 17).

Esse poder dado ao usuário mostra dois lados: primeiro, acrescenta à internet a característica de um repositório de obras audiovisuais (a circulação de obras audiovisuais é justamente o objeto de estudo dessa pesquisa) e, em um segundo momento, a internet também facilita a duplicação não autorizada de conteúdo sob proteção de direitos autorais, o que chamaremos aqui de pirataria – explicando panoramas e conceitos.

Observando empiricamente, constatamos que o desejo de consumo por audiovisual é ponto chave para que a pirataria aconteça. O cinema e a televisão entraram na vida dos consumidores e nunca foram embora, e isso mostra o desejo que as pessoas têm de consumir material audiovisual, seja de forma oficial ou de forma paralela, à margem do sistema tradicional de circulação de materiais. As pessoas querem ver o filme que preferirem, não o que oferecem a elas naquele momento.

Para Larkin (2004), é graças às tecnologias digitais que os filmes da indústria de Hollywood estão “disponíveis em uma velocidade e volume nunca visto antes”² (p. 295, tradução nossa). Existem várias formas oficiais de distribuição de material audiovisual na internet, mas isso acontece também em função do aumento da pirataria, que acaba se tornando responsável pela circulação de grande parte desses materiais. O autor se refere a filmes da indústria cinematográfica americana, mas sua afirmação vale também para o contexto brasileiro. Segundo o site TorrentFreak, o Brasil é o quarto país do mundo que mais pirateia filmes, atrás apenas da Rússia, Estados Unidos e Itália (Figura 1).

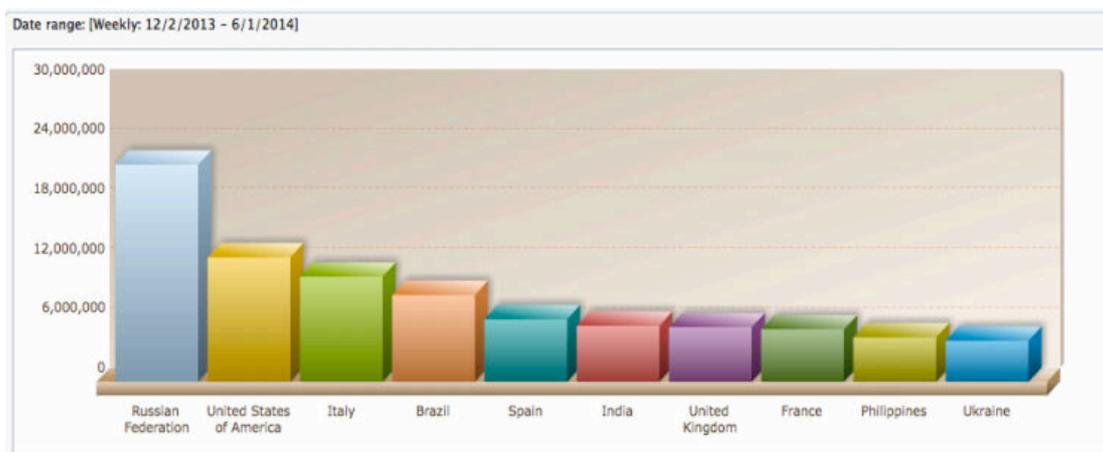


Figura 1: Países que mais pirateiam filmes
Fonte: TorrentFreak³

A pesquisa foi feita pela MarkMonitor, empresa da Thomson Reuters, e considera apenas os downloads feitos através dos softwares de tecnologia peer-to-peer⁴ eDonkey e BitTorrent. Ao todo, 16 filmes foram analisados nessa pesquisa, entre eles, Frozen - Uma Aventura Congelante⁵, O Hobbit: A Desolação de Smaug⁶ e Jogos Vorazes - Em Chamas⁷, todos de 2013. A

² Do original, “available at a speed and volume as never before”.

³ Disponível em <<http://torrentfreak.com/and-the-movie-file-sharing-capital-of-the-world-is-140622/>>, acesso em: 03 jul. 2014.

⁴ Peer-to-peer (ou P2P) é uma arquitetura que permite troca de arquivos entre usuários, sem a necessidade de um servidor mediando o contato entre eles. Vamos falar mais sobre o assunto no Capítulo 2.

⁵ Do original, Frozen.

⁶ Do original, The Hobbit: the Desolation of Smaug.

⁷ Do original, The Hunger Games: Catching Fire.

pesquisa chegou à conclusão de que os filmes foram compartilhados ilegalmente 150.186.156 vezes. Esse número mostra que a prática da pirataria está disseminada entre os indivíduos, apontando numericamente que existe um grande número de pessoas envolvidas com a pirataria de material audiovisual atualmente.

Segundo Paul Craig, “ame ou odeie, a pirataria encontrou um lugar na nossa sociedade e tem sido amplamente adotada por jovens e velhos”⁸ (2005, p. 232, tradução nossa). O autor comenta que muitas vezes é visto como algo que agrega capital social dizer para os amigos que já viu o filme que vai ser lançado nos cinemas na próxima semana, ou que jogou um jogo que ainda não está disponível para comprar. Nesse sentido, entendemos que a pirataria, apesar de ser paralela aos meios oficiais e, portanto, ilegal, ainda assim é vista como um ponto positivo para o capital social de alguns grupos.

A escolha por estudar a pirataria através das tecnologias digitais ao invés de outros espaços (como venda de material através de camelôs, por exemplo) é explicada em função de que, mesmo que ela tenha sido sempre parte das preocupações da indústria cinematográfica, a discussão acerca do assunto tomou outra dimensão após a popularização da internet⁹, ambiente onde o conteúdo é controlado pelos próprios usuários e, também, em função do aumento das larguras de banda¹⁰, que possibilitaram ao usuário de internet acessar vários tipos de arquivos. No contexto do cinema, isso significa que parte do controle da circulação das obras sai das mãos das

⁸ Do original, “like or hate it, piracy has found a place in our society and has been widely adopted by both young and old”.

⁹ Atualmente, 47% dos brasileiros tem acesso à internet em casa, de acordo com a Pesquisa Brasileira de Mídia 2014, realizada pela Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República. Disponível em <<http://blog.planalto.gov.br/pesquisa-brasileira-de-midia-2014/>>, acesso em: 23 nov. 2014.

¹⁰ Segundo pesquisa sobre o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação no Brasil - TIC Domicílios e Empresas 2013, o aumento das velocidades de conexão é um movimento notório no Brasil. O número de domicílios com internet que ultrapassam a velocidade de 8Mbps subiu de 8% em 2011 para 21% em 2013, enquanto o número de domicílios com velocidade de internet abaixo de 2Mbps diminuiu. “Esse movimento deve ser observado e compreendido à luz do contínuo desenvolvimento de aplicações e conteúdos mais complexos, sobretudo conteúdos de videostreaming e audiostreaming. Esses novos conteúdos aumentam o fluxo de dados na rede mundial de computadores e exigem velocidades de conexão cada vez mais altas – fenômeno este que não se restringe ao Brasil, mas ocorre em diversas partes do mundo, ainda que em ritmos distintos em cada região ou país”. Disponível em <http://www.cgi.br/media/docs/publicacoes/2/TIC_DOM_EMP_2013_livro_eletronico.pdf>, acesso em: 23 nov. 2014.

produtoras e distribuidoras, colocando em xeque os modelos tradicionais de distribuição de material audiovisual.

A popularidade da arquitetura P2P é prova de que os usuários têm em mãos o controle com relação à circulação das obras. Essa arquitetura descentralizada permite que os usuários troquem arquivos entre si, eliminando a necessidade de um servidor hospedando esses arquivos. A pesquisa é focada no protocolo BitTorrent, que permite que os usuários transfiram arquivos pesados consumindo pouca banda, através da descentralização da rede. A partir de uma observação de campo, percebemos que os filmes são distribuídos em vários espaços e suportes digitais. Escolhemos trabalhar com o BitTorrent por perceber uma resiliência maior, ao passo que os arquivos que estão sendo compartilhados não se encontram em um único servidor, mas espalhados nos servidores dos próprios usuários. Em função disso, mesmo que o servidor saia do ar, como acontece com frequência, os arquivos podem continuar sendo compartilhados pelos usuários.

A criação do protocolo facilitou o download de arquivos pesados. Baixar filmes através de download direto tem uma maior propensão a ter problemas em função de que o arquivo de material audiovisual costuma ser pesado (comumente maior de 1GB e, dependendo da compressão, pode ser ainda maior), e gasta muita banda para baixar porque o arquivo é transferido de um único servidor.

Para baixar um arquivo através de download direto, o download precisa ser feito sem interrupções. Isso significa que, caso haja algum problema com a internet ou com o computador, o download é interrompido¹¹ e precisa ser reiniciado, perdendo o que havia sido baixado até o momento. No caso de download de torrent, o arquivo vai sendo transferido de vários locais ao mesmo tempo e, após o download concluído, o software responsável por fazê-lo se encarrega de juntar os pedaços em um arquivo só. Como o arquivo é baixado em partes, nada é perdido caso o download seja

¹¹ Existem softwares chamados resumming downloads (ou retomadores de download), que recuperam os downloads perdidos em função de problemas na rede ou no arquivo e reiniciam o download do ponto onde ele parou.

interrompido. A presente dissertação vai trabalhar com esses dois tipos de download, focando no protocolo BitTorrent.

Este trabalho conta com três capítulos: o primeiro é um capítulo de conceituação, que versa sobre o termo pirataria, originado da pirataria marítima, e o imaginário relativo ao pirata, figura protagonista nesse contexto. Também apontaremos as relações do termo com o que entendemos por pirataria relativa a direito autoral. O capítulo se propõe a contextualizar o leitor sobre o que exatamente é a pirataria e a que definições o conceito nos leva atualmente.

O segundo capítulo nos aproxima do tema central dessa pesquisa: pirataria no cinema. Nesse capítulo, apontamos as posições contrárias que órgãos, instituições e usuários têm com relação à prática de pirataria. Ainda no segundo capítulo, falamos sobre como as tecnologias digitais e a internet influenciaram a distribuição de material audiovisual. Posto que a pirataria não é um fenômeno atual e sempre existiu no cinema, o capítulo 2 nos ajuda a entender o que fez com que esse assunto fosse alvo de tanta polemica após a popularização das tecnologias digitais.

O terceiro capítulo dessa dissertação é destinado à análise dos objetos de pesquisa: longas-metragens. Para entender a relação dos usuários com as versões piratas dos longas-metragens, analisamos a circulação paralela de dois filmes: *Deixa Ela Entrar*, de Tomas Alfredson (2008) e *Capitão América 2: O Soldado Invernal*, de Anthony Russo e Joe Russo (2014). Esses filmes tem características diferentes e, nesse sentido, a análise nos mostrou que o público também se relacionou com eles de forma diferente.

Desde o início da pesquisa, sentiu-se uma dificuldade de identificar um material pirata. Com a digitalização, os materiais duplicados ficam com a mesma qualidade dos originais, sendo, dessa forma, impossível identificar um material original ou pirata apenas observando a imagem. Nesse sentido, foi criada uma metodologia ad hoc para verificar a circulação de material pirata, da qual vamos falar mais largamente no capítulo 3.1.

Embasamos a criação dessa metodologia na Grounded Theory (ou, em português, Teoria Fundamentada nos Dados). Segundo o Grounded

Theory Institute¹², a Grounded Theory é uma metodologia indutiva. Ou seja: ela não está pronta, e vai sendo definida à medida que os dados vão sendo analisados. Borgatti (S/D) também aponta que “a frase ‘teoria fundamentada’ refere-se à teoria que é desenvolvida indutivamente a partir de um corpus de dados”¹³ (S/D, online, tradução nossa). Carrero, Soriano e Trinidad (2014) afirmam que a Grounded Theory se encontra, dentro da pesquisa social, em uma categoria de análise interpretativa. Para eles, a Grounded Theory atenta ao processo de aparecimento de padrões sociais a partir dos dados investigados.

Glaser e Strauss (2009), explicam que

Gerar uma teoria a partir de dados significa que a maioria das hipóteses e conceitos não vem só dos dados, mas são sistematicamente elaboradas em relação aos dados no decorrer da pesquisa¹⁴ (p. 06, tradução nossa).

Utilizamos também pesquisa bibliográfica e a análise de conteúdo. Para a pesquisa bibliográfica, livros e periódicos relativos ao tema proposto foram utilizados como base, mas acrescentou-se à pesquisa sites e blogs, fontes muito importantes quando pretende se tratar de um tema contemporâneo como o aqui proposto. Bardin (1977) explica que o recurso ao computador oferece novas possibilidades e afeta a análise de conteúdo, em função de que permite ao pesquisador acessar um vasto universo de informações e também porque automatiza alguns processos. As reflexões teóricas a respeito das novas mídias são cada vez mais importantes, à medida que elas fazem parte do cotidiano dos indivíduos. Para Johnson (2010, p. 18),

A primeira geração da WWW e dos aplicativos de Internet, marcada principalmente pela interação humana com os computadores e o acesso a arquivos de texto, áudio e/ou vídeo, cedeu lugar a novos pacotes de software e ferramentas da chamada geração Web 2.0. Esses aplicativos da segunda geração da Internet trouxeram embutidos um conjunto de princípios e práticas onde o ponto alto é a

¹² Disponível em <<http://www.groundedtheory.com/>>, acesso em: 07 dez. 2014.

¹³ Do original, “the phrase ‘grounded theory’ refers to theory that is developed inductively from a corpus of data”

¹⁴ Do original, “Generating a theory from data means that most hypotheses and concepts not only comes from the data, but are systematically worked out in relation to the data in the course of the research”.

possibilidade de participação, produção coletiva e compartilhamento de conhecimento e entretenimento.

Ainda, este trabalho analisa a mídia internet e a pirataria do ponto de vista da Teoria de Prática. Para Postill (2010, p. 1, tradução nossa), “práticas são os conjuntos incorporados de atividades que os seres humanos fazem com variados graus de regularidade, competência e talento”¹⁵. Nesse sentido, entendemos que a pirataria não é um evento isolado ou um paradigma estabelecido, mas algo decorrente e, portanto, deve ser analisada como prática. Vamos, então, utilizar a Teoria de Prática como plano de fundo para construir nossas análises a partir da Grounded Theory, fundamentados nos dados obtidos.

Agora que explicamos como a jornada vai acontecer, vamos levantar as âncoras, içar as velas, hastear a Jolly Roger e sair em busca do tesouro. Bem-vindos ao navio.

¹⁵ Do original, “practices are the embodied sets of activities that humans perform with varying degrees of regularity, competence and flair”.

1. PIRATARIA: HISTÓRIA E CONCEITOS

Atualmente, pirataria é um conceito aplicado em relação à reprodução não autorizada de materiais como filmes, músicas, software, entre outros. Originalmente, o termo *pirataria* tem a ver com a pirataria marítima, conhecida no mundo focada na questão histórica, pela figura do pirata, comumente representada de forma muito parecida em livros, quadrinhos, filmes e etc.

Neste primeiro capítulo, vamos introduzir o leitor ao mundo da pirataria marítima, trazendo questões relacionadas à figura do pirata, seus símbolos e o imaginário que o cerca. Após, buscaremos conceituar e analisar a pirataria da qual queremos tratar neste trabalho: relacionada ao não-cumprimento dos direitos autorais, trazendo conceitos e discursos favoráveis e contrários à prática. Nesse momento, também vamos conceituar e diferenciar propriedade intelectual e direito autoral, explicando o que são e como se aplicam.

1.1. O pirata da perna de pau, do olho de vidro e da cara de mau

O termo *pirataria* originalmente é ligado à pirataria marítima, que tem como principal elemento visual a histórica figura do pirata, conforme vamos tratar neste capítulo. Essa figura foi (e é) representada em livros, filmes, histórias em quadrinhos e outros produtos culturais, comumente baseada em um imaginário muito parecido: o pirata da perna de pau, do olho de vidro e da cara de mau¹⁶.

Imaginário, segundo Silva (2006), é como um reservatório, porque “agrega imagens, sentimentos, lembranças, experiências, visões do real que realizam o imaginado, leituras de vida” (p. 11). Segundo o mesmo autor, o imaginário é construído de forma individual, através de sentimentos, lembranças e experiências, e grupal, através de tudo o que foi visto, sentido e

¹⁶ Segundo o Dicionário Cravo Albin da Música Popular Brasileira, “O Pirata da Perna de Pau” é uma marchinha de carnaval gravada por Nuno Roland em 1946, que ficou famosa no carnaval do ano seguinte. Disponível em <<http://www.dicionariompb.com.br/nuno-roland/dados-artisticos>>, acesso em: 17 dez. 2014.

lembrado com relação aos piratas, nos diversos meios que os representaram. Essas experiências estabelecem um repertório, que sugere interpretações e atualiza o imaginário que aqui buscamos resgatar. Em contrapartida, para Maffesoli (2001), o imaginário é sempre coletivo. Para o autor, imaginário “é o estado de espírito que caracteriza um povo. Não se trata de algo simplesmente racional, sociológico ou psicológico, pois carrega também algo de imponderável, um certo mistério da criação ou da transfiguração” (p. 75). Quando o imaginário se relaciona com alguma obra cultural – que é o caso analisado neste trabalho –, o autor diz que a obra tem uma aura que vai além da sua materialidade. Essa aura não é vista pelas pessoas que entram em contato com a obra, mas sabemos que ela existe e podemos senti-la. Para Maffesoli, o imaginário é essa aura – que ele chama de “atmosfera” –, que não vemos, mas podemos perceber, e à qual recorreremos ao buscarmos atualizar as representações.

Rediker (2001, p. 139) afirma que, historicamente, a pirataria é um crime em grande escala e também, na maioria das vezes, uma forma de vida escolhida voluntariamente, após indivíduos terem sido desafiados ou excluídos pela sociedade. Russel (2010, p. 69) cita que nas costas da Somália em séculos anteriores havia muita pesca ilegal, o que atrapalhava os pescadores locais cuja subsistência dependia desta atividade. Nesse momento, os piratas da região eram entendidos como guarda-costas do povo, ganhando crédito e, muitas vezes, até status de heróis milicianos com a população local ao afugentar os forasteiros. Outros homens se tornavam piratas quando seus navios mercantes eram tomados, passando a operar à margem da lei e dos tratados de comércio.

A pirataria foi condenada criminalmente em uma corte pela primeira vez em 1718, em Charleston, Carolina do Sul, Estados Unidos. Um julgamento feito pelo juiz Nicholas Trott declarou como culpados Stede Bonnet e 33 membros de sua tripulação, o que deu início a ruzgas entre agentes do governo e os piratas. Segundo Rediker (2001), ambos os lados ofereciam recompensas pela captura de seus adversários, fomentando a ideia de que os piratas eram um estado paralelo ao oficial e que o desafiava. Ações como esta, com um viés de rebeldia e autonomia, apontam para alguns motivos pelos quais os piratas são popularmente admirados e tidos

como heróis, sendo que o que faziam era ilícito e, conforme apresentado na maior parte das vezes, violento.

Segundo Rediker (2001), muitos piratas haviam servido à marinha, onde as condições de vida eram duras. Lá, não raro eles ficavam sem comida, a disciplina era severa, a mortalidade alta e os salários baixos. A junção desses fatores fez com que parte deles decidissem sair da marinha e entrar para uma vida à margem do sistema.

Como afirma Russel (2010, p. 76), “pirataria, por definição, é para ganho privado”. Esta ideia de interesse privado também poderia se alinhar a interesses nacionais, servindo como agente de operações ilegais. Destacamos a relação comercial do Brasil com a Inglaterra, que costumavam fazer comércio em pequena escala desde o início do Século XVI, até essa relação ser substituída por uma prática chamada de privateer, na qual

(...) navios privados recebiam autorização da coroa para saquear e atacar navios de outras nacionalidades, e em troca pagavam parte do butim para o governo. Estabelece-se assim uma diferença entre o pirata, que agia sem a autorização da coroa, e o corsário, também chamado de “gentleman pirate”, figura institucional e, em alguns casos, heróis nacionais (...) (KNIVET, 2008, p. 14).



Figura 2: A bandeira Jolly Roger
Fonte: Wikimedia Commons¹⁷

¹⁷ Disponível em <<http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jolly-roger.svg>>, acesso em: 15 maio 2014.

Kuhn (2010) interpreta a era de ouro da pirataria como um governo alternativo, apenas conduzido por normas diferentes. O maior símbolo da era de ouro da pirataria é a bandeira que apresenta um crânio com dois ossos cruzados, conforme pode ser conferido na Figura 2. Essa bandeira, chamada Jolly Roger, é característica dos piratas e muito usada até hoje em representações.

Pringle (2001) aponta que, antes da tradicional bandeira com o crânio e os ossos cruzados, os navios hasteavam uma bandeira vermelha como aviso para que o navio inimigo se entregasse. Reza a lenda de que essa bandeira vermelha era pintada com sangue inimigo.

A bandeira preta passou a ser utilizada depois. É difícil encontrar uma data em que a bandeira vermelha começou a ser utilizada pelos piratas mas, segundo Pringle (2001), o primeiro registro do uso da bandeira preta é de 1700. O autor aponta duas diferentes teorias relacionadas à utilização do nome Jolly Roger. A primeira versão conta que os piratas franceses chamavam a bandeira vermelha de joli rouge, que significa, em português, vermelho intenso. Sendo pronunciada pelos piratas ingleses, o nome da bandeira foi corrompida para Jolly Roger em função da pronúncia e, mais tarde, o nome passou a ser associado às duas bandeiras: tanto à vermelha quanto à preta. A segunda teoria é que um grupo de piratas dos mares orientais chamados Os Chefes de Cannonore (do original, The Chiefs of Cannonore) tinham, na língua tâmil, o título de Ali Raja, que significa rei do mar. Os piratas ingleses diziam que eles de fato governavam os mares, e o título dado a eles foi sendo aos poucos alterado para Ally Roger, Olly Roger, Old Roger e então Jolly Roger.

O nome Jolly Roger ficou muito conhecido em função dessa bandeira e acabou sendo replicado com outro significado dentro de histórias de ficção. Vários livros e filmes ficcionais contam a história de um pirata que leva o nome de Jolly Roger, normalmente apresentado em obras infantis como um pirata camarada, bonzinho e amigo das crianças, conforme podemos observar na Figura 3.

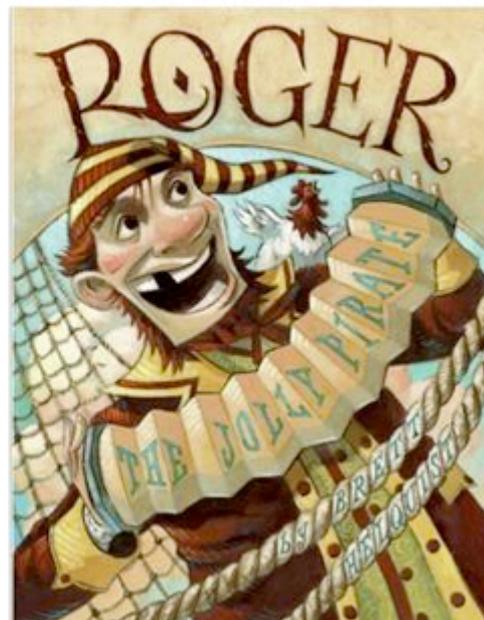
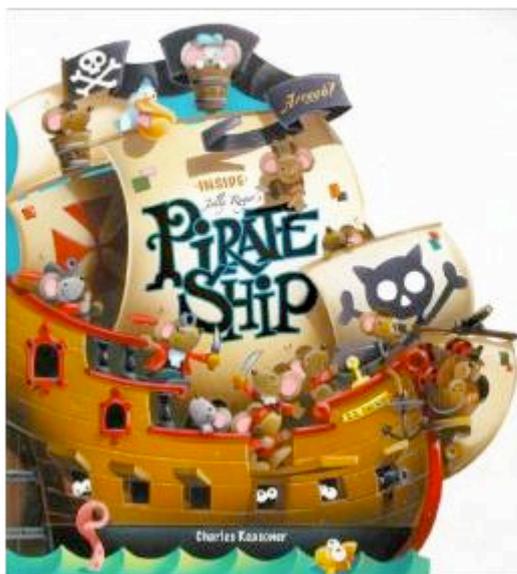
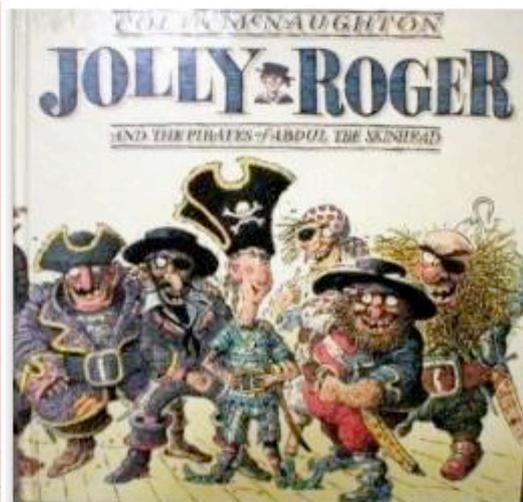
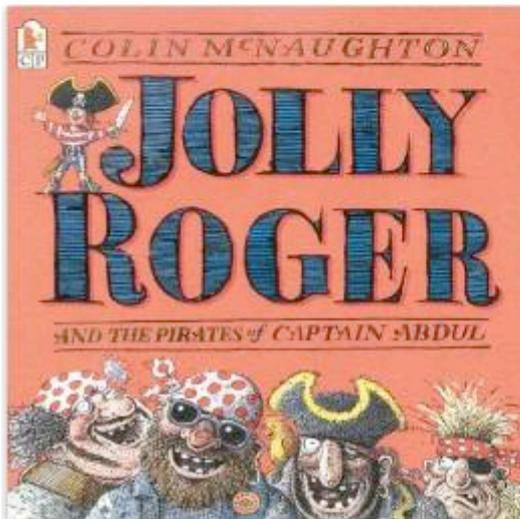
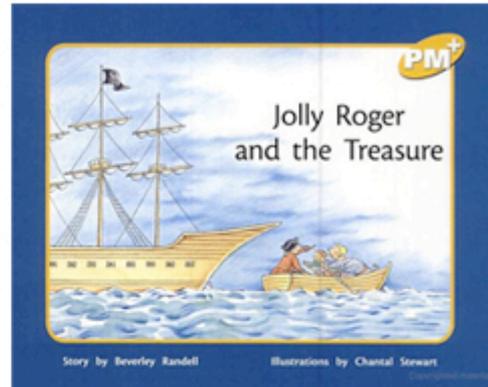
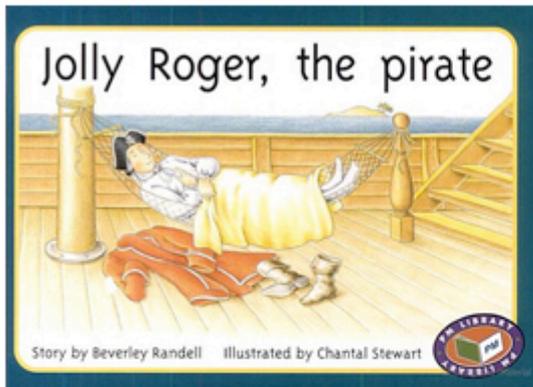


Figura 3: Capas de livros infantis contemporâneos que contam a história do pirata Jolly Roger

A transformação dos piratas de atores político-econômicos para personagens de narrativas decorreu da ampla circulação de obras ficcionais como *O Pirata*, de Walter Scott, publicada em 1822, o folhetim posteriormente serializado de *A Ilha do Tesouro*, de Robert Louis Stevenson, publicada como romance em 1883 e *Peter Pan*, escrita por James Matthew Barrie, apresentada como uma peça de teatro em 1904 e lançada como romance em 1911. Todas essas obras trazem piratas ou ex-piratas em posição de destaque, frequentemente como catalisadores de situações decisivas das narrativas, uma atualização ficcional do imaginário estabelecido a respeito de tais personagens.

Nessas obras (e acrescentamos aqui materiais audiovisuais, que são terreno comum desses personagens), muitas vezes os piratas são bem recebidos pelos espectadores. É interessante refletir sobre o fato de uma figura conhecida por roubar e fazer o mal ser tão bem recebida pelo público. Bons exemplos são os personagens Capitão Gancho, representado pelo ator Dustin Hoffman no filme *Capitão Gancho*¹⁹ (do original, *Hook*, 1991) e Jack Sparrow, representado pelo ator Johnny Depp nos filmes da franquia *Piratas do Caribe* (do original *Pirates of the Caribbean*, 2003, 2006, 2007 e 2011).

¹⁸ Jolly Roger, the pirate: disponível em <<http://books.google.com.br/books?id=cQx3CrJ2nckC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>>, acesso em: 15 maio 2014.

Jolly Roger and the Treasure: disponível em <http://books.google.com.br/books?id=-Pqk_fyLnsQC&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false>, acesso em: 15 maio 2014.

Jolly Roger and the Pirates of Captain Abdul: disponível em <www.amazon.com/Jolly-Roger-Pirates-Captain-Abdul/dp/0763625396/ref=pd_sim_sbs_b_1?ie=UTF8&refRID=0T1A9G5JX7K272H24B65>, acesso em: 15 maio 2014.

Jolly Roger and the Pirates of Abdul the Skinhead: disponível em <www.amazon.com/Jolly-Roger-Pirates-Abdul-Skinhead/dp/0671668439/ref=sr_1_1?s=books&ie=UTF8&qid=1400187454&sr=1-1&keywords=9780671668433>, acesso em: 15 maio 2014.

Inside Jolly Roger's Pirate Ship: disponível em <www.amazon.com/Inside-Jolly-Rogers-Pirate-Ship/dp/1846661498/ref=sr_1_1?s=books&ie=UTF8&qid=1400187273&sr=1-1&keywords=9781846661495>, acesso em: 15 maio 2014.

Roger, the Jolly Pirate: disponível em <www.amazon.com/Roger-Jolly-Pirate-Brett-Helquist/dp/0064438511/ref=pd_cp_b_1>, acesso em: 15 maio 2014.

¹⁹ Filme que apresenta uma versão moderna da história do Peter Pan, o menino que desejava ser criança para sempre. Nesse filme, o Peter Pan cresce e passa a se preocupar muito com o trabalho, deixando a família de lado. Até que o Capitão Gancho sequestra a sua família e Peter Pan precisa voltar à Terra do Nunca para buscá-los.

Uma possível explicação para esses personagens serem tão queridos pelos espectadores é dada por Robertson (2010), que fala que os piratas são fascinantes porque, mesmo tendo sido “delinquentes brutais e violentos, egoístas sem escrúpulos e em decadência moral”²⁰ (p. 08, tradução nossa), sabiam se divertir e demonstravam ter muita força física, audácia, lealdade, espírito empreendedor e uma grande noção de igualdade, características que aproximava-os de heróis. O espírito empreendedor reconhecido nos piratas ainda é admirado por empreendedores reais. Steve Jobs, fundador da Apple Inc., dizia a seus funcionários que “é melhor ser um pirata do que entrar para a marinha”²¹ (tradução nossa), com o objetivo de estimular um espírito rebelde no time (ISAACSON, 2011), que desenvolveu o primeiro computador Macintosh, em 1983.

Muitas imagens que fazem parte dos piratas destas ficções continuam a ser repetidas: o tapa-olho, a barba irregular no rosto, a espada e a pistola sempre próximos, a bandeira preta de ossos cruzados e caveira – a Jolly Roger – hasteada no veleiro, um papagaio no ombro e a promessa de tesouros em um esconderijo secreto documentado em um mapa. São imagens que sugerem uma vida à margem da sociedade e das nações conhecidas, longe de sua moral e dos códigos rígidos, com indícios de violência pregressa e sempre pronta para retornar: um típico anti-herói, contrariando as convenções tradicionais.

Retomando a definição de imaginário de Maffesoli (2001), ele explica que o fato de existir um imaginário sobre algum assunto determina a forma das imagens relacionadas a esse assunto. O autor faz referência à construção do ideal relacionado à cidade de Paris. Para ele, a cidade é o que é como resultado do imaginário que tem. Trazendo essa relação para o contexto da figura do pirata, podemos perceber que a partir do momento que o imaginário do pirata está formado (e, para Maffesoli, essa é uma construção histórica), as obras que utilizarem essa figura tendem a reproduzi-la de uma forma parecida, pois, lembrando, o imaginário segundo Maffesoli é sempre uma construção coletiva.

²⁰ Do original, “delinquentes brutales y violentos, egoístas sin escrúpulos y en decadência moral”.

²¹ Do original, “It’s better to be a pirate than to join the navy”.

Como podemos ver, na exploração do imaginário vinculado à palavra *pirata* encontramos sugestões de aventura, enriquecimento fácil e vida à margem do sistema e de seus contratos. Mediadas pelas representações destes personagens em obras literárias, teatrais e cinematográficas, o termo foi sendo introduzido no cotidiano das pessoas que tinham contato com essas obras e, pouco a pouco, reduzido a um conjunto mínimo de símbolos visuais e atitudes, disseminado como metáfora de atividades de fraude ou falsificação.

No contemporâneo, o termo passou a ser utilizado também para tratar de circulação não autorizada de conteúdos intelectuais e artísticos. Essas ações são comumente tratadas como sinônimo de pirataria atualmente e atenua a conotação criminosa dos significados originais da palavra ao atualizar o imaginário a respeito como uma prática amplamente difundida, uma escolha pontual de consumo de mídia, não uma trajetória de vida e profissional como os piratas de séculos antes. De qualquer forma, os dois tipos de aplicação para o termo *pirata* tratam de pessoas que se apropriam de algo que não é seu e reutilizam do seu jeito. Na pirataria marítima, o intuito era tomar para si. Agora, é espalhar.

Ainda que distante da representação de pirata da perna de pau, do olho de vidro e da cara de mau, a pirataria marítima ainda existe e os ataques piratas ainda não são incomuns. Segundo Defoe (2008), os ataques piratas atuais são mais numerosos nas Índias Ocidentais do que em qualquer outra parte do mundo. O estudo relativo à pirataria marítima nos serviu como base para entender de onde veio o nome da pirataria da qual vamos tratar neste trabalho: a prática de infração de direitos autorais. Nesse sentido, apesar de a pirataria marítima ainda existir, a partir desse ponto, usaremos o termo *pirataria* para nos referir àquela relacionada ao direito autoral.

1.2. Definições e conceitos sobre a pirataria

Pirataria é um termo largamente utilizado e aplicado a vários contextos. Como vimos, em um contexto contemporâneo, longe dos sete mares que deram ao termo seu significado original, a pirataria tornou-se uma metáfora entendida como a apropriação não autorizada de produtos ou serviços que estejam sob o resguardo de direitos autorais. Neste capítulo, queremos conceituar pirataria de forma precisa para, daqui em diante, saber exatamente de que prática estamos tratando. Faremos isso tomando como ponto de partida conceitos de autores que falem sobre pirataria de bens móveis em geral, sem relacioná-la, nesse ponto, com algum material específico.

Neste subcapítulo, vamos mostrar conceitos de pirataria relacionados a áreas irmãs daquela que é o foco dessa pesquisa (a pirataria de material audiovisual). Essas definições são importantes porque, através delas, podemos entender como a pirataria é tratada em outras áreas da indústria cultural. Com esse conhecimento, conseguiremos definir com mais propriedade o termo.

Também tomaremos como base para a conceituação de pirataria as definições que algumas entidades oficiais (ligadas a governos ou não) dão ao termo. Utilizaremos como base algumas leis brasileiras: Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998 – Direitos Autorais; Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996 – Propriedade Industrial; Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990 – Código de defesa do Consumidor; Lei nº 9.609, de 19 de fev. de 1998 – Propriedade Intelectual e Programa de computador; e Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014 – Marco Civil da Internet.

Para começar, é importante apontar que “a pirataria sempre foi um problema para os poderes estabelecidos” (RIBEIRO, 2010, p. 27), seja relacionado aos piratas que saqueavam navios e tiravam o lugar dos pescadores das cidades, seja relacionado aos piratas que desafiam as leis e fazem cópias não autorizadas de materiais protegidos. Por definição, pirataria é a transgressão da lei de direito autoral. “Isso envolve a reprodução,

distribuição ou execução não autorizada de um trabalho criativo”²² (BRYANT, 2011, p. 434, tradução nossa). No mesmo sentido, Marshall (2005, p. 110, tradução nossa) afirma que pirataria é um rótulo “dado a atividades que envolvem a reprodução não autorizada de material protegido por direito autoral”²³.

Na realidade, ao analisar a lei N° 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, intitulada Lei do Direito Autoral, percebemos que a transgressão dessa lei vai muito além de reprodução, distribuição e execução de material protegido. A lei considera publicação, transmissão ou emissão, retransmissão, distribuição, comunicação ao público, reprodução e, por fim, a contrafação, que significa a reprodução não autorizada das obras. Dessa forma, vemos que as definições que encontramos com relação ao termo *pirataria* não refletem toda a complexidade do termo. Nesse sentido, apresentaremos a seguir algumas definições de pirataria relativas a práticas específicas, que não são relativas ao cinema, mas a áreas correlatas. As definições do termo no que se refere a práticas delimitadas de pirataria – saindo da generalização que falamos até agora – nos ajudarão a entender melhor como a prática é vista em outras áreas para, após, focarmos na pirataria de material audiovisual, foco dessa pesquisa.

As leis de Direito Autoral e Propriedade Industrial existem para proteger os autores e as indústrias relacionadas aos bens móveis, um termo que se aplica a materiais que não são fixos, ou seja, que podem ser gravados, regravados, compartilhados, etc. A justificativa é que a pirataria prejudica tanto os autores quanto a indústria responsável pela produção e comercialização desses bens. Para proteger essas pessoas e entidades, algumas instituições, muitas ligadas ao governo, e outras independentes, são responsáveis por fiscalizar e controlar esses bens. Essas entidades são relacionadas a diferentes tipos de materiais: algumas à indústria audiovisual, algumas à música, algumas ao direito autoral, propriedade industrial e propriedade intelectual, entre outras. Cada uma delas tem a sua abordagem

²² Do original, “Piracy is a violation of copyright law. It involves the unauthorized reproduction, distribution or performance of a creative work”.

²³ Do original, “given to activities which involve the unauthorised reproduction of copyrighted material”.

sobre o que é pirataria, relacionando a prática com o tipo de material que regula.

Agora, vamos apresentar as definições de pirataria dadas por entidades relacionadas a diversas áreas culturais para, após, mostrarmos como esses conceitos relacionados à área audiovisual. Para começar, trazemos um conceito de relativo à de pirataria de software, que tem atualmente a definição mais consistente. De acordo com o Dicionário de Informática e Internet (SAWAYA, 1999, p. 436), pirataria de software é o “roubo (com apropriação indébita de um projeto de hardware ou software) ou a distribuição e uso não-autorizados de um programa de computador”. Percebemos que os autores que definem pirataria de software convergem em seus conceitos. Moores e Dhillon (2000, p. 88, tradução nossa) afirmam que “pirataria de software é definida como o uso, duplicação, distribuição ou venda não autorizadas de softwares disponíveis comercialmente”²⁴. Isso inclui, segundo Prasad e Mahajan (2003, p. 337, tradução nossa), “cópias não autorizadas de software, a compra de cópias não autorizadas de software e a prática de carregar em várias máquinas um software licenciado para ser usado em uma máquina só”²⁵. Nessa mesma linha, Flynn (2009, p. 143, tradução nossa) define pirataria de software como “a duplicação e uso não autorizadas de um software de computador licenciado”²⁶.

Para tentar definir de forma mais completa o que é pirataria de software, Nancy Flynn, com a ajuda da Software & Information Industry Association, criou uma série de perguntas e respostas que incluía a questão “o que exatamente é pirataria de software?” A resposta para tal questão foi a seguinte:

Pirataria de software inclui o seguinte: (1) Comprar uma licença de usuário único e instalar o software em múltiplos computadores ou um servidor. Isso é chamado softloading. (2) Fazer, distribuir, e/ou vender cópias que parecem ser de uma fonte autorizada. Isso é chamado falsificação. (3) Alugar software sem permissão do detentor dos direitos autorais. (4) Distribuir e/ou vender software que

²⁴ Do original, “Software piracy is defined as the unauthorized use, duplication, distribution or sale of commercially available software”.

²⁵ Do original, “unauthorized copying of software, the purchasing of unauthorized software copies and the practice of loading several machines with software licensed for use on one machine only”.

²⁶ Do original, “the unauthorized duplication and use of licensed computer software”.

tenha sido dissociado ou separado dos produtos com os quais se pretendia vender conjugado. (5) Baixar software protegido por direitos autorais da internet ou quadros de aviso sem a permissão do detentor dos direitos autorais²⁷ (FLYNN, 2000, p. 119, tradução nossa).

Ligada ao setor de software, a ABES – Associação Brasileira das Empresas de Software representa as empresas do setor na defesa da propriedade intelectual e combate à pirataria. Eles explicam que um usuário não passa a ser proprietário do software ao adquiri-lo, apenas tem permissão para utilizá-lo e, portanto, não tem direito de copiar, vender ou alugar sem autorização do titular da obra. No seu site, a entidade define pirataria de software como “a prática de reproduzir ilegalmente um programa de computador, sem a autorização expressa do titular da obra e, conseqüentemente, sem a devida licença de uso”²⁸. A ABES diferencia pirataria individual, quando um usuário compartilha softwares com parentes e amigos, de pirataria corporativa, que é quando uma empresa reproduz softwares em diferentes computadores sem as Licenças de Uso. Ainda, a ABES também tem um pequeno guia explicando a diferença entre softwares originais e piratas. Algumas das características que diferem esses dois materiais, segundo eles, são preço, aparência do produto, manuais certificados e falta de nota fiscal.

Representando as categorias de vídeo e games, a entidade responsável por defender os interesses do setor é a UBV&G - União Brasileira de Vídeo e Games. Segundo informações do seu site²⁹, a UBV&G controla as políticas relacionadas ao setor, observa o cumprimento das leis relativas ao direito autoral, desenvolve programas para incentivo do mercado de vídeo doméstico e atua, também, no combate à pirataria. Em seu site, a entidade mantém um formulário de denúncia anônima à pirataria. Os dados informados nesse formulário são enviados à APCM, que é encarregada de

²⁷ Do original, “Software piracy include the following: (1) Purchasing a single-user license, then loading the software onto multiple computers or a server. This is called softloading. (2) Making, distributing, and/or selling copies that appear to be from an authorized source. This is called counterfeiting. (3) Renting software without permission from the copyright holder. (4) Distributing and/or selling software that has been unbundled, or separated, from the products with which it was intended to have been bundled. (5) Downloading copyright software from the internet or bulletin boards without permission from the copyright holder”.

²⁸ Disponível em <<http://www.abessoftware.com.br/propriedade-intelectual/saiba-mais-sobre-pirataria-de-software>>, acesso em: 23 jun. 2014.

²⁹ Disponível em <<http://www.ubv.org.br/ubv>>, acesso em: 23 jun. 2014.

acionar as autoridades responsáveis e ir até o local da denúncia, caso não seja relacionada à pirataria digital. Segundo a ANCINE, através do C.A.C.P.³⁰, existem algumas delegacias específicas que podem ser acionadas nesse caso como, por exemplo, a Delegacia de Repressão Aos Crimes Contra a Propriedade Imaterial, a Delegacia de Repressão aos Crimes de Informática, a Delegacia de Delitos Cometidos por Meios Eletrônicos, o Núcleo de Combate aos Cibercrimes, a Delegacia de Crimes Contra a Economia e Proteção ao Consumidor, a Delegacia Especializada em Crimes Contra as Relações de Consumo, a Delegacia Especializada em Crimes Contra o Consumidor e da Concorrência, a Delegacia Especializada em Falsificações e Defraudações, entre várias outras.

A UBV&G tem, em seu site, vídeos³¹ da campanha de combate à pirataria e também uma cartilha³² feita em parceria com a APCM e com a MPA (Motion Picture Association). Nessa cartilha, eles explicam o que é a pirataria, quem compra os produtos piratas, o que está previsto na legislação, o que é a indústria cinematográfica, quem pode auxiliar no combate à pirataria, entre outras informações.

Entrando na questão da indústria musical, quem regulamenta essa indústria no contexto norte-americano é a RIAA – Recording Industry Association of America. A RIAA é responsável por proteger a propriedade intelectual e direitos dos artistas e músicas, orienta consumidores, indústria e pesquisadores e monitora as leis estaduais e federais, regulamentos e políticas. Segundo eles, pirataria é um termo muito “bonzinho” para definir todos os danos que essa prática causa à indústria musical.

Em seu site, eles diferenciam “pirataria online”³³ de “pirataria nas ruas”³⁴. Com relação à aba “pirataria online”, a RIAA explica que o roubo de música é real e está aumentando. Segundo eles, embora as vendas online de música tenham aumentado, esse aumento não se compara à queda nas

³⁰ Centro de Apoio ao Combate à Pirataria. Disponível em <<http://cacp.ancine.gov.br/instituicoes.htm>>, acesso em: 23 jun. 2014.

³¹ Disponível em <<http://www.ubv.org.br/pirataria/videos>>, acesso em: 23 jun. 2014.

³² Disponível em <<http://www.ubv.org.br/downloads/cartilha.pdf>>, acesso em: 23 jun. 2014.

³³ Disponível em <http://www.riaa.com/physicalpiracy.php?content_selector=What-is-Online-Piracy>, acesso em: 23 jun. 2014.

³⁴ Disponível em <http://www.riaa.com/physicalpiracy.php?content_selector=piracy_details_street>, acesso em: 23 jun. 2014.

vendas de música da forma tradicional, em mídia física. Eles mostram alguns exemplos de violação de direitos autorais praticados no ambiente online, como fazer uma cópia em MP3 de um CD comprado (já que essa cópia é permitida ao detentor do CD) e disponibilizá-la na internet para que milhões de pessoas possam também acessá-la; ligar-se a um site que disponibiliza cópias não autorizadas de material protegido por direito autoral; compartilhar arquivos de músicas protegidas em serviços de mensagens instantâneas, entre outras.

A RIAA afirma que, ainda que baixar uma única música não pareça um crime, o download ilegal de milhões de músicas impacta a indústria, que caiu, desde o surgimento do Napster em 1999 até agora, 53% das vendas. Estima-se que 30 bilhões de músicas tenham sido obtidas ilegalmente em sites de compartilhamento de arquivo³⁵.

Com relação à pirataria nas ruas, a RIAA explica as regras de direito autoral, mostrando o que pode e o que não pode ser feito segundo a lei. A entidade também dá dicas para que os consumidores evitem comprar CDs piratas, identificando o material através de algumas características, como preço muito baixo, falta de código de barras, embalagem suspeita, entre outras. Eles disponibilizam no site, também, um guia ilustrado³⁶ que ensina o consumidor a diferenciar produtos originais e piratas.

No Brasil, a entidade relacionada à indústria musical é a ABPD – Associação Brasileira dos Produtores de Discos. A entidade declara em seu site que a entidade que protege os direitos do setor no Brasil é, na realidade, a APCM, mas que eles ainda são responsáveis por representar seus associados na defesa dos seus direitos autorais. A APCM – Associação Antipirataria de Cinema e Música “tem como objetivo fundamental proteger os direitos autorais de seus titulares, proporcionando um mercado mais ético, e oferecer meios para realização de ações que visem combater a pirataria”³⁷. Eles tem, em seu site, uma definição bem mais completa do termo,

³⁵ Disponível em <http://www.riaa.com/physicalpiracy.php?content_selector=piracy-online-scope-of-the-problem>, acesso em: 23 jun. 2014.

³⁶ Disponível em <http://www.riaa.com/physicalpiracy.php?content_selector=piracy-street-avoid-counterfeit-cd>, acesso em: 23 jun. 2014.

³⁷ Disponível em <<http://www.apcm.org.br/>>, acesso em: 20 jun. 2014.

diferenciando, inclusive, *pirataria* de *pirataria na internet*. Pirataria, para eles, é

Pirataria é a apropriação, reprodução e utilização de obras (escritas, musicais ou audiovisuais) protegidas por direitos autorais, sem devida autorização. Ela pode acontecer de diferentes formas, desde a compra de CDs e DVDs falsificados, até o download de arquivos pela internet. Independente dos meios, a pirataria é qualificada como crime, e é punida como tal. Por ser um fenômeno que cresce bastante atualmente, principalmente por conta da expansão da internet de banda larga, é necessário saber identificar e combater a pirataria³⁸.

Já com relação à pirataria na internet, a definição dada pelo site faz parte de um discurso utilizado há bastante tempo por entidades ligadas ao governo, que têm a característica de serem conservadoras. Esse tipo de discurso mostra que as empresas reguladoras veem a internet de um ponto de vista bastante distante, demonstrando pouco conhecimento do que acontece na rede.

Pirataria na internet é o download ou a distribuição não autorizada de conteúdos protegidos por direitos autorais, tais como filmes, músicas, programas de televisão, vídeos, programas de computador, com ou sem intuito de lucro. A distribuição e o download ilegal desses conteúdos se dá de diversas formas, inclusive por meio de redes P2P (peer-to-peer) de compartilhamento de arquivos, como e-donkey, bit torrent e gnutella, e por meio de discos virtuais (como rapidshare e megaupload). Nessas redes e sistemas, um único arquivo disponibilizado pode resultar em milhões de downloads ilegais. A Internet também é amplamente utilizada para a venda de mídias físicas contendo obras musicais e audiovisuais reproduzidas ilicitamente, contexto em que ganham relevância redes sociais e sites de leilão, constantemente sob monitoramento³⁹.

Além dessa definição, eles também falam um pouco sobre a atividade de legendagem e dublagem de filmes, que é ilícita em função de traduzir obras sem a autorização do detentor dos direitos autorais, independentemente de visar lucro ou não. A APCM expõe, ainda, que a disponibilização de encartes e materiais gráficos de filmes na internet também viola os direitos de propriedade intelectual. Por último, eles levantam a questão de que a falsa noção de anonimato trazida pela internet faz com

³⁸ Disponível em <<http://www.apcm.org.br/pirataria.php>>, acesso em: 20 jun. 2014.

³⁹ Disponível em <http://www.apcm.org.br/pirataria_internet.php>, acesso em: 20 jun. 2014.

que muitas pessoas sintam-se protegidas e deem-se o direito de praticar a pirataria, uma atividade ilícita. A APCM ainda traz no seu site um quadro comparativo, mostrando verdades e mentiras sobre atividades piratas na internet.

No mesmo sentido do guia criado pela RIAA que dá dicas para o público não comprar material pirata, a APCM tem em seu site uma página que, de um modo um tanto ingênuo, tem o objetivo de ensinar o leitor a identificar se o material é pirata ou não (Figura 4).



Figura 4: Guia de identificação de material pirata da APCM

Fonte: Site da APCM – Identifique Material Pirata⁴⁰

Nessa página, eles explicam algumas diferenças entre um DVD original e um pirata, guiando o leitor com fotos. As principais diferenças citadas por eles é a embalagem, o encarte e a cor do disco. Se analisarmos bem, veremos que esse guia é de certa forma ingênuo, ao passo que é tecnicamente viável que os vendedores de material pirata produzam um encarte tão completo quando o do original, com uma qualidade de impressão tão boa quanto e ainda imprimir um número qualquer no DVD, forjando um número de identificação. De um ponto de vista técnico, tudo o que foi feito tem a possibilidade de ser *re-feito* (ou seja, pode ser copiado). E mais: “quase tudo que merece a proteção do direito autoral também merecem ser pirateado”⁴¹ (CRAIG, 2005, p. 03, tradução nossa).

Uma questão interessante de ser levantada quanto ao guia de identificação de material pirata criado pela APCM (que também podemos

⁴⁰ Disponível em <<http://www.apcm.org.br/identifique.php>>, acesso em: 20 jun. 2014.

⁴¹ Do original, “almost anything worth copyrighting is worth pirating”.

relacionar ao guia ilustrado criado pela RIAA) é: será que as pessoas que estão comprando material pirata não sabem que aquele material não é oficial? O material pirata em geral tem uma apresentação mais simples e mais barata do que o original, conforme mostrado no guia, e essa apresentação demonstra para o comprador que ele está comprando um material que não é original, mas que tem o mesmo conteúdo, o que nos leva a pensar: será que o conteúdo é suficiente? Se o conteúdo é o que importa, por que as pessoas compram a mídia física?

Marx (1996) entende que as mercadorias possuem o que ele chama de valor relativo, que vai além do valor em dinheiro que é dado a ela, e tem a ver com uma condição social. Dessa forma, as mercadorias não são apenas utilitárias, mas também refletem as características sociais dos homens. Nesse mesmo sentido, Bourdieu (2006) explica que as pessoas possuem, além de um capital relativo a bens e dinheiro, um capital simbólico, que é relativo a uma posição social e que é definido como “o conjunto de recursos mobilizados (capitais financeiros, mas também informação, etc.) através de uma rede de relações (...) que visa uma vantagem competitiva garantindo aos investimentos rendimentos mais elevados” (p. 265). Para o autor, capital social tem a ver com ter o que o outro indivíduo do mesmo grupo social não tem, como produtos, poder ou regalias. Pensando nessa linha, o aumento do capital social pode ser pensado como uma das justificativas para se comprar mídia física em um momento em que é possível obter apenas o conteúdo de uma determinada obra.

Aproximando do foco da pesquisa, procuramos conhecer o que dizem as entidades relacionadas à indústria audiovisual. No Brasil, quem regula o material audiovisual é a ANCINE – Agência Nacional do Cinema. A entidade “tem como atribuições o fomento, a regulação e a fiscalização do mercado do cinema e do audiovisual no Brasil”⁴². Para coibir a pirataria, a ANCINE criou, através da sua Superintendência de Fiscalização, o C.A.C.P. – Centro de Apoio ao Combate à Pirataria, através do qual trabalha com ações educativas mostrando os efeitos da pirataria na indústria audiovisual. No site do

⁴² Disponível em <<http://www.ancine.gov.br/ancine/apresentacao>>, acesso em: 20 jun. 2014.

programa⁴³, a prática de pirataria é referida simplesmente como um delito, o comércio de produtos falsificados.

No contexto americano, a entidade responsável por advogar em favor dos grandes estúdios de cinema e de televisão é a MPAA – Motion Picture Association of America. A missão⁴⁴ da MPAA é “avançar os negócios e a arte do cinema, protegendo as liberdades criativas e artísticas dos cineastas, e garantindo a satisfação de nosso público em todo o mundo”⁴⁵. Para isso, eles também travaram guerra contra a pirataria. Na realidade, a MPAA não refere-se diretamente ao termo *pirataria* em seu site (apenas em posts no blog, ligado ao site). Para falar sobre o assunto, eles usam termos como “proteção de direito autoral” e “atividade ilegal em redes peer-to-peer”.

Além de todas essas instituições responsáveis por diferentes setores da indústria, existem outras entidades que tratam de questões correlatas com a prática de pirataria. O FNCP - Fórum Nacional Contra a Pirataria e a Ilegalidade⁴⁶ é uma associação formada por entidades, empresas e sindicatos e representa todos os setores econômicos, desde pilhas e cigarros até computadores e videogames. Eles têm em seu site uma página que contém pesquisas⁴⁷ que mostram a adesão do público aos produtos piratas e também uma página em que as pessoas podem fazer denúncia⁴⁸ de lugares que estejam praticando pirataria e/ou atividades ilegais. No formulário de denúncia é obrigatório o preenchimento do endereço do local, contendo logradouro, bairro, cidade e estado, o que exclui a possibilidade de uma denúncia de atividade online. O site apresenta também uma aba de perguntas frequentes⁴⁹, onde constam respostas para diversos tipos de dúvidas, vindas de lojistas, consumidores, empresas, transportadoras, entre outras.

⁴³ Disponível em <<http://cACP.ancine.gov.br/>>, acesso em: 20 jun. 2014.

⁴⁴ Disponível em <<http://www.mpa.org/our-story/>>, acesso em: 23 jun. 2014.

⁴⁵ Do original, “advancing the business and art of filmmaking, protecting the creative and artistic freedoms of filmmakers, and ensuring the satisfaction of our audiences worldwide”.

⁴⁶ Disponível em <<http://forumcontrapirataria.tempsite.ws/web/>>, acesso em: 23 de jun. 2014.

⁴⁷ Disponível em <<http://forumcontrapirataria.tempsite.ws/web/forum/pesquisas>>, acesso em: 23 jun. 2014.

⁴⁸ Disponível em <<http://forumcontrapirataria.tempsite.ws/web/forum/denuncie>>, acesso em: 23 jun. 2014.

⁴⁹ Disponível em <<http://forumcontrapirataria.tempsite.ws/web/forum/denuncie-perguntas>>, acesso em: 23 jun. 2014.

Agora que conhecemos a maneira que as entidades ligadas à indústria ou ao governo tratam a prática da pirataria, queremos também entender como essa prática é tratada no âmbito jurídico. Dessa forma, o próximo subcapítulo apresenta leis que tratam sobre o assunto para que possamos entender como esse material é regulamentado do ponto de vista legal.

1.2.1. Direito Autoral e Propriedade Industrial

Por mais que entidades do mundo todo nos ajudem na tarefa de conceituar os termos trabalhados neste capítulo, não podemos fazer o mesmo com relação à lei, ao passo que ela varia de país para país. Em função disso, utilizaremos como referência neste subcapítulo entidades nacionais e internacionais, mas as leis citadas referem-se apenas ao contexto brasileiro.

A grande área que controla a originalidade ou não dos produtos é a Propriedade Intelectual. De acordo com o INPI⁵⁰, em uma troca de e-mails com a autora da dissertação, a Propriedade Intelectual divide-se em duas áreas:

- Propriedade Industrial: Patentes de Invenção e de Modelo de Utilidade, Registros de Marcas, Desenhos Industriais, Indicações Geográficas e proteção de cultivares.
- Direitos Autorais: Obras literárias, artísticas ou científicas, programas de computador, topografia de circuito integrado, domínios na Internet e conexos (INPI, 2014).

Como pudemos ver nas conceituações anteriores, a pirataria é uma prática que vai contra as regras de direito autoral e propriedade industrial. No Brasil, duas principais leis regem essas práticas: a Lei n° 9.610, de 19 de fevereiro de 1998 (Lei do Direito Autoral) e a Lei n° 9.279, de 14 de maio de 1996 (Lei de Propriedade Industrial). Neste trabalho vamos analisar, ainda, duas leis complementares que nos ajudam a entender como funciona, de forma legal, a pirataria referente a programas de computador e os direitos do

⁵⁰ Informação recebida de um membro da equipe da Coordenação-Geral de Comunicação do INPI (CGCOM/INPI).

consumidor: a Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998 (Lei de Propriedade Intelectual de Programa de Computador) e a Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990 (Código de Defesa do Consumidor)⁵¹ e uma lei que trata a questão da regulação do uso de internet no Brasil, a Lei Nº 12.965, de 23 de abril de 2014 (Marco Civil da Internet).

A Lei do Direito Autoral “regula os direitos autorais, entendendo-se sob esta denominação os direitos de autor e os que lhe são conexos” (BRASIL, 1998a). Essa lei considera, entre outros, publicação, transmissão ou emissão, retransmissão, distribuição, comunicação ao público, reprodução e contrafação das obras.

São protegidas pela Lei do Direito autoral as obras intelectuais “expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro” (BRASIL, 1998a), como, por exemplo, as obras literárias, as conferências, as obras coreográficas, as composições musicais, as obras audiovisuais, as obras fotográficas, os desenhos, as traduções de obras originais, os programas de computador (sendo que estes últimos têm uma legislação específica, como vamos ver em breve), entre outras. A Lei, por outro lado, não protege alguns tipos de bens, como as ideias, os conceitos matemáticos, os planos ou regras para realizar atos mentais, os formulários em branco, as leis e decretos, os nomes e títulos isolados, as informações de uso comum, como agendas e calendários, entre outras.

Dois artigos dessa lei nos interessam muito: o artigo 28 e o artigo 29. O artigo 28 aponta que “cabe ao autor o direito exclusivo de utilizar, fruir e dispor de obra literária, artística ou científica” (BRASIL, 1998a), o que significa que apenas o detentor dos direitos autorais é quem pode utilizar a sua obra como bem entender. Já o artigo 29 diz que se qualquer outra pessoa quiser utilizar a obra, precisa de permissão do autor. A autorização precisa ser concedida para quem quiser utilizar a obra das seguintes maneiras:

⁵¹ Todas as leis estão disponíveis no site do Palácio do Planalto, da Presidência da República do Brasil. Disponível em <<http://www4.planalto.gov.br/legislacao>>, acesso em: 24 jun. 2014.

I - a reprodução parcial ou integral;
II - a edição;
III - a adaptação, o arranjo musical e quaisquer outras transformações;
IV - a tradução para qualquer idioma;
V - a inclusão em fonograma ou produção audiovisual;
VI - a distribuição, quando não intrínseca ao contrato firmado pelo autor com terceiros para uso ou exploração da obra;
VII - a distribuição para oferta de obras ou produções mediante cabo, fibra ótica, satélite, ondas ou qualquer outro sistema que permita ao usuário realizar a seleção da obra ou produção para percebê-la em um tempo e lugar previamente determinados por quem formula a demanda, e nos casos em que o acesso às obras ou produções se faça por qualquer sistema que importe em pagamento pelo usuário;
VIII - a utilização, direta ou indireta, da obra literária, artística ou científica, mediante:
a) representação, recitação ou declamação;
b) execução musical;
c) emprego de alto-falante ou de sistemas análogos;
d) radiodifusão sonora ou televisiva;
e) captação de transmissão de radiodifusão em locais de frequência coletiva;
f) sonorização ambiental;
g) a exibição audiovisual, cinematográfica ou por processo assemelhado;
h) emprego de satélites artificiais;
i) emprego de sistemas óticos, fios telefônicos ou não, cabos de qualquer tipo e meios de comunicação similares que venham a ser adotados;
j) exposição de obras de artes plásticas e figurativas;
IX - a inclusão em base de dados, o armazenamento em computador, a microfilmagem e as demais formas de arquivamento do gênero;
X - quaisquer outras modalidades de utilização existentes ou que venham a ser inventadas.
(BRASIL, 1998a).

Em situações em que esses itens são violados, acontece o que comumente chamamos de *pirataria*, ainda que essa prática não seja citada na lei sob esse nome. O não-cumprimento dessa lei implica em várias consequências penalizantes, entre elas a apreensão e destruição dos exemplares, a devolução do valor dos materiais já vendidos e multa (BRASIL, 1998a).

Existem, porém, algumas utilizações das obras que não violam os direitos do autor e, portanto, não necessitam da autorização do detentor dos direitos autorais para serem feitas. Essas utilizações são expostas nos artigos 46, 47 e 48 da Lei do Direito Autoral, que dizem o seguinte:

Art. 46. Não constitui ofensa aos direitos autorais:

I - a reprodução:

a) na imprensa diária ou periódica, de notícia ou de artigo informativo, publicado em diários ou periódicos, com a menção do nome do autor, se assinados, e da publicação de onde foram transcritos;

b) em diários ou periódicos, de discursos pronunciados em reuniões públicas de qualquer natureza;

c) de retratos, ou de outra forma de representação da imagem, feitos sob encomenda, quando realizada pelo proprietário do objeto encomendado, não havendo a oposição da pessoa neles representada ou de seus herdeiros;

d) de obras literárias, artísticas ou científicas, para uso exclusivo de deficientes visuais, sempre que a reprodução, sem fins comerciais, seja feita mediante o sistema Braille ou outro procedimento em qualquer suporte para esses destinatários;

II - a reprodução, em um só exemplar de pequenos trechos, para uso privado do copista, desde que feita por este, sem intuito de lucro;

III - a citação em livros, jornais, revistas ou qualquer outro meio de comunicação, de passagens de qualquer obra, para fins de estudo, crítica ou polêmica, na medida justificada para o fim a atingir, indicando-se o nome do autor e a origem da obra;

IV - o apanhado de lições em estabelecimentos de ensino por aqueles a quem elas se dirigem, vedada sua publicação, integral ou parcial, sem autorização prévia e expressa de quem as ministrou;

V - a utilização de obras literárias, artísticas ou científicas, fonogramas e transmissão de rádio e televisão em estabelecimentos comerciais, exclusivamente para demonstração à clientela, desde que esses estabelecimentos comercializem os suportes ou equipamentos que permitam a sua utilização;

VI - a representação teatral e a execução musical, quando realizadas no recesso familiar ou, para fins exclusivamente didáticos, nos estabelecimentos de ensino, não havendo em qualquer caso intuito de lucro;

VII - a utilização de obras literárias, artísticas ou científicas para produzir prova judiciária ou administrativa;

VIII - a reprodução, em quaisquer obras, de pequenos trechos de obras preexistentes, de qualquer natureza, ou de obra integral, quando de artes plásticas, sempre que a reprodução em si não seja o objetivo principal da obra nova e que não prejudique a exploração normal da obra reproduzida nem cause um prejuízo injustificado aos legítimos interesses dos autores.

Art. 47. São livres as paráfrases e paródias que não forem verdadeiras reproduções da obra originária nem lhe implicarem descrédito.

Art. 48. As obras situadas permanentemente em logradouros públicos podem ser representadas livremente, por meio de pinturas, desenhos, fotografias e procedimentos audiovisuais.

(BRASIL, 1998a).

Observamos que, tanto nos artigos que tratam das ações que ferem o direito autoral quanto naqueles que tratam das ações que não necessitam da autorização do autor, pouco se fala de ações comumente praticadas em ambientes digitais. Vale lembrar que a lei foi criada em 1998 e, desde então,

muitas novas possibilidades de acesso e compartilhamento de conteúdo surgiram.

Conforme citado anteriormente, existe uma lei que trata especificamente da propriedade intelectual de programa de computador, a Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998. Essa lei, em seu primeiro artigo, define programa de computador como

a expressão de um conjunto organizado de instruções em linguagem natural ou codificada, contida em suporte físico de qualquer natureza, de emprego necessário em máquinas automáticas de tratamento da informação, dispositivos, instrumentos ou equipamentos periféricos, baseados em técnica digital ou análoga, para fazê-los funcionar de modo e para fins determinados (BRASIL, 1998b).

Ao falar de programas de computador, usa-se o termo propriedade intelectual ao invés de propriedade industrial. Isso acontece porque um programa de computador refere-se não apenas a propriedade industrial, mas a um bem que está sob o leque da propriedade industrial bem como do direito autoral. Assim como a Lei do Direito Autoral determina, também os programas de computador não precisam de registro ou patente para serem protegidos.

Algumas ações não constituem infração dos direitos de autor do titular do programa de computador. Conforme artigo 6º dessa lei (BRASIL, 1998b), a reprodução de um exemplar de uma cópia legitimamente adquirida, a citação parcial do programa, a semelhança de um programa a outro em função das características funcionais, e a integração de um programa a um sistema operacional são ações permitidas e cobertas pela lei.

A lei que objetiva proteger o consumidor, entendendo que ele é a parte mais frágil nas relações de consumo, é o Código de Defesa do Consumidor, Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990. Segundo o artigo 18, parágrafo 6º, inciso II dessa lei, os produtos falsificados, corrompidos e fraudados são impróprios ao uso e consumo. Isso posto, o artigo 56 da mesma lei pontua que as infrações dessas normas ficam sujeitas a multa, apreensão ou inutilização do produto, cassação do registro do produto, proibição de fabricação, suspensão do fornecimento, atividade ou permissão de uso, entre outros (BRASIL, 1990).

A proteção relativa aos direitos de propriedade industrial é diferente do que vimos até agora. A Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996, regula direitos e obrigações relativos à propriedade industrial no Brasil. Diferente do exposto nas leis de Direito Autoral e de Propriedade Intelectual e Programa de Computador, para que os bens móveis recebam a proteção referente à propriedade industrial, eles precisam ter registro ou patente (ou, no mínimo, o pedido de registro ou patente, para fins de identificar quem foi o primeiro autor da obra a ser registrada). Em função dessa questão, entendemos que materiais relativos à indústria cultural (músicas, filmes, livros, etc.) são protegidos pela Lei do Direito Autoral, enquanto produtos (eletrônicos, roupas, processos e desenhos industriais, etc.) são protegidos pela Lei de Propriedade Industrial.

Os artigos 8º, 9º e 10º da Lei de Propriedade Industrial explicam os bens que são e os que não são patenteáveis. Em resumo, são patenteáveis apenas as invenções que atendam aos requisitos de novidade e sejam aplicações industriais. Segundo o artigo 42 da lei, “a patente confere ao seu titular o direito de impedir terceiro, sem o seu consentimento, de produzir, usar, colocar à venda, vender ou importar com esses propósitos” o produto da patente ou o produto obtido através de um processo patenteado. A lei prevê, também, diversos itens que não são registráveis como marca. Alguns exemplos destes são brasão, bandeira, letra, algarismo, data, sigla, sinal genérico ou simplesmente descritivo, cores e suas denominações, indicação geográfica, nome de família, obra literária, obra artística, obra científica, termo técnico, etc.

Os crimes contra a propriedade industrial são divididos em 6 capítulos: (1) crimes contra as patentes, (2) crimes contra os desenhos industriais, (3) crimes contra as marcas, (4) crimes cometidos por meio de marca, título de estabelecimento e sinal de propaganda, (5) crimes contra indicações geográficas e demais indicações e (6) crimes de concorrência desleal.

Atualmente, o Marco Civil da Internet (Lei Nº 12.965, de 23 de abril de 2014) ajuda a regulamentar a aplicação das leis no ambiente da rede, estabelecendo princípios, garantias, direitos e deveres. Em suma, os princípios dessa lei, segundo o seu artigo 3º, são os seguintes:

Art. 3º A disciplina do uso da internet no Brasil tem os seguintes princípios:

I - garantia da liberdade de expressão, comunicação e manifestação de pensamento, nos termos da Constituição Federal;

II - proteção da privacidade;

III - proteção dos dados pessoais, na forma da lei;

IV - preservação e garantia da neutralidade de rede;

V - preservação da estabilidade, segurança e funcionalidade da rede, por meio de medidas técnicas compatíveis com os padrões internacionais e pelo estímulo ao uso de boas práticas;

VI - responsabilização dos agentes de acordo com suas atividades, nos termos da lei;

VII - preservação da natureza participativa da rede;

VIII - liberdade dos modelos de negócios promovidos na internet, desde que não conflitem com os demais princípios estabelecidos nesta Lei.

(BRASIL, 2014)

Na prática, essa lei altera pouco a utilização da internet mas, a partir da criação do Marco Civil, o usuário terá a garantia de privacidade, livre expressão e que vai receber integralmente a quantidade de tráfego pela qual paga, independente do que acessar na internet. A neutralidade da rede, questão mais pontual tratada nessa lei, impede que as operadoras que entregam o serviço de internet priorizem um serviço em detrimento de outro. Essas empresas podem criar planos de velocidades diferentes de internet, mas não podem, por exemplo, vender um plano que ofereça apenas acesso a e-mails e redes sociais, e proíba o cliente de acessar alguns sites. Nesse sentido, a neutralidade da rede assegura o usuário de que ele pode acessar o que quiser na internet, sem restrições. Em suma, o Marco Civil da Internet objetiva tirar da rede a alcunha de “terra sem lei”, como vem sendo há tempos conhecida.

Após compreender como o termo pirataria é definido nas diferentes áreas, tomando como base argumentos apresentados por instituições e também em termos legais, partimos para a observação do cenário atual, com o anseio de entender (agora, munidos de um conhecimento maior sobre o termo) como se dá a relação das empresas e dos usuários com a prática da pirataria.

1.3. Panorama atual da pirataria

Os produtos ou serviços protegidos por direito autoral podem ser relativos à produção audiovisual, mas também a qualquer outro artigo que tenha a possibilidade de ser reproduzido, como música, software, roupas, aparelhos eletrônicos, etc. Atualmente, o acesso a materiais piratas pode acontecer, segundo Ambrosi, Peugeot e Pimienta (2005), por profissionais que buscam monetização através da venda desse material, por provedores de serviço, que dão o suporte para que o material seja compartilhado, por pessoas que utilizam a internet para trocar conteúdo ou por consumidores que fazem cópias – seja para uso pessoal ou para compartilhar com seus familiares e amigos.

Observamos empiricamente que existe uma grande vontade por parte do público em acessar conteúdos na internet, principalmente quando se trata de entretenimento. Quando esse conteúdo é apresentado de uma forma fácil de ser acessada e sem custo percebido, a indústria tradicional tem seu modelo questionado. Peter Chernin, presidente da NewsCorp, defende que pirataria, muitas vezes, vem da junção de inconveniência em função da circulação limitada dos materiais e preço inapropriado, situações impostas pela indústria (MURRAY, 2003). Essas duas características inexistem na forma paralela de obtenção de material, onde pode-se conseguir o material gratuitamente e acessá-lo quando for mais conveniente. Segundo Phillips (2005, p. 112, tradução nossa), “o principal problema é que nós não percebemos o valor no conteúdo que a indústria quer que paguemos: o crescimento explosivo no compartilhamento de arquivos ilegais na internet mostra isso”⁵². Nesse sentido, o ponto é que fica muito difícil para a indústria concorrer com algo que é de graça ou que, mesmo que seja de forma ilegal, pode ser obtido gratuitamente.

Por mais que hajam tentativas de grupos de autores para conter a distribuição de livros de forma digital por parte de bibliotecas e livrarias, esse ato não viola os direitos autorais por se enquadrarem na categoria “fair use”,

⁵² Do original, “The main problem is that we don’t perceive the value in the content that the industry wants us to pay: the explosive growth in illegal file sharing over the internet demonstrates this”.

que pode ser traduzido como “uso justo”. O Fair Use permite que uma obra artística cultural possa ser utilizada sem a autorização do detentor dos direitos autorais. Segundo o artigo 9.2 da Convenção de Berna⁵³, que está disponível para consulta no site da Unesco⁵⁴,

Às legislações dos países da União reserva-se a faculdade de permitir a reprodução das referidas obras em certos casos especiais, contanto que tal reprodução não afete a exploração normal da obra e nem cause prejuízo injustificado aos interesses legítimos do autor.

No mesmo sentido, com relação ao uso justo de obras literárias ou artísticas, o artigo 10.2 da mesma Convenção prevê que

Os países da União reservam-se a faculdade de regular, nas suas leis nacionais e nos acordos particulares já celebrados ou a celebrar entre si as condições em que podem ser utilizadas licitamente, na medida justificada pelo fim a atingir, obras literárias ou artísticas a título de ilustração do ensino em publicações, emissões radiofônicas ou gravações sonoras ou visuais, sob a condição de que tal utilização seja conforme aos bons usos.

Esses dois fragmentos nos mostram que os países que assinaram a Convenção de Berna são, de certa forma, independentes para regular o fair use e determinar quais ações tornam-se permitidas sem a autorização do detentor dos direitos autorais. Em suma, podemos dizer que correspondem ao fair use algumas exceções às regras do direito autoral. Essas exceções permitem que alguns materiais sejam utilizados sem a autorização do autor, possibilitando a utilização de materiais protegidos em situações relacionadas à pesquisa e em paródias, por exemplo.

Em geral, o bom senso deve ser levado em consideração na aplicação do fair use. Simplificando, Siva Vaidhayanathan explica que

por exemplo, se um professor copia três páginas de um livro de 200 páginas e as distribui entre seus alunos, sua conduta está coberta pelo fair use. Porém, se o professor copia o livro inteiro e o vende aos estudantes por preço mais baixo do que o do original, o

⁵³ A Convenção de Berna é um tratado internacional que protege as obras literárias e artísticas entre os países. Ou seja: se um trabalho está registrado no Brasil, ele também é protegido nos outros países que assinaram a convenção.

⁵⁴ Disponível em <http://www.unesco.org/culture/natlaws/media/pdf/bresil/brazil_conv_berna_09_09_1886_por_orof.pdf>, acesso em: 05 jul. 2014.

professor estará provavelmente infringindo os direitos autorais do autor do livro (VAIDHAYANATHAN apud BRANCO, 2007, p. 74).

A prática é mais dinâmica que a lei (e entendemos que é por isso que a lei de direito autoral ainda não tem uma sessão destinada à regulamentação das práticas digitais), mas algumas entidades governamentais estão começando a olhar de forma diferente para a relação dos usuários com os bens móveis. A Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI) e o Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI) explicam que algumas leis deverão ser alteradas em breve em função das possibilidades trazidas pelas tecnologias digitais. Um dos pontos colocados pela OMPI é que não é mais possível reconhecer os materiais duplicados, já que a qualidade da cópia se mantém idêntica à do material original. Isso coloca em questão “a continuidade das razões dessa limitação ao direito de reprodução, uma vez que se tornou muito difícil controlar a reprodução não autorizada” (OMPI, 2013, p. 11).

Já conseguimos perceber algumas modificações no mercado em função das mudanças na configuração do público. Ciente do aumento constante do público internauta, o mercado percebe que é cada vez mais difícil andar na rota contrária e limitar a circulação de conteúdos. Segundo matéria publicada na Folha de São Paulo (GAMA, 2013), museus e bibliotecas estão aderindo a políticas de liberação de conteúdo e abrindo seus acervos para download gratuito em boa resolução, sem restrições de uso, renovando, assim, seu papel público de difusão da cultura.

No Brasil, a pirataria de material físico ainda tem força, mas tem diminuído em função do crescimento da pirataria na internet. Segundo o Conselho Nacional de Combate à Pirataria (CNCP)⁵⁵, do Ministério da Justiça, o valor das apreensões de produtos piratas triplicou de 2004 a 2010, passando de R\$ 452 milhões para R\$ 1,27 bilhão, de acordo com relatório do projeto Brasil Original. Os CDs e DVDs estão em segundo lugar na lista dos produtos mais apreendidos, mas diminuiram entre 2010 e 2011. Ana Lúcia Medina, secretária executiva do CNCP explica que essa redução “pode estar relacionado ao fato das pessoas utilizarem mais a internet para baixar

⁵⁵ Disponível em <<http://portal.mj.gov.br/data/Pages/MJ7111CEC5PTBRNN.htm>>, acesso em: 03 jul. 2014.

arquivos”⁵⁶. Em apenas uma operação da Secretaria da Fazenda do estado do Rio de Janeiro, com o objetivo de não permitir a entrada de materiais piratas no estado durante a Copa do Mundo de 2014, cem mil reais em produtos piratas foram apreendidos⁵⁷. Em contrapartida, uma pesquisa de 2005 feita pela Informa Media Group e apresentada por John Cones (2010) afirma que a pirataria digital de conteúdo audiovisual fazia, na época, com que a indústria de filmes deixasse de ganhar U\$ 850 milhões por ano. Já a perda da indústria em função da pirataria de mídia física de material audiovisual, em contrapartida, era estimada em U\$ 3,4 bilhões, demonstrando que a pirataria de material físico é mais prejudicial à indústria do que a pirataria na internet. De acordo com essa pesquisa, a expectativa era que o valor relacionado à pirataria digital chegasse a U\$ 1,7 bilhão até 2010 e que a pirataria digital seria responsável por diminuir drasticamente o crescimento da pirataria de mídia física, fazendo com que o valor desta chegasse apenas a U\$ 4,5 bilhões, um crescimento pequeno se comparado ao da pirataria digital. A pesquisa mostra, ainda, que, se os filmes pirateados fizessem parte da distribuição oficial, controlada pela indústria cinematográfica, os DVDs falsificados representariam apenas 4.3% das vendas no mundo todo, e os filmes baixados ilegalmente representariam apenas 1.1%, o que prova que a pirataria (principalmente a digital) não representa uma perda tão significativa para a indústria, como é pregado em grande parte dos discursos.

Para tentar diminuir o discurso que afirma a necessidade da pirataria em função da dificuldade de acesso a materiais, percebemos uma preocupação das empresas relacionadas à indústria audiovisual em disponibilizar gratuitamente conteúdo sob resguardo de direito autoral.

⁵⁶ Disponível em <<http://portal.mj.gov.br/main.asp?View=%7B61EDAA11-AF6B-43B2-BC4E-85B7B960DAB6%7D&BrowserType=NN&LangID=pt-br¶ms=itemID%3D%7B0E06C0A8-1F56-47E6-ABD4-172E68720E69%7D%3B&UIPartUID=%7B2218FAF9-5230-431C-A9E3-E780D3E67DFE%7D>>, acesso em: 03 jul. 2014.

⁵⁷ Disponível em <http://www.fazenda.rj.gov.br/sefaz/faces/menu_structure/sitios/sitios-educacao-fiscal-navigation/folder1/inicioEducacaoFiscal?_afzLoop=1433765018666000&datasource=UCMSe rver%23dDocName%3AWCC227193&_afzWindowMode=0&_adf.ctrl-state=r8a60j3h7_27>, acesso em: 03 jul. 2014.

Exemplo disso foi o momento em que o YouTube anunciou⁵⁸, em 2009, que começaria a exibir filmes e programas de televisão de forma oficial, disponibilizados pelas próprias emissoras e produtoras⁵⁹. Esses espaços são importantes, mas ainda não existem em quantidade suficiente para conter a demanda.

Somados à pirataria, esses espaços acabaram se colocando como importantes concorrentes de outras janelas, como cinema e televisão. Prova disso é que a Sessão da Tarde, espaço destinado a filmes na programação diária da Rede Globo está perdendo espaço e pode ser descontinuada em um futuro próximo. O fato é que os programas de filmes da televisão aberta brasileira perderam metade do seu público de 2006 até 2013, “alvos da concorrência da TV paga, da pirataria e dos serviços de vídeo sob demanda” (JIMENEZ, 2013), por mais que este último ainda seja item de luxo no Brasil⁶⁰.

Conhecida por entreter as tardes ociosas, transmitindo clássicos como *Os Goonies* (1985), *A Lagoa Azul* (1980), *Um Príncipe em Nova York* (1988) e *Curtindo a Vida Adoidado* (1986), a Sessão da Tarde não é a única atingida pela queda de audiência. Segundo Jimenez (2013), a *Tela Quente*, outro espaço de filmes da Globo, tinha média de 34,1 pontos de audiência em 2006, passando para 19,8 em 2013. O *Cine Espetacular*, do SBT, passou de 11,7 pontos de audiência de 2006 para 6,7 em 2013 e a *Tela Máxima*, da Record, que fez uma média de 10 pontos em 2006, passou para 5,6 em 2013, mesmo tendo as emissoras investido pesado em contratos com grandes distribuidoras. Cada ponto de audiência equivale a 62 mil casas na grande São Paulo, o que mostra que o número de pessoas que está migrando para outras janelas de circulação é considerável.

Além de concorrer com os já citados TV paga e pirataria, a televisão aberta também precisa lidar com sites que, sem autorização, transmitem

⁵⁸ Anúncio feito em seu blog oficial. Disponível em <<http://youtube-global.blogspot.com.br/2009/04/watch-shows-and-movies-on-youtube.html>>, acesso em: 03 jul. 2014.

⁵⁹ Alguns desses filmes são disponibilizados gratuitamente, enquanto outros dependem de pagamento para serem exibidos.

⁶⁰ Disponível em <cultura.estadao.com.br/noticias/geral,video-sob-demanda-ainda-e-item-de-luxo-imp-,1048636>, acesso em: 27 jul. 2014.

conteúdo por streaming⁶¹ e com um novo inimigo: a pirataria de TV paga. Uma pesquisa da Business Bureau mostra que, no Brasil, 24 milhões de residências têm acesso a TV paga, “7 milhões a mais que as 17 milhões declaradas pelas empresas do setor e reportadas à Anatel. Essa diferença representa o número de residências que recebem sinal de maneira irregular” (SANFELICE, 2013, online). De acordo com Antonio Salles, diretor do Seta (Sindicato das Empresas de TV por Assinatura), a cultura de achar que os serviços das operadoras são caros (e, por consequência, procurar por formas gratuitas de obter os mesmos serviços) incentiva a pirataria. Apesar das reclamações e de dizer que existe pouca ação efetiva coibindo a pirataria nesses serviços, ele admite também que o mercado continua crescendo no país (SANFELICE, 2013).

A procura por material audiovisual por parte do público é confirmada em várias instâncias, e não é exclusividade do mercado brasileiro. Um bom exemplo dessa procura é o que acontece com a série de televisão americana *Game of Thrones* que, com frequência, bate recordes de pirataria ao lançar novos episódios. Em especial, o episódio final da quarta temporada da série chamou muita atenção em função de ter tido, simultaneamente, mais de 250 mil pessoas compartilhando um único arquivo torrent. Logo após que o episódio, que é transmitido pela TV pelo canal HBO, foi ao ar, ele já estava disponível em vários sites de compartilhamento de arquivo. Segundo matéria do site *TorrentFreak*⁶², cerca de 1.5 milhão de cópias piratas do episódio foram transferidas apenas nas 12 primeiras horas no ar.

Precisamente 254.114 pessoas estavam compartilhando um único episódio ao mesmo tempo, pouco tempo após ele ter ido ao ar na TV paga. Isso é prova efetiva de que, além de muitas pessoas buscarem conteúdo de forma gratuita na internet, esses usuários não querem mais esperar até que uma emissora do seu país compre a série, faça a legendagem e a distribua de forma oficial na televisão. Esse desejo das pessoas de obter o material

⁶¹ Segundo matéria do site *LawInSport*, disponível em <www.lawinsport.com/blog/sheridans/item/premier-league-wins-battle-against-foreign-piracy-websites>, acesso em: 04 jul. 2014.

⁶² Disponível em <<http://torrentfreak.com/game-thrones-season-finale-sets-piracy-record-140616/>>, acesso em: 03 jul. 2014.

que quiserem, na qualidade que quiserem e na hora que quiserem não é exatamente novidade. A diferença é que agora elas podem.

Mesmo com a pirataria massiva em cima da série, não aparecem tentativas por parte da produtora de barrar essa prática. Jeff Bewkes, CEO da Time Warner, da qual a HBO faz parte, afirma que “a pirataria resultou em mais assinaturas para a sua empresa e que receber o título de ‘mais pirateada’ é ‘melhor que um Emmy’”⁶³ (ERNESTO, 2014, online, tradução nossa).

Cientes do discurso que afirma que a pirataria digital acontece por conveniência, a MPAA fez uma lista de sites que distribuem filmes e séries na internet de forma lícita, chamada *Where to Watch*⁶⁴, que pode ser livremente traduzido para Onde Assistir. Essa lista é uma tentativa de mostrar para o público que existem maneiras de consumir conteúdo audiovisual tão boas quanto a paralela, mas oficiais. Acontece que a maior parte dos sites listados cobram pelo conteúdo disponibilizado, o que acaba por, de um ponto de vista, invalidar o esforço da MPAA.

Apesar das reclamações feitas por parte da indústria cinematográfica, Cones (2010) coloca um ponto interessante ao afirmar que algumas observações indicam que

muitos dos filmes baixados são de uma qualidade tão baixa que tem menos probabilidade de influenciar a decisão de alguém de não comprar o filme através de canais legítimos. Em outras palavras, o download de filmes de baixa qualidade podem na realidade estar servindo como um trailer promocional adicional para o filme, criando e aumentando o desejo de ver uma versão de melhor qualidade do mesmo filme⁶⁵ (p. 87, tradução nossa).

De forma sintética, podemos tentar definir o termo *pirataria* com base no que foi tratado neste capítulo. Pirataria é o uso - cópia, edição, apropriação, publicação, transmissão ou distribuição, comercial ou não - não autorizado de um material sob proteção das leis de propriedade intelectual.

⁶³ Do original, ““piracy resulted in more subscriptions for his company, and that receiving the title of “most-pirated” was “better than an Emmy.”

⁶⁴ Disponível em <<http://www.wheretowatch.org/>>, acesso em: 03 jul. 2014.

⁶⁵ Do original, “many of the films being downloaded are of such poor quality that they are less likely to influence someone’s decision not to purchase the film through legitimate channels. In other words, the downloading of poor-quality films mat actually be serving as an extended promotional trailer for the movie, creating and increased the desire to see a better-quality version of the same film.

Ela está sempre presente no mercado, paralela aos modelos tradicionais de distribuição e levantando questionamentos sobre a sua supremacia.

Este capítulo mostrou de onde veio o termo *pirataria* e o que ele significa atualmente, apontando algumas das situações em que ele é aplicado. A partir desse momento, vamos nos aproximar mais do contexto audiovisual, que é o foco de análise deste trabalho.

2. PIRATARIA NO CINEMA – E ALÉM DELE

A pirataria existe desde o começo da história do cinema, andando em paralelo às estratégias convencionais de distribuição. Em função dela, hoje temos acesso a obras filmadas no Século XIX e início do Século XX que, por meio de cópias não autorizadas, permaneceram vivas ao longo do tempo, mesmo depois que seus distribuidores foram à falência ou que as cópias originais dos filmes tivessem estragado, queimado ou extraviado⁶⁶. Em função dela, também, temos acesso a obras produzidas em qualquer lugar do mundo, fora dos acordos convencionais que regem a distribuição e as janelas oficiais de exibição de material cinematográfico e dependendo, apenas, de um ponto de internet.

Ainda que houvessem menos opções de formas de piratear, a prática da pirataria acompanha a indústria cinematográfica desde seu início, em fins do século XIX, conforme Toulet (1995). As cópias não autorizadas acabaram sendo responsáveis indiretas pela preservação de versões de filmes como *Viagem à Lua* (do original *Voyage Dans La Lune*), filme de 1902 de Georges Méliès.

Méliès era visionário e conhecedor das técnicas de filmagem e trucagem da película. Ele pretendia mostrar, com seus filmes, uma realidade fantasiosa, que fugisse do cotidiano das pessoas, fazendo do cinema desde já uma forma de entretenimento, ideia que acompanha a indústria cinematográfica até hoje. Para que isso fosse possível, Méliès precisava de um lugar com configurações como luz e fundo controláveis, situação que não seria possível encontrar ao filmar em espaços abertos. Com esse objetivo, criou, em 1897, o primeiro estúdio permanente do mundo (EZRA, 2000, p. 14) e, no mesmo ano, começou a Star Film, companhia que produziu a maior parte de seus filmes.

Quanto mais os filmes de Méliès ficavam conhecidos, mais se tornavam alvo das duplicações não autorizadas por parte dos estúdios

⁶⁶A exemplo do caso do filme *Metropolis* (Fritz Lang, 1927), que havia sido dado como perdido até que uma cópia do filme foi encontrada em Buenos Aires oito décadas depois. Informações do Jornal *El Mundo*. Disponível em <www.elmundo.es/elmundo/2008/07/03/cultura/1215122171.html>, acesso em: 06 dez. 2014.

concorrentes. Para evitar que seus filmes fossem indevidamente copiados, Méliès começou a gravar usando duas câmeras lado a lado, o que gerava dois negativos quase idênticos. Uma das cópias ficava na França e a outra era enviada aos Estados Unidos, com um pedido de registro de direito autoral na Livraria do Congresso, como afirma Ezra (2010). Mesmo com as tentativas de controlar a distribuição das suas cópias, estúdios concorrentes da Star Film duplicavam sem licença as cópias, de acordo com Decherney (2012), e distribuía deliberadamente pelo mundo. Depois que um incêndio comprometeu os filmes da produtora, o catálogo dos mais de 500 filmes de Méliès só foi sendo preenchido à medida que seus filmes, que haviam sido pirateados, foram encontrados.

Mesmo utilizando o símbolo de trademark em cada frame de seus filmes, Georges Méliès teve seu material copiado, entre outros, por Fred Balshofer, que meticulosamente tirou o símbolo de registro de cada frame dos filmes antes de copiá-los (BOWSER, 1990). Balshofer trabalhava para a Lubin's Philadelphia Store, que esteve envolvida em muitas cópias de filmes naquela época. Quando copiado, o nome do filme de Méliès, "Viagem à Lua" foi trocado para "Viagem à Marte", dificultando para que fosse descoberto, como afirma Eckhardt (1997).

Para reforçar ainda mais a marca do estúdio nos filmes, a Star Film estampava o logotipo da companhia em alguns espaços no cenário, dificultando a cópia por parte dos estúdios concorrentes. A Figura 5 mostra a aplicação da marca do estúdio criado por Méliès, Star Film, estampada em alguns de seus filmes. Em ordem, os filmes são: A Trip to The Moon⁶⁷ (Le Voyage Dans La Lune, 1902), The India Rubber Head⁶⁸ (L'homme à la tête en caoutchouc, 1901), Bluebeard⁶⁹ (Barbe-bleue, 1901) e The Devil and the Statue⁷⁰ (Le diable géant ou Le miracle de la madonne, 1901).

⁶⁷ Disponível em <<http://www.amazon.com/gp/product/B00DU72XFU/>>, acesso em: 14 jul. 2014.

⁶⁸ Disponível em <<http://youtu.be/M9NWOQiYWxc>>, acesso em: 15 jul. 2014.

⁶⁹ Disponível em <<http://youtu.be/9aj41N5ET5Y>>, acesso em: 15 jul. 2014.

⁷⁰ Disponível em <<http://youtu.be/WUiLAEuT-el>>, acesso em: 15 jul. 2014.

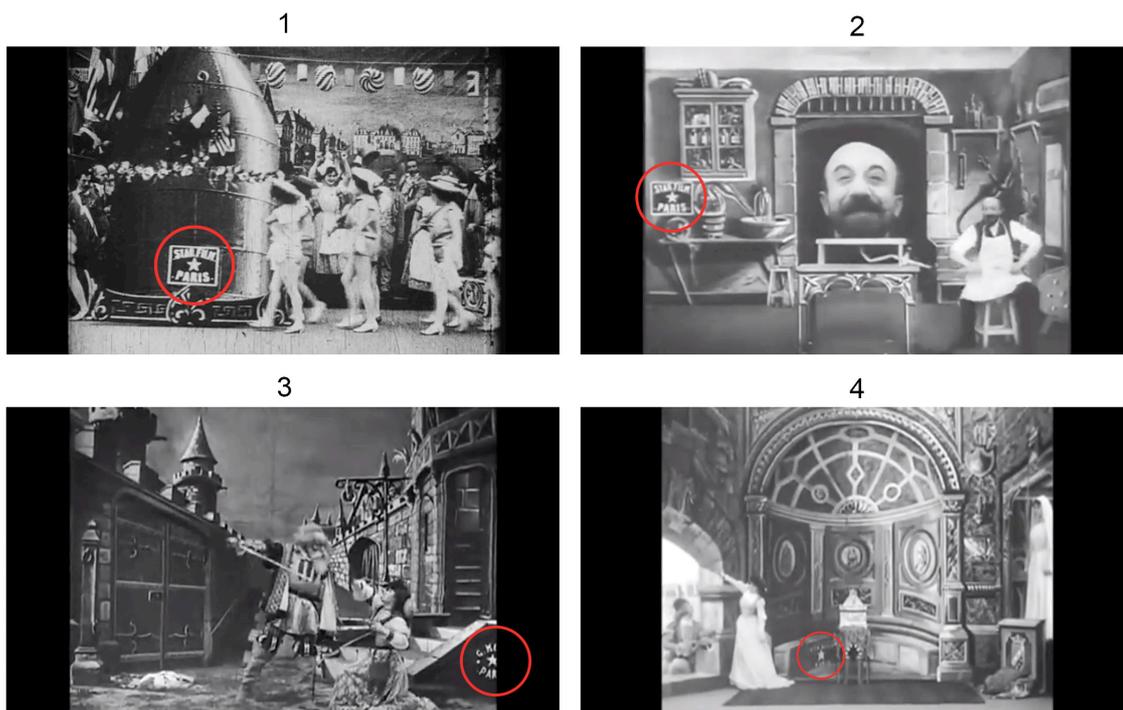


Figura 5: Frames de filmes da Star Film
Fonte: a autora, com base nos links citados anteriormente

Mais de um século se passou desde que Georges Méliès teve seus filmes duplicados e a pirataria continua sendo motivo de preocupações para a indústria cinematográfica. Como vimos, pirataria refere-se à apropriação não autorizada de produtos ou serviços que estejam sob resguardo de direitos autorais.

Ainda que tenhamos explicado rapidamente como funcionam as leis que regem as práticas de distribuição, reprodução e uso dos bens móveis, não vamos tomar como base a legislação a partir de agora. As práticas das quais vamos tratar agora estão aquém do âmbito da lei. O que nos interessa neste momento é que, mesmo não sendo as formas de interação previstas pela indústria, essas práticas acontecem e têm impacto no comportamento tanto dos receptores desses materiais (leitores, espectadores, jogadores, etc.) quanto da própria indústria, que, por diversas vezes, procura levar em consideração esse comportamento dos consumidores na hora de colocar um material à disposição do público.

É importante sinalizar que “pirataria é um termo complexo, flexível e multivalente”⁷¹ (JOWITT, 2010, p. 01, tradução nossa) e, dessa forma, é utilizado em diferentes situações e com diferentes razões e motivações. Neste trabalho, falamos até agora sobre a pirataria de uma forma geral, referindo-se à quebra de copyright, relacionada à reprodução não autorizada de qualquer material reproduzível. A partir de agora, vamos tratar da pirataria relacionada a produtos audiovisuais, foco desta pesquisa.

De uma forma geral, Segrave (2003) define a pirataria no contexto cinematográfico como o uso ou a reprodução e distribuição não autorizada de um filme. Dalton e Leung (2013) acrescentam que, no passado, a pirataria acontecia com mais frequência nos países em desenvolvimento e era conhecida como a compra de filmes falsificados através de vendedores de rua e por um preço muito menor do que os oficiais vendidos em lojas. Segundo os autores, a internet fez com que a pirataria se tornasse uma preocupação dos países desenvolvidos. “Qualquer pessoa com um computador e conexão com a internet pode agora baixar arquivos de filmes piratas de qualquer lugar do mundo”⁷² (DALTON e LEUNG, 2013, p. 08, tradução nossa).

Para Ponte (2008), a pirataria de material audiovisual envolve cópias ilegais e falsificação de materiais. As cópias ilegais se referem a DVDs, fitas VHS ou CDs de vídeo, que podem ter sido obtidos de forma legal ou não. Segundo a autora, existem três principais formas de pirataria de audiovisual: (1) através da filmagem e distribuição não autorizada de material exibido nos cinemas, (2) produção e venda de discos falsificados e (3) pirataria na internet. “Cada forma de pirataria proporciona um canal para a cópia e distribuição ilegal de filmes, frequentemente horas após o filme ter estreado e, em alguns casos, antes do filme ser lançado nos cinemas pelo mundo”⁷³ (PONTE, 2008, p. 337, tradução nossa).

⁷¹ Do original, “piracy is a complex, flexible and multivalent term”.

⁷² Do original, “Anyone with a computer and internet connection can now download pirated movie files from anywhere in the world”.

⁷³ Do original, “each form of piracy provides a channel for illegal copying and distribution of films, often hours after the film has premiered and, in some instances, before the film is released in theaters worldwide”.

Neste capítulo, vamos ver como a prática da qual estamos falando até agora se comporta quando relacionada às obras audiovisuais e o que mudou com a chegada das tecnologias digitais.

2.1. Janelas de exibição e o mercado cinematográfico

Um filme tem muitas possibilidades de exibição que vão além das salas de cinema que, segundo Selonk (2004) são canais que complementam o espaço de distribuição dos filmes. A autora destaca, além do cinema, a televisão e o vídeo doméstico como espaços importantes. Normalmente, depois que os filmes param de ser exibidos nas salas de cinema, eles podem ser adquiridos em DVD ou Blu-Ray em lojas do país. Porém, muitas obras cinematográficas – principalmente as que estão fora do circuito hollywoodiano, que tem uma garantia comercial – são lançadas no Brasil apenas em vídeo doméstico (atualmente, isso geralmente significa que o filme é lançado em DVD e Blu-Ray. Selonk explica a dificuldade que alguns filmes têm para chegar às praças do Brasil:

Devido à alta competitividade para agendar filmes nas salas de cinema, algumas produções são lançadas diretamente no mercado de vídeo e DVD e outras fazem sua estreia na TV. Isto porque o fluxo de produtos no mercado doméstico – vídeo e TV – é mais ágil do que nas salas de cinema, fazendo com que a grande oferta de produtos audiovisuais seja absorvida (SELONK, 2004, p. 162).

Os filmes mais comerciais têm preferência na distribuição e na exibição. “Isto elimina a possibilidade de uma carreira comercial para filmes que não se encaixam neste perfil” (SELONK, 2004, p. 164), como, por exemplo, os filmes brasileiros e as produções estrangeiras independentes. Como frisa Barone (2008), “o modelo de negócios do mercado cinematográfico brasileiro é o global, made in USA” (p. 08). Selonk (2004), explica que os filmes produzidos pelas majors americanas tomam os espaços de exibição, e os títulos menos padronizados acabam ficando com uma parcela menor desse espaço.

Nos cinemas brasileiros, “o circuito exibidor privilegia zonas com alta concentração populacional (...). Na verdade, apenas as capitais de todos os estados brasileiros possuem cinema, bem como suas maiores cidades” (SELONK, 2004, p. 156). No mesmo sentido, Barone (2008) afirma que 92% dos municípios brasileiros não têm salas de cinema. Nesse caso, mesmo os filmes que são exibidos no cinema precisam de outros espaços para que possam ser vistos pelo grande público que tem um acesso difícil às salas.

De acordo com dados apresentados pela ANCINE, o número de filmes sendo lançados em vídeo doméstico (ou seja, DVD ou Blu-Ray) no Brasil é maior do que o número de filmes lançados em salas de cinema. Ainda que o número de filmes lançados em vídeo doméstico tenha tido uma queda de 2008 a 2013, passando de 1.767 títulos lançados em 2008 para 1.326 em 2013, como pode ser observado na Figura 6, esse número ainda é muito maior do que os filmes que chegam a ser exibidos nas salas de cinema.

Gráfico 1 - Evolução do Número de Títulos Lançados em DVD e Blu-ray - 2008 a 2013

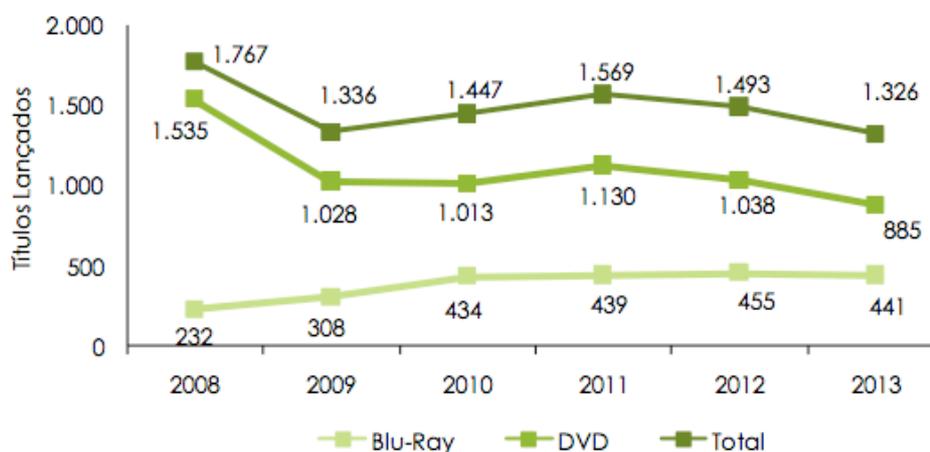


Figura 6: Títulos lançados em vídeo doméstico no Brasil de 2008 a 2013

Fonte: ANCINE⁷⁴

⁷⁴ Relatório disponível em <http://oca.ancine.gov.br/media/SAM/2013/ObrasLancadas/informe_videodomestico_2013.pdf>, acesso em: 24 jul. 2014.

Também de acordo com dados apresentados em relatório da ANCINE⁷⁵, em 2013 foram lançados 397 filmes em salas de cinema brasileiras, um número bastante pequeno, se comparado aos 1.326 títulos distribuídos em vídeo doméstico. Ainda, desses 397 títulos, 22 deles foram vistos por menos de 5.000 pessoas. Ou seja, o público que assiste cinema no Brasil ainda é bastante restrito, e as tecnologias digitais são importantes aliadas para que essas pessoas possam ter acesso a materiais audiovisuais além das salas de exibição.

As tecnologias digitais colaboraram para que as pessoas pudessem assistir a qualquer produção cinematográfica sem precisar sair das suas casas. “Em escala global, as tecnologias digitais estão possibilitando a ampliação da circulação, inclusive comercial, do produto cinematográfico em outros suportes” (BARONE, 2008, p. 06). Essas tecnologias acabaram contribuindo para a criação de uma nova forma de consumir esse tipo de mídia. “O uso doméstico e individual, os aparelhos de multimídia, a Internet, a popularização dos computadores são algumas das características destes novos tempos marcados pela variedade de equipamentos culturais” (SELONK, 2004, p. 162).

Mesmo que música e vídeo já fossem distribuídos em formatos digitais antes mesmo da invenção dos computadores, fatores como o aumento da capacidade de armazenamento e processamento dos computadores e a redução do tempo de transmissão dos arquivos através dos formatos de compressão e do aumento das bandas domésticas foram importantes para o aumento da distribuição generalizada de conteúdo (TIETZMANN e PASE, 2008).

Afora a questão técnica, as tecnologias digitais também foram influenciadoras na criação de uma cultura na qual compartilhar conteúdo é essencial. Roberto Tietzmann e André Pase, em sua comunicação no Seminário Blogs, Redes Sociais e Comunicação Digital na Feevale, em 2008, já diziam que a internet alterou a forma como o conteúdo era publicado e difundido na internet, haja vista que, dentro desse ambiente, cada indivíduo faz parte do diálogo. Dessa forma, receptores de conteúdo se tornam

⁷⁵ Relatório disponível em <<http://oca.ancine.gov.br/media/SAM/DadosMercado/2114.pdf>>, acesso em: 24 jul. 2014.

também emissores no momento em que também compartilham seu conteúdo. Pierre Lévy, em seu livro, *A Inteligência Coletiva*, fala que o uso da informática comunicacional como meio social ajuda as pessoas a “reunir suas forças mentais para constituir coletivos inteligentes e dar vida a uma democracia em tempo real” (LÉVY, 2007, p. 62).

Além das formas citadas por Ponte (2008) no começo deste capítulo, existem muitas outras formas de piratear um material audiovisual – e as que ainda não existem, podem ser inventadas a qualquer momento. Analisando empiricamente, conseguimos apontar algumas dessas formas, a título de ilustrar as práticas às quais nos referimos: gravação de fita VHS ou DVD e Blu-Ray na televisão; falsificação de material em vídeo; duplicação de mídias (originais ou não) para troca entre família ou amigos; compra de material pirata em mídia física; exibição de material audiovisual em sites de exibição de vídeo como Vimeo e YouTube; upload e download em sites de download direto, como RapidShare, 4Shared, etc.; upload e download de filmes através de torrent.

As janelas de exibição são importantes nesse contexto porque elas são a referência oficial do lançamento de um material. As datas de estreia de um filme no cinema ou o lançamento em vídeo doméstico é um marco: a data é a *meta a ser vencida* pela pirataria. Apesar da luta da indústria audiovisual para tentar manter o controle sobre a distribuição do material, fica cada vez mais evidente que as janelas oficiais de distribuição de material cinematográfico não são os únicos espaços pelos quais os filmes circulam. Com base nas queixas e consentimentos relativos à prática da pirataria, lavramos um comparativo desses argumentos. O objetivo dessa comparação é mostrar que, por mais que a pirataria seja uma prática ilícita, ela não é entendida como algo errado por parte da sociedade – e é, inclusive, bem vista por parte dela.

2.2. Argumentos a favor e contra

O tema da pirataria é bastante controverso e gera, portanto, muitas opiniões opostas. Não surpreendentemente, na maior parte das vezes, os discursos contrários à prática vêm de instituições ligadas aos governos ou relacionadas à indústria audiovisual. As falas dessas instituições fazem parte de um discurso moral, que frequentemente usa como argumento os danos que a pirataria causa à sociedade, com o objetivo de persuadir o público a evitá-la.

A ANCINE (Agência Nacional de Cinema), agência reguladora e fiscalizadora de material audiovisual no Brasil, lidera um projeto chamado C.A.C.P. - Centro de Apoio ao Combate à Pirataria⁷⁶. Na apresentação, a ANCINE justifica a existência do projeto dizendo que a pirataria aumenta a cada ano e o setor audiovisual é um dos mais atingidos, o que gera, segundo eles, prejuízos à indústria e ao país. O objetivo deles é explícito: "modificar a percepção da população acerca de uma prática que, cada vez mais, tem sido considerada natural pela sociedade"⁷⁷.

No contexto americano, a MPAA – Motion Picture Association of America afirma que a transgressão de direitos autorais através de tecnologias digitais cresceu com a internet, e isso é ruim para as pessoas que trabalham com criação de conteúdo audiovisual. De acordo com eles, apenas nos Estados Unidos, existem quase 2 milhões de trabalhadores cujos empregos dependem da indústria audiovisual (DODD, 2014). Na mesma direção, a Associação Antipirataria de Cinema e Música (APCM) aponta a pirataria como sendo indiretamente responsável pela não-geração de 96 mil empregos⁷⁸. De acordo com a Interpol, a pirataria é “um dos delitos mais lucrativos do mundo, capaz de movimentar, anualmente, cerca de US\$ 520 bilhões” (RIBEIRO, 2011, p. 176). A aversão é tanta que, por pressão dos Estados Unidos, a Espanha aumentou para até seis anos a pena para quem pratica pirataria (FARIVAR, 2013).

⁷⁶ Disponível em <<http://cacp.ancine.gov.br>>, acesso em: 24 jul. 2014.

⁷⁷ Disponível em <<http://cacp.ancine.gov.br/apresentacao.htm>>, acesso em: 24 jul. 2014.

⁷⁸ Disponível em <<http://www.apcm.org.br/estatisticas.php>>, acesso em: 24 jul. 2014.

Phillips (2005) comenta que a pirataria é, na realidade, formada por vários tipos de contravenções, mas tratada apenas por um nome. Ele cita algumas das contravenções definidas amplamente por *pirataria*, como, por exemplo, produções em larga escala, indústrias de garagem produzindo seu próprio material, pequenas lojas e comerciantes, etc. Para o autor, “tudo isso somado gera uma enorme dor de cabeça para a indústria”⁷⁹ (PHILLIPS, 2005, p. 112, tradução nossa). Já Davis (2009) simplifica a questão e defende que pirataria é, para todos os efeitos, roubo. Segundo o autor, “a regra é que quando as pessoas não pagam por um bem ou serviço comercial, elas estão roubando (pelo menos do ponto de vista do vendedor)”⁸⁰ (p. 22, tradução nossa).

Mas nem todos os argumentos sugerem que a pirataria é um mal que deve ser extinguido. Existem também algumas instituições que sugerem que a pirataria pode ajudar a indústria cinematográfica a popularizar suas obras, a exemplo de um estudo feito pela London School of Economics que afirma que o não cumprimento das leis de direito autoral pode na verdade estar ajudando as indústrias da música e do cinema a impulsionar suas vendas, como afirmam Cammaerts, Mansell e Meng (2013), tornando-se uma forma de divulgação das obras para pessoas que não a conheceriam de outra forma.

Existem algumas entidades que não tem um argumento incontestavelmente favorável à prática da pirataria, mas defendem a liberdade de uma forma geral. A defesa de uma internet aberta e livre é argumento constante nos discursos da Electronic Frontier Foundation (EFF⁸¹), uma posição que não é abertamente favorável à pirataria, mas simpática ao compartilhamento de arquivos, livre discurso, privacidade e uso justo dos dados.

No que tange a argumentos vindos de instituições, o discurso mais extremo e libertário é feito pela associação responsável por congrega os

⁷⁹ Do original, “it all adds up to a massive headache for the industry”.

⁸⁰ Do original, “the bottom line is that when people don’t pay for a commercial good or service, they are stealing (at least from the seller’s perspective)”.

⁸¹ Disponível em <<https://www.eff.org/>>, acesso em: 24 jul. 2014.

Partidos Piratas⁸² pelo mundo, a Pirate Parties International (PPI⁸³). Eles advogam em favor dos direitos humanos, da liberdade na era digital através da reforma do direito autoral, da transparência e do acesso livre à informação.

Autores como Lessig (2005) e Yar (2008) apontam que a indústria do copyright tenta criminalizar as práticas de pirataria a partir das leis de direito autoral. Essas leis desafiam e criminalizam práticas de pirataria e roubo de direitos autorais, principalmente com relação ao uso da internet (YAR, 2008, p. 605). Segundo Mattelart (2009), alguns autores consideram que a pirataria foi muito importante na apropriação do vídeo na sociedade. Desse ponto de vista, foi a comercialização informal que fez com que a tecnologia se tornasse cada vez mais acessível (MATTELART, 2009, p. 313). No mesmo sentido, Lessig (2005, p. 74) afirma que “se ‘pirataria’ significa usar a propriedade intelectual de outros sem sua permissão (...), a história da indústria de conteúdo é a história da pirataria”. Para ele, o sucesso da mídia atual deve-se em grande parte à utilização da propriedade intelectual de outros.

Apesar das reclamações por parte da indústria, o público em salas de cinema não para de crescer. No Brasil, de acordo com dados apresentados pela ANCINE, o público das salas de exibição cresceu bastante de 2009 a 2013, passando de 112,7 milhões de espectadores em 2009 para 149,5 milhões em 2013, como pode ser observado na Figura 7.

⁸² Os Partidos Piratas são partidos políticos existentes no mundo todo. Eles possuem objetivos em comum e já ocupam alguns espaços de importância em alguns países, como Suécia e Alemanha. A criação dos partidos piratas, bem como as questões defendidas por eles, fazem parte de uma discussão maior, na qual não vamos entrar nessa dissertação. O site do Partido Pirata do Brasil reúne algumas dessas informações. Disponível em <<http://partidopirata.org/>>, acesso em: 21 out. 2014.

⁸³ Disponível em <<http://www.pp-international.net/>>, acesso em: 24 jul. 2014.

Gráfico 1 – Público Total em Salas de Exibição – 2009 a 2013

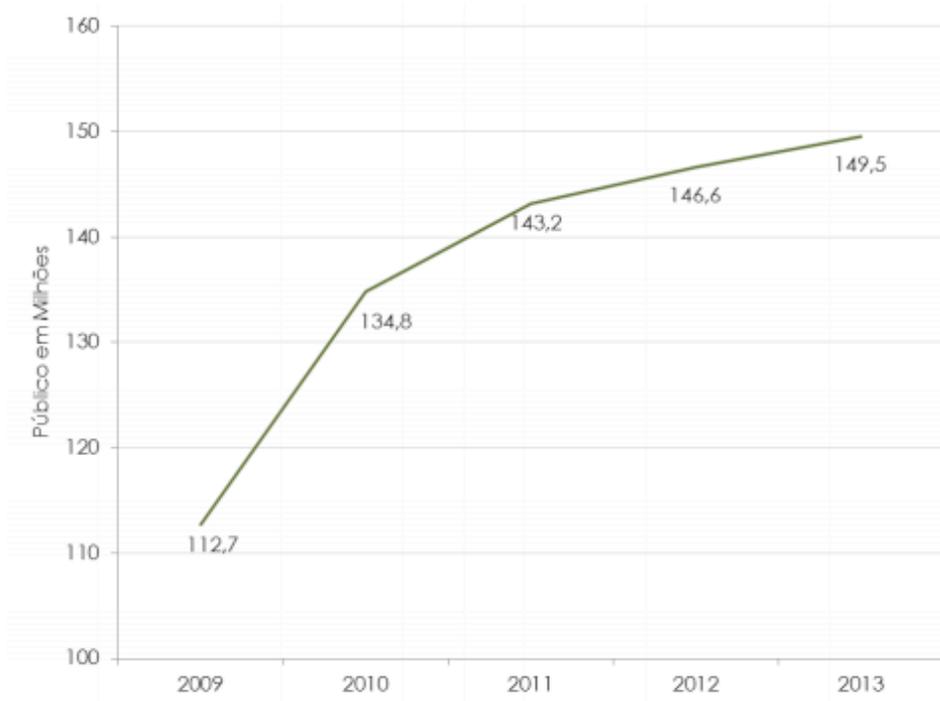


Figura 7: Público total em Salas de Exibição – 2009 a 2013

Fonte: ANCINE⁸⁴

Um exemplo da circulação extraoficial de material cinematográfico em um contexto brasileiro é o caso do filme *Tropa de Elite* (2007). Segundo o próprio diretor do filme, José Padilha, estima-se que mais de 20 milhões de pessoas tenham assistido o filme pirata, antes mesmo de ele ir ao cinema⁸⁵. Depois de estrear nas salas de cinema, o filme teve em torno de 2,7 milhões de espectadores. De acordo com Padilha, o Ibope mediu perda de 66% da bilheteria em função de as pessoas terem tido acesso ao filme de forma pirata antes mesmo da sua estreia no cinema. Para aproveitar o sucesso de público, mesmo que de forma paralela, foram vendidos no Brasil inteiro bonecos do Capitão Nascimento, protagonista do filme, bem como camisetas, bonés e outros souvenirs, de forma a ganhar dinheiro em cima da

⁸⁴ Relatório disponível em <<http://oca.ancine.gov.br/media/SAM/2013/DistribuicaoSalas/informeanual2013.pdf>>, acesso em: 24 jul. 2014.

⁸⁵ Disponível em <<http://www.fronteiras.com/videos/player/?13%2C190>>, acesso em: 24 jul. 2014.

popularidade trazida pela pirataria, ao invés de tentar barrá-la, o que seria uma luta perdida, visto que versões piratas do filme já haviam sido muito distribuídas por todo o país.

Referente ao olhar da indústria cinematográfica com relação à pirataria, Ponte (2008) faz referência a uma fala feita por Anne Sweeney, presidente da Disney-ABC, na qual ela comenta que a pirataria é um modelo de negócios como o da indústria oficial e, portanto, também compete pela atenção dos consumidores através de qualidade, preço e disponibilidade de material.

Enquanto a indústria cinematográfica tem se focado quase que exclusivamente no cenário do fim dos tempos da pirataria, outros executivos de cinema estão tentando aprender algumas lições quanto às motivações para piratear, a fim de melhorar as suas perspectivas econômicas⁸⁶ (PONTE, 2008, p. 335, tradução nossa).

Gu e Mahajan (2005) consideram que a pirataria pode servir como uma ferramenta de marketing. No contexto de programas de computador, é estimado que a pirataria é responsável por gerar mais de 80% das novas compras de software. O estudo de Gu e Mahajan tem o pressuposto de que existe um nível certo de pirataria no qual ela é vantajosa para os produtores e desenvolvedores e, sendo bem utilizada, ela pode se transformar em uma poderosa ferramenta de marketing.

Argumentos por parte de representantes da indústria cinematográfica demonstram que a indústria está em crise em função da pirataria, mas, como já dissemos, o número de espectadores em salas de cinema continua a aumentar. Segundo exemplo dado por Karaganis (2011), o filme Batman – O Cavaleiro das Trevas⁸⁷ (Christopher Nolan, 2008) estava disponível em sites de torrent vários dias antes de estrear nos cinemas e, ainda assim, acabou se tornando o filme mais pirateado de 2008. Mesmo tendo sido tão compartilhado extraoficialmente, o filme bateu todos os recordes de bilheteria nos cinemas no mesmo ano. Será que a pirataria acabou por servir como uma ótima forma de divulgação do filme?

⁸⁶ Do original, “While the film industry has focused almost exclusively on the doomsday scenario of movie piracy, other movie executives are trying to learn some lessons from the motivations for piracy in order to improve their economic prospects”.

⁸⁷ Do original, The Dark Knight.

Os argumentos com relação à prática da pirataria provêm de várias instâncias, com vários tons e opiniões diversas. Percebemos que grande parte dos argumentos levam em consideração a pirataria digital, tratando-a como sinônimo de pirataria na atualidade. Isso nos mostra que a pirataria digital tem muito a nos dizer, e é por esse motivo que a próxima sessão vai analisar especificamente o que muda com a popularização das tecnologias digitais.

2.3. O impacto das tecnologias digitais

É um erro comum associar pirataria apenas à prática de fazer download de materiais protegidos por direito autoral. Na verdade, como vimos, a pirataria não é um fenômeno novo, mas anda lado a lado com a indústria do entretenimento desde seu começo, acompanhando a tecnologia, mas sem depender exclusivamente dela. Para Silverstone (2002), as tecnologias “são mais capacitantes (e incapacitantes) do que determinantes. Elas surgem, existem e expiram num mundo que não é totalmente criado por elas” (p. 48), mas do qual elas apenas fazem parte.

Segundo Vianna (2005), a pirataria de material físico atrapalha o autor da obra porque explora comercialmente o seu trabalho intelectual, sem que ele receba remuneração por isso. Já com relação à pirataria digital, o mesmo autor explica que ela lesa os interesses da indústria já que, de qualquer forma, “o autor só é remunerado diretamente com a venda da obra em meio físico” (p. 19). Vianna afirma também que, com a pirataria, o autor de uma obra ganha o que ele chama de “salário indireto”, que decorre da repercussão da obra por ele criada. Isso posto, Vianna advoga que

A criminalização da pirataria digital tem como única função garantir à “indústria cultural” o monopólio do direito de reprodução da obra (copyright), mesmo contrariando os interesses do autor na maior divulgação possível de seu trabalho intelectual. O Direito Penal é travestido, pois, em instrumento de regulação do mercado econômico, garantindo um monopólio de direito de cópia concedido pelo Estado aos detentores dos meios de produção (VIANNA, 2005, p. 19).

Um dos motivos para que a discussão em torno da pirataria digital seja tão grande é que as tecnologias digitais facilitaram a produção de cópias ilegais. Diferente das fitas analógicas de áudio e vídeo, que perdem qualidade ao serem duplicadas, as tecnologias digitais permitem que os materiais digitais sejam copiados sem perder qualidade. Flynn (2009) afirma que “por pouco ou nenhum custo, qualquer usuário de PC⁸⁸ pode produzir milhares de cópias de software que pode ter levado anos de empenho e milhões de dólares para ser desenvolvido”⁸⁹ (p. 143, tradução nossa). As tecnologias digitais e a internet, juntas, são agentes responsáveis para que pensemos que, a partir do momento que um produto de entretenimento foi criado, existem muitas chances dele ser copiado. Contra essa facilidade de produção de cópias, algumas empresas têm focado em mudar a tecnologia envolvida nesses processos, através de DRM⁹⁰, criando, por exemplo, diferentes formatos de arquivo.

Christian Averill, diretor de comunicações do BitTorrent, discorre que a indústria do entretenimento sempre foi avessa aos avanços da tecnologia (AVERILL, 2014). Ele aponta que, quando a televisão foi criada, na década de 50, a indústria cinematográfica pensava que a TV iria acabar com o negócio deles porque ninguém mais iria ao cinema assistir filmes. Nessa mesma linha, Lipovetsky e Serroy (2009) afirmam que

Quando a telinha se impôs nos lares domésticos, ela logo foi vista como um perigo para a frequência do cinema. Hollywood não permaneceu inerte. Para trazer de volta o público às salas, os grandes estúdios lhe propuseram o que a televisão não pôde oferecer: telas cada vez maiores, filmes mais coloridos e espetaculares (p. 212).

Para Averill (2014), isso durou até que eles descobriram como podiam se aproveitar da televisão para o bem do seu negócio. A mesma coisa aconteceu com o surgimento do VHS e Betamax, DVD, vídeo sob demanda e

⁸⁸ Personal computer. Pode ser traduzido como computador pessoal.

⁸⁹ Do original, “For little or no cost, any PC user can produce thousands of copies of software of software that may have taken years to effort and millions of dollart to develop”.

⁹⁰ DRM é uma sigla em inglês que estende-se para Digital Rights Management, que pode ser traduzido como Gestão de Direitos Digitais. O DRM tem o intuito de controlar o uso dos dispositivos e conteúdos digitais. Com isso, as empresas criadoras das tecnologias que possibilitam a edição e reprodução de materiais digitais e também os detentores de direitos autorais desses materiais passam a ter mais controle sobre seu uso.

continua acontecendo a cada novo serviço que é lançado na internet. A indústria não quer que esses avanços aconteçam, mas logo percebem que isso pode ser bom para o seu negócio de alguma forma.

A popularização da internet não trouxe apenas notícias ruins para a indústria de entretenimento. De acordo com a Revista Época de novembro de 2013, “segundo a Associação Brasileira dos Produtores de Discos (ABPD), o faturamento das diversas modalidades de negócios digitais atingiu a marca de R\$ 111,4 milhões em 2012”, (OLIVEIRA, 2013, p. 64), ultrapassando as vendas de DVDs e Blu-Rays musicais e chegando a 28,37% do mercado de música no Brasil.

Em compensação, a digitalização dos processos somada à difusão da internet apontada por Gilder (2001) e Castells (2008) facilitou a circulação das obras e fomentou um meio alternativo onde Gerbase (2007) destaca que “o espectador atua à margem do sistema e obtém o que quer baixando conteúdos disponíveis na rede, ou comprando uma cópia clandestina (...)” (GERBASE, 2007, p. 02). Essa comunicação de muitos para muitos – bem diferente das mídias tradicionais, nas quais a comunicação acontecia de um para muitos –, onde se criou um espaço em que qualquer pessoa podia ser um produtor de conteúdo, caracteriza a Web 2.0 (TIETZMANN e PASE, 2008).

Segundo Lessig (2005), as tecnologias de publicação que eram usadas antes das tecnologias da internet eram caras, o que fazia com que a maior parte das publicações fossem comerciais. Já com relação à Internet, o mesmo autor fala que a ela permite que as pessoas possam capturar imagens, mas

Diferentemente de qualquer tecnologia que simplesmente capture imagens, a Internet permite que essas criações sejam divididas com um número extraordinário de pessoas, quase instantaneamente. Isso é algo novo em nossa tradição – não porque a cultura pode ser capturada automaticamente, e obviamente não porque os eventos são comentados de forma crítica, mas porque essa mistura de imagens, sons e comentários pode ser difundida largamente de forma quase imediata (LESSIG, 2005, p. 62).

A captação de imagens não é novidade quando se fala de pirataria, mas as tecnologias digitais trouxeram a possibilidade de duplicar o material

infinitamente, já que a qualidade do material copiado é a mesma do original. A possibilidade de infinitas cópias somada à facilidade de compartilhamento colaborou para que a internet ficasse tão popular.

Lessig (2005) aponta que, quando as vendas da indústria fonográfica caíram 11,4%, em 1981, a indústria comprovou o seu ponto de vista, de que “a tecnologia era o problema e bani-la ou regula-la era a resposta” (p. 90). Gerbase (2007) converge com o texto de Lessig, e afirma ainda que a discussão tende a aumentar, já que “as novas e generosas larguras de banda permitem baixar todo tipo de produto audiovisual num tempo inferior a um passeio de carro até a locadora mais próxima” (p. 02). Pase (2008) discorre sobre quando a pirataria atinge a indústria cinematográfica, citando as chaves de proteção que as produtoras criavam para impedir que os arquivos fossem copiados para o computador, mas não impedia a duplicação dos discos e nem que se distribuísse na Internet versões compactadas dos filmes. “A proteção industrial é quebrada em segundos em um computador simples com o uso de softwares como o DVD Shrink” (p. 62).

A facilidade de replicação e transmissão presente na internet a situa como um espaço de disputa: ao mesmo tempo se coloca como um repositório infinito de atrações e pode ser apontada como um espaço de prática de atividades ilícitas favorecida pela tecnologia. Na linha de frente desta disputa está o que é definido amplamente como pirataria. O computador é especialmente importante porque muitas pessoas passam muitas horas do dia em contato com ele e resolvem parte dos problemas diários com ele. Segundo Schäfer (2011), existem três principais características no computador pessoal que são cruciais para a participação do usuário na mídia contemporânea:

a) a sua capacidade de servir como um ambiente de software para executar qualquer aplicação que seja formulada em um código simbólico que o computador possa executar; b) a sua capacidade de copiar arquivos eletrônicos com quase nenhum custo; e c) o seu design como um ambiente diário⁹¹ (p. 57, tradução nossa).

⁹¹ Do original, “a) its ability to serve as a software environment for executing any application that is formulated in an appropriate symbolic code the computer can execute; b) its ability to copy electronic files at almost no cost; and c) its design as an everyday medium”.

A Internet tem um acervo infinito de obras e, por isso, acaba sendo responsável por atender um público que busca conteúdos raros e fora de catálogo (TIETZMANN e PASE, 2008), mesmo que isso aconteça através de um canal alternativo às estruturas tradicionais de circulação – e ilegal. Conforme discutido no texto de Castro (2006), os usuários têm a percepção de que baixar músicas na internet é como pegar um CD emprestado, e essas práticas não são entendidas como crime, apenas como uma forma de compartilhamento entre amigos. Esses usuários só percebem a pirataria como crime quando se trata de fabricar e vender CDs falsificados (CASTRO, 2006, p. 03). Nesse sentido, a prática é chamada de *pirataria* pela indústria e governo, mas vista como *compartilhamento* pelos usuários. Para Jenkins, Ford e Green (2013), isso indica

(...) um modelo mais participativo de cultura, que vê o público não como simplesmente consumidores de mensagens pré-construídas, mas como pessoas que estão moldando, compartilhando, resignificando e remixando conteúdo de mídia de formas que nunca haviam sido imaginadas previamente. E eles estão fazendo isso não como indivíduos isolados, mas dentro de comunidades e redes maiores, que lhes permitem espalhar o conteúdo muito além da sua imediata proximidade geográfica⁹² (p. 02, tradução nossa).

Sem dúvidas, quanto mais se pensa na prática de pirataria com naturalidade, mais ela vai se tornando um comportamento socialmente aceitável (D'ASTOUS, COLBERT e MONTPETIT, 2005). O uso doméstico de internet e de aparelhos multimídia tornou natural a questão do compartilhamento de arquivos, e prova disso é que, “em 2002, 99% dos arquivos on-line eram ilegais, de acordo com estimativa da Federação Internacional da Indústria Fonográfica (IFPI)” (OLIVEIRA, 2013, p. 70). Ainda, segundo a FIRJAN - Federação das Indústrias do Estado do Rio de Janeiro, em 2011, existiam 5 CDs piratas para cada original posto à venda⁹³. Essa

⁹² Do original, “(...) a more participatory model of culture, one which sees the public not as simply consumers of preconstructed messages but as people who are shaping, sharing, reframing, and remixing media content in ways which might not have been previously imagined. And they are doing so not as isolated individuals but within larger communities and networks, which allow them to spread content well beyond their immediate geographic proximity”.

⁹³ Disponível em <<http://www.firjan.org.br/data/pages/2C908CE9229431C90122AA7E89491E75.htm>>, acesso em: 25 out. 2014.

situação de empoderamento dos usuários, que utilizam e distribuem os materiais da forma que acharem mais conveniente, nos indica que os indivíduos não são mais meros espectadores da mídia. Eles agora participam ativamente dela.

A internet, em sua essência, tende a eliminar a necessidade de um intermediário (WILSON, 2014), e prova disso é o sucesso das formas P2P (peer-to-peer) de compartilhamento de conteúdo e dos sites de lojas virtuais que podem ser criados por qualquer usuário. Para Bergan (2006), a internet é o maior desafio da indústria cinematográfica atual. As exibições online e, principalmente, os downloads, alimentam receios de que a pirataria se torne generalizada e a produção cinematográfica entre em crise. A “rede mundial de computadores” promete ser um catálogo interminável de filmes, com público infinito e com custo extremamente baixo.

Com relação ao cinema, a Internet propiciou um dos fenômenos mais ativos desses tempos audiovisuais: o microcinema. Por microcinema entende um subcontinente cinematográfico que congrega produtos diversificados, como curtas de animação, manipulação de vídeos documentários e filmes de baixo orçamento. Esse fenômeno cultural se alimenta tanto das instâncias da produção, quanto da difusão, e seu meio de transmissão específico é digital: a Internet (LYRA, 2003, p. 255).

A chegada das tecnologias digitais – assim como o aumento da transmissão e da capacidade de reprodução oferecido por essas tecnologias – fez com que os estúdios e distribuidoras perdessem parte do controle da distribuição de seus filmes. A Internet potencializou, através de recursos tecnológicos antes não disponíveis, a cultura do compartilhamento e da apropriação em nossa sociedade. Os usuários apropriam-se de conteúdos disponíveis na internet, independente da existência da lei de direito autoral (copyright). André Lemos chama essa cultura de apropriação e compartilhamento de “cultura copyleft” (LEMOS, 2004), uma ideia contrária ao copyright, que trava a distribuição de materiais em função de direitos de autor.

Para Lipovetsky e Serroy (2009), o público agora tem mais recursos não só para criar material, mas também para fazer com que esses materiais se tornem conhecidos pelo público. O autor defende que essa geração vive

uma *cultura da imagem*, na qual eles usam muitos recursos visuais para se expressar. Para ele, esses usuários utilizam a internet massivamente, em função de que, nesse ambiente, o custo de distribuição é muito baixo e a difusão é muito maior:

100 milhões de vídeos são vistos todo dia no YouTube e 65 mil novos vídeos se acrescentam diariamente. Nunca se produziram e se difundiram tantas sequências filmadas, nunca se registraram tantas expressões de “arte e ensaio” em vídeo, nunca o seu público foi tão imediatamente mundial (LIPOVETSKY e SERROY, 2009, p. 291).

Uma pesquisa ⁹⁴ realizada pelo Ofcom, órgão regulador das telecomunicações do Reino Unido, em 2012, que relacionou hábitos de consumo com o comportamento de usuários online, nos dá pistas que a discussão sobre o tema pode ser mais complexa do que imaginada a princípio. De acordo com a pesquisa, o grupo de 20% das pessoas que mais fazem download de conteúdo pirata no país também são os que mais gastam com conteúdos originais das indústrias da música, cinema e televisão. Segundo os resultados da análise, enquanto esse grupo gasta em torno de £168,00 semestralmente no consumo de conteúdos, aqueles que não fazem nenhum tipo de download de forma ilegal gastam uma média de £54,00 por semestre.

A subversão das tecnologias digitais se constrói justamente em suas capacidades de ser um meio de armazenamento, tradução, transmissão e transformação de praticamente qualquer informação passível de ser registrada. De acordo com Lessig (2008) e Castells (2008), a internet foi desenvolvida através de uma estrutura de rede aberta e de livre acesso, estrutura essa que acaba estimulando a colaboração entre os usuários e interpretando qualquer tipo de censura como obstáculo técnico. A cooperação, para Recuero (2009, p. 81), “é o processo formador das estruturas sociais”, e é exatamente essa relação que acontece nessas trocas de conteúdo.

⁹⁴ A pesquisa OCI Tracker Benchmark Study: ‘Deep Dive’ Analysis Report, feita pelo Ofcom, está disponível em <stakeholders.ofcom.org.uk/binaries/research/telecoms-research/online-copyright/deep-dive.pdf>, acesso em: 23 nov. 2014.

Aparentemente, a pirataria vem se tornando aceita em um núcleo da sociedade. Craig (2005) explica que a pirataria é um fenômeno social e que “para muitos que são simplesmente piratas casuais, não se vê nenhum mal em oferecer um CD a um amigo”⁹⁵ (p. 58, tradução nossa). Craig aponta, ainda, que a pirataria é algo que virou convenção social e que, não raro, as pessoas praticam com seus chefes, suas famílias, seus amigos, de forma socialmente aceitável.

O filme Hoje eu Quero Voltar Sozinho (Daniel Ribeiro, 2014) ainda estava passando no cinema quando foi posto à venda na iTunes⁹⁶. Quando da divulgação da novidade na página oficial do filme no Facebook⁹⁷ (Figura 8), a publicação recebeu diversos comentários de pessoas reclamando do preço do filme na loja da Apple (US\$20,00). Em certo momento, um usuário pediu para que alguém disponibilizasse o arquivo torrent do filme no site The Pirate Bay, e o link foi disponibilizado por outro usuário nos comentários da publicação em poucos minutos. Chamamos a atenção para o fato de essa conversa ter acontecido nos comentários de uma publicação feita pela página oficial do filme e por usuários identificados, não anônimos. Mais uma vez, isso demonstra o quanto a pirataria parece estar se tornando cada vez mais aceita socialmente.

⁹⁵ Do original, “for many who are simply casual pirates they see no harm in offering a CD to a friend”.

⁹⁶ iTunes Store é a loja virtual da Apple, que vende músicas, filmes, series de televisão e aplicativos.

⁹⁷ Disponível em <<https://www.facebook.com/hojeeuquerovoltarsozinho>>, acesso em: 27 jul. 2014.



Figura 8: Publicação relativa à disponibilização do filme Hoje eu Quero Voltar Sozinho na iTunes Store Brasil

Fonte: Página oficial do filme Hoje eu Quero Voltar Sozinho no Facebook⁹⁸

Pouco tempo depois desse episódio, no qual os usuários do Facebook mostraram sua familiaridade com a prática da pirataria, os próprios representantes do filme legitimaram que a pirataria é algo natural na sociedade.

Em uma outra publicação na página oficial do filme (Figura 9), é divulgada a venda do chamado *DVD Pirata Oficial* do filme. Após o primeiro estranhamento, a explicação: cientes de que o filme seria pirateado assim que estivesse disponível online, os próprios produtores do filme lançaram e colocaram à venda de forma oficial uma versão mais simples do material, apenas com um encarte de papel e o DVD, bastante semelhante àquelas

⁹⁸ Disponível em <<https://www.facebook.com/hojeeuquerovoltarsozinho/posts/696250473762449>>, acesso em: 27 jul. 2014.

encontradas em bancas piratas, versão que foi chamada de *Pirata Oficial*. Essa versão foi posta à venda no site⁹⁹ da produtora, a Lacuna Filmes, sob o custo de R\$ 10,00.



Figura 9: Versão Pirata Oficial do filme Hoje eu Quero Voltar Sozinho
Fonte: Site da Lacuna Filmes¹⁰⁰

Acompanhando a página do site em que a versão estava disponível para venda, a descrição do site explica porque a versão é chamada dessa forma:

Assim como acontece com todos os filmes, nós sempre sabemos que quando o Hoje Eu Quero Voltar Sozinho fosse lançado em algum serviço de download em loja virtual, imediatamente seria compartilhado pela internet através de torrents e, conseqüentemente, iria parar nas bancas de DVD pirata. Como muitas pessoas não tiveram a possibilidade de assistir ao filme no cinema, nem possuem contas em lojas virtuais, resolvemos lançar uma versão mais simples e barata do DVD. Assim como os filmes que vocês encontram nas bancas de DVD pirata, nós produzimos um DVD contendo apenas o filme e feito com um encarte simples. Desta forma, conseguimos produzir um DVD com custos reduzidos e que serve como alternativa para a pirataria de DVD. E resolvemos brincar com o nome e chamá-lo de DVD Pirata Oficial!

⁹⁹ Disponível em <<http://www.lacunafilmes.com.br/>>, acesso em: 30 set. 2014.

¹⁰⁰ Disponível em <[http://lacunafilmes.tudonavitrine.com.br/produto/promocao-dvd-hoje-eu-quero-voltar-sozinho-pirata-oficial;\\$SzVqIROy-MyLJ3s1ZE0OtQ#>](http://lacunafilmes.tudonavitrine.com.br/produto/promocao-dvd-hoje-eu-quero-voltar-sozinho-pirata-oficial;$SzVqIROy-MyLJ3s1ZE0OtQ#>)>, acesso em 30 de setembro de 2014.

As tecnologias digitais têm um grande potencial, que poderia ser aproveitado também pela indústria cinematográfica como forma de divulgação das obras ou até de facilitador de acesso ao material oficial. Muitas vezes, a indústria dificulta ou bloqueia de tantas formas o acesso ao material oficial quando disponível na internet, que se torna mais fácil baixar um filme de forma pirata do que acessar o material adquirido de forma legal. Com frequência, a “pirataria é a resposta dos consumidores à incapacidade da indústria de conteúdo de fornecer uma solução simples de gerenciamento de direitos digitais”¹⁰¹ (GARDINER, 2006, tradução nossa). Lessig (2008) aponta que os usuários entendem que o material da internet é livre e gratuito.

Pode-se pensar que, por facilitarem o rastreamento dos acessos, os avanços das tecnologias digitais inibem a pirataria. Na realidade, o que aconteceu é que as tecnologias digitais e a internet trouxeram novas possibilidades de compartilhamento de arquivo. Um exemplo disso é a melhora na qualidade dos streamings ao vivo, o que fez com que esse tipo de exibição fosse, muitas vezes, mais atraente para o público (NETRESULT, 2011) do que o download, por exigir menos experiência do usuário e também por não exigir que o usuário tenha o arquivo com a versão pirata no seu computador.

Em função da popularização dos serviços de download de filmes, a compressão dos materiais tem bastante importância. Segundo Bocij (2006), o arquivo de filmes pode ter seu tamanho bastante reduzido sem perda de qualidade notável. Para evitar que esses arquivos caíam nas mãos de pessoas que acabem compartilhando esses arquivos na internet, os originais dos filmes e séries da Netflix ocupam 3,14 petabytes de espaço (VANCE, 2013). Para se ter noção, um petabyte é referente a 10^{15} bytes de informação, o que pode ser convertido para 1.000 terabytes. O fato de o material completo ter um arquivo desse tamanho dificulta seu contrabando. Os estúdios costumavam mandar os arquivos para a Netflix através de drives, mas, por uma questão de segurança, atualmente eles utilizam arquivos encriptados e os enviam via internet (VANCE, 2013).

¹⁰¹ Do original, “piracy is the consumer's answer to the content industry's inability to provide a simple digital-rights-management solution”.

2.4. Tecnologias envolvidas na pirataria de audiovisual no mercado de vídeo doméstico

As cópias não autorizadas tornaram-se uma questão presente a partir da consolidação do vídeo doméstico com a bitola VHS, primeiro suporte de vídeo usado para a revenda de filmes a partir de 1977 conforme Wasser (2001). A possibilidade de gravar programas da televisão e filmes e duplicá-los em larga escala semeou a noção de que estas cópias não seriam pirataria – uma palavra investida de conotações negativas e jurídicas – mas uma possibilidade de diálogo e trocas domésticas e não-comerciais entre indivíduos, grupos e fãs. Essencialmente, estas práticas de duplicação analógica poderiam ser entendidas como um direito de uso, um movimento encarado como perda de receita pelas empresas do ramo.

Segundo Tryon (2009), com o vídeo doméstico, os usuários tiveram acesso a materiais que não se restringiam apenas a filmes hollywoodianos, e passaram a ter mais controle sobre o material audiovisual. Segundo o autor, antes do surgimento do VHS, os usuários precisavam ver os filmes nas salas de cinema ou esperar até que eles saíssem na televisão. Depois da criação do VHS e, posteriormente, o DVD, essas tecnologias aproximaram os usuários da “cultura sob demanda, que agora molda a cultura de filmes domésticos”¹⁰² (TRYON, 2009, p. 23, tradução nossa).

Ainda que a produção das cópias fosse possível e facilitada com os aparelhos de VHS, o material perdia qualidade quando duplicado, o que limitava as cópias. Essa limitação foi quebrada com o surgimento dos vídeos domésticos digitais. O surgimento dos aparelhos de DVD no final da década de 1990 e começo dos anos 2000 (TRYON, 2009) foi importante nesse cenário porque possibilitou a cópia ilimitada dos materiais, ao passo que o material duplicado da mídia original não perde qualidade. Por se tratar de um aparelho doméstico, mesmo possibilitando a cópia em larga escala, ainda manteve a percepção de que as cópias produzidas eram apenas para trocas entre amigos e grupos, uma ideia mais inocente, que afasta os usuários da noção de que essa prática é ilegal.

¹⁰² Do original, “on-demand culture than now shapes domestic film cultures”.

A utilização desses aparelhos domésticos com o objetivo de fazer cópias de materiais para compartilhar com a família e amigos reforça a cultura de compartilhamento ou, como aborda Lessig (2008), uma economia de compartilhamento¹⁰³. Para o autor, nessa economia, o acesso a materiais culturais não depende apenas de questões comerciais, mas também de relações sociais.

Esse debate só aumentou com a difusão dos computadores pessoais na década de 1980 e a sua constante melhoria de capacidade de armazenamento e de processamento de conteúdos multimídia a partir da década seguinte. Para completar o cenário, a penetração da internet em banda larga, ao longo da primeira década do século XXI, criou condições para a aceitação de plataformas de vídeo online. Por mais que a pirataria não tenha surgido com as tecnologias digitais, a internet permite que as cópias sejam feitas e enviadas uma vez só para todo mundo. Não é necessário que o usuário faça cópia por cópia do material: ele só publica na internet e as cópias vão sendo feitas enquanto o material vai sendo compartilhado. Nesse sentido, apontamos que a troca de arquivos através de tecnologias peer-to-peer é a versão online dessa cultura de compartilhamento, na qual os usuários compartilham conteúdo entre si, sem necessitar que alguém (que, no caso offline, pode se tratar de uma sala de cinema, loja ou locadora e, no caso online, de um site ou servidor que disponibilize o material) faça a mediação.

De acordo com a Revista Info, existem, no Brasil, cerca de oitenta milhões de internautas, segundo Aguiari (2012). Grande parte desses usuários (45%), têm acesso à rede em velocidades que variam de 512 Kbps até 2 Mbps, seguidos por 2 a 8 Mbps (27% dos usuários), um limiar de velocidade que pode não oferecer a experiência para consumo de vídeo online que tornaria esses usuários capazes de substituir a televisão por completo, mas que dá a eles acesso a um vasto universo de produtos audiovisuais online. Esses dados nos mostram que a circulação de material por meios paralelos, mesmo que não substitua completamente a circulação por meios tradicionais, facilita o acesso às obras para muitas pessoas.

¹⁰³ Do original, “sharing economy”.

A internet possibilitou o aumento desse leque de exibição oficial, com canais de aluguel de filme como Blockbuster¹⁰⁴, Netflix¹⁰⁵, Sunday TV¹⁰⁶, Globo TV+¹⁰⁷, Mubi¹⁰⁸, IndieFlix¹⁰⁹, Vodo¹¹⁰ e canais de exibição de vídeos, como o Vimeo¹¹¹ e o YouTube¹¹². Esses canais, segundo Foxtan (2014), são uma forma de a indústria seguir ganhando dinheiro com filmes antigos, que não estão mais disponíveis para serem vistos no cinema – e que vem perdendo espaço com os registros de quedas nas vendas de DVD. Serviços como esses são “uma forma de fazer dinheiro com o catálogo antigo e combater a pirataria ao mesmo tempo”¹¹³ (FOXTON, 2014, online, tradução nossa).

Podemos perceber um esforço de algumas empresas (principalmente relacionadas com o mercado norte-americano) de se aproximarem desse público, transmitindo filmes, seriados, documentários, desenhos animados e etc. online, como Amazon, Netflix e Hulu, – todas empresas que distribuem material audiovisual através de streaming. Netflix é um serviço particularmente interessante. Criado em 1997, a empresa tinha inicialmente a proposta de oferecer aluguel de filmes através dos Correios. Nessa época, o Netflix não obrigava que os usuários devolvessem os filmes em 24 horas, como era comum entre as outras locadoras de filmes, o que significava que as pessoas teriam mais tempo para assistir os filmes quantas vezes quisessem. Quando a empresa passou a oferecer filmes online, através de arquivos digitais, o negócio cresceu e o catálogo de filmes disponíveis ficou mais extenso.

O modelo de negócio da Netflix se adapta muito bem à nova forma de consumir mídia que o público internauta demanda. Ainda existe a possibilidade de os usuários assistirem os filmes e séries quantas vezes quiserem, diferentemente do cinema, onde pagamos por apenas uma

¹⁰⁴ Disponível em <<http://www.blockbuster.com/>>, acesso em: 03 abr. 2014.

¹⁰⁵ Disponível em <<http://www.netflix.com/>>, acesso em: 03 abr. 2014.

¹⁰⁶ Disponível em <<http://sundaytv.terra.com.br/Web/>>, acesso em: 03 abr. 2014.

¹⁰⁷ Disponível em <<http://globoTV.globo.com/mais/>>, acesso em: 03 abr. 2014.

¹⁰⁸ Disponível em <<https://mubi.com/>>, acesso em: 11 ago. 2014.

¹⁰⁹ Disponível em <<https://indieflix.com/>>, acesso em: 11 ago. 2014.

¹¹⁰ Disponível em <<https://vodo.net/films/>>, acesso em: 11 ago. 2014.

¹¹¹ Disponível em <<http://www.vimeo.com/>>, acesso em: 03 abr. 2014.

¹¹² Disponível em <<http://www.youtube.com/>>, acesso em: 03 abr. 2014.

¹¹³ Do original, “a way to make cash out of the back catalogue, and beat piracy at the same time”.

exibição. Os assinantes do Netflix podem assistir online ao conteúdo através de um software de transmissão usando sua televisão, notebook ou dispositivo mobile que ofereça o aplicativo da Netflix. Segundo o site oficial¹¹⁴, a empresa já conta com mais de 40 milhões de assinantes em mais de 40 países e é, por consequência, o principal serviço de TV por internet do mundo. Os assinantes assistem a mais de um bilhão de horas de conteúdo original por mês, tornando a Netflix responsável por quase um terço de todo o tráfego doméstico de internet nos Estados Unidos atualmente (VANCE, 2013).

Em uma participação¹¹⁵ no The New Yorker Festival 2014¹¹⁶, Kim Dotcom, fundador do Megaupload, aponta que, para as produtoras e distribuidoras de material audiovisual se ajustarem ao mercado, precisam facilitar o acesso dos usuários ao conteúdo. Para ele, em pouco tempo, vai ser muito mais fácil acessar conteúdo de graça que, se a indústria hollywoodiana continuar sem se adaptar, “eles vão ser substituídos por empresas como Netflix e outros, que estão fazendo esse conteúdo ficar acessível globalmente”¹¹⁷ (tradução nossa).

Em março de 2014, uma proposta inovadora apareceu na internet: a possibilidade de assistir materiais disponíveis em torrent sem a necessidade de fazer o download desses arquivos. Desse conceito surgiu o Popcorn Time, serviço criado por um grupo argentino e que foi apelidado de Netflix da pirataria. O serviço disponibilizava os filmes por streaming e, dessa forma, o usuário não precisava manter uma cópia do material em seu computador.

Uma questão interessante quanto à criação do Popcorn Time é que baixar filmes através de sites de torrent demanda um conhecimento técnico e, em função disso, exclui parte dos usuários, que acabam buscando esses materiais em locais mais fáceis, como blogs de curadoria e sites de download direto. Nesse sentido, uma das questões dominantes que influenciaram na

¹¹⁴ Disponível em <<http://www.netflix.com/>>, acesso em: 20 mar. 2014.

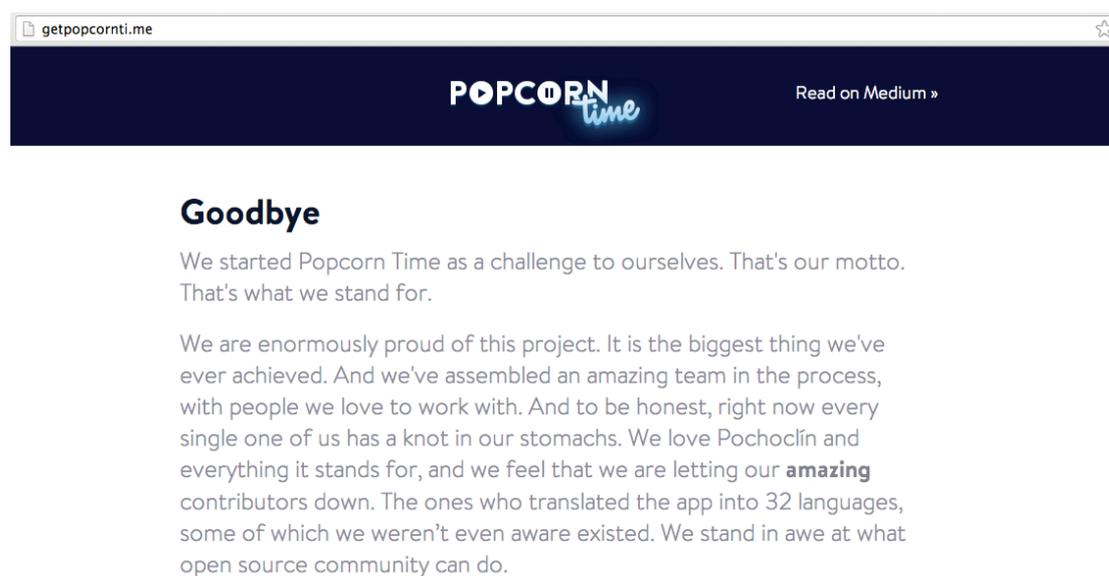
¹¹⁵ Disponível em <<http://video.newyorker.com/watch/the-new-yorker-festival-kim-dotcom-megaupload-founder-and-hollywood-s-biggest-target>>, acesso em: 07 dez. 2014.

¹¹⁶ The New Yorker Festival é uma série de entrevistas promovidas pela revista The New Yorker que tratam de assuntos relacionados a cultura e política. Disponível em <<http://video.newyorker.com/series/the-new-yorker-festival>>, acesso em: 07 dez. 2014.

¹¹⁷ Do original, “They will be replaced by companies like Netflix and others, that are making this content available globally”

adoção do serviço pelos usuários é a facilidade do uso. A solução que o Popcorn Time traz é apresentar um catálogo de filmes, onde o usuário só precisa clicar no filme que quiser assistir e dar o play.

Temendo um posicionamento contrário por parte da indústria audiovisual (que, nas palavras deles, é antiga e faz de tudo para ganhar dinheiro), os criadores do Popcorn Time tiraram o serviço do ar poucas semanas após a sua criação, deixando na capa do site uma mensagem (Figura 10) explicando o motivo, conforme Anexo A. Nesse texto, os criadores dizem que o que eles chamaram de experimento colocou-os “à porta de infinitos debates sobre pirataria e direito autoral, questões legais e o sistema obscuro nos fez sentir em perigo por fazer o que amamos. E essa não é uma batalha da qual queremos participar”¹¹⁸ (POPCORN TIME, 2014, online, tradução nossa).



Goodbye

We started Popcorn Time as a challenge to ourselves. That's our motto. That's what we stand for.

We are enormously proud of this project. It is the biggest thing we've ever achieved. And we've assembled an amazing team in the process, with people we love to work with. And to be honest, right now every single one of us has a knot in our stomachs. We love Pochoclín and everything it stands for, and we feel that we are letting our **amazing** contributors down. The ones who translated the app into 32 languages, some of which we weren't even aware existed. We stand in awe at what open source community can do.

Figura 10: Carta de despedida do serviço Popcorn Time
Fonte: Site original do serviço¹¹⁹

Esse seria o fim do serviço se não fosse por um motivo: ele tinha seu código aberto. Isso possibilitou que, rapidamente, usuários comuns pegassem o código e virassem co-criadores do serviço, fazendo suas

¹¹⁸ Do original, “Our experiment has put us at the doors of endless debates about piracy and copyright, legal threats and the shady machinery that makes us feel in danger for doing what we love. And that's not a battle we want a place in”.

¹¹⁹ Disponível em <<http://getpopcorn.ti.me/>>, acesso em: 20 mar. 2014.

próprias versões do Popcorn Time. “Bastou um final de semana para que o serviço voltasse a funcionar. Outras pessoas, que compartilhavam do ideal dos criadores, e estavam dispostas a correr os riscos e esforços para manter o serviço no ar, já o reviveram” (BERNARDO, 2014). O serviço foi adotado pelo grupo YTS (ou YIFY, como são conhecidos no meio das legendas) e seguia no ar¹²⁰ (ANDY, 2014) até a finalização dessa dissertação.

Em função de utilizar o protocolo BitTorrent para fazer o streaming, os filmes que têm uma qualidade melhor de streaming são aqueles que contam com um grande número de pessoas compartilhando o arquivo. Nesse sentido, os filmes menos populares tendem a ter menos usuários assistindo ao mesmo tempo e, portanto, tem chances maiores de ter problemas no streaming em função de não ter tantos seeders.

O assunto da pirataria repercute na mídia não-especializada, o que reflete um discurso bastante opinativo a respeito, em contraponto ao discurso jornalístico ou acadêmico, que em geral tem uma posição neutra sobre os assuntos. Uma publicação no site Business Insider¹²¹ afirma que o pesadelo de Hollywood está apenas começando (FOXTON, 2014). Foxtton aponta a facilidade de uso do Popcorn Time como o seu grande diferencial, já que o serviço “não exige nenhuma habilidade de tecnologia, não te força a navegar por um monte de anúncios imprestáveis e não demora horas para funcionar; é só apontar e clicar”¹²² (FOXTON, 2014, online, tradução nossa). Para o autor, a facilidade do uso é um fator muito importante para esse tipo de serviço e que, muitas vezes, passa despercebido. Ele afirma que muitas pessoas deixam de baixar conteúdo ilegalmente em função de que os bloqueios de sites como The Pirate Bay estão cada vez mais difíceis de quebrar. Essa situação é reforçada com o sucesso de canais oficiais de streaming de vídeos na internet, como o Netflix, que têm um funcionamento mais fácil do que os downloads.

Ainda na linha de publicações de cunho opinativo, o site TecMundo¹²³ utiliza um tom noticioso, chamando o Popcorn Time apenas de “serviço

¹²⁰ Seu endereço foi alterado para <<https://github.com/yify>>, acesso em: 20 mar. 2014.

¹²¹ Disponível em <<http://www.businessinsider.com/>>, acesso em: 29 ago. 2014

¹²² Do original, “doesn't require any tech skills, it doesn't force you to navigate a ton of scummy ads and it doesn't take hours to work; it's just point and click”.

¹²³ Disponível em <<http://www.tecmundo.com.br/>>, acesso em: 27 ago. 2014.

gratuito de streaming de filmes e series” (HAMMERSCHMIDT, 2014, online), sem a conotação transgressora que o termo *pirata* carrega e, inclusive, divulgando um link através do qual o serviço pode ser baixado. No texto, o autor diz que o usuário não precisa se preocupar em apagar os arquivos depois de assistir o filme, já que o Popcorn Time “faz todo o trabalho sujo” por ele.

Por uma questão mercadológica, o catálogo do Popcorn Time tem mais títulos do que os serviços pagos de streaming de material audiovisual. Isso deve-se ao fato de que serviços como o Netflix¹²⁴ não teriam como manter um vasto catálogo de filmes em função do preço a ser pago para as produtoras e distribuidoras (FOXTON, 2014). Já com relação a serviços piratas, esse não é um problema, visto que eles disponibilizam para o seu cliente um vasto catálogo, recheado de lançamentos e blackbusters, situação possível em função de que os serviços piratas não pagam para as produtoras para manter esses filmes em catálogo.

Como comentado anteriormente, lembramos que quando um filme é compartilhado por poucos usuários, ele tende a ter problemas na transmissão por streaming, em função de utilizar a tecnologia BitTorrent (e, portanto, trabalhar com uma rede descentralizada). Isso significa que, mesmo tendo um vasto catálogo de filmes à disposição, o Popcorn Time depende dos usuários para que esse catálogo se mantenha. Essa é uma fraqueza dos serviços piratas em comparação aos oficiais.

¹²⁴ Segundo o Diretor de Comunicações do BitTorrent, Christian Averill (2014), quando a Netflix deixou de alugar DVDs físicos e passou a trabalhar com streaming, o seu catálogo era bastante numeroso, com filmes populares. Pouco tempo depois, a negociação com a indústria de Hollywood mudou, e os filmes mais populares passaram a custar mais caro do que os filmes de nicho. Isso fez com que os filmes muito populares passassem a ser um mau negócio para a Netflix, que teve que abrir mão de vários de seus títulos, passando de 60 mil títulos para 10 mil em cerca de 4 anos. Isso também foi um estímulo para que eles comessem a criar conteúdo próprio, como acontece atualmente.

2.4.1. O protocolo BitTorrent

Com relação a serviços de download de material audiovisual, uma das formas mais utilizadas é o compartilhamento através da tecnologia torrent. Sites como The Pirate Bay, Torrentz, KickassTorrents, ExtraTorrent e isoHunt tem muitos acessos diários e estão com frequência na mira da justiça em função de serem um espaço de distribuição de material sob resguardo de direito autoral.

A criação desse protocolo foi um marco muito importante para o compartilhamento de arquivos na internet. Essa tecnologia, criada por Bram Cohen, permite que usuários troquem arquivos sem a necessidade de um servidor mediando e que utiliza a vontade que as pessoas tem de compartilhar conteúdo, como tratamos anteriormente, para que os materiais disponibilizados sejam mais compartilhados. Isso é vantajoso com relação ao download direto porque os usuários dependem apenas deles mesmos para compartilhar um conteúdo, e não de alguém (que, muitas vezes, pode ser uma empresa) para disponibilizar um material em um servidor. Como os arquivos pesados são divididos em pequenas partes e cada ponto da rede (ou seja, cada computador conectado à internet com o software do protocolo ativo e compartilhando o referido arquivo) é responsável por compartilhar uma parte do arquivo, funcionando como um servidor, quanto mais pessoas estiverem compartilhando um mesmo arquivo, mais rápido vai acontecer a transferência desse arquivo.

A empresa criada por Cohen – chamada de BitTorrent – utiliza a tecnologia com diversos propósitos e, a priori, não tem ligação com conteúdo pirata. Com o objetivo de entender as aplicações do torrent e o seu impacto para a cultura de compartilhamento de arquivos que vivemos atualmente, fizemos uma entrevista com Christian Averill, Diretor de Comunicações do BitTorrent, no dia 04 de junho de 2014 na sede da empresa, em San Francisco, CA, nos Estados Unidos. Essa entrevista encontra-se na íntegra no Apêndice A.

BitTorrent é um protocolo de internet, como o http (Hypertext Transfer Protocol). O http foi criado para que os usuários de internet pudessem

transferir textos ou pequenas imagens. Quando o protocolo http foi criado, ele bastava para transferir os pequenos arquivos, mas não seria eficiente para transferir arquivos maiores, já que a internet ainda era bastante instável. Pensando nesse problema, Bram Cohen criou, em 2001, um protocolo que pudesse transferir com eficiência uma grande quantidade de dados. Nesse contexto surgiu o BitTorrent.

A ideia de Cohen foi quebrar os arquivos em pequenos pedaços e distribuí-los em diferentes lugares. Dessa forma, ao fazer o download de um arquivo, um usuário não o baixa de apenas um servidor, mas a troca acontece entre vários lugares diferentes. O arquivo é transferido para o computador do usuário através de um software comumente chamado de *cliente*. Esse software se encarrega de pegar os arquivos que estão quebrados em pequenas partes diferentes e juntá-los em um único arquivo – um filme, por exemplo. Nessa rede, cada um dos usuários que participa do download está também ajudando a transferi-lo para outro usuário, e cada usuário novo que entra em contato com o arquivo participa da mesma troca. Isso significa que, com o BitTorrent, os usuários dependem uns dos outros, e não mais de um servidor, para fazer download ou upload de um arquivo. Ou seja: quando vários usuários estão compartilhando o mesmo arquivo, a transferência não vai sofrer danos caso um dos usuários se desligue da internet ou do software do cliente. Essa premissa deixa de ser funcional quando diz respeito a arquivos pouco populares. Quando um arquivo tem apenas um seeder, outros usuários não conseguem fazer o download do arquivo caso esse único seeder se desligue da transferência.

Para Averill, a ideia básica do BitTorrent é que “quanto mais pessoas se unem, mais eficiente a transferência de dados se torna”¹²⁵ (AVERILL, 2014, tradução nossa). Essa característica torna o BitTorrent vantajoso para a indústria do entretenimento. Quando muitas pessoas acessam um ponto específico, a tendência é que ele caia e não esteja mais disponível por algum tempo, até que uma parte das pessoas parem de acessá-lo. Com o protocolo, quanto mais pessoas acessarem um ponto específico, melhor, porque as pessoas que acessam o arquivo passam também a ajudar na sua

¹²⁵ Do original, “the more people that join, then the more efficient the data transfer becomes”.

transferência para outros usuários. Averill cita que, em 2013, a cantora Beyoncé fez um lançamento surpresa de um álbum através do iTunes. Em função do grande número de acessos, a loja da Apple saiu do ar por várias horas. Se eles estivessem utilizando uma solução distribuída, o servidor não seria derrubado, pois o impacto desse número de acessos também é distribuído. Os usuários é que são a nuvem onde os arquivos estão armazenados.

Nesse sentido, a indústria pode utilizar o BitTorrent para divulgar suas obras. Segundo Averill (2014), um criador de conteúdo pode oferecer suas obras através de torrent utilizando os servidores do BitTorrent. Esses servidores funcionam como se fossem os primeiros seeders de um arquivo. Teoricamente, a partir do momento que o arquivo está publicado, os usuários se encarregam de compartilhá-lo.

A facilidade de transferir arquivos pesados involuntariamente levou o BitTorrent a ser um dos expoentes tecnológicos da pirataria de material audiovisual ao redor do mundo. Sobre essa questão relacionada ao uso do protocolo com um fim não-oficial, para transferir arquivos piratas, Averill comenta que isso acontece em função do protocolo ter seu código aberto. Ele justifica que a empresa não pode impedir que os usuários utilizem o protocolo para fins ilegais, mas que eles não têm relação nenhuma com esses arquivos. Averill (2014) acrescenta, ainda, que isso não é exclusividade do BitTorrent: as pessoas também exploram o protocolo http, o Google, o iTunes e etc. com esse mesmo fim.

A empresa acredita em uma internet de opções, não de regras. Sob o slogan “options, not rules”, o BitTorrent defende o livre discurso na internet, inovação e troca de ideias. O protocolo funciona com uma arquitetura descentralizada, em que os usuários trocam arquivos entre si, sem depender de um servidor fazendo a mediação dessa troca – o que é chamado de arquitetura peer-to-peer. Funcionando dessa forma (dando poder para o usuário), o próprio usuário é que define as regras do jogo, e o BitTorrent não tem controle sobre os arquivos compartilhados. Averill comenta que as empresas normalmente querem controlar tudo o que é compartilhado para, além de ficar com uma parte do que for vendido, também reter as informações dos usuários, capital de grande relevância no contexto atual.

Assim, quando um artista compartilha suas obras em canais como Amazon, iTunes ou Spotify, ele não tem relacionamento com o seu fã. Para Averill, o BitTorrent acredita que os artistas devem ter uma relação direta com seus fãs, sem intermédio das empresas, e isso é possível com o BitTorrent porque eles não controlam os dados dos usuários, deixando o artista livre para publicar o conteúdo que quiser e conversar com os usuários de forma livre.

Ainda pensando em uma internet de opções, não regras, o BitTorrent lançou uma novidade em 2014: agora os artistas podem criar e compartilhar torrents pagos. Essa novidade é vantajosa para o artista, que, além de ficar com 90% do dinheiro da venda dos torrents (MCGARRY, 2014), se relaciona diretamente com o fã através da arquitetura peer-to-peer. O primeiro caso de torrent pago foi lançado em setembro de 2014 pelo cantor Thom Yorke, que colocou à disposição seu álbum “Tomorrow's Modern Boxes”¹²⁶ por U\$ 6,00. Esse torrent foi colocado à disposição através do BitTorrent Bundle, uma plataforma criada pelo BitTorrent para que os artistas pudessem compartilhar suas obras gratuitamente através do protocolo, mas que nunca havia sido utilizada para compartilhar conteúdo pago. Apenas no primeiro final de semana desde o seu lançamento, o álbum de Thom Yorke atingiu 430.000 downloads ao redor do mundo (GARDNER, 2014).

O protocolo BitTorrent é um facilitador do compartilhamento de arquivos pesados e, portanto, em muitos casos, um facilitador da pirataria. Quando questionado sobre aparecer na mira da justiça, Averill (2014) explica que isso não acontece porque as entidades americanas como a MPAA e REAA sabem que a tecnologia do BitTorrent foi criada para usos legítimos e que a intenção nunca foi serem facilitadores da pirataria.

Nós não hospedamos conteúdo que infrinja as leis de direito autoral, nós não os promovemos, e nós não temos nenhuma afiliação com sites de pirataria. Então, nunca estivemos na mira da justiça e francamente nós provavelmente nunca vamos estar, porque nós nunca vamos ultrapassar essa linha¹²⁷ (tradução nossa).

¹²⁶ O álbum é composto por oito músicas e um vídeo e está disponível na plataforma BitTorrent Bundle, <<https://bundles.bittorrent.com/bundles/tomorrowsmodernboxes>>, acesso em: 14 out. 2014.

¹²⁷ Do original, “We don't host copyright infringing content, we don't promote it, and we have no affiliation with those piracy websites. So we've never been in the target of the copyright lawsuit and frankly we probably never will be, because we'll never step over that line”.

Para o diretor de comunicações, por mais que pirataria não seja a intenção do BitTorrent, isso foge do controle da empresa, ainda mais porque o protocolo criado por Cohen é de código aberto. Isso significa que mesmo que a empresa terminasse, a pirataria não deixaria de acontecer.

2.4.2. The Pirate Bay

The Pirate Bay é o maior site de torrent do mundo em termos de material disponível. Segundo informações do documentário TPB AFK: O Caso Pirate Bay (do original, TPB AFK: The Pirate Bay Away from Keyboard), lançado em 2013 e dirigido por Simon Klose, o site The Pirate Bay é responsável por metade do tráfego do BitTorrent, o que significa uma quantidade enorme de dados. O filme mostra o julgamento dos três criadores do site na situação em que foram acusados de violação de direitos autorais pela indústria hollywoodiana, a maior indústria de cinema do mundo.

A análise do site The Pirate Bay é importante no contexto dessa dissertação porque ele se tornou um dos maiores repositórios de todos os tipos de material cultural na internet, principalmente no que se refere a materiais audiovisuais: segundo Eleveth (2014), 54% do total de arquivos compartilhados no site é referente a vídeos. Desde músicas e filmes até jogos e softwares, o site é referência na busca por material – original ou não. Segundo a revista Smithsonian, a quantidade de conteúdo publicado no The Pirate Bay em 2013 aumentou em 50%, o que fez com que o site passasse a marca de 2.8 milhões de arquivos compartilhados (EVELETH, 2014). Mesmo com bloqueios e ataques da justiça, os acessos ao site duplicaram de 2011 até 2014, tornando-o o maior site de compartilhamento de arquivos do mundo (CLARK, 2014) e comprovando a sua resiliência.

De acordo com os seus criadores¹²⁸, Gottfrid Svartholm, Fredrik Neij e Peter Sunde, o site não tem interesse em compartilhar obras sob proteção de direitos autorais. Para eles, o The Pirate Bay é um meio genérico para distribuição de todos os tipos de conteúdo, e o site faz parte de uma luta por

¹²⁸ Segundo informações do documentário TPB AFK: The Pirate Bay Away from Keyboard.

uma reforma nas leis de direito autoral, uma internet aberta e o livre acesso à cultura. Essa reforma é importante, segundo eles, porque a chamada “indústria do copyright” é apenas um mecanismo de controle e não leva em consideração os benefícios de uma internet livre. Conforme apresentado no documentário, ao saber dessa posição dos criadores do The Pirate Bay, a advogada que, no momento, estava representando Hollywood, Monique Wadsted, afirmou que não acredita que os jovens do mundo vejam as leis de direito autoral dessa forma ou as encarem como algo errado. Para ela, isso é apenas um mito.

Peter, Fredrick e Gottfrid defendem que o The Pirate Bay democratiza a internet e, assim, permite que os usuários compartilhem o material que quiserem. Nesse sentido, lutam por leis de direito autoral reformadas, uma internet aberta e o acesso livre à cultura.



Figura 11: Capturas de tela de exemplos de Promo Bay
 Fonte: Site do The Pirate Bay¹²⁹

O site não contempla apenas materiais pirateados. Também podemos encontrar nele músicas, filmes e jogos de criadores independentes, além de material em domínio público. O The Pirate Bay tem uma seção no site chamada *The Promo Bay* (Figura 11), espaço destinado à promoção de artistas independentes. Em função do grande número de acessos do site, o The Promo Bay acaba sendo uma forma importante de divulgação de trabalhos de artistas pouco conhecidos.

¹²⁹ Capturadas, respectivamente, nos dias 17 de abril de 2014, 29 de maio de 2014, 05 de junho de 2014, 11 de junho de 2014, 16 de junho de 2014, 31 de julho de 2014, 16 de agosto de 2014, 18 de agosto de 2014, 22 de agosto de 2014, 23 de agosto de 2014, 26 de agosto de 2014 e 30 de agosto de 2014.

Com frequência, o site sofre tentativas de bloqueio por parte de governos ou empresas. Poucas tentativas tiveram sucesso e, mesmo as que tiveram, duraram pouco tempo: minutos depois, o site aparecia novamente no ar, normalmente tendo alterado o domínio. Recentemente, em 09 de dezembro de 2014, a polícia sueca confiscou os servidores do The Pirate Bay e derrubou o site. Mesmo sem os servidores físicos, o site voltou ao ar horas depois, com o domínio .cr, da Costa Rica, e rapidamente mudou novamente para o domínio .ee, hospedado na Estônia. É importante apontar que, mesmo com o site fora do ar, os torrents que já haviam sido baixados continuavam funcionando normalmente, confirmando o poder que os usuários tem ao utilizar esse tipo de tecnologia de compartilhamento de conteúdo.

A estrutura do The Pirate Bay conta com apenas 620 GB de armazenamento de disco ¹³⁰, uma quantidade muito pequena, se compararmos com a quantidade de arquivos disponíveis no site. O baixo armazenamento pode ser explicado em função do uso da tecnologia de BitTorrent (portanto, p2p), em que os usuários compartilham o conteúdo entre si, sem a necessidade de o site servir como servidor de mediação. Nesse caso, os arquivos não estão hospedados nos servidores do The Pirate Bay, mas nos computadores dos próprios usuários. O fato de o The Pirate Bay ser completamente online faz com que seja possível ter uma estrutura de apenas 21 máquinas virtuais hospedadas em diferentes países. A propósito, no documentário TPB AFK, os criadores do site comentaram que, durante o julgamento, muitas pessoas perguntavam a eles coisas relacionadas à empresa e sua estrutura. Segundo eles, essas pessoas não acreditariam que o escritório inteiro do The Pirate Bay era apenas uma sala de chat através do protocolo IRC – Internet Relay Chat.

Ainda que todos os seus três fundadores tenham sido presos em 2014, o The Pirate Bay apresentou uma inovação: o lançamento de uma versão mobile do site. A versão, disponível no endereço <<http://www.themobilebay.org>>, é similar ao o site tradicional, acessado através do browser do computador.

¹³⁰ Disponível em <<http://torrentfreak.com/the-pirate-bay-runs-on-21-raid-proof-virtual-machines-140921/>>, acesso em: 17 dez. 2014.

O lançamento de uma versão mobile do site é importante no contexto atual, que, segundo Fidalgo e Canavilhas (2009), sofreu um grande impacto em função da telefonia móvel. Para os autores, o celular é um “meio permanente e ubíquo da informação e da comunicação” (p. 15) e, dessa forma, o grande responsável pela massificação da internet. É através deles que os usuários tem o poder de acessar qualquer informação de onde quer que esteja. Nesse sentido, “o celular ao tornar-se uma extensão corporal liberta as pessoas dos constrangimentos espaciais e temporais na recepção de informação” (p. 14).

O problema de acessar o The Pirate Bay no celular ou em qualquer outro dispositivo móvel é que dificilmente as pessoas têm bloqueadores de anúncios instalados em seus tablets e smartphones, prática relativamente comum em browsers no computador. Ao abrir o site no browser do computador, alguns anúncios abrem em novas abas ou janelas, mas isso não dificulta a navegação em função de que o usuário já está acostumado a utilizar diferentes abas ao mesmo tempo. Já no celular, os anúncios tiram o usuário da aba do The Pirate Bay e levam a outros sites ou até mesmo à loja de aplicativos, dificultando a navegação.

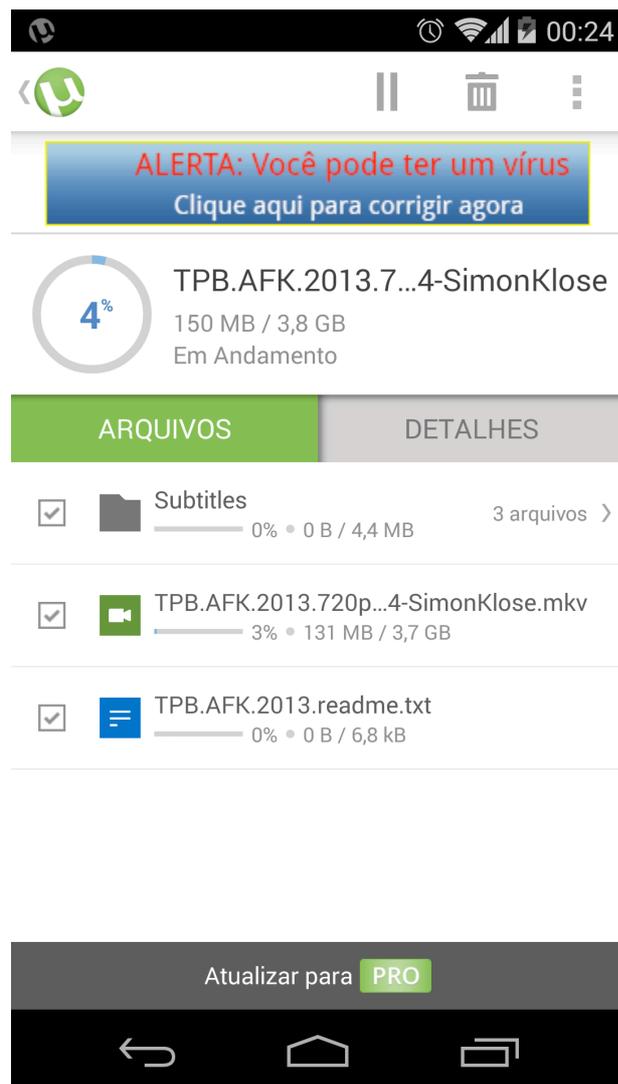


Figura 12: Versão mobile do aplicativo µTorrent
Fonte: Captura de tela do smartphone da autora¹³¹

Para fazer download através da versão mobile, é necessário que o usuário tenha instalado em seu tablet ou smartphone um aplicativo do cliente, responsável por fazer a transferência do arquivo (como, por exemplo, o µTorrent, como pode ser conferido na Figura 12). Com o aplicativo instalado, ele funciona da mesma forma que no computador. O lançamento da versão mobile só reforça a resiliência do The Pirate Bay, que conseguiu permanecer no topo da lista dos sites de torrent mais acessados mesmo passando por dificuldades ao longo da sua existência.

¹³¹ Captura feita em: 05 out. 2014.

Depois de definirmos o termo pirataria, aproximá-lo da área audiovisual e falarmos sobre as tecnologias que envolvem a pirataria digital de material audiovisual atualmente, vamos utilizar esses conceitos para embasar a análise proposta nessa dissertação. O capítulo a seguir vai analisar como a pirataria acontece em longas-metragens e como acontece a relação dos usuários de sites de torrent com esse material.

3. ANÁLISE DA PIRATARIA EM FILMES DE LONGA-METRAGEM

Após definirmos a prática da pirataria em diferentes espaços e focarmos em materiais audiovisuais, queremos aqui entender como aconteceu a distribuição não-oficial em filmes de longa-metragem¹³². Analisaremos, nesse sentido, a forma como os usuários se relacionaram com as versões não oficiais de dois filmes: *Deixa Ela Entrar* (Tomas Alfredson, 2008) e *Capitão América 2: O Soldado Invernal* (Anthony Russo e Joe Russo, 2014).

Pretendemos, com as referidas análises, verificar diferentes situações e formas com as quais os usuários de internet se relacionam com os filmes, principalmente no que diz respeito ao protocolo BitTorrent. Como objetos de estudo, escolhemos os dois filmes acima citados em função de que eles tem características diferentes quanto à sua circulação e foram tratados de forma diferente pelo público: o primeiro filme a ser analisado está fora do circuito popular enquanto o segundo é um blockbuster¹³³.

O público que busca assistir um filme de nicho, fora do circuito popular, geralmente o faz em função de um interesse pontual pelo filme ou por alguma indicação, já que esse filme tem menos distribuição e não é tão mencionado pela mídia. Já com relação ao filme blockbuster, parte do público que busca as versões piratas desse tipo de filme o faz por ter ouvido falar do seu lançamento, ao passo que esses filmes são bastante comentados na mídia.

Levando em consideração que a pirataria é uma prática, a análise terá como plano de fundo a Teoria de Prática, apresentada por Postill (2010). Ainda, nesse capítulo, as análises serão feitas de forma indutiva, a partir das

¹³² Para um filme ser chamado de longa-metragem, ele precisa ter, no mínimo, 34 minutos de duração (KATZ, 1997).

¹³³ O dicionário Michaelis de traduções Inglês – Português define blockbuster como “livro ou filme de enorme sucesso”. Disponível em <<http://michaelis.uol.com.br/moderno/ingles/index.php?lingua=ingles-portugues&palavra=blockbuster>>, acesso em: 09 dez. 2014. No mesmo sentido, o The American Heritage Dictionary define blockbuster como “algo, como um filme ou livro, que mantém grande popularidade e alcança enormes vendas”, Do original, “something, such as a film or book, that sustains widespread popularity and achieves enormous sales”. Disponível em <<https://www.ahdictionary.com/word/search.html?q=blockbuster&submit.x=48&submit.y=15>>, acesso em: 12 dez. 2014.

informações colhidas através da interpretação dos dados, como estabelece a Grounded Theory.

Retomando os conceitos apresentados anteriormente, lembramos que, conforme apresentado por Segrave (2003), pirataria no contexto audiovisual pode ser entendida como o uso ou reprodução e distribuição não autorizada de um filme, que é exatamente o que observamos nos filmes apresentados neste capítulo. Os usuários apropriaram-se desses materiais sob resguardo de direito autoral sem a autorização do autor da obra, o que configura pirataria, do ponto de vista legal. Além da distribuição do material, identificamos que os usuários também criam e compartilham legendas, o que também é ilegal, ao passo que traduzir uma obra sem autorização fere os direitos autorais.

As tecnologias digitais e a internet facilitaram a circulação das obras e, nesse contexto, Dalton e Leung (2013) dizem que qualquer pessoa com um computador em mãos e conectada à internet pode ter acesso a filmes piratas de qualquer lugar do mundo. Essas informações apresentadas pelos autores se confirmam nesse capítulo, quando analisamos o conteúdo e percebemos que ele é global: pessoas do mundo todo podem disponibilizar e acessar o material, sem restrições geográficas. No mesmo sentido, Lipovetsky e Serroy (2009) explicam que os usuários atualmente tem mais recursos para divulgar qualquer material, e utilizam a internet para fazê-lo, situação que Jenkins, Ford e Green (2013) apontam como um modelo mais participativo de cultura. Utilizamos o BitTorrent como foco da pesquisa porque entendemos que, mesmo não tendo ligação com os arquivos piratas compartilhados, o protocolo é um facilitador de compartilhamento de arquivos pesados e, portanto, um agente importante nesse contexto.

3.1. Pirataria como forma de acesso a filmes de nicho

Desde a popularização da internet doméstica, ela foi se tornando peça fundamental na divulgação de obras audiovisuais. Quando se trata de filmes fora do circuito pop, ela deixa de ser apenas meio de divulgação e passa a se tornar, também, meio de acesso a essas obras, já que elas não costumam fazer parte do acervo das lojas e locadoras.

Conforme comentamos anteriormente, pautados por Selonk (2004) e Barone (2008), os filmes que não se encaixam no perfil comercial têm dificuldades para chegar às praças de todo o país, principalmente no que se refere às salas de cinema. Muitos filmes com essas características, portanto, são lançados apenas em vídeo doméstico no mercado brasileiro, sem passar pelas salas de cinema, espaços que já estão tomados por filmes de temática mais popular, comumente criados pelas grandes produtoras norte-americanas.

Em função de serem menos populares, esses filmes tendem a ficar menos disponíveis em canais oficiais e, por isso, parte dos usuários recorre às janelas paralelas de distribuição para ter acesso a essas obras. Nesse contexto, tomamos como objeto de análise o longa-metragem de horror *Deixa Ela Entrar* (do original *Låt Den Rätte Komma In*), de 2008, dirigido pelo sueco Tomas Alfredson.



Figura 13: Cartaz do filme Deixa Ela Entrar

Fonte: IMDB¹³⁴

A Figura 13 apresenta uma das versões oficiais do cartaz do filme, muito utilizada em sites de torrent. O site IMP Awards¹³⁵ apresenta outras versões. O filme se passa na cidade de Estocolmo, na Suécia, e conta a história de Oskar, um menino de 12 anos, conhecido na sua vizinhança por ser bastante solitário. No pátio do prédio onde mora, Oskar conhece sua nova vizinha, Eli, uma menina também solitária, que havia mudado

¹³⁴ Disponível em <http://www.imdb.com/media/rm3998127104/tt1139797?ref_=tt_ov_i>, acesso em: 13 maio 2014.

¹³⁵ Disponível em <http://www.impawards.com/2008/let_the_right_one_in.html>, acesso em: 18 dez. 2014.

recentemente para a cidade. Logo depois da mudança de Eli para Estocolmo, alguns assassinatos começam a acontecer na cidade, nos quais todo o sangue das vítimas é retirado. Em um desses assassinatos, o filme mostra que Eli é uma vampira e é ela quem está matando as pessoas, aparentemente para que elas não virem vampiros também. Oskar descobre o segredo de Eli e ajuda a acobertar a sua história. No final, eles viram cúmplices: ele a ajuda se livrar de algumas pessoas que a estavam ameaçando, e ela o ajuda a se livrar das pessoas que o maltratavam no colégio.

A escolha desse filme como objeto de estudo deve-se ao fato de que percebemos uma dificuldade de encontrar o filme, quando o procuramos em canais oficiais. O acesso a esse filme demanda maior conhecimento técnico do usuário, justamente em função de ele estar disponível apenas em espaços não-oficiais. Em função de não termos acompanhado a circulação do filme diariamente, pudemos olhar além do torrent, observando a circulação extraoficial em outros espaços dentro da internet.

Para mapear o contexto de pirataria do longa-metragem, propomos uma metodologia ad hoc, de caráter experimental e em contínua revisão, conforme abordado em Furini e Tietzmann (2014). Nesse sentido, apresentamos algumas estratégias: para começar, buscamos conhecer o contexto de distribuição oficial do filme no Brasil, a começar pelas datas de lançamento da obra na sua janela principal (nesse caso, as salas de cinema). Verificamos, assim, que a estreia do filme no seu mercado doméstico (ou seja, o mercado de origem, a Suécia) aconteceu no dia 26 de janeiro de 2008. Verificamos, também, que a mesma obra chegou aos cinemas brasileiros apenas no dia 02 de outubro de 2009.

Esse filme não teve o padrão tradicional de circulação citado anteriormente, no capítulo 2.1. Além de fazer parte de um circuito menor de circulação em função de suas características de gênero e estética, uma versão norte-americana desse filme foi lançada em 01 de outubro de 2010, dirigida por Matt Reeves, com o nome *Deixe-me Entrar* (do original, *Let Me In*). Essa versão foi bastante distribuída nas salas de cinema, em contraponto à versão original sueca – o filme sueco esteve em 53 salas de cinema no mundo inteiro, enquanto o americano foi exibido em 2.020 salas, segundo o

site Box Office Mojo¹³⁶. Isso também aconteceu nas estantes das lojas e locadoras. Ainda que possa ser assistido eventualmente na televisão, as gerações X¹³⁷ e Y¹³⁸ (HOWE e STRAUSS, 2000), que compõem grande parte do público internauta, são menos pacientes para esperar até que o filme que eles desejam esteja sendo exibido.

Avançando em nossa metodologia, também buscamos conhecer a circulação do filme em lojas online. Observamos que o filme de Alfredson não está à venda nos sites de três grandes lojas de filmes brasileiras: Livraria Saraiva¹³⁹, Submarino¹⁴⁰ e Livraria Cultura¹⁴¹. O longa-metragem também não está disponível no site da locadora Blockbuster¹⁴² e nem é possível encontra-lo no catálogo brasileiro da Netflix¹⁴³.

Depois de coletadas essas informações oficiais referentes à obra, passamos para a investigação das versões piratas. Nesse momento, deixamos de analisar apenas o mercado brasileiro e passamos para uma análise global, em função de que a circulação extra-oficial na internet não pertence a nenhum mercado ou país: é global. Para tanto, utilizamos primeiramente sites abertos (sem a necessidade de cadastro) com grande número de acessos e que utilizam o método de download através da tecnologia BitTorrent. Começamos a pesquisa pelo site The Pirate Bay. Em contraponto com a dificuldade de encontrar o longa-metragem que percebemos na busca por versões oficiais, a busca por versões piratas nos levou a diversos resultados. Encontramos, em uma busca rápida, 61 resultados para a busca “Let The Right One In” no site The Pirate Bay¹⁴⁴. Desses, 54 resultados referem-se a versões do filme, 4 a e-books, 1 a áudio books e 2 à trilha sonora do filme.

Além de identificar o número de versões disponíveis no site, buscamos também verificar quando o filme começou a ser disponibilizado em versões

¹³⁶ Disponível em <<http://www.boxofficemojo.com>>, acesso em: 09 mar. 2013.

¹³⁷ Nascidos entre 1961 e 1981.

¹³⁸ Nascidos entre 1982 e 2002.

¹³⁹ Disponível em <<http://www.livrariasaraiva.com.br>>, acesso em: 09 dez. 2014.

¹⁴⁰ Disponível em <<http://www.submarino.com.br>>, acesso em: 09 dez. 2014.

¹⁴¹ Disponível em <<http://www.livrariacultura.com.br>>, acesso em: 09 dez. 2014.

¹⁴² Disponível em <<http://www.blockbusteronline.com.br>>, acesso em: 28 out. 2014.

¹⁴³ Disponível em <<http://www.netflix.com/>>, acesso em: 09 dez. 2014.

¹⁴⁴ Disponível em <<http://thepiratebay.se/search/let%20the%20right%20one%20in/0/7/0>>, acesso em: 28 out. 2014.

piratas. Esse dado nos mostra quando começou a relação dos usuários desses sites com as versões piratas do longa-metragem. Para tanto, fizemos uma busca pelo arquivo mais antigo referente ao filme Deixa Ela Entrar disponível nos referidos sites. Para começar, verificamos que, no site The Pirate Bay, o torrent mais antigo (Figura 14) foi disponibilizado em 02 de novembro de 2008.

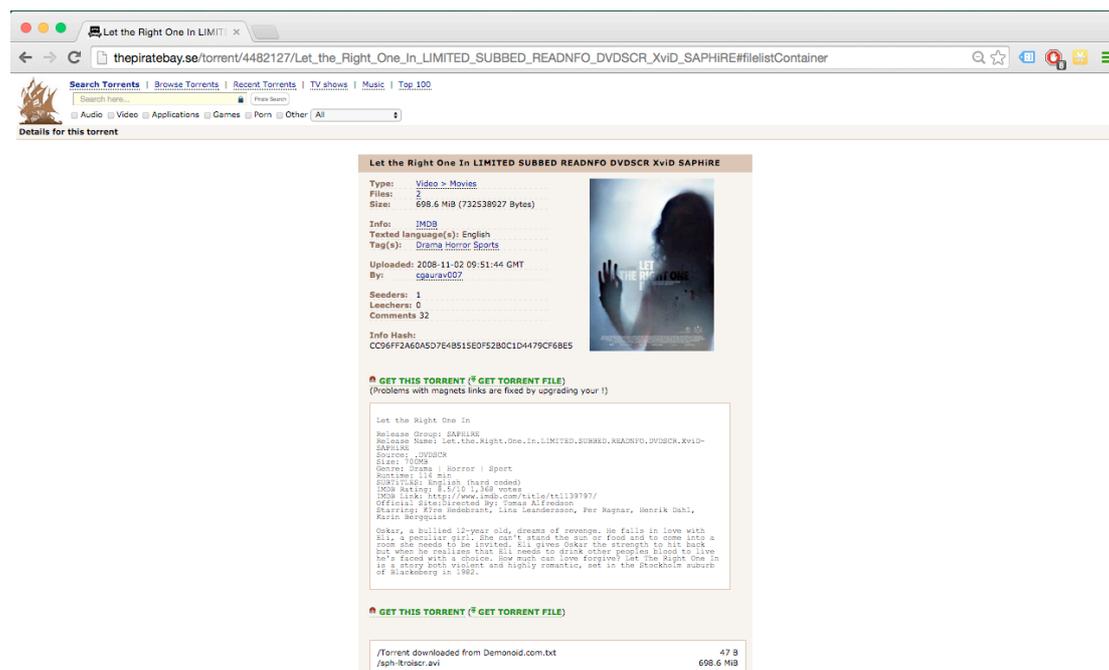


Figura 14: Arquivo mais antigo do site The Pirate Bay referente ao filme Let The Right One
Fonte: Captura de tela do site The Pirate Bay¹⁴⁵

A busca continuou no site isoHunt. Lá, buscando ainda por “Let The Right One In”¹⁴⁶, encontramos 12 resultados, todos eles referentes ao filme, em qualidade de Blu-Ray. O arquivo mais antigo (Figura 15) disponibilizado nesse site com a busca é datado de 27 de novembro de 2010.

¹⁴⁵ Disponível em

<http://thepiratebay.se/torrent/4482127/Let_the_Right_One_In_LIMITED_SUBBED_READINFO_DVDSCR_XviD_SAPHIRE#filelistContainer>, acesso em: 29 out. 2014.

¹⁴⁶ Disponível em <<http://isohunt.to/torrents/?ihq=let+the+right+one+in>>, acesso em: 29 out. 2014.

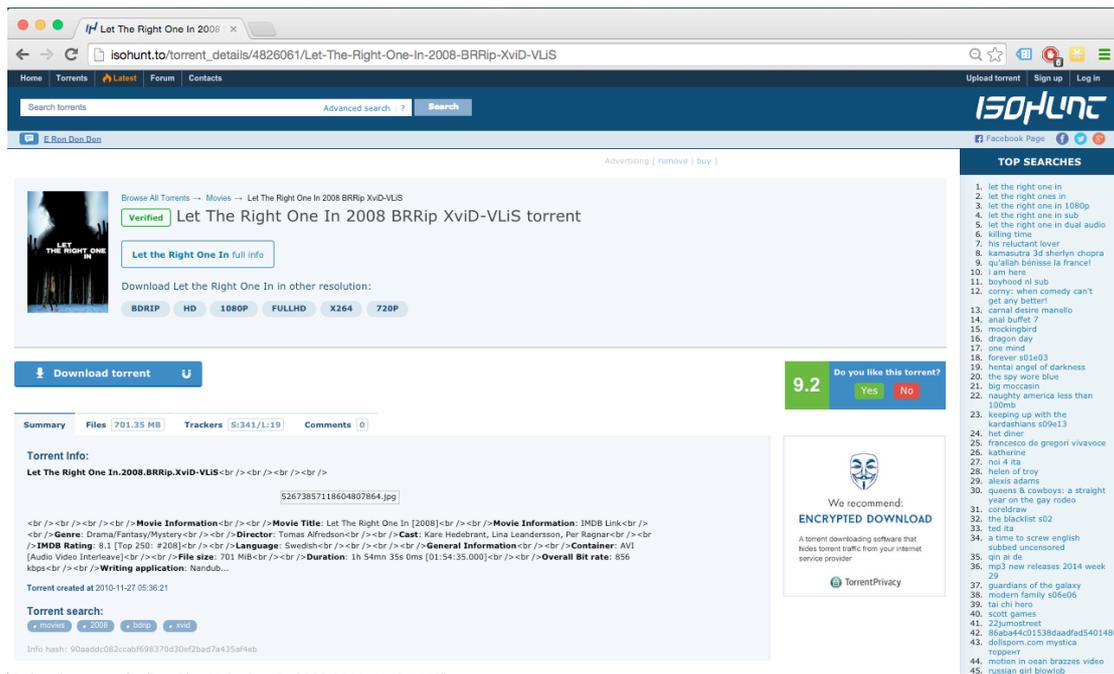


Figura 15: Arquivo mais antigo do site isoHunt referente ao filme Let The Right One In

Fonte: Captura de tela do site IsoHunt¹⁴⁷

Analizamos, ainda, o envolvimento do público brasileiro com as versões não oficiais do filme. Verificamos isso através de dois pontos. Primeiramente, buscamos pelo filme na comunidade fechada de torrent BJ2.me, que disponibiliza filmes dublados ou legendados em português brasileiro. Após, procuramos por legendas em português nos sites de legendas Legendas.tv (brasileiro) e Open Subtitles (internacional), análise que será comentada a seguir.

No site BJ2.me encontramos 1 resultado com a busca “Deixa Ela Entrar”¹⁴⁸, de arquivo referente ao filme em qualidade de DVD com legendas em português já sincronizadas. Esse arquivo (Figura 16) foi disponibilizado no site em 23 de abril de 2011.

¹⁴⁷ Disponível em <http://isohunt.to/torrent_details/4826061/Let-The-Right-One-In-2008-BRRip-XviD-VLiS>, acesso em: 29 out. 2014.

¹⁴⁸ Disponível em <http://www.bj2.me/pesquisa.php?search=deixa+ela+entrar&te=1>, acesso em: 29 out. 2014.

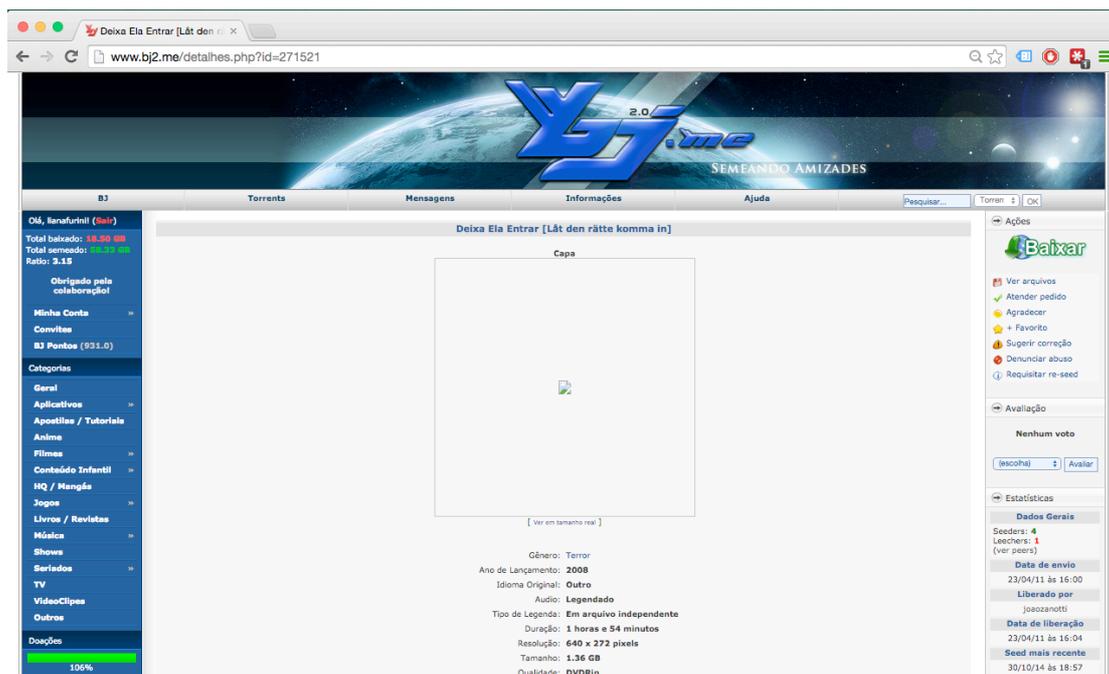


Figura 16: Arquivo do site BJ2.me referente ao filme Deixa Ela Entrar
Fonte: Captura de tela do site BJ2.me¹⁴⁹

Além dos sites de torrent, também procuramos pelo filme em sites de download direto. No 4Shared, a busca¹⁵⁰ por “Let The Right One In” gerou 38 resultados, sendo que apenas 8 desses são arquivos referentes ao filme. Os outros resultados são relativos a livros, músicas e episódios de séries televisivas com o mesmo título. Dentre os arquivos relacionados ao filme, existem 3¹⁵¹ que são partes do filme. Esses são os arquivos mais antigos do site 4Shared relacionado ao filme, e datam de 07 de abril de 2009. Existe, ainda, um arquivo relativo ao download do filme completo (Figura 17). A data de upload desse arquivo é 30 de janeiro de 2010.

¹⁴⁹ Disponível em <<http://www.bj2.me/detalhes.php?id=271521>>, acesso em: 29 out. 2014.

¹⁵⁰ Disponível em <<http://search.4shared.com/q/CKABAw/010/let+the+right+one+in>>, acesso em: 29 out. 2014.

¹⁵¹ Originalmente eram 8 partes, mas apenas 3 estavam disponíveis quando acessamos o site, em 29 out. 2014.

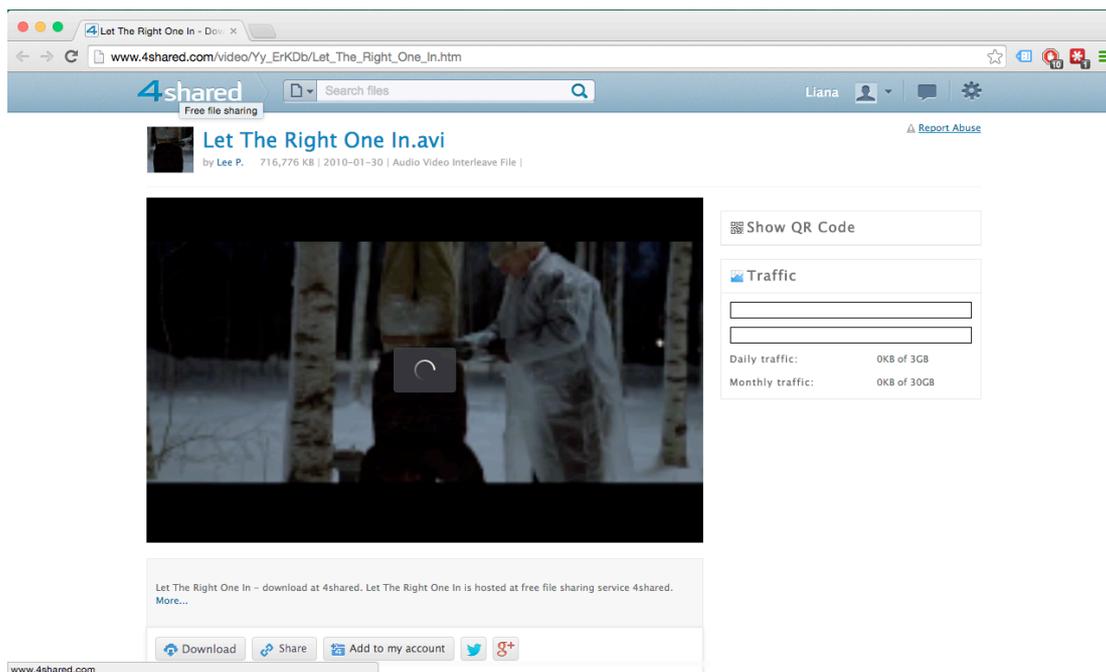


Figura 17: Arquivo do site 4Shared referente ao filme Deixa Ela Entrar
Fonte: Captura de tela do site 4Shared¹⁵²

Ainda, buscamos pelo filme no YouTube, site de exibição de vídeos em que o usuário não precisa fazer o download do filme para assisti-lo. Nesse site, a busca¹⁵³ por “Let The Right One In” gera incontáveis resultados¹⁵⁴. Dentre tantos resultados, pudemos identificar 1 vídeo relativo ao filme completo com áudio em sueco e sem legendas (Figura 18), que foi publicado no site em 15 de maio de 2014. Além desse vídeo, também encontramos no YouTube 2 versões do filme dividido em partes, sendo uma legendada em português e uma em espanhol. Encontramos também um vídeo com o título “Let the Right One In 2008 Watch Full Movie”¹⁵⁵, que se propõe a ser o filme completo, mas não o é¹⁵⁶. No começo desse vídeo, há uma gravação avisando que o vídeo original foi retirado pelo YouTube e que existe outro link na descrição do vídeo, que leva ao filme completo.

¹⁵² Disponível em <http://www.4shared.com/video/Yy_ErKDb/Let_The_Right_One_In.htm>, acesso em: 29 out. 2014.

¹⁵³ Disponível em <https://www.youtube.com/results?search_query=let+the+right+one+in>, acesso em: 29 out. 2014.

¹⁵⁴ Cerca de 26,900,000, segundo o próprio site.

¹⁵⁵ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=LsjcN0uZ_LA>, acesso em: 31 out. 2014.

¹⁵⁶ Em um novo acesso, em 12 de dezembro de 2014, percebemos que esse vídeo foi retirado do ar por violar a política do YouTube. Essa foi uma questão que permeou todo o trabalho, e demonstra a instabilidade desse tipo de serviço.

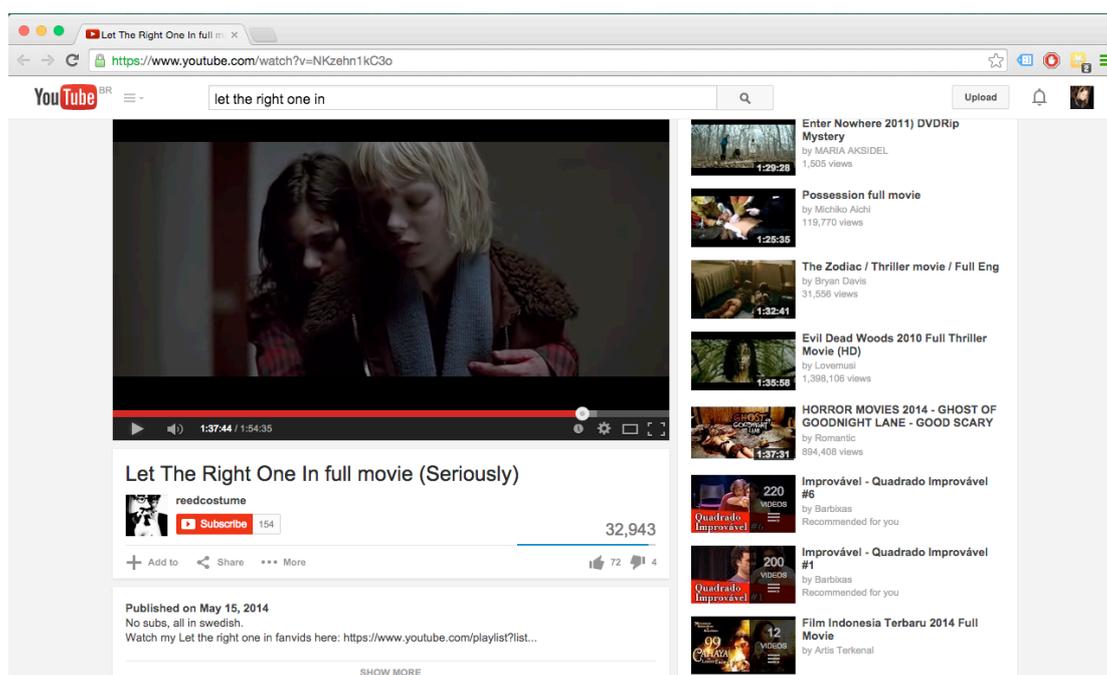


Figura 18: Filme Let The Right One In completo no YouTube
Fonte: Captura de tela do site YouTube¹⁵⁷

Como comentado anteriormente, também nos interessa conhecer a interação do público brasileiro com o filme. Com esse objetivo, além das versões dos filmes, também buscamos por legendas relativas ao filme na língua portuguesa. Para tanto, utilizamos dois sites: Open Subtitles (internacional) e Legendas.tv (nacional).

Começamos a busca no site Open Subtitles, site que tem grande número de acessos e que reúne legendas em 69 idiomas e dialetos, diferenciando, inclusive, português de Portugal e português brasileiro. Obtivemos 21 resultados¹⁵⁸ para a busca em português brasileiro, sendo que a mais antiga (Figura 19) foi publicada no dia 09 de novembro de 2008.

¹⁵⁷ Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=NKzehn1kC3o>>, acesso em: 31 out. 2014.

¹⁵⁸ Disponível em <<http://www.opensubtitles.org/en/search/sublanguageid-pob/idmovie-40045>>, acesso em: 31 out. 2014.

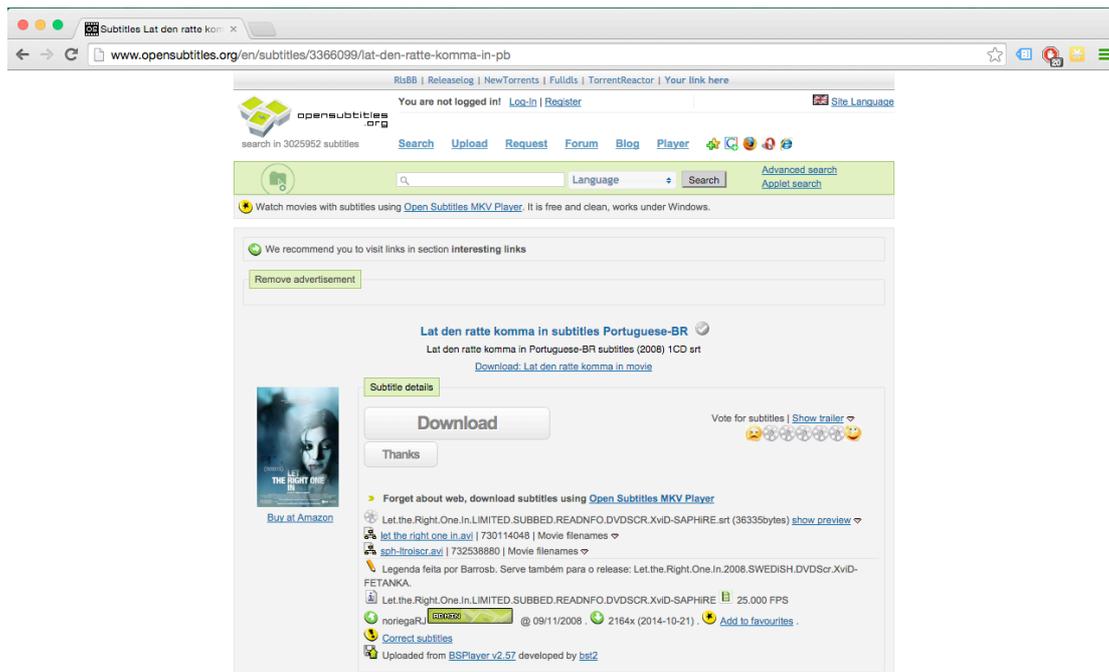


Figura 19: Arquivo mais antigo referente à legenda em português brasileiro do filme Let The Right One In no site Open Subtitles
Fonte: Captura de tela do site Open Subtitles¹⁵⁹

Utilizamos também como referência um site de brasileiro de legendas, o Legendas.tv. Nesse site encontramos 17 resultados¹⁶⁰ referentes ao filme Deixa Ela Entrar. A versão que está há mais tempo disponível no site foi publicada em 10 de novembro de 2008 (Figura 20).

¹⁵⁹ Disponível em <<http://www.opensubtitles.org/en/subtitles/3366099/lat-den-ratte-komma-in-pb>>, acesso em: 31 out. 2014.

¹⁶⁰ Disponível em <<http://legendas.tv/busca/Let%20the%20Right%20One%20In/13660>>, acesso em: 31 out. 2014.

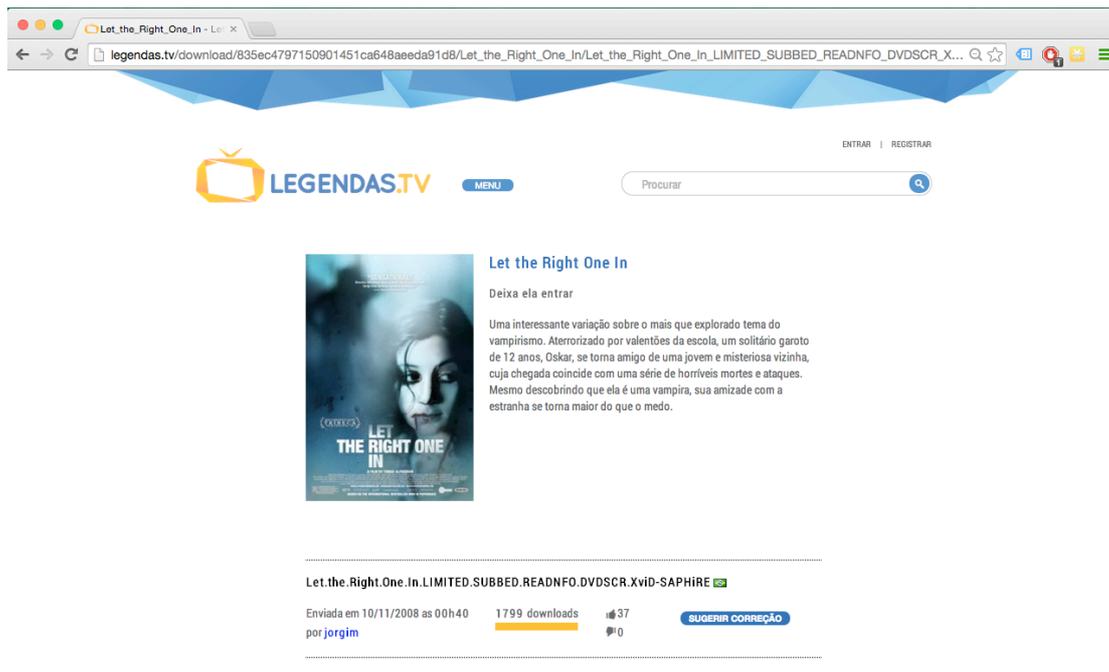


Figura 20: Arquivo mais antigo referente à legenda em português brasileiro do filme Let The Right One In no site Legendas.tv
Fonte: Captura de tela do site Legendas.tv¹⁶¹

Verificamos também que a legenda mais baixada entre os dois sites analisados é do Legendas.tv e teve 9.054 downloads. Isso é uma evidência circunstancial da circulação extraoficial do filme na internet, porque sugere que pelo menos 9.054 usuários brasileiros tiveram envolvimento com versões piratas do filme.

Para deixar mais claro, fizemos um quadro comparativo, mostrando as datas dos arquivos mais antigos que estão disponíveis nos sites pesquisados (Tabela 1). A data do arquivo mais antigo não garante que aquela foi a primeira versão disponibilizada no referido site (já que o primeiro arquivo pode ter sido deletado ou pode ter tido algum update), mas nos dá pistas de quando o filme começou a ser compartilhado nesses sites.

¹⁶¹ Disponível em

<http://legendas.tv/download/835ec4797150901451ca648aeeda91d8/Let_the_Right_One_In/Let_the_Right_One_In_LIMITED_SUBBED_READNFO_DVDSCR_XviD_SAPHIRE>, acesso em: 31 out. 2014.

Quando surgiu?	
Cinema Brasil	02 de outubro de 2009
Cinema Suécia	26 de janeiro de 2008
The Pirate Bay	02 de novembro de 2008
isoHunt	27 de novembro de 2010
BJ2.me	23 de abril de 2011
4Shared	07 de abril de 2009
YouTube	- ¹⁶²
Open Subtitles	09 de novembro de 2008
Legendas.tv	10 de novembro de 2008

Tabela 1: Datas dos arquivos mais antigos referentes ao filme Deixa Ela Entrar nos sites pesquisados.

Fonte: a autora

A Internet tem um acervo infinito de obras e, por isso, acaba sendo responsável por atender um público que busca conteúdos raros e fora de catálogo (TIETZMANN e PASE, 2008), mesmo que isso aconteça através de um canal alternativo às estruturas tradicionais de circulação – e ilegal. A pirataria é vista como forma de transgressão do curso oficial de consumo de filmes, mas normalmente não é levado em consideração que a internet pode ser a única alternativa para quem quer consumir algumas categorias de produtos de entretenimento.

Um filme tem muitas possibilidades de continuar em circulação a partir do momento que para de ser exibido nas salas de cinema. Acontece que quando esse filme não faz parte do circuito pop, por mais que as pessoas busquem meios oficiais para obter a obra, muitas vezes a internet acaba sendo o único meio de acesso a ela.

Fizemos a análise do filme Deixa Ela Entrar em diversas plataformas, através de uma pesquisa exploratória. Com base nos resultados obtidos nessa pesquisa, percebemos que o protocolo BitTorrent é a tecnologia mais importante pela qual os filmes são compartilhados. A partir dessa observação, definimos o BitTorrent como foco da nossa análise a seguir.

¹⁶² A busca pelo filme no YouTube gerou cerca de 26,900,000 resultados. Em função desse número ser tão alto, não temos a data do arquivo mais antigo.

3.2. A pirataria acompanhando o lançamento oficial de um filme

Nesse capítulo, apresentaremos o monitoramento que fizemos com relação à distribuição extraoficial de um filme de grande orçamento. Acompanhamos a circulação pirata do filme Capitão América 2: O Soldado Invernal ao mesmo tempo em que o filme ainda estava sendo transmitido nas salas de cinema. O filme conta a história de Steve Rogers (personagem feito pelo ator Chris Evans), também conhecido como o soldado Capitão América. Steve trabalha em uma importante agência de espionagem americana, a S.H.I.E.L.D. Depois de ter passado décadas congelado, ele volta à sua cidade e ao seu trabalho, quando descobre que precisa enfrentar um novo inimigo: o Soldado Invernal. O Capitão América conta com outros dois aliados para enfrentar o Soldado Invernal: a Viúva Negra (personagem da atriz Scarlett Johansson) e o Falcão (personagem do ator Anthony Mackie).

A compra da Marvel Entertainment pela Walt Disney Company¹⁶³ fomentou uma série de filmes relacionados aos personagens da Marvel. Além do Capitão América, também foram criados novos filmes para outros super-heróis, como Homem de Ferro, Thor, Hulk e Homem Aranha, e todos resultaram em uma grande bilheteria¹⁶⁴. Como essa parceria entre Marvel e Disney já rendeu muitos filmes de sucesso e bilhões de dólares em bilheteria, pudemos antever que o filme Capitão América 2 teria um grande interesse por parte do público.

Não raro, um filme aparece de forma ilegal em sites de compartilhamento de arquivos torrent antes mesmo de ser lançado de forma oficial. Para tentar coibir esse tipo de ação, muitos estúdios de cinema gastam “milhões de dólares tentando proteger seu conteúdo de lançamentos não autorizados, para processar aqueles que possam distribuir ou consumir conteúdo pirata, e incentivar os governos a reforçarem as leis anti-

¹⁶³ Disponível em <http://economia.elpais.com/economia/2009/08/31/actualidad/1251703979_850215.html>, acesso em: 18 dez. 2014.

¹⁶⁴ Disponível em <<http://www.boxofficemojo.com/news/?id=3927&p=s.htm>>, acesso em: 18 dez. 2014.

pirataria”¹⁶⁵ (MA, MONTGOMERY, VIR SINGH e SMITH, 2014, p. 02, tradução nossa).

Existem diversos grupos organizados que disponibilizam filmes de forma ilegal em sites de compartilhamento. Esses usuários se unem e adotam nomes que os identificam como grupo (como, por exemplo, YIFY, anoXmous, aXXo, etc.). Através dessas identidades, esses grupos competem entre eles para ver quem são os primeiros a disponibilizar um filme, principalmente aqueles que são os mais esperados pelo público. Esses grupos não tem uma sede fixa ou uma inscrição oficial, mas são preenchidos por usuários de diferentes lugares do mundo, que atualizam o imaginário da figura do pirata da qual falamos no Capítulo 1, por serem sujeitos sem ligação aparente entre si (a não ser o estilo de vida), que se juntam para recriar as regras sociais, instituindo, assim, uma maneira extraoficial de organizar a circulação do material nesses espaços.

Esses usuários se dispõem a fazer legendas, ajustar arquivos e corrigir erros, entregando um serviço melhor para outros usuários. Dessa forma, “filmes novos são frequentemente disponibilizados para download poucas horas depois do lançamento nos cinemas. Em alguns casos, filmes podem ser disponibilizados meses antes do lançamento”¹⁶⁶ (BOCIJ, 2006, p. 151, tradução nossa).

¹⁶⁵ Do original, “millions of dollars attempting to protect their content from unauthorized release, to prosecute those who might distribute or consume pirated content, and to lobby governments to strengthen anti-piracy laws”.

¹⁶⁶ Do original, “new movies are often available for download within hours of theatrical release. In some cases, movies can be available months before release”.



Figura 21: Cartaz do Filme Capitão América 2: O Soldado Invernal

Fonte: IMDB¹⁶⁷

A Figura 21 mostra um dos cartazes mais utilizados do filme, apresentado como o cartaz oficial no site IMDB – Internet Movie Database¹⁶⁸. Apesar de não ser o único¹⁶⁹, essa versão foi também largamente utilizada em sites de torrent. A estreia mundial do filme Capitão América 2 nos

¹⁶⁷ Disponível em <http://www.imdb.com/media/rm3643984384/tt1843866?ref_=tt_ov_i>, acesso em: 13 maio 2014.

¹⁶⁸ Disponível em <<http://www.imdb.com/title/tt1843866/>>, acesso em: 18 dez. 2014.

¹⁶⁹ O site IMP Awards apresenta outras versões. Disponível em <www.impawards.com/2014/captain_america_the_winter_soldier.html>, acesso em: 18 dez. 2014.

cinemas aconteceu no dia 10 de abril de 2014¹⁷⁰, mas os sites de compartilhamento de arquivos piratas já haviam disponibilizado o arquivo com o longa-metragem vários dias antes¹⁷¹.

Escolhemos esse longa-metragem como objeto de pesquisa em função das características do filme, como, por exemplo, gênero, estilo, produção, estética, etc., em função de ser uma referência de filme de grande orçamento. Mapeamos os blockbusters que seriam lançados em 2014 para que pudéssemos acompanhar diariamente a circulação não-oficial da obra, em um prazo compatível com a redação do presente trabalho. Os filmes com essas características¹⁷² lançados nesse período foram Guardiões da Galáxia, Capitão América 2: O Soldado Invernal, Jogos Vorazes: A Esperança - Parte 1, Uma Aventura Lego, Transformers: A Era da Extinção, Malévola, X-Men: Dias de um Futuro Esquecido, Planeta dos Macacos: O Confronto, O Espetacular Homem-Aranha 2 - A Ameaça de Electro e Godzilla¹⁷³.

Tendo esses 10 longas-metragens como opção, decidimos analisar o Capitão América 2: O Soldado Invernal em função de ter uma data de lançamento mais conveniente para que pudéssemos fazer o mapeamento diário, além de permitir tempo para fazer a análise dos dados obtidos. Através da anterior observação da circulação extraoficial de outros filmes com essas características, foi possível antecipar que o filme Capitão América 2: O Soldado Invernal teria bastante procura em espaços paralelos de circulação desde o seu lançamento, o que nos levou a analisar a relação dos usuários desses espaços com o filme, com o objetivo de confirmar essa hipótese.

Para entender como acontece a circulação não oficial de materiais recém-lançados na janela oficial de distribuição, acompanhamos diariamente

¹⁷⁰ Com pré-estreias a partir de 04 de abril.

¹⁷¹ A primeira versão do filme disponibilizada no referido site data de 28 de março de 2014.

Disponível em

<<http://thepiratebay.se/torrent/9839966/Captain.America.The.Winter.Soldier.2014.CAM.X264-P2P#filelistContainer>>, acesso em: 07 nov. 2014.

¹⁷² Lista dos 25 filmes de maior bilheteria de 2014. Disponível em

<http://www.imdb.com/best-of/2014/top-box-office-2014?ref_=bo14_box_t1>, acesso em: 10 dez. 2014.

¹⁷³ Dos originais, Guardians of the Galaxy, Captain America: The Winter Soldier, The Hunger Games: Mockingjay - Part 1, The Lego Movie, Transformers: Age of Extinction, Maleficent, X-Men: Days of Future Past, Dawn of the Planet of the Apes, The Amazing Spider-Man 2 e Godzilla

a circulação desse filme em dois sites de torrent: um internacional, o The Pirate Bay¹⁷⁴, e um brasileiro, o BJ2.me¹⁷⁵. Escolhemos fazer a pesquisa com base no site The Pirate Bay por ser o maior repositório de material em torrent do mundo e, portanto, ter grande relevância nesse contexto. A escolha do BJ2.me deu-se em função de ser um site brasileiro e de se tratar de uma comunidade fechada, que exige que os usuários tenham convite para poder participar. Entendemos que um site aberto e uma comunidade fechada de torrent podem ter características diferentes no que diz respeito à relação dos usuários com os arquivos lá disponibilizados. Os dados foram coletados nesses dois sites desde o dia 09 de abril de 2014, um dia antes da sua estreia mundial nos cinemas, até o dia 09 de setembro de 2014, data do lançamento do filme em DVD e Blu-Ray nas lojas americanas. Esse recorte de datas foi feito porque entendemos que, a partir do momento em que um filme é lançado em vídeo doméstico, podemos prever que a qualidade dos materiais piratas disponibilizados será a mesma dos DVDs e Blu-Rays. Além disso, embora não possamos mensurar, antevemos que o fato do material em vídeo doméstico estar disponível oficialmente pode fazer com que parte dos usuários prefiram o acesso ao material oficial. Os arquivos disponibilizados nos sites tem diferentes qualidades, o que indica que são distintos em termos de resolução, enquadramento, clareza na imagem, nitidez, etc. Essa diferença é perceptível e faz com que os espectadores que assistem cada uma das versões tenham experiências diferentes. Vamos analisar a qualidade das imagens nas versões do filme na Figura 22.

¹⁷⁴ Disponível em <<http://thepiratebay.se/>>, acesso em: 02 nov. 2014. O site passou por uma instabilidade em dezembro de 2014, mas os dados analisados foram coletados antes desse período.

¹⁷⁵ Disponível em <<http://www.bj2.me/>>, acesso em: 02 nov. 2014.

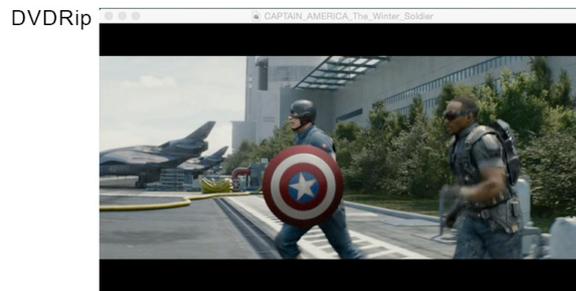


Figura 22: Comparação entre as qualidades dos arquivos do filme Capitão América 2
Fonte: Montagem feita pela autora

Entendemos que cada uma dessas qualidades de arquivo entrega uma experiência diferente para o espectador. Ao observarmos as imagens, podemos perceber uma clara diferença de cor e brilho entre as versões. Isso acontece possivelmente em função de um ajuste de cor feito principalmente nas versões CAM, HDCAM, TS e HDTS. Por serem gravados com uma câmera na sala de cinema, esses materiais em geral sofrem um ajuste antes de serem publicados em torrent. A isso deve-se também o reenquadramento que percebemos nas versões HDCAM, TS e HDTS. Como o filme nessas versões (e também na versão CAM) é gravado com uma câmera, muitas vezes é feito um ajuste de enquadramento, para tirar as bordas que ficam sobrando (como aparece na versão CAM, que não passou por esse ajuste) e realinhar o vídeo. Nesse ajuste de enquadramento, o quadro fica mais fechado, acarretando em perda de uma parte da imagem. Como podemos observar, o personagem Falcão (feito pelo ator Anthony Mackie) está sendo cortado pelo enquadramento nas versões HDCAM, TS e HDTS, o que não acontece nos outros arquivos do mesmo filme.

O arquivo em CAM é gravado na sala de cinema, com uma câmera operada geralmente por um espectador comum. Nesse sentido, a imagem apresentada é uma tela de cinema mal enquadrada, de forma que parte da tela não é contemplada pela filmagem. Além da imagem precária, o áudio do arquivo em CAM também tem problemas: como a captura do áudio é feita na própria câmera, ouvimos risadas, conversas e outros barulhos da sala de cinema, externos ao contexto diegético. O arquivo em HDCAM tem características semelhantes. Foi também filmado na sala de cinema, mas tem uma qualidade de imagem um pouco melhor em função de ter sido filmado com uma câmera HD. Apesar da qualidade em termos de imagem, esse tipo de arquivo sofre o mesmo problema com relação ao som.

Tanto o arquivo TS quanto o HDTS tem o áudio capturado da mesa de som, o que resolve a questão do barulho da sala. Apesar do áudio bom, essas imagens tem o brilho estourado, mais claro do que o filme é apresentado nas salas de cinema ou nos vídeos de maior qualidade. A partir

daqui, os arquivos não apresentam mais problemas com relação ao áudio. O arquivo em HDTV é de qualidade superior às anteriores, ainda que também tenha problemas de imagem, principalmente relacionados a brilho e ruído na imagem.

Os arquivos de qualidade superior, DVDRip e BRRip (extraídos, respectivamente, de DVD e Blu-Ray) tem a melhor qualidade de imagem e som apresentadas – como o material oficial, oferecido em vídeo doméstico. Isso explica o fato de que, quando esses arquivos foram postos à disposição nos sites, eles se mantiveram no topo do número de seeders. Como esses arquivos entregam uma experiência melhor ao espectador, é natural que sejam mais procurados por eles.

A busca pelas diferentes versões do filme Capitão América 2 foi feita nos sites The Pirate Bay e BJ2.me. Utilizamos esses sites como base para a pesquisa com o objetivo de entender como se dava a relação dos usuários com o longa-metragem a cada dia, fazendo uma análise dessa situação com relação ao tempo. Buscamos, ainda, dados relativos à quantidade de usuários compartilhando esses arquivos e o tipo de arquivo que estava sendo disponibilizado, ou seja, a qualidade desse material. Essa amostra nos propicia entender como esses usuários se relacionam com os arquivos piratas e, ao mesmo tempo, como funciona a circulação não-oficial de um material que ainda está disponível nas salas de cinema, a janela principal de circulação de grande parte dos longas-metragens.

The Pirate Bay			BJ		
Nº Total	Seeders (do maior)	Tipo de arquivo	Nº Total	Seeders (do maior)	Tipo de arquivo

Tabela 2: Parte superior da tabela de dados do filme Capitão América 2: O Soldado Invernal
Fonte: a autora

A Tabela 2 apresenta os dados que foram buscados nos dois sites. A tabela completa referente a esses dados pode ser conferida no Apêndice B. Começamos com o número total de arquivos que apareceram como resultado

da busca. Esse dado, somado ao número de seeders¹⁷⁶ do arquivo que estava sendo mais compartilhado no momento, que foi a segunda informação buscada, nos mostra quão numerosa era a interação dos usuários com o filme. O último dado pesquisado foi referente ao tipo do material referente ao torrent com maior número de seeders. Esse dado nos permite analisar a qualidade do material que estava sendo mais compartilhado e perceber, ainda, em que data os arquivos de melhor qualidade foram disponibilizados. Os números apresentados aqui indicam quão numerosa foi a circulação pirata desses materiais, mas não nos possibilitam falar em números absolutos de audiência.

O primeiro dado coletado foi referente ao número total de arquivos que estavam disponíveis nos referidos sites em cada dia. Diferente do filme analisado anteriormente, que é um filme de nicho e tem um público mais específico, o longa-metragem Capitão América 2 é um blockbuster, e sua estreia estava sendo bastante esperada e divulgada. Nesse sentido, o número de arquivos disponíveis nesses sites é maior, como pode ser observado a partir da análise.

¹⁷⁶ Seeder é como é chamado o usuário que está fazendo o upload do arquivo compartilhado. Quando um usuário começa a fazer download de um arquivo torrent ele é chamado de peer. No momento em que ele já baixou uma quantidade suficiente do referido arquivo, esse usuário passa a participar do upload das partes do arquivo já baixadas por ele e se torna, portanto, um seeder.

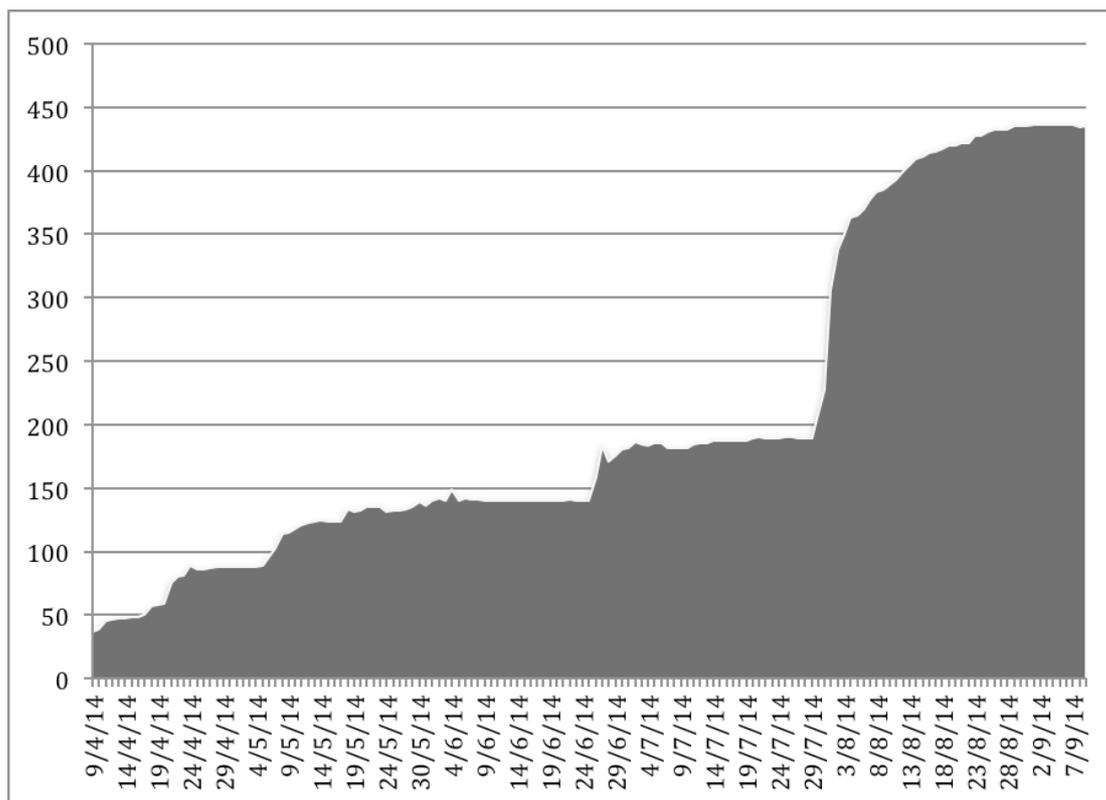


Gráfico 1: Número total de arquivos disponibilizados com relação ao tempo no site The Pirate Bay
 Fonte: a autora

É possível perceber que o número de arquivos disponíveis referentes ao filme no The Pirate Bay teve um grande aumento em 30/07, chegando a 208 versões na data, justamente quando o arquivo em DVDRip chega ao topo do número de seeders no mesmo site (como vai ser apresentado a seguir). Interessante apontar que no dia 10 de abril de 2014, data do lançamento oficial do filme nos cinemas do mundo todo, 38 versões do longa-metragem já haviam sido disponibilizadas no site The Pirate Bay, maior repositório de filmes piratas do mundo.

Se analisarmos as informações coletadas nessa data e somarmos o número de seeders de cada uma das versões disponíveis no site naquele momento, chegamos à conclusão de que exatamente 15.102 pessoas estavam em contato com versões não-oficiais do filme¹⁷⁷ quando da sua

¹⁷⁷ Esse número é relativo às pessoas que estavam fazendo upload das versões em torrent do filme naquele momento e, portanto, não considera os usuários que já haviam se desligado da transferência. Entendemos, portanto, que o número de pessoas que já haviam entrado em contato com o filme é maior, mesmo que não tenhamos como apresentá-lo com exatidão.

estreia na sua janela principal de circulação: as salas de cinema. Esse número é um forte indicativo com sobre o poder dos usuários de serviços de torrent com relação à distribuição de material cinematográfico.

Para entender melhor a relação dos usuários com essas versões, buscamos conhecer o tipo de arquivo líder com relação ao número de seeders. Isso significa conhecer a qualidade do arquivo que estava sendo mais compartilhado. Como todas as estruturas econômicas de produção e distribuição de bens móveis, a pirataria também classifica e organiza os materiais de acordo com a sua qualidade. Em geral, os arquivos disponibilizados em sites de download de torrent seguem uma sequência de qualidade, que vai aumentando conforme os novos arquivos vão sendo disponibilizados. O filme Capitão América 2: O Soldado Invernal seguiu essa lógica.

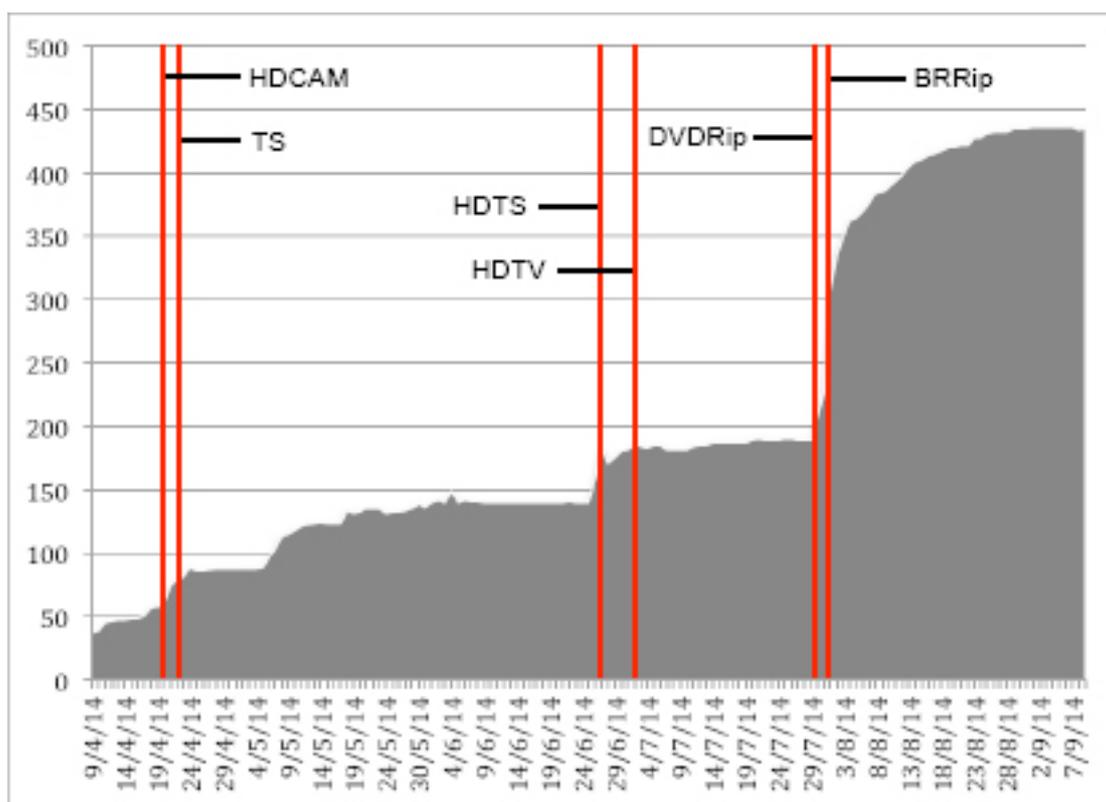


Gráfico 2: Qualidade dos arquivos com relação ao número total no site The Pirate Bay
Fonte: a autora

O Gráfico 2 apresenta novamente os dados referentes ao número de arquivos disponíveis no site The Pirate Bay em relação ao tempo, mas, dessa

vez, marcando os pontos em que o arquivo de maior qualidade alcança o maior número de seeders. A sequência dos arquivos no que diz respeito à qualidade nesse site foi a seguinte:

CAM¹⁷⁸ – HDCAM¹⁷⁹ – TS¹⁸⁰ – HDTS¹⁸¹ – HDTV¹⁸² – DVDRip¹⁸³ – BRRip¹⁸⁴.

Nesse site, o arquivo em qualidade CAM já era líder com relação ao número de seeders quando começamos a coleta dos dados, em 09 de abril. No dia 20 de abril, um arquivo com a qualidade HDCAM chegou ao topo. O próximo foi o arquivo em TS, que alcançou a liderança de seeders no dia 22 de abril. Esse tipo de arquivo se manteve no topo por um tempo considerável, até que, em 27 de junho, um arquivo em HDTS alcançou o maior número de seeders. Após, um arquivo em qualidade HDTV chegou ao topo em 02 de julho e também ficou um tempo considerável no topo. Por fim, um arquivo em DVDRip teve o maior número de seeders em 30 de julho, mas ficou apenas dois dias, seguido do arquivo em BRRip, que chegou à liderança do número de seeders no dia 1 de agosto e se manteve no topo até o final da coleta dos dados.

Analisando o gráfico, percebemos que cada um dos crescentes com relação ao número de versões disponíveis no site The Pirate Bay é antecedido por uma troca de tipo de arquivo liderando o número de seeders. Podemos concluir com isso que o aumento da qualidade do arquivo disponibilizado gera novas versões. Isso explica, também, a estabilidade do número de arquivos depois do lançamento da versão em qualidade de Blu-Ray (a melhor qualidade disponível, inclusive, em vídeo doméstico). O lançamento das novas versões acontece por motivos diversos, desde diferentes usuários publicando versões para que elas sejam baixadas,

¹⁷⁸ No arquivo CAM, o arquivo disponibilizado é gravado com uma câmera na própria sala de cinema. Tanto o vídeo quanto o áudio são captados por essa câmera, o que significa que o áudio contém os ruídos da sala de cinema.

¹⁷⁹ O HDCAM é gravado com uma câmera, assim como o CAM, mas é filmado em alta definição.

¹⁸⁰ TS (telesync) é um arquivo cuja imagem tem as mesmas características do CAM, mas a fonte de áudio não é a da sala, mas de uma fonte externa. Isso indica que a qualidade de áudio vai ser melhor e com menos ruídos do que o CAM.

¹⁸¹ HDTS é a junção do HDCAM com o TS. É um arquivo gravado do cinema com uma câmera em alta definição e com o áudio externo.

¹⁸² HDTV indica que é um arquivo em alta definição que foi capturado de uma mídia digital.

¹⁸³ DVDRip é ripado (ou seja, extraído) da cópia final do DVD.

¹⁸⁴ BRRip é ripado (ou seja, extraído) da cópia final do Blu-Ray. O DVDRip e BRRip são as mais altas qualidades que podemos obter de um filme pirata, pois são equivalentes às cópias finais comercializadas.

levando a uma divulgação desse usuário, até questões técnicas, como correções de áudio e legendas.

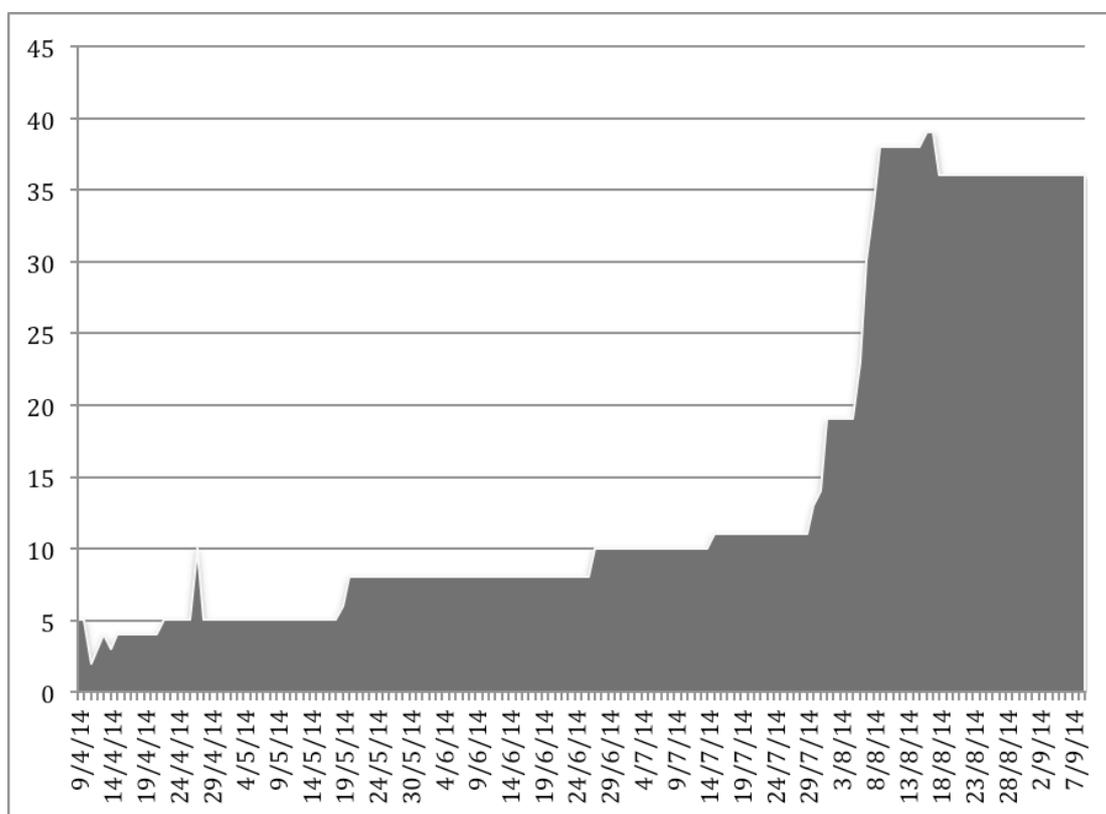


Gráfico 3: Número total de arquivos disponibilizados com relação ao tempo no site BJ2.me
Fonte: a autora

Aplicando a análise em um contexto brasileiro, percebemos que os números que envolvem o site BJ2.me são consideravelmente menores do que aqueles observados no site The Pirate Bay, conforme pode ser observado no Gráfico 3. No site BJ2.me, o primeiro arquivo relacionado ao longa-metragem é disponibilizado apenas no dia 12 de abril de 2014, dois dias após a sua estreia no cinema. Esse arquivo apresentava, na data, 373 seeders, (pessoas que estava fazendo upload do material ao mesmo tempo), um número significativo se levarmos em consideração que esse é um site brasileiro e que, nele, todos os arquivos disponibilizados contam com legendas em português brasileiro já sincronizadas, o que nos leva a crer que o site atende majoritariamente o público brasileiro.

Além do número de arquivos, que nos mostra a diversidade de versões que os supracitados sites apresentam, também quisemos saber se os usuários que compartilham as versões desse site se concentram em um arquivo.

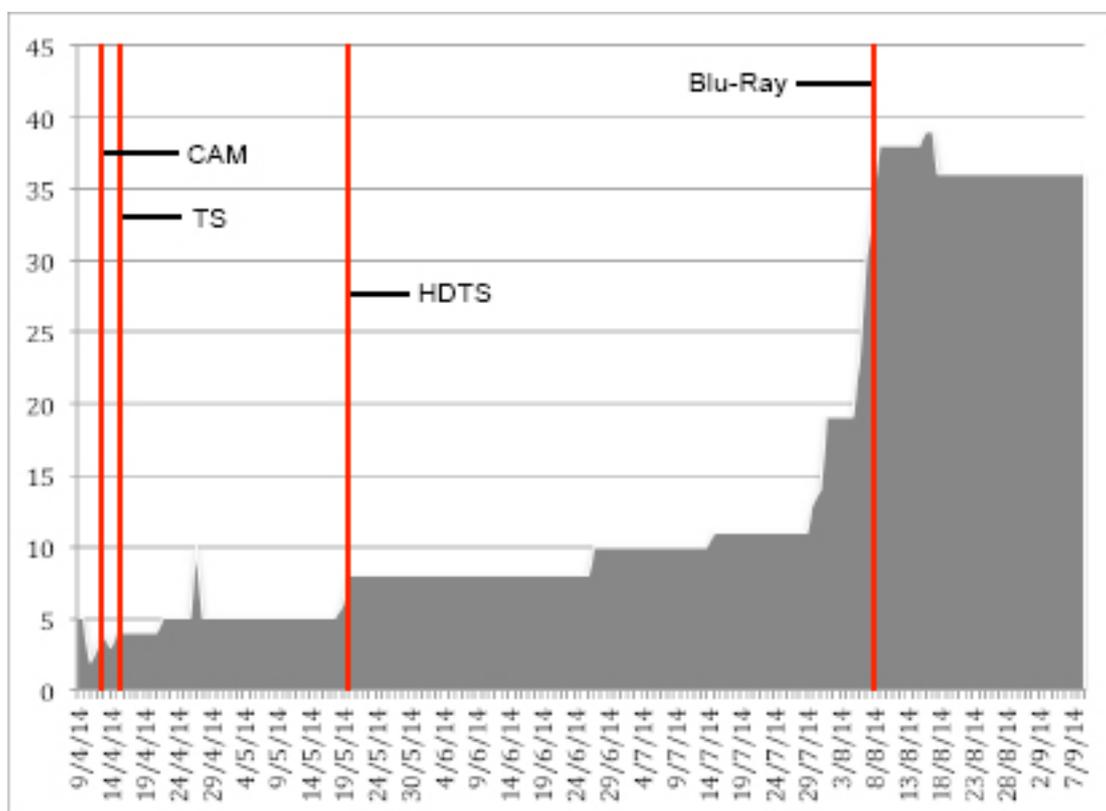


Gráfico 4: Qualidade dos arquivos com relação ao número total no site BJ2.me
Fonte: a autora

Novamente, apresentamos o gráfico referente ao número de arquivos no site BJ2.me em relação ao tempo, agora marcando o momento em que a qualidade do arquivo com maior número de seeders é alterada. Nesse site, a sequência do tipo de arquivo foi a seguinte:

Quadrinho – CAM – TS – HDTS – Blu-Ray¹⁸⁵

No momento em que começamos a coleta dos dados, o BJ2.me ainda não havia disponibilizado nenhum arquivo que levasse ao longa-metragem mas o resultado continha arquivos referentes às histórias em quadrinhos

¹⁸⁵ O mesmo que BRRip, ou seja, um material extraído de um Blu-Ray. A nomenclatura do arquivo varia de um site para outro porque depende da forma como o usuário que fez o upload do arquivo o nomeou.

publicadas pela Marvel em 2013, chamadas O Soldado Invernal. O primeiro arquivo referente ao filme chegou ao topo do número de seeders no dia 12 de abril, com a qualidade CAM. Em seguida, no dia 16 de abril, um arquivo em TS alcançou o maior número de seeders. O próximo arquivo a alcançar o topo tinha a qualidade HDTS, em 20 de maio. Esse arquivo ficou um tempo considerável com o maior número de seeders até que, por fim, o arquivo na qualidade Blu-Ray alcançou o topo em 08 de agosto e manteve a marca até o final da coleta dos dados. Assim como no Gráfico 2, também percebemos aqui uma relação entre a alternância de qualidade com o aumento do número de versões publicadas no site e, após, maior estabilidade.

Além da análise da qualidade dos arquivos em comparação ao número de arquivos disponibilizados em cada um dos sites, também queremos entender a relação da chegada de arquivos de melhor qualidade com o número de usuários que passam a compartilhar esses novos arquivos (os seeders). Para tanto, apresentamos, primeiramente, o gráfico relativo ao número de seeders dos arquivos dos dois sites analisados e depois marcamos as datas de alternância de qualidade, da mesma forma que nos gráficos anteriores:

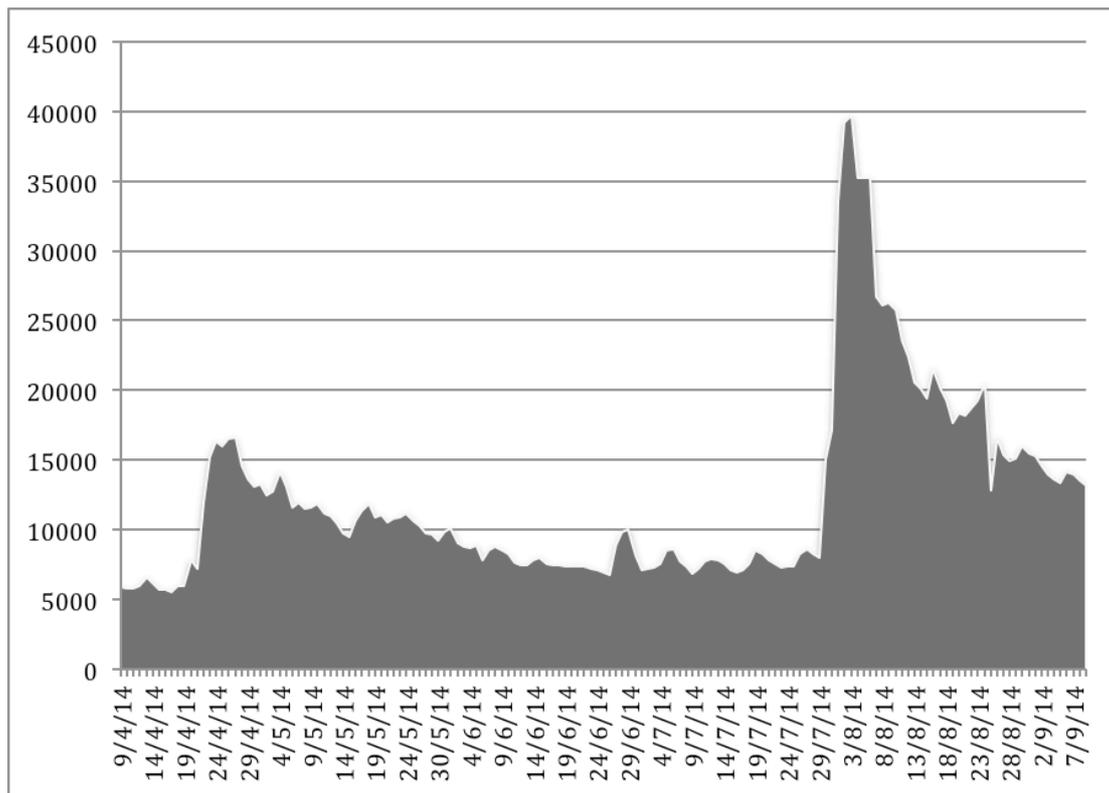


Gráfico 5: Número de seeders do arquivo líder com relação ao tempo no site The Pirate Bay
 Fonte: a autora

Percebemos, ao observarmos o Gráfico 5, que o número de seeders em um único arquivo variou bastante durante o período em que coletamos os dados. Como podemos notar, em algumas datas, principalmente no final de abril e no começo de agosto, os arquivos tiveram uma grande concentração de seeders, chegando a 39770 em um único arquivo no dia 03 de agosto. Percebemos, então, que os usuários estavam bastante concentrados em apenas um arquivo.

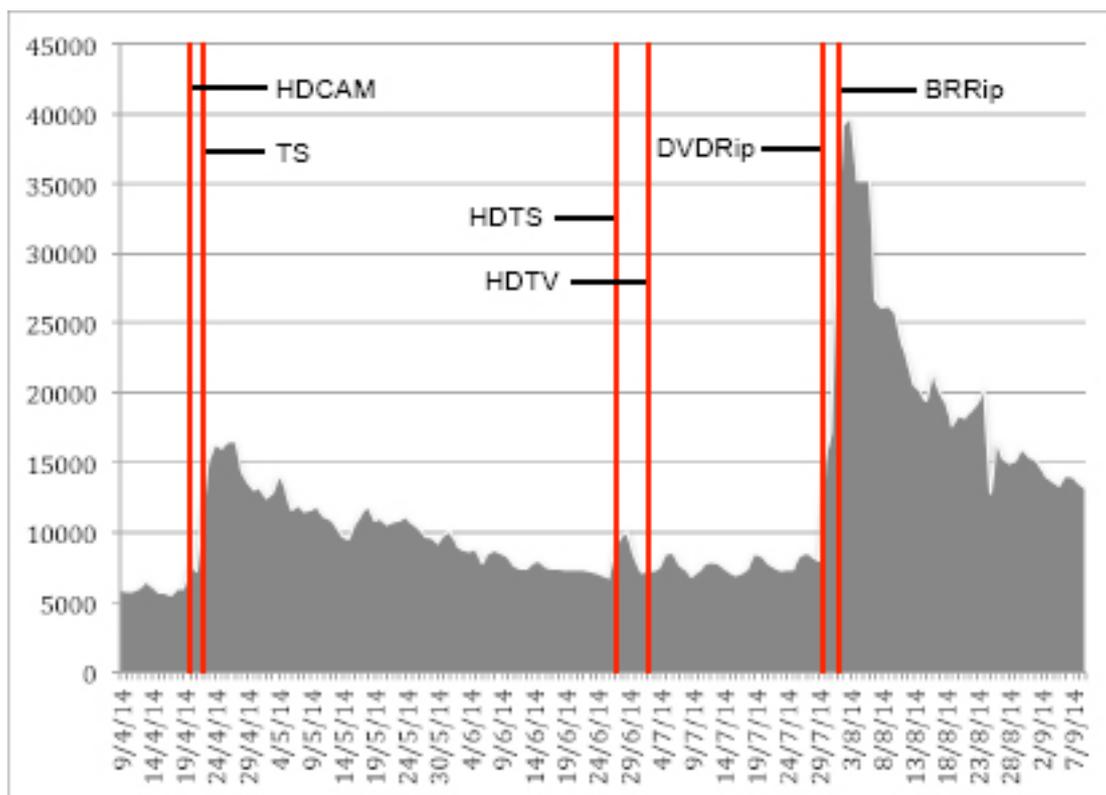


Gráfico 6: Qualidade dos arquivos com relação ao número de seeders no site The Pirate Bay
Fonte: a autora

No Gráfico 6, percebemos um aumento significativo com relação ao número de seeders na chegada dos arquivos em HDCAM e TS e, após, o maior pico do número de seeders, na chegada dos arquivos em DVDRip e BRRip. No site The Pirate Bay, o número de usuários fazendo upload do mesmo arquivo aconteceu no dia 03 de agosto, 2 dias após a disponibilização do arquivo em BRRip, chegando a 39.770 seeders ao mesmo tempo.

Ao analisarmos o gráfico percebemos, também, que após os picos de seeders, esse número cai significativamente, demonstrando que o interesse do público é justamente pela novidade. Concluímos com isso que, quando um arquivo de qualidade melhor era disponibilizado, os usuários se concentravam nele, deixando de lado os arquivos anteriores, de qualidade inferior. Ainda, após fazer o download do filme, o interesse do usuário cai, fazendo com que ele passe a se relacionar menos com o longa-metragem.

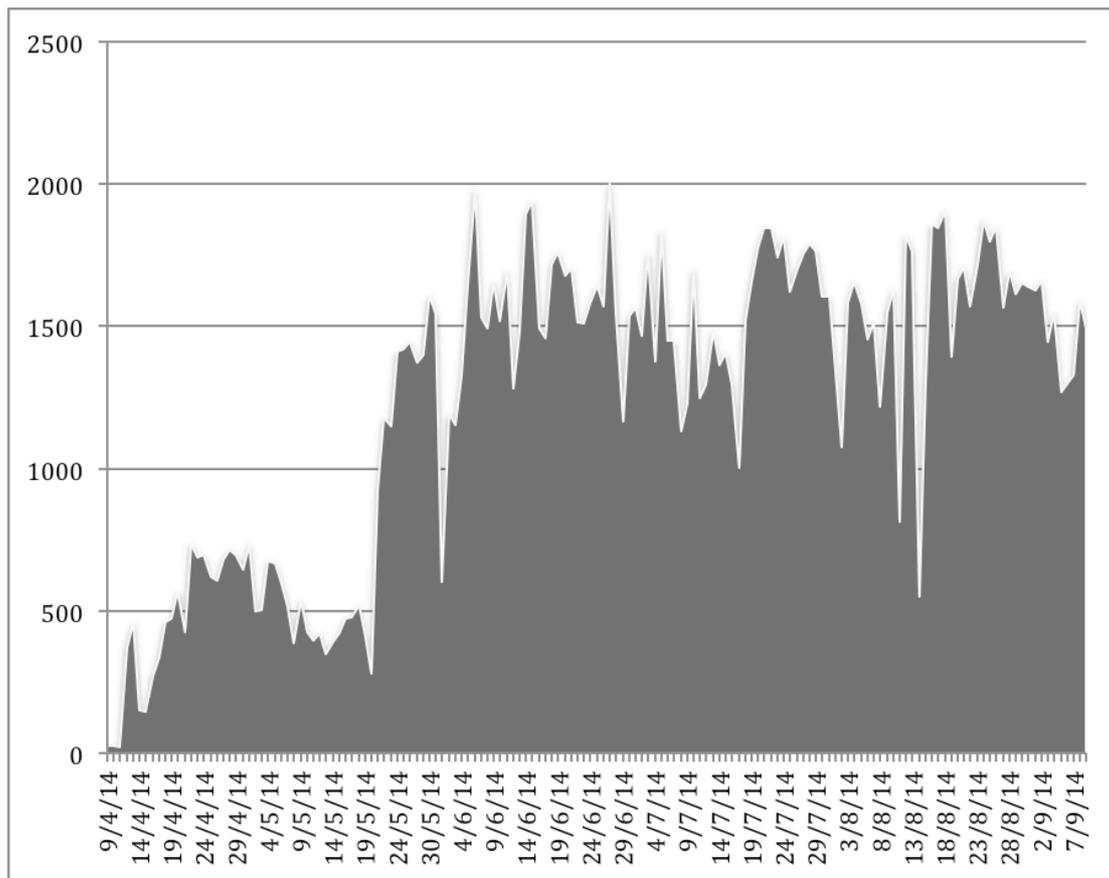


Gráfico 7: Número de seeders do arquivo líder com relação ao tempo no site BJ2.me
 Fonte: a autora

O comportamento dos seeders com relação aos arquivos do site BJ2.me foi diferente. Nesse site, o número de seeders aumentou significativamente no final de maio, mas depois se manteve bastante inconstante, com alguns picos e algumas baixas em datas aparentemente sem conexão.

Uma possível explicação para o fato de o número de seeders não ter diminuído tanto no site BJ2.me pode existir em função do *ratio*, um instrumento criado pelo site para garantir que os usuários participem ativamente da comunidade BJ, fazendo upload dos arquivos além de apenas baixá-los (ou seja, fazendo seed e não apenas peer). O BJ2.me é uma comunidade fechada de torrent, da qual os usuários precisam de convite para fazer parte. Cada um dos usuários tem um *ratio*, ou seja, um coeficiente entre a quantidade de upload que um usuário faz no site dividido pela quantidade

de download¹⁸⁶. Para garantir que os usuários sejam ativos e colaborem com o aumento do número de seeders do site, cada usuário deve ter um ratio igual ou maior que 1, ou seja, deve fazer tanto – ou mais – upload quanto download.

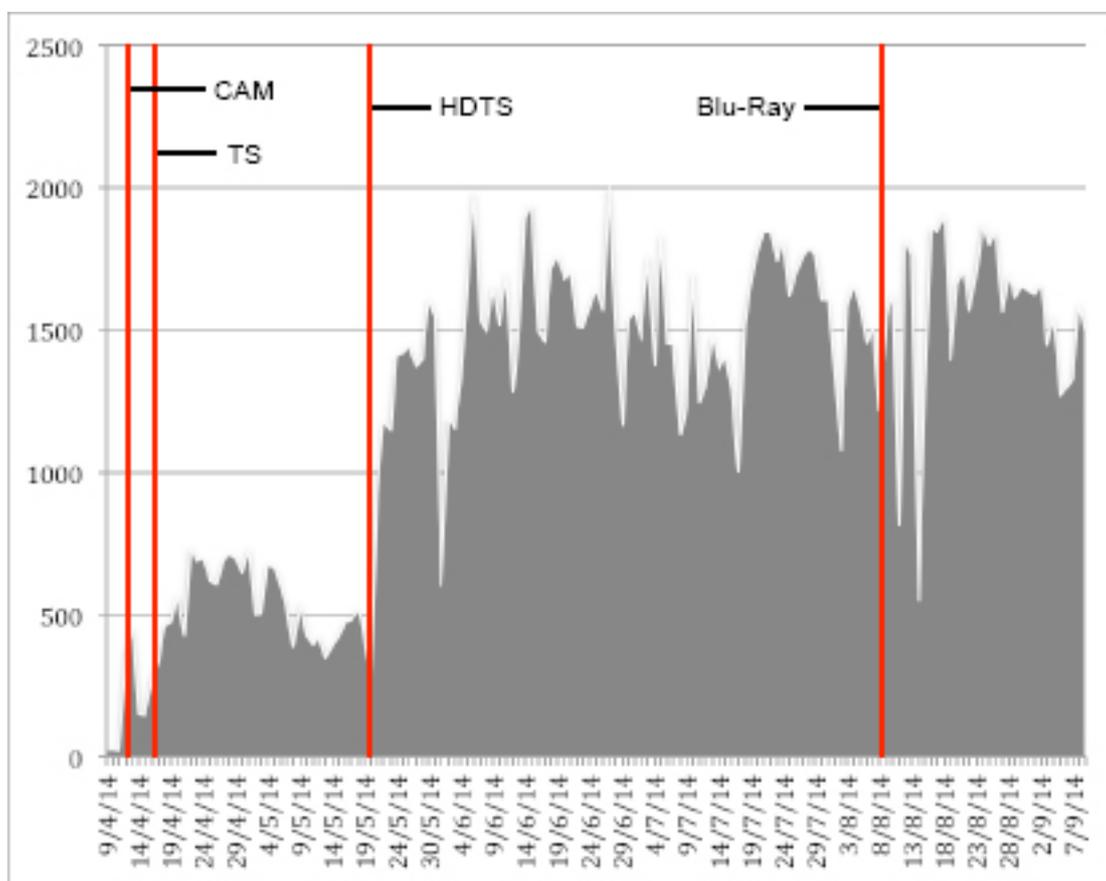


Gráfico 8: Qualidade dos arquivos com relação ao número de seeders no site BJ2.me
Fonte: a autora

No site BJ2.me, no entanto, a relação do número de seeders com a qualidade dos arquivos não tem o mesmo comportamento que no site analisado anteriormente, e os picos observados não são tão demarcados. O número de seeders aumenta consideravelmente logo após o arquivo em HDTs ter sido disponibilizado, e fica bastante inconstante até o fim da coleta dos dados. Como dissemos anteriormente, isso pode ser explicado em função do ratio.

¹⁸⁶ Informação contida da página de perguntas frequentes do site BJ2.me. Disponível em <<http://www.bj2.me/ajuda.php#85>>, acesso em: 09 nov. 2014.

Observando o comportamento dos usuários dos dois sites, percebemos alguns comportamentos diferentes. Para começar, o número de arquivos disponíveis no The Pirate Bay é muito maior que o número de arquivos disponíveis no BJ2.me. Isso deve-se ao fato de que o primeiro é o site de pirataria mais acessado do mundo, enquanto o segundo é focado no público brasileiro. Além disso, percebemos também uma diferença com relação ao número de seeders. Observamos que os arquivos do The Pirate Bay alcançam um número alto de seeders logo que os arquivos de qualidade superior são lançados, mas esse número cai em seguida, porque esses usuários deixam de se relacionar com o arquivo depois de baixá-lo. Já no BJ2.me, percebemos que o número de seeders é mais constante. Entendemos que isso deve-se ao fato de que, por ser uma comunidade fechada, o próprio site estimula que seus usuários façam seed dos arquivos após baixá-los. Em função disso, percebemos que vários usuários continuam a se relacionar com os arquivos do filme, mesmo depois de terem feito o download.

Com relação à qualidade do material, percebemos, nos dois sites, que, a partir do momento em que um filme de qualidade maior chega ao topo do número de seeders, a qualidade inferior não ultrapassa mais esse número. Isso nos mostra que os usuários, mesmo querendo ter acesso ao filme o mais rápido possível, também se preocupam com a qualidade do material, ao passo que um material com melhor qualidade de som e imagem também gera uma melhor experiência para o espectador. Nesse sentido, podemos prever que os arquivos em qualidade de DVD e Blu-Ray se mantenham no topo do número de seeders, justamente por serem os de melhor qualidade, equivalentes à dos vídeos domésticos oficiais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Observamos neste trabalho que a circulação extraoficial sempre esteve presente na indústria cinematográfica, andando em paralelo à distribuição oficial. A distribuição informal não tem tantas regras quanto a oficial e, portanto, acaba sendo mais ágil e entregando o material audiovisual antes das janelas oficiais de circulação. Essa característica ficou mais evidente após a popularização das tecnologias digitais.

Retomando o que foi apresentado na Introdução deste trabalho, tínhamos o objetivo de entender como a internet alterou a relação dos usuários com a circulação de material audiovisual. Após a pesquisa, entendemos que a internet deu poder para que os usuários controlassem a circulação desse material da maneira que fosse mais conveniente para eles, tirando parte do poder sobre essa circulação da mão das produtoras e distribuidoras.

Questionamos, ainda, a influência do protocolo BitTorrent nessa relação. Nesse ponto, ressaltamos que o BitTorrent se utiliza da cultura de compartilhamento (muito forte na sociedade atual) para funcionar, ao passo que a transmissão de arquivos acontece através de uma relação usuário-usuário (peer-to-peer). Segundo o diretor de comunicações do BitTorrent, Averill (2014), “quanto mais pessoas se unem, mais eficiente a transferência de dados se torna”. Isso mostra que o BitTorrent entende que os usuários são a peça-chave para o funcionamento da internet, e reconhece o seu poder para distribuir o conteúdo na internet, permitindo que os arquivos sejam compartilhados entre eles, sem necessidade de um servidor fazendo a mediação dessa relação.

Essa relação entre os usuários não é novidade, e é muitas vezes entendida por eles como uma simples troca de arquivos. Assim como eles emprestam livros, discos e filmes para seus amigos através de mídia física, agora fazem isso na internet. É a cultura de compartilhamento em bits.

Para esses usuários, a internet é vista como um espaço livre de regras. Nesse ambiente, os usuários tem poder para distribuir conteúdo da

forma que quiserem, criando as próprias regras, ao invés de seguir as impostas pelo governo, assim como os piratas marítimos.

O protocolo BitTorrent transforma arquivos pesados em um arquivo .torrent, bastante leve. Essa compressão facilita a distribuição desses arquivos, que são transferidos rapidamente. Por ser um facilitador de compartilhamento de arquivos pesados, o BitTorrent acaba sendo um expoente tecnológico de compartilhamento de arquivos, o que, de forma oficial ou não, é uma característica muito importante da internet.

Ao falarmos de tecnologias digitais, observamos que os serviços piratas de distribuição são tão inovadores que acabam por forçar a indústria a inovar também, mudando o ciclo tradicional e fazendo com que a distribuição formal busque inspiração na distribuição informal. Percebemos, nesse sentido, que as empresas que trabalham com conteúdo audiovisual ainda têm muito a aprender com o público atual – que tem poder para copiar e distribuir os materiais audiovisuais de uma forma nunca antes vista. Atualmente, as demandas do público são maiores e mais complexas do que a indústria tem para oferecer de forma oficial, o que pode estar levando parte do público a buscar soluções na distribuição paralela. Dessa forma, as empresas que melhor se adaptam, ganham. Nesse sentido, Ponte (2008) afirma que alguns dos problemas que geram crises de distribuição na indústria cinematográfica podem ser diminuídos com a criação de novas possibilidades de acesso para o público. Essas novas possibilidades têm a ver com as necessidades do público, não da indústria.

Certamente, essa é uma mudança de grande peso para a indústria. Não é novidade o receio que a indústria cinematográfica tem com relação ao avanço de novas tecnologias – foi assim com a criação da televisão, foi assim com o surgimento do VHS e Betamax, foi assim com a popularização dos aparelhos de reprodução e gravação de DVD e Blu-Ray e está sendo assim com a internet.

A despeito desse receio, observamos também alguns avanços no sentido de recuperar o público internauta, que tem como característica não se contentar com o conteúdo disponibilizado pelas emissoras de televisão, mas buscar o material que o interessa para assistir quando lhe for mais conveniente. Esse público busca um conteúdo diferenciado e, mais

importante, que possa ser acessado no dispositivo, ambiente e horário que mais o agradar. A solução encontrada pela indústria cinematográfica, muitas vezes, é ir até onde esse público está. Um exemplo disso foi o lançamento do filme Marley, um documentário dirigido por Kevin Macdonald que conta a história do cantor Bob Marley. O filme foi lançado no dia 20 de abril de 2012 e teve a sua circulação oficial alterada em função da forte presença desse público nas mídias sociais na internet: sua estreia mundial aconteceu ao mesmo tempo nas salas de cinema e no Facebook, disponibilizado por streaming. O filme foi disponibilizado em um aplicativo da página oficial do filme no Facebook, chamado *Watch It Now!*¹⁸⁷ (Figura 23). O Facebook possui mais de 1 bilhão de usuários ativos¹⁸⁸, o que significa que um filme lançado nessa mídia social já começa tendo um público potencial bastante significativo.



Figura 23: Aplicativo Watch It Now!

Fonte: Captura de tela do aplicativo Watch It Now! na página oficial do filme Marley no Facebook¹⁸⁹

¹⁸⁷ Disponível em <https://www.facebook.com/bobmarleymovie/app_190322544333196>, acesso em: 23 out. 2014.

¹⁸⁸ Informação disponível na "sala de imprensa" do Facebook. Disponível em <<https://newsroom.fb.com/company-info/>>, acesso em: 09 dez. 2014.

¹⁸⁹ Feita em: 08 nov. 2014.

Acompanhando essa tendência, a Netflix promete começar a fazer o lançamento de filmes no seu site ao mesmo tempo que a estreia dessas obras nas salas de cinema. A novidade deve ser disponibilizada aos assinantes do serviço a partir de 2015 e o primeiro filme desse novo modelo deve ser *O Tigre e o Dragão: A Lenda Verde*¹⁹⁰, do diretor chinês Woo-ping Yuen. O diretor de conteúdo da Netflix aposta que lançar um filme ao mesmo tempo online e nas salas de cinema é positivo para as duas plataformas porque são duas experiências diferentes (STEEL e BARNES, 2014), o que significa que talvez uma não reduza o público da outra, mesmo entendendo que isso quebra um sistema de lançamento de filmes consolidado há muitos anos. O lançamento oficial de um filme através de plataformas online mostra que a indústria cinematográfica está cada vez mais dando valor para o público da internet.

A popularização do computador foi peça chave para que isso acontecesse. Um aspecto crucial do computador que levou-o a ter essa importância no que diz respeito à pirataria é a sua capacidade de, facilmente, produzir um número infinito de cópias de material digital, sem prejuízos de qualidade. “A cópia é uma característica genuína e inevitável da tecnologia de computação e é, ainda, o princípio básico para a transmissão de dados”¹⁹¹ (SCHÄFER, 2011, p. 59, tradução nossa), característica que endossa a sua importância.

Mesmo tendo consciência da importância do computador para o aumento do número de cópias piratas em circulação, entendemos que ele, sozinho, não parece ser tão relevante para o aumento da discussão sobre o tema. Acontece que, no momento em que esse computador é ligado a outros através de uma rede mundial, ele deixa de ser apenas um *fazedor de cópias* e passa a ser um dispositivo comunicacional (SCHÄFER, 2011). O público internauta tem por característica ser interativo e criador de seu próprio conteúdo. Para se encaixar nesse perfil e alcançar esse usuário, a indústria

¹⁹⁰ Do original, *Crouching Tiger, Hidden Dragon: The Green Legend*.

¹⁹¹ Do original, “the copy is a genuine and inevitable feature of computer technology and is still the basic principle for data transmission”.

deve entregar conteúdos de maneira fácil e personalizada, de forma a sanar suas necessidades.

Outra característica importante desse produto é o preço. Como a internet traz um repositório infinito de materiais culturais (e, em parte das vezes, de forma gratuita), a concorrência desse tipo de serviço é grande. Isso leva o consumidor a ter uma vantagem competitiva: escolher quanto quer pagar por cada tipo de serviço. Novamente, as empresas que oferecerem um bom serviço por um preço que o consumidor está disposto a pagar, saem na frente.

Lembramos que a pirataria sempre esteve presente, andando lado a lado à indústria cinematográfica. A indústria toma ações para que a pirataria prejudique o mínimo possível, mas às vezes a pirataria não só toma espaço da indústria oficial, como sai na frente. Recentemente, em dezembro de 2014, um ataque hacker aos servidores da Sony Pictures fez com que cinco filmes que estavam previstos para estrear no cinema em 2015 vazassem e passassem a ser distribuídos em sites piratas¹⁹². Esse ataque à segurança da Sony confirma que muitas vezes a pirataria não está apenas ao lado da distribuição oficial, como uma forma de circulação paralela de material audiovisual, mas à frente, distribuindo filmes antes mesmo de estrearem oficialmente.

Um dos filmes hackeados nesse ataque foi o longa-metragem *A Entrevista*¹⁹³. Em função da temática polêmica e por medo de mais ataques, algumas salas de cinema americanas se recusaram a exibir o filme, e a Sony Pictures decidiu disponibilizar o filme na internet pelo site *See The Interview*¹⁹⁴, através das plataformas Google Play, YouTube, PlayStation Store, Xbox Video, iTunes e Amazon.

Por se tratar de um sistema informal, paralelo aos meios oficiais, a instabilidade dos espaços de distribuição piratas foi recorrente durante toda a redação dessa dissertação. Casos como a invasão da Sony Pictures e da já

¹⁹² Disponível em <<http://www.forbes.com/sites/davelewis/2014/12/01/sony-pictures-movies-leak-online/>>, acesso em: 18 dez. 2014.

¹⁹³ Do original, *The Interview* (2014), o filme é uma comédia que fala sobre um apresentador de um programa de entrevistas americano e seu produtor que conseguem entrevistar o ditador norte-coreano Kim Jong-un. Quando a CIA descobre sobre a entrevista, organizam uma missão para assassinar o ditador.

¹⁹⁴ Disponível em <<https://www.seetheinterview.com/>>.

citada queda do The Pirate Bay, com a apreensão dos servidores por parte da polícia sueca, acontecem com frequência e mudam o cenário da pirataria, colocando à prova a resiliência dos espaços.

O público internauta cada vez mais se torna responsável por criar parte do conteúdo disponível na rede, mas é importante lembrar que essa cultura da participação não existe apenas em função da tecnologia, mas também por vontade dos próprios usuários. Partindo desse pressuposto, Schäfer (2011) explica que a tecnologia é um fator importante para a criação dessa cultura, mas ela sozinha não é suficiente para fazer com que as pessoas compartilhem conteúdo umas com as outras. Segundo o autor, a “tecnologia é percebida como algo que, de uma forma mágica, permite que os usuários participem de uma produção coletiva, especialmente relacionado ao discurso de cultura participativa”¹⁹⁵ (SCHÄFER, 2011, p. 55, tradução nossa), o que na realidade não aconteceria se os usuários não tivessem motivos suficientes para participar.

Para Schäfer, a cultura da participação tem tanto a ver com tecnologia quanto tem a ver com pessoas. É comum que a pirataria seja vista como roubo ou, minimamente, uma prática contrária à propriedade e criatividade, mas dificilmente se reflete sobre o fato de que essa prática só acontece em função de uma demanda do mercado local (PANG, 2004), composto por consumidores que estão insatisfeitos com a indústria, seja com relação a preço, distribuição ou qualquer outra característica.

Foi com isso em mente que criamos o capítulo de análise. Cientes do poder do usuário na internet, quisemos entender como eles usaram esse poder para interagir com os objetos aqui propostos. Tomamos como base sites de compartilhamento de material pirata e tivemos alguns problemas durante as análises, como, por exemplo, sites que saíram do ar e arquivos que ficavam indisponíveis de repente. Isso é indício da instabilidade desse sistema informal com o qual trabalhamos, e permeou todo o trabalho. Focamos a maior parte das nossas pesquisas na tecnologia do BitTorrent e a utilizamos como peça fundamental para as análises, porque entendemos que

¹⁹⁵ Do original, “Technology is perceived as somehow magically enabling users to participate in collective production, especially in the discourse on participatory culture”.

esse protocolo empodera o usuário, tornando-o responsável pela circulação do conteúdo audiovisual, que antes estava nas mãos das distribuidoras.

Com relação à análise do filme *Deixa Ela Entrar*, percebemos que a relação dos usuários com o filme tem mais a ver com a vontade de ter acesso ao filme do que com a pressa em assisti-lo. Concluímos isso porque os arquivos mais antigos relativos ao filme nos sites de torrent data de quase um ano após a sua estreia nos cinemas.

Para a análise do filme *Deixa Ela Entrar*, fizemos uma busca primeiramente pelo filme nas principais lojas brasileiras. Após, no que diz respeito às versões piratas, os sites pesquisados foram The Pirate Bay, isoHunt, BJ2.me, Legendas.tv, Open Subtitles, 4Shared e YouTube. Observamos que o filme não é facilmente encontrado para compra ou aluguel em lojas oficiais. Nesse caso, os usuários tornaram-se responsáveis pela distribuição não oficial do filme na internet.

O segundo filme analisado tem características bastante diferentes do primeiro. Enquanto o *Deixa Ela Entrar* é um filme de menor circulação, que não faz parte do meio comercial *made in USA*, o *Capitão América 2: O Soldado Invernal* é um blockbuster, bastante esperado e de grande circulação, tanto em cinemas quanto em vídeo doméstico. Percebemos que, em função de os dois filmes terem características tão diferentes, o público se relacionou com eles também de forma diversa.

O filme *Capitão América 2: O Soldado Invernal* faz parte de uma série de filmes lançados pela Disney em uma parceria com a Marvel Comics. Com essas duas grandes empresas por trás e mais a produção da Sony Pictures, o filme contou com divulgação e distribuição pesadas. Dessa forma, entendemos que havia um público bastante numeroso esperando pelo seu lançamento.

Buscando entender a relação dos usuários com o filme, fizemos uma coleta de dados que nos proporcionou conhecer alguns números. Utilizamos como base dois grandes repositórios de material pirata por torrent – The Pirate Bay e BJ2.me – e, neles, nos preocupamos em buscar a quantidade de arquivos disponíveis, a qualidade desses arquivos e o número de usuários fazendo o upload.

Através desses dados, percebemos que o número de pessoas em contato com versões piratas do filme é muito alto. Analisando um dos picos com relação ao número de seeders nos sites analisados, percebemos que, apenas no dia 03 de agosto de 2014, 128.566 pessoas estavam fazendo upload do filme ao mesmo tempo. Esse número nos mostra que, por mais que as empresas ligadas à indústria cinematográfica ou ao governo tentem combater a pirataria, o público a pratica com frequência. Na internet, os usuários ditam as regras, pois compartilham o conteúdo que quiserem da maneira que quiserem.

REFERÊNCIAS¹⁹⁶

AGUIARI, Vinicius. PNL e 3G fazem número de brasileiros online chegar a 79,9 milhões. **Revista Info**. Editora Abril, 2012. Disponível em <<http://info.abril.com.br/noticias/internet/brasil-fecha-2011-com-79-9-mi-de-internautas-10042012-29.shl>>, acesso em 11 de julho de 2014.

AMBROSI, Alain; PEUGEOT, Valérie; PIMENTA, Daniel. **Desafios de Palavras**: Enfoques Multiculturais sobre as Sociedades da Informação. S/L: C&F Éditions, 2005.

ANDY. Popcorn Time shuts down, then gets resurrected by YTS (YIFI). **Torrent Freak**, 2014. Disponível em <<https://torrentfreak.com/popcorn-time-shuts-down-then-gets-resurrected-by-yts-yify-140315/>>, acesso em 20 de março de 2014.

AVERILL, Christian. **Entrevista sobre a empresa BitTorrent Inc.** [04 jun. 2014]. Entrevistadora: Liana Gross Furini. San Francisco: BitTorrent Inc., 2014.

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977.

BARONE, João Guilherme. Exibição, crise de público e outras questões do cinema brasileiro. **Revista Sessões do Imaginário**, Porto Alegre, ano 13, n. 20, 2008.

BERGAN, Ronald. **Cinema**. Rio de Janeiro: Jorge Hazar Editor Ltda., 2006.

BERNARDO, Kaluan. Popcorn Time e o poder do código aberto. **Startupi**, 2014. Disponível em <<http://startups.ig.com.br/2014/popcorn-time-e-o-poder-codigo-aberto/>>, acesso em 20 de março de 2014.

BOCIJ, Paul. **The dark side of the internet**: protecting yourself and your family from online criminals. Westport: Praeger Publishers: 2006.

BORGATTI, Steve. Introduction to Grounded Theory. In: **Analytic Tech**. S/D. Disponível em <www.analytictech.com/mb870/introtoGT.htm>, acesso em: 07 dez. 2014

BOURDIEU, Pierre. **As Estruturas Sociais da Economia**. Porto: Campo das Letras, 2006.

BOWSER, Eileen. **The Transformation of Cinema - 1907 - 1915**. New York: Scribner, 1990.

¹⁹⁶ Bibliográficas e eletrônicas.

BRASIL. Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990. Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências. **Subchefia para Assuntos Jurídicos [da] Casa Civil**. Brasília, 1990. Disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8078.htm>, acesso em 27 de junho de 2014.

BRASIL. Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996. Regula direitos e obrigações relativos à propriedade industrial. **Subchefia para Assuntos Jurídicos [da] Casa Civil**. Brasília, 1996. Disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9279.htm>, acesso em 27 de junho de 2014.

BRASIL. Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998. Dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências. **Subchefia para Assuntos Jurídicos [da] Casa Civil**. Brasília, 1998b. Disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9609.htm>, acesso em 27 de junho de 2014.

BRASIL. Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. **Subchefia para Assuntos Jurídicos [da] Casa Civil**. Brasília, 1998a. Disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9610.htm>, acesso em 27 de junho de 2014.

BRASIL. Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014. Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil. **Subchefia para Assuntos Jurídicos [da] Casa Civil**. Brasília, 2014. Disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l12965.htm>, acesso em 27 de julho de 2014.

BRYANT, Clifton D. **The Routledge Handbook of Deviant Behavior**. Oxon e New York: Routledge, 2011.

CAMMAERTS, Bart; MANSELL, Robin; MENG, Bingchun. Copyright & Creation: A Case for Promoting Inclusive Online Sharing. **LSE - Media Policy Project**. The London School of Economics and Political Science, 2013.

CARRERO, Virginia; SORIANO, Rosa M.^a; TRINIDAD, Antonio. **Teoría fundamentada Grounded Theory: el desarrollo de teoría desde la generalización conceptual** - Colección Cuadernos Metodológicos, 37. Madrid: CIS - Centro de Investigaciones Sociológicas, 2014.

CASTRO, Gisela G. S. Pirataria na Música Digital: Internet, direito autoral e novas práticas de consumo. **Unirevista**, vol. 1, n. 3, 2006.

CASTELLS, Manuel. **A era da informação: economia, sociedade e cultura**. 11a edição. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

- CASTELLS, Manuel; CARDOSO, Gustavo (eds.). **Piracy Cultures**: How a Growing Portion of the Global Population is Building Media Relationships Through Alternate Channels of Obtaining Content. Bloomington: Xlibris Corporation, 2013.
- CLARK, Liat. Pirate Bay traffic has doubled post-ISP blocks. **ArsTechnica**. 2014. Disponível em <arstechnica.com/tech-policy/2014/07/pirate-bay-traffic-has-doubled-post-isp-blocks/>, acesso em 09 set. 2014.
- CONES, John W. **Business Plans for Filmmakers**. Carbondale: Southern Illinois University Press, 2010.
- CRAIG, Paul. **Software Piracy Exposed**: Secrets from the Dark Side Revealed. Rockland: Syngress Publishing, 2005.
- D'ASTOUS, Alain; COLBERT, François; MONTPETIT, Daniel. Music Piracy on the Web – How Effective Are Anti-Piracy Arguments? Evidence From the Theory of Planned Behaviour. Springer: **Journal of Consumer Policy**. Número 28. 2005.
- DALTON, John T.; LEUNG, Tin Cheuk. Strategic Decision-Making in Hollywood Release Gaps. In: **MPRA – Munich Personal RePEc Archive**, 2013. Disponível em <<http://mpra.ub.uni-muenchen.de/52439/>>, acesso em 14 de julho de 2014.
- DAVIS, Steven B. **Protecting Games**: A Security Handbook for Game Developers and Publishers. Boston: Charles River Media / Cengage Learning, 2009.
- DECHERNEY, Peter. **Hollywood's Copyright Wars**. New York: Columbia University Press, 2012.
- DEFOE, Daniel. **Uma história dos piratas**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2008.
- DODD, Chris. U.S. Government Identifies Most Notorious Piracy Markets. In: Policy Focus - **MPAA Blog**. 2014. Disponível em : <www.mpa.org/u-s-government-identifies-most-notorious-piracy-markets-2/#.U4Uo7IhdVQp>, acesso em 27 de maio de 2014.
- ECKHARDT, Joseph P. **The King of the Movies**: film pioneer Siegmund Lublin. Cranbury: Associated University Presses, 1997.
- ERNESTO. Game of Thrones season finale sets new piracy record. In: **TorrentFreak**. 2014. Disponível em <torrentfreak.com/game-thrones-season-finale-sets-piracy-record-140616/>, acesso em 03 de julho de 2014.

EVELETH, Rose. People Pirated Many More Files (And Many Fewer Ships) in 2013. In: **Smithsonian Magazine**, 2014. Disponível em <www.smithsonianmag.com/smart-news/people-pirated-many-more-files-and-many-fewer-ships-in-2013-180948244/>, acesso em: 04 out. 2014.

EZRA, Elizabeth. **French Film Directors**: Georges Méliès. Manchester e New York: Manchester University Press, 2000.

FARIVAR, Cyrus. Spain passes new anti-piracy laws, raises maximum penalty to six years. **Ars Technica**. 2013. Disponível em <arstechnica.com/tech-policy/2013/09/spain-passes-new-anti-piracy-laws-raises-maximum-penalty-to-six-years/>, acesso em 24 de julho de 2014.

FIDALGO, António; CANAVILHAS, João. Todos os jornais no bolso. Pensando o jornalismo na era do celular. In: RODRIGUES, Carla (org.). **Jornalismo On-line**: modos de fazer, Rio de Janeiro: Editora Sulina, 2009.

FLYNN, Nancy. **e-Policy Handbook**: Designing and Implementing Effective E-Mail, Internet and Software Policies. Saranac Lake: Amacom Books, 2000.

FLYNN, Nancy. **e-Policy Handbook**: Rules and Best Practices to Safely Manage Your Company's E-Mail, Blogs, Social Networking, and Other Electronic Communication Tools. 2ª Edição. Saranac Lake: Amacom Books, 2009.

FOXTON, Willard. Popcorn Time: Hollywood's Nightmare Is Only Just Beginning. **Business Insider**. 2014. Disponível em <<http://www.businessinsider.com/popcorn-time-is-hollywoods-nightmare-2014-3#ixzz3BoCILBD8>>, acesso em 29 de agosto de 2014.

FURINI, Liana Gross; TIETZMANN, Roberto. Internet como meio de acesso a obras cinematográficas: evidências da pirataria na circulação do filme Deixa Ela Entrar. **Revista Verso e Reverso**. Vol. 28, n. 68. 2014. Disponível em <<http://revistas.unisinos.br/index.php/versoereverso/article/view/6852>>, acesso em 08 set. 2014.

GAMA, Mara. Museus liberam acervos para download. In: **Folha de S. Paulo Ilustrada**. 2013. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrada/125698-museus-liberam-acervos-para-download.shtml>>, acesso em 03 de julho de 2014.

GARDINER, Bryan. MPAA: Frustrated Consumers Will Pirate. **PCMag**. 2006. Disponível em <<http://www.pcmag.com/article2/0,2817,2031751,00.asp>>, acesso em 29 de julho de 2014.

GARDNER, Elysa. Thom Yorke album a 'huge success' for BitTorrent. In: **USA Today**. 2014. Disponível em <www.usatoday.com/story/life/music/2014/09/29/for-bittorrent-thom-yorke-experiment-album-huge-success/16424651/>, acesso em: 14 out. 2014.

GERBASE, Carlos. Enxugando Gelo: Pirataria e Direitos Autorais de Obras Audiovisuais na Era das Redes. **E-Compós** - Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, vol. 10, 2007.

GILDER, George. **Telecosmo**. São Paulo: Campus, 2001.

GLASER, Barney G; STRAUSS, Anselm L. **The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research**. Piscataway, NJ: Transaction Publishers, Rutgers, 2009.

GU, Bin; MAHAJAN, Vijay. How Much Anti-Piracy Effort is Too Much? – A Study of the Global Software Industry. **McCombs Research Paper**. 2005. Disponível em <<http://ssrn.com/abstract=825165>>, acesso em 24 de julho de 2014.

HAMMERSCHMIDT, Roberto. Popcorn Time – O Netflix pirata – chegou ao Chromecast. **TecMundo**. 2014. Disponível em <www.tecmundo.com.br/chromecast/58722-popcorn-time-netflix-pirata-chegou-chromecast.htm>, acesso em 27 de agosto de 2014.

HOWE, Neil; STRAUSS, William. **Millennials Rising: The Next Great Generation**. Nova York: Ed. Vintage, 2000.

INPI – Fale Conosco. Resposta da Mensagem nº 195058 [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <liana.furini@acad.pucrs.br> em 22 de julho de 2014.

ISAACSON, Walter. **Great Innovators: Benjamin Franklin, Einstein, Steve Jobs**. New York: Simon & Schuster, 2011.

JENKINS, Henry; FORD, Sam; GREEN, Joshua. **Spreadable Media: creating value and meaning in a networked culture**. New York: New York University Press, 2013.

JIMENEZ, Keila. No ar desde 1974, 'Sessão da Tarde' está ameaçada de extinção. **Folha Ilustrada**. 2013. Disponível em <www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2013/10/1361937-no-ar-desde-1974-sessao-da-tarde-esta-ameacada-de-extincao.shtml>, acesso em 09 set. 2014.

JOHNSON, Telma. **Pesquisa social mediada por computador: Questões, metodologia e técnicas qualitativas**. Rio de Janeiro: E-papers Serviços Editoriais, 2010.

JOWITT, Claire. **The Culture of Piracy, 1580 – 1630: Literature and Seaborne Crime**. Farnham: Ashgate Publishing Ltd., 2010.

KARAGANIS, Joe. Rethinking Piracy. In: KARAGANIS, Joe. **Media Piracy in Emerging Economies**. New York: Social Science Research Council, 2011.

KATZ, Ephraim. **The Film Encyclopedia**. New York: HarperCollins Publishers, Inc., 1997.

KNIVET, Anthony. **As incríveis aventuras e estranhos infortúnios de Anthony Knivet**: memórias de um aventureiro inglês que em 1591 saiu de seu país com o pirata Thomas Cavendish e foi abandonado no Brasil, entre índios canibais e colonos selvagens. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2008.

KUHN, Gabriel. **Life Under the Jolly Roger**: Reflections on Golden Age Piracy. Oakland: PM Press, 2010.

LARKIN, Brian. Degraded Images, Distorted Sounds: Nigerian Video and the Infrastructure of Piracy. **Public Culture**. Vol. 16, n. 2, 2004.

LEMONS, André. **Cibercultura, cultura e identidade**: Em direção a uma "Cultura Copyleft"? 2004. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemons/copyleft.pdf>> Acesso em: 19 de março de 2014.

LESSIG, Lawrence. **Cultura Livre**: Como a Grande Mídia Usa a Tecnologia e a Lei Para Bloquear a Cultura e Controlar a Criatividade. São Paulo: Trama, 2005.

LESSIG, Lawrence. **Remix**: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy. New York: The Penguin Press, 2008.

LÉVY, Pierre. **A Inteligência Coletiva**: por uma antropologia do ciberespaço. São Paulo: Edições Loyola, 5ª edição, 2007.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A Tela Global**: mídias culturais e cinema na era hipermoderna. Porto Alegre: Sulina, 2009.

LYRA, Bernadette. O cinema e o processo da comunicação. In ADAMI, Antonio; HELLER, Barbara e CARDOSO, Haydée Dourado de Faria (orgs.). **Mídia, cultura e comunicação**. São Paulo: Arte & Ciência, 2003.

MA, Liye; MONTGOMERY, Alan L.; VIR SINGH, Param; SMITH, Michael D. An Empirical Analysis of the Impact of Pre-Release Movie Piracy on Box-Office Revenue. **SSRN: Social Science Research Network**. 2014. Disponível em <<http://ssrn.com/abstract=1782924>>, acesso em 11 de agosto de 2014.

MAFFESOLI, Michel. O imaginário é uma realidade. **Revista Famecos**, v. 1, n. 15, 2001. Disponível em <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3123/2395>>, acesso em 12 de junho de 2014.

MARSHALL, Lee. **Bootlegging**: Romanticism and Copyright in the Music Industry. London: Sage Publications Inc. (US), 2005.

MARX, Karl. **O Capital**: Crítica da Economia Política. Volume 1. São Paulo: Editora Nova Cultural Ltda., 1996.

MCGARRY, Caitlin. Thom Yorke's new album hits BitTorrent (but it's not free). In: **Macworld**. 2014. Disponível em <www.macworld.com/article/2687827/thom-yorke-s-new-album-hits-bittorrent-but-it-s-not-free.html>, acesso em: 14 out. 2014.

MATTELART, Tristan. **Audio-visual piracy**: towards a study of the underground networks of cultural globalization. Paris: University of Paris VIII, 2009.

MOORES, Trevor; DHILLON, Gurpreet. Software Piracy: A View from Hong Kong. **Communications of the ACM**. Vol. 43, n. 12, 2000.

MPAA – Motion Picture Association of America. **Our Story**. Disponível em <<http://www.mpa.org/our-story/>>, acesso em 23 de junho de 2014.

MURRAY, Brian H. **Defending the Brand**: Aggressive Strategies for Protecting Your Brand in the Online Arena. New York: AMACOM Books, 2003.

NETRESULT. **Update on Digital Piracy of Sporting Events 2011**: submitted in call for evidence to independent review of intellectual property and growth. London: NetResult, 2011. Disponível em <www.wipo.int/export/sites/www/ip-sport/en/pdf/piracy_report_2011.pdf>, acesso em 31 de julho de 2014.

OLIVEIRA, Grazielle. Diversão sem pirataria. **Revista Época**. Número 807. São Paulo: Editora Globo, novembro de 2013.

OMPI - ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA PROPRIEDADE INTELECTUAL. Módulo 3: Direito Autoral. In: **Curso Geral de Propriedade Intelectual**. [S.L.], 2013.

PANG, Laikwan. Mediating the Ethics of Technology: Hollywood and Movie Piracy. **Culture, Theory and Critique**. Taylor & Francis Online. Vol. 45, n. 01, 2004.

PASE, André Fagundes. **Vídeo Online, Alternativa Para as Mudanças da TV na Cultura Digital**. Tese (Doutorado em Comunicação Social) – Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2008.

PHILLIPS, Tim. **Knockoff**: The Deadly Trade in Counterfeit Goods. London: Kogan Page, 2005.

PONTE, Lucille M. Coming Attractions: Opportunities and Challenges in Thwarting Global Movie Piracy. **American Business Law Journal**. Vol. 45, n. 2, 2008.

POPCORN TIME. **Goodbye**. 2014. Disponível em <<http://getpopcornti.me/>>, acesso em 20 de março de 2014.

POSTILL, John. Introduction: Theorising Media and Practice. In: BRÄUCHLER, Brigit; POSTILL, John (eds.). **Theorising Media and Practice**. Oxford e New York: Berghan Books, 2010.

PRASAD, Ashutosh; MAHAJAN, Vijay. How many pirates should a software firm tolerate? An analysis of piracy protection on the diffusion of software. **International Journal of Research in Marketing**. Vol. 20, n. 4, 2003. Disponível em <<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0167811603000491>>, acesso em 20 de junho de 2014.

PRINGLE, Patrick. **Jolly Roger**: the story of the great age of piracy. New York: Dover Publications Inc., 2001.

RECUERO, Raquel. **Redes Sociais na Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

REDIKER, Marcus. The Seaman as Pirate: Plunder and Social Banditry at Sea. In: PENNELL, C. R. **Bandits at Sea**: A Pirates Reader. New York: NYU Press, 2001.

RIBEIRO, Gustavo Lins. A Globalização Popular e o Sistema Mundial Não Hegemônico. **RBCS** - Revista Brasileira de Ciências Sociais - vol. 25, n. 74, 2010.

RIBEIRO, Marcia da Silva. **O Panorama da Pirataria no Mundo e no Brasil**. Rio de Janeiro: EMERJ, 2011.

ROBERTSON, Stuart. **La vida de los piratas**: contada por ellos mismos, por sus víctimas y por sus perseguidores. Barcelona: Egedsa, 2010.

RUSSELL, Denise. **Who Rules the Waves?**: Piracy, Overfishing and Mining the Ocean. London: Pluto Press, 2010.

SANFELICE, Leandro. Pesquisa estima acessos irregulares de TV paga no Brasil em 7 milhões. In: **Teletime**. 2013. Disponível em <http://www.teletime.com.br/07/08/2013/abta-2013-pesquisa-estima-acessos-irregulares-de-tv-paga-no-brasil-em-7-milhoes/tt/350428/news.aspx?utm_medium=twitter&utm_source=twitterfeed>, acesso em 03 de julho de 2014.

SAWAYA, Márcia Regina. **Dicionário de Informática e Internet**: Inglês/Português. São Paulo: Nobel, 1999.

SCHÄFER, Mirko Tobias. **Bastard Culture!**: How User Participation Transforms Cultural Production. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2011.

SEGRAVE, Kerry. **Piracy in the Motion Picture Industry**. North Carolina: McFarland, 2003.

SELONK, Aletéia Patrícia de Almeida. **Distribuição Cinematográfica no Brasil e suas Repercussões Políticas e Sociais** – um estudo comparado da distribuição cinematográfica nacional e estrangeira. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2004.

SILVA, Juremir Machado da. **As Tecnologias do Imaginário**. Porto Alegre: Sulina, 2006.

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a mídia?**. São Paulo: Loyola, 2002.

SOUZA, Ramon de. Entenda a infraestrutura “indestrutível” por trás do The Pirate Bay. In: **TecMundo**, 2014. Disponível em <www.tecmundo.com.br/pirataria/63400-entenda-infraestrutura-indestrutivel-tras-the-pirate-bay.htm?utm_source=facebook.com&utm_medium=referral&utm_campaign=humb>, acesso em: 04 out. 2014.

STEEL, Emily; BARNES, Brooks. With ‘Crouching Tiger’ Sequel, Netflix Takes Aim at Hollywood. In: **The New York Times**. 2014. Disponível em <http://www.nytimes.com/2014/09/30/business/media/with-crouching-tiger-sequel-netflix-takes-aim-at-hollywood.html?_r=0>, acesso em: 23 out. 2014.

TIETZMANN, Roberto; PASE, André Fagundes. Curiosidade e Fidelização: blogs como ferramentas de distribuição de conteúdo. In: Seminário Blogs, Redes Sociais e Comunicação Digital, 2., 2008. **Anais do 2º Seminário Blogs, Redes Sociais e Comunicação Digital**. Novo Hamburgo: Feevale, 2008.

TOULET, Emmanuelle. **Cinématographe, invention du siècle**. Paris: Galimard, 1995.

TRYON, Chuck. **Reinventing Cinema: Movies in the Age of Media Convergence**. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 2009.

UBV&G - União Brasileira de Vídeo e Games. Disponível em <<http://www.ubv.org.br/>>, acesso em 23 de junho de 2014.

VAIDHAYANATHAN, Siva. Copyrights and Copywrongs: The Rise of Intellectual Property and How it Threatens Creativity. New York University Press. 2001. In: BRANCO, Sérgio Vieira Júnior. **Direitos Autorais na Internet e o Uso de Obras Alheias**. Rio de Janeiro: Editora Lumen Juris, 2007.

VANCE, Ashlee. Netflix, Reed Hastings Survive Missteps to Join Silicon Valley's Elite. **Business Week**, 2013. Disponível em <<http://www.businessweek.com/articles/2013-05-09/netflix-reed-hastings-survive-missteps-to-join-silicon-valleys-elite>>, acesso em 11 de novembro de 2013.

VIANNA, Túlio Lima. A Ideologia da Propriedade Intelectual: a inconstitucionalidade da tutela penal dos direitos patrimoniais de autor. **Revista da Escola da Magistratura do Estado do Rio de Janeiro**, v. 30. 2005.

WASSER, Frederick. **Veni, Vidi, Video**: The Hollywood Empire and the VCR. Austin: Texas film and media studies series, 2001.

WILSON, Fred. Platform Monopolies. **Business Insider**. 2014. Disponível em <www.businessinsider.com/platform-monopolies-2014-7?utm_content=bufferf6f44&utm_medium=social&utm_source=twitter.com&utm_campaign=buffer>, acesso em 12 de agosto de 2014.

YAR, Majid. **The rhetorics and myths of anti-piracy campaigns**: criminalization, moral medadody and capitalista property relations in the classroom. London: Keele University, 2008.

ZANDBERGEN, Dorien. Silicon Valley New Age: the co-constitution of the digital and the sacred. In: AUPERS, Stef; HOUTMAN, Dick. **Religions of Modernity**: Relocating the Sacred to the Self and the Digital. Danvers: Brill, 2010.

OBRAS ANALISADAS

Deixa Ela Entrar

Título original: Låt den rätte komma in

Ano: 2008

Direção: Tomas Alfredson

Roteiro: John Ajvide Lindqvist

Produção: EFTI

Capitão América 2: O Soldado Invernal

Título Original: Captain America: The Winter Soldier

Ano: 2014

Direção: Anthony Russo, Joe Russo e Joss Whedon

Roteiro: Christopher Markus, Stephen McFeely, Ed Brubaker, Joe Simon e Jack Kirby

Produção: Marvel Entertainment, Marvel Studios, Perception e Sony Pictures Imageworks

ANEXOS

ANEXO A - Carta de “despedida” do serviço Popcorn Time

Goodbye

We started Popcorn Time as a challenge to ourselves. That's our motto. That's what we stand for.

We are enormously proud of this project. It is the biggest thing we've ever achieved. And we've assembled an amazing team in the process, with people we love to work with. And to be honest, right now every single one of us has a knot in our stomachs. We love Pochoclín and everything it stands for, and we feel that we are letting our amazing contributors down. The ones who translated the app into 32 languages, some of which we weren't even aware existed. We stand in awe at what open source community can do.

We are startup geeks, first and foremost. We read Techcrunch, Reddit and Hacker News. We got frontpaged in Hacker News twice. At the same time. We got articles on Time Magazine, Fast Company, TechCrunch, TUAW, Ars Technica, Washington Post, Huffington Post, Yahoo Finance, Gizmodo, PC Magazine and Torrent Freak, just to name a few. And we got some action on TV and Radio shows, and this doesn't even include the many interviews we had to reject due to the barrage of media attention.

And they were not chastising us. They were cheering for us. We became the underdog that would fight for the consumer. Some people we respect, some of our heroes spoke wonders of Popcorn Time, which is a lot more than what we wanted to get out of an experiment we threw together in a couple of weeks.

Popcorn Time as a project is legal. We checked. Four Times.

But, as you may know, that's rarely enough. Our huge reach gave us access to a lot of people, from newspapers to the creators of many sites and apps that had a huge global reach. We learned a lot from these people, especially that standing against an old fashioned industry has it's own associated costs. Costs that no one should have to pay in any way, shape or form.

You know what's the best thing about Popcorn Time? That tons of people agreed in unison that the movie industry has way too many ridiculous restrictions on way too many markets. Take Argentina for example: streaming providers seem to believe that "There's Something About Mary" is a recent movie. That movie would be old enough to vote here.

The bulk of our users is not in the US. It's everywhere else. Popcorn Time got installed on every single country on Earth. Even the two that don't have internet access.

Piracy is not a people problem. It's a service problem. A problem created by an industry that portrays innovation as a threat to their antique recipe to collect value. It seems to everyone that they just don't care.

But people do.

We've shown that people will risk fines, lawsuits and whatever consequences that may come just to be able to watch a recent movie in slippers. Just to get the kind of experience they deserve.

And maybe, that asking nicely for a few bucks a month to watch whichever movie you want is a bit better than that.

Popcorn Time is shutting down today. Not because we ran out of energy, commitment, focus or allies. But because we need to move on with our lives. Our experiment has put us at the doors of endless debates about piracy and copyright, legal threats and the shady machinery that makes us feel in danger for doing what we love. And that's not a battle we want a place in.

xoxo,

Pochoclín.

APÊNDICES

APÊNDICE A - Entrevista com Christian Averill, Diretor de Comunicações do BitTorrent Inc. San Francisco/CA – 04 de junho de 2014.

Liana: In BitTorrent's website, it says that "To make and share a file or group of files through BitTorrent, you first make it into a 'torrent' – a small file which contains information about the files and about the computer that coordinates the file distribution". How does the protocol work? How do I transform a large file into a torrent?

Christian: That's a good question, and I'm going to be able to answer part of it. The technical aspects we'll have to follow up some more specific answer. Maybe I can start by saying what's the beginning. Where does BitTorrent come from? And why? That might be helpful. So, BitTorrent is a protocol, it's an internet protocol, like http. Http extends for hypertext transfer protocol. It was created so that we can move text, small words, small photos between different people, right? And that's what it does. It is not good at moving large data. And, when the internet was created, no one anticipated the size of data that would be moving across the internet the way it does today. So, in 2001, our founder, Bram Cohen, he is a puzzle guy, he is a puzzle maker, and he saw this is going to be a problem, and he set to solving the issue, how can we make large files move across the internet without braking it down, without the whole thing collapse. And that's what he did. We came up with the protocol, that is a way for machines talk to each other, and the big idea was to say "if we break up the data into tiny bits, 0s and 1s, and we distribute it across different source areas, then it's going to be easier for it to travel to any single points". So, if I have a large file, if I have a large data set, it breaks it down into tiny bits of pieces and so, if I transfer to you, then whoever comes in next, is going to be able to drive from both of us. There is a few advantages. One: that's no single point of failure. If you shut off or if you break down, the other person is still able to transfer. If a fourth person join us, now that fourth person is drawing from three sources and wherever information is available, nearest is going to come first. And then reassembles on the other side. So, five people, six people, the more people that join, then the more efficient the data transfer becomes. That's the basic idea. A good way to think about this is, for

instance, the problem with http is when too many people try to access a single point, it always falls. So, if you think about Beyoncé, for instance, who last year did a surprise launch of an album through iTunes, and iTunes broke for 6, 7 hours, because too many people were trying to access one single point to access the data. Using a distributed solution that impact this distributed more evenly, so that's no big impact on a single point, right? So, that's the basic idea of how it works. We are actually building a toolset for content creators to publish content that is a very simple way to create the torrent. Now it's a very technical steps in terms of how you wrap it up into it. Essentially, one way to think of a torrent it's a container and, inside that container, any file type, any file size can go in there. It's particularly good at doing the heavy lifting, right? So, again, we think about where the internet was 20 years ago, just e-mail, text messages, simple web pages and now it's video, it's a lot of research and that sort of stuff. So, every core platform on the internet uses BitTorrent some level. That includes Facebook, Twitter, it includes Wikipedia, Amazon, gaming companies like Blizzard, and so on. And because it does what it was built to do very well. So, maybe that helps to answer part of the question.

Liana: Yes. And, if I want to share some personal file, can I do that?

Christian: Absolutely. First of all, it's open source, so anybody is able to use it. We can't prevent Facebook from using it, and frankly that's the use that it was made for, so we encourage and help them, and we also can't prevent any users like you to use it, or people who are going to be bad actors in terms of copyright infringement. We have no affiliation with it, but they exploit it as the way we think of it for those bad ends. But they also exploit http, and Google, and iTunes. That is a stack of technology that they are using. It is just the name of BitTorrent, we haven't done a good job owning the name, but we are working on fixing that. But, yes, any user is perfectly free to use the technology.

Liana: And, if I have a movie or a large file like that, how do I transform this file into a torrent file?

Christian: That's a good question, and I need someone else to help us answer in a very technical level. What I can say is that if you are the content owner, the right holder for it, we are building again a toolset that makes it very easy for you to do so. And it is like dragon drop. That is DMCA qualification for that. So, if you are not the right holder, it is going to get taking down. So, it's going to be very simple, very fast and we've been building it for like a year and a half, there is something like 10 thousand publishers that have signed up for it and some pretty big names that have been used it, like Madonna, De La Soul, a lot of younger artists, independent film makers and big things are coming up in front of us. But is not easy to transform a file into a torrent. You need to be techs heavy.

Liana: So, we spoke a little bit about what are the uses of BitTorrent and the purpose of the creation of it. I read an article on The Guardian that tells that almost every file downloaded using BitTorrent is downloaded from another user's computer. In what situations it doesn't work like that?

Christian: Well, that's a couple of scenarios. That's the way it was designed to work. You're distributing it and, instead of a centralized server, it uses the public cloud, which is a very popular idea now. The people are the public cloud, that's the idea.

Liana: Peer-to-peer, right?

Christian: Peer-to-peer, correct. And there is a few scenarios where a content creator site may offer like "download the content here" in which case they might have it on a seedy end of some sorts. Or could be a seed farm of source, like we do sometimes, helping to seed our partner's content. You know, we have a number of computers, like a mini server, and it seeded through there, or could be seeded through Amazon web services, or something like that. Just to kick it off, but, once it get's out there, in theory, the public becomes the cloud, so it keeps infrastructure costs at zero and it helps us do the other things. Makes it more efficient, low cost, low energy use, faster brutally efficient transfer times and things like that.

Liana: The company believes in an internet of options, not rules. Much people judges BitTorrent as "the guilty" for piracy. Have you ever had problems related to copyright for facilitate the file sharing?

Christian: Absolutely not. There is some really good reasons for it. The tagline "options, not rules" is part of our core belief, that includes open internet, we believe that's a good thing, that internet is free, for free speech, innovation, exchange of ideas, there is so many good reasons that the internet remain free and that's a core thing that we work on. We believe it should be based on peer-to-peer architecture or decentralized, distributed, all the same kind of concepts, and we think those help to support the idea of an open internet. We also believe in user privacy and we believe in end-user control. Right? The control should be with the end-user, not with the corporation, or some government agency and so on. So, that's where "options, not rules" comes into play and, quite specifically when you think about a point back where our publishing tool were creating, and the idea that the artists should have options, and not play sort of rules that the middle man creates for them. And that does not mean the label per se. You look at Spotify that is growing. You are playing by the Spotify's rules, and they dictate that the sound quality is only so much, they dictate that the artists are been paid pennies on the stream, and there are all this parameters against that. We don't think that that's the way. It's a good service, we all use Spotify, but we think that should be other options for it. Or we take for instance iTunes. iTunes has been wonderful, but you have to pay them 30% of every download that happens. So, if it's a 99 cents song, you already only getting 66 cents and that's going to be split up between the publishing deals and that sort of stuff. Plus, you don't have a relationship with the fan. iTunes have this relationship. So, they have your information, they have your money, they have your credit card, they have your email, and the artist never gets any of that. There is no report going. So, we think that "options, not rules" applies to this things. We don't want to have that data. We don't want to own that data. We want the user to have it, in that case the content publisher. And they should know the fan.

They should have that relationship with the fan, not us. So, the “options, not rules” applies on that context as much as anything, right?

In terms of us being in the target of lawsuit or anything like that, it's never been the case. We've always set out. The funny thing is, here is the most surprising part: we've always had a good dialogue with the content industry. Going back 10 years, right? Bram Cohen created the protocol in 2001, the company was formed in 2004 and, right from the beginning we're in discussions with the film industry and the music industry, but how can we have this technology benefit them? In some cases we were a little bit ahead of time, you know? They weren't ready for the internet at that point, so forget about BitTorrent. And we tried a few deals. There was actually a content store in 2008 to 2010 that we were the biggest licensees of Hollywood content. We had more movies available than iTunes at that point in time and Netflix was still DVD through the mail. I'm talking about the U.S. market.

Liana: I think that the music industry is more open than the movie industry.

Christian: Yes. It's interesting, because if you look at it, the movie industry has always been averse to technology advancements. They are afraid of technology if we can be honest. And this goes back to the beginning. If you go back to the introduction of television in late 1940s, 1950s, Hollywood was terrified. They think “television is going to ruin our business model. No one is going to come to the theater anymore and we'll lose all of our profits”. But it didn't take long before they figure out how to take money also with television. Then, if you look at the introduction of VHS, actually Betamax, because it was Sony, and Hollywood tried to sue that out of existence. There is a very famous lawsuit in the Supreme Court in the United States, I think it finally came into a decision in 1981, but it was from 1975 to 1981, but they tried to sue it out of existence. But, pretty soon they figure out that there is a cash call out there and then they made a lot of money out of the VHS. DVD, which followed after, when the DVR came into play, TiVo and all these things, they were terrified. “We don't want that”. But now they figure out how to make money out of video on demand. Initially, the internet was a bit of a threat, and still come into terms of it. Right now, for Hollywood, the most exciting thing for them is two things:

YouTube, where they can put a trailer there. That's a step. Or Netflix and Hulu, again in the U.S. markets, and they can make them work. They are not good deals for those guys. Netflix is turning away from it. I'm not sure how close you have paid attention to the Netflix story. When they first move from DVD owner to streaming, the library was fantastic. It was really good value, all this great movies, but Hollywood quickly... the deals change, to put it that way. I don't know who to blame. But they are like "wait, we are going to charge you this much more for access online for those movies" and it wasn't a good deal for Netflix so they have to say "we're going to lose those movies". They've gone from 60 thousand titles 3 or 4 years ago and now they have 10 thousand titles and they're moving they're business model towards original content, which is a good play for them, they are done very well at it. But is not Hollywood adopting the technology. The other one is Hulu, that is similar. The idea of Hulu is fantastic. All the broadcasters getting together and sitting down. This is wonderful. I just want to be able to access good content, but surely all the inflated egos come to play and is a shallow what it could have been. So, Hollywood have been very resistant to adopt technology each step on the way. But, yes, we feel that hopefully they'll come around and begin to see the value or seeing independent film artists begin to adapt the tool set that we're creating for them, because they don't have the budget to create awareness, that the big Hollywood studios have and maybe they never need our tool set, but we're seeing interaction. Hollywood is a very emotional town, even without BitTorrent. They are very emotional with each other, I never met an industry where people are making so much money staying up all night thinking how to screw each other over.

The other thing is the way that Hollywood works and the way that Silicon Valley works are complete opposites. In Hollywood, they put big investments into movie, tens of millions of dollars before ever gets into production are invested into movies. And then, before the movie is released, they leverage it everywhere they can, so, where the box office is going to be, what's the DVD, what's the on demand, that sort of stuff, and its all based on big investments. In Silicon Valley, you write a piece of code and throw it out for free and see if it works. And if it works, you iterate, and then you iterate again, and then you get some users, and then the money is all the way on the back end. So, both

sides are right, just different. And we don't really understand each other very well. So, all that said, the MPAA, REAA, they know that BitTorrent's technology is built for legitimate users, and the intention was never to be a facilitator of piracy. We don't host copyright infringing content, we don't promote it, and we have no affiliation with those piracy websites, so we've never been in the target of the copyright lawsuit and frankly we probably never will be, because we'll never step over that line. We are very conscious of it, everyday we look and say "okay, we got to be careful about what we do". Today, we have dialogues with all those entities, and we're not on the target list and no should we be, because the internet should not be the list. There is a difference between inducement and facilitating piracy and creating technology is exploited by those groups and that's the difference. Piracy is not our intention, is not our fault, is out of our control. Even if we shut down today, as a company, the protocol is open source. We can't stop Amazon from using it, or Blizzard, the gaming company, nor do we want to, and we also can't stop the other sites. What we can do is try to put good content in front of those people toward positive interaction with the content and that's a lot of what we do today. So, really big affords in trying to drive awareness toward good content and put good content into the ecosystem and find better ways for this whole thing to work. So, it's complicated, right?

Outside of our position, from my personal point of view, clearly there is problems in market places. So, in some cases where that activities happening, you know somebody is just not going to have that sort of disposable income to pay 30 dollars for a movie. I don't have the answer, but that is part of the problem, and access also. Piracy is going to happen. A very strong point that is moving towards streaming and we don't really know its on YouTube or Vimeo or these other streaming sites but, it's there. It's all there. Frankly, it's a much easier experience to go up on those things a lot of it exists there as well. It's a real thing, it's happening and this is not something that we're doing. What we are constantly doing, like I said, is to have positive dialogues with the industry. Sometimes, people are ready to hear what we have to say, and sometimes they are not ready, and all we can do is come back and the next time and say "look at these good things that are happening" and try again. We're persistent in that afford. It have been times that we said

“okay, we’re more afraid of Hollywood that they are of us. So, let’s just work of being good engineers”. It’s a company of engineers here. In the last 2 or 3 years, we’ve taking a very strong position doing a better job educating and driving awareness and keep knocking on the door and say “hey, this is something to try”. We’ll get there. In the mean time, there is other applications of the BitTorrent protocol that we’ve been working on, like BitTorrent Sync, which is like Dropbox, but without servers. We’re working on chat products, so, private chat, without servers, all the NSA stuff. The whole world suddenly became aware of that, because everything is vulnerable to spying and, of course, hackers is always an issue. So, we’re building a lot of different products that apply those things. Our founder, Bram Cohen also has been working on a live streaming protocol, so that have been the focus of our work for the last couple of years. The problem with live streaming is that the more people are accessing, the faster it falls. But, applying the same principles of BitTorrent, actually should get more buzz, the more people that join a stream, because each person in turn becomes part of the processing power. So, if you join my stream, you are also a broadcaster. So, it have a few more tricks that I can’t talk yet, but it’s a big misconception about who we are, even that we are a company, what we do here from time to time. People think “what? Is an office? Aren’t you two kids in a basement in Sweden?”. “No, no. You are thinking The Pirate Bay. It’s not us”. There is 1.600+ people here and mostly engineers that think about what does the internet looks like for the next 20 years. And that’s who we are. Particularly, in this day in time, it’s a little scary because what we know is the open internet as is looks like, but is under threat, right? Is it a tool for control, or is it a tool for freedom? Particularly in this country, and in another places around the world too, wherever censorship takes place. ISPs, the cable companies, are trying to say “we own the pipe, you have to pay us more money for it”. But why? That’s the thing that our guys are working on and trying to fix. How do we leave the internet for our grandchildren that they can benefit from and help to remodel the words of, innovation, free information and that sort of things.

APÊNDICE B – Tabela de dados do filme Capitão América 2: O Soldado Invernal

	The Pirate Bay			BJ		
	Nº Total	Seeders (do maior)	Tipo de arquivo	Nº Total	Seeders (do maior)	Tipo de arquivo
09/04/2014	37	5941	CAM	5	26	quadrinho
10/04/2014	38	5805	CAM	5	26	quadrinho
11/04/2014	45	5834	CAM	2	23	quadrinho
12/04/2014	46	6027	CAM	3	373	CAM
13/04/2014	47	6598	CAM	4	460	CAM
14/04/2014	47	6213	CAM	3	154	CAM
15/04/2014	48	5717	CAM	4	146	CAM
16/04/2014	48	5772	CAM	4	273	TS
17/04/2014	50	5544	CAM	4	337	TS
18/04/2014	57	6015	CAM	4	463	TS
19/04/2014	58	5982	CAM	4	474	TS
20/04/2014	59	7890	HDCAM	4	570	TS
21/04/2014	75	7219	HDCAM	4	427	TS
22/04/2014	80	12025	TS	5	738	TS
23/04/2014	81	15217	TS	5	690	TS
24/04/2014	89	16351	TS	5	697	TS
25/04/2014	86	15990	TS	5	623	TS
26/04/2014	86	16521	TS	5	608	TS
27/04/2014	87	16608	TS	10	682	TS
28/04/2014	88	14622	TS	5	717	TS
29/04/2014	88	13613	TS	5	700	TS
30/04/2014	88	13139	TS	5	645	TS
01/05/2014	88	13338	TS	5	734	TS
02/05/2014	88	12521	TS	5	499	TS
03/05/2014	88	12797	TS	5	507	TS
04/05/2014	88	14167	TS	5	679	TS
05/05/2014	89	13145	TS	5	667	TS
06/05/2014	95	11630	TS	5	598	TS
07/05/2014	102	11979	TS	5	519	TS
08/05/2014	114	11564	TS	5	389	TS
09/05/2014	115	11615	TS	5	540	TS
10/05/2014	118	11872	TS	5	428	TS
11/05/2014	120	11186	TS	5	398	TS
12/05/2014	122	10990	TS	5	424	TS
13/05/2014	123	10458	TS	5	351	TS
14/05/2014	124	9793	TS	5	392	TS
15/05/2014	123	9540	TS	5	422	TS
16/05/2014	123	10691	TS	5	475	TS
17/05/2014	123	11372	TS	5	481	TS
18/05/2014	133	11859	TS	5	521	TS
19/05/2014	131	10967	TS	6	415	TS
20/05/2014	132	11085	TS	8	280	HDTS
21/05/2014	135	10557	TS	8	922	HDTS
22/05/2014	135	10804	TS	8	1181	HDTS
23/05/2014	135	10897	TS	8	1151	HDTS
24/05/2014	131	11219	TS	8	1411	HDTS
25/05/2014	132	10659	TS	8	1422	HDTS
26/05/2014	132	10327	TS	8	1446	HDTS
27/05/2014	133	9814	TS	8	1376	HDTS

28/05/2014	135	9721	TS	8	1398	HDTs
30/05/2014	139	9240	TS	8	1610	HDTs
31/05/2014	136	9909	TS	8	1545	HDTs
01/06/2014	140	10097	TS	8	605	HDTs
02/06/2014	142	9094	TS	8	1192	HDTs
03/06/2014	140	8825	TS	8	1153	HDTs
04/06/2014	148	8719	TS	8	1328	HDTs
05/06/2014	140	8917	TS	8	1644	HDTs
06/06/2014	142	7890	TS	8	1984	HDTs
07/06/2014	141	8563	TS	8	1531	HDTs
08/06/2014	141	8804	TS	8	1496	HDTs
09/06/2014	140	8577	TS	8	1659	HDTs
10/06/2014	140	8248	TS	8	1520	HDTs
11/06/2014	140	7635	TS	8	1697	HDTs
12/06/2014	140	7527	TS	8	1283	HDTs
13/06/2014	140	7511	TS	8	1482	HDTs
14/06/2014	140	7852	TS	8	1894	HDTs
15/06/2014	140	8042	TS	8	1943	HDTs
16/06/2014	140	7618	TS	8	1495	HDTs
17/06/2014	140	7458	TS	8	1460	HDTs
18/06/2014	140	7460	TS	8	1718	HDTs
19/06/2014	140	7381	TS	8	1762	HDTs
20/06/2014	140	7401	TS	8	1678	HDTs
21/06/2014	140	7447	TS	8	1704	HDTs
22/06/2014	141	7395	TS	8	1517	HDTs
23/06/2014	140	7190	TS	8	1510	HDTs
24/06/2014	140	7146	TS	8	1581	HDTs
25/06/2014	140	6971	TS	8	1643	HDTs
26/06/2014	158	6754	TS	8	1570	HDTs
27/06/2014	183	8902	HDTs	10	2002	HDTs
28/06/2014	171	9862	HDTs	10	1552	HDTs
29/06/2014	175	10084	HDTs	10	1168	HDTs
30/06/2014	180	8194	HDTs	10	1537	HDTs
01/07/2014	181	7149	HDTs	10	1568	HDTs
02/07/2014	186	7197	HDTV*	10	1470	HDTs
03/07/2014	184	7324	HDTV	10	1761	HDTs
04/07/2014	183	7577	HDTV	10	1380	HDTs
05/07/2014	185	8563	HDTV	10	1837	HDTs
06/07/2014	185	8634	HDTV	10	1450	HDTs
07/07/2014	181	7788	HDTV	10	1451	HDTs
08/07/2014	181	7422	HDTV	10	1135	HDTs
09/07/2014	181	6875	HDTV	10	1231	HDTs
10/07/2014	181	7236	HDTV	10	1703	HDTs
11/07/2014	184	7733	HDTV	10	1250	HDTs
12/07/2014	185	7974	HDTV	10	1298	HDTs
13/07/2014	185	7887	HDTV	10	1484	HDTs
14/07/2014	187	7601	HDTV	10	1364	HDTs
15/07/2014	187	7139	HDTV	11	1410	HDTs
16/07/2014	187	6964	HDTV	11	1297	HDTs
17/07/2014	187	7126	HDTV	11	1006	HDTs
18/07/2014	187	7565	HDTV	11	1519	HDTs
19/07/2014	187	8587	HDTV	11	1660	HDTs
20/07/2014	189	8263	HDTV	11	1775	HDTs
21/07/2014	190	7818	HDTV	11	1847	HDTs
22/07/2014	189	7600	HDTV	11	1845	HDTs
23/07/2014	189	7328	HDTV	11	1743	HDTs
24/07/2014	189	7429	HDTV	11	1817	HDTs
25/07/2014	190	7403	HDTV	11	1624	HDTs

26/07/2014	190	8279	HDTV	11	1700	HDS
27/07/2014	189	8650	HDTV	11	1755	HDS
28/07/2014	189	8307	HDTV	11	1791	HDS
29/07/2014	189	8040	HDTV	11	1767	HDS
30/07/2014	208	15073	DVDRip	13	1605	HDS
31/07/2014	227	17134	DVDRip	14	1605	HDS
01/08/2014	306	33486	BrRip	19	1345	HDS
02/08/2014	338	39266	BrRip	19	1079	HDS
03/08/2014	349	39770	BrRip	19	1584	HDS
04/08/2014	363	35293	BrRip	19	1659	HDS
05/08/2014	365	35293	BrRip	19	1579	HDS
06/08/2014	369	35293	BrRip	23	1455	HDS
07/08/2014	377	26771	BrRip	30	1514	HDS
08/08/2014	383	26135	BrRip	34	1220	Blu-Ray
09/08/2014	385	26300	BrRip	38	1550	Blu-Ray
10/08/2014	389	25796	BrRip	38	1632	Blu-Ray
11/08/2014	393	23580	BrRip	38	814	Blu-Ray
12/08/2014	399	22459	BrRip	38	1821	Blu-Ray
13/08/2014	404	20623	BrRip	38	1767	Blu-Ray
14/08/2014	409	20180	BrRip	38	552	Blu-Ray
15/08/2014	411	19426	BrRip	38	1302	Blu-Ray
16/08/2014	414	21610	BrRip	39	1859	Blu-Ray
17/08/2014	415	20171	BrRip	39	1845	Blu-Ray
18/08/2014	417	19291	BrRip	36	1906	Blu-Ray
19/08/2014	420	17674	BrRip	36	1397	Blu-Ray
20/08/2014	420	18407	BrRip	36	1667	Blu-Ray
21/08/2014	422	18266	BrRip	36	1711	Blu-Ray
22/08/2014	422	18724	BrRip	36	1571	Blu-Ray
23/08/2014	427	19286	BrRip	36	1713	Blu-Ray
24/08/2014	427	20489	BrRip	36	1875	Blu-Ray
25/08/2014	430	12900	BrRip	36	1798	Blu-Ray
26/08/2014	432	16660	BrRip	36	1851	Blu-Ray
27/08/2014	432	15430	BrRip	36	1568	Blu-Ray
28/08/2014	432	14935	BrRip	36	1695	Blu-Ray
29/08/2014	435	15146	BrRip	36	1616	Blu-Ray
30/08/2014	435	16010	BrRip	36	1655	Blu-Ray
31/08/2014	435	15494	BrRip	36	1639	Blu-Ray
01/09/2014	436	15355	BrRip	36	1629	Blu-Ray
02/09/2014	436	14619	BrRip	36	1662	Blu-Ray
03/09/2014	436	13977	BrRip	36	1445	Blu-Ray
04/09/2014	436	13693	BrRip	36	1551	Blu-Ray
05/09/2014	436	13389	BrRip	36	1270	Blu-Ray
06/09/2014	436	14165	BrRip	36	1299	Blu-Ray
07/09/2014	436	14021	BrRip	36	1332	Blu-Ray
08/09/2014	434	13579	BrRip	36	1592	Blu-Ray
09/09/2014	435	13174	BrRip	36	1494	Blu-Ray