

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
INSTITUTO DE ARTES E COMUNICAÇÃO SOCIAL
PRODUÇÃO CULTURAL

RAFAELLA FURTADO ROCHA

O IMPACTO DAS NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO CAMPO DA CULTURA:
Questões Ético-legais e Modelos Alternativos de Negócio.

NITERÓI
2011

RAFAELLA FURTADO ROCHA

O IMPACTO DAS NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO CAMPO DA CULTURA:
Questões Ético-legais e Modelos Alternativos de Negócio.

Monografia apresentada ao Curso de
Graduação em Produção Cultural da
Universidade Federal Fluminense, como
requisito parcial para a obtenção do grau
de bacharel.

Orientador: Prof. Dr. JOSÉ MAURÍCIO SALDANHA ALVAREZ

NITERÓI

2011

RAFAELLA FURTADO ROCHA

O IMPACTO DAS NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO CAMPO DA CULTURA:
Questões Ético-legais e Modelos Alternativos de Negócio.

Monografia apresentada ao Curso de
Graduação em Produção Cultural da
Universidade Federal Fluminense, como
requisito parcial para a obtenção do grau
de bacharel.

Aprovada em julho de 2011

BANCA EXAMINADORA

Prof.Dr. José Maurício Saldanha Alvarez
Universidade Federal Fluminense

Prof. Luiz Carlos Mendonça
Universidade Federal Fluminense

Mestre Ivan N.C. Albuquerque

NITERÓI
2011

Dedico este trabalho aos meus pais LYDIA MARLY DA COSTA FURTADO e ROBERTO ALVES ROCHA, aos meus “pais de coração” MARIA DAS GRAÇAS ROCHA DA SILVA e MILTON AFFONSO DA SILVA, à minha tia avó LYGIA FURTADO, aos meus irmãos ROBERTO, ROBERTA, ROSSANA, FERNANDA, VIVIANE, ALESSANDRA e, especialmente, ao meu namorado-companheiro MÁRIO GUIMARÃES SANTOS FILHO que mergulhou comigo nessa pesquisa.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais Roberto e Lydia por todo amor, carinho, confiança e apoio que me oferecem desde que nasci. Sem vocês eu não teria conseguido chegar até esse momento.

Aos meus irmãos, “pedaços de mim”, tão importantes na minha caminhada de vida e que ajudaram cada um da sua forma durante minha graduação. Especialmente Roberta - com incontáveis ajudas durante o estudo para o vestibular – e Rossana – pela ajuda com o português e formatação deste trabalho.

Ao meu companheiro Mário Filho pelo amor, carinho, conversas madrugada a dentro sobre o tema e pela paciência. Juntamente, aos pequenos Lucas e Pedro, por colorirem os meus dias.

À minha tia avó Lygia por me ajudar nos estudos desde minhas primeiras frases escritas na vida, pelas conversas, pelos conselhos e por ser o meu exemplo de vida.

À minha tia mãe Gracinha, pelo amor e carinho, incondicionais e, tão importantes na minha vida.

Ao meu tio pai Milton, pela consideração, pelo carinho e apoio na minha formação educacional.

Ao tio, Antônio Alexandre Neto, pelo apoio e amizade quando muito precisei.

Às amigas e companheiras de graduação, Érika, Luana, Marina, Priscila, Regiane e Renata, pela companhia, pelos trabalhos feitos juntos, pelas risadas e por serem pessoas tão especiais como são.

Ao orientador e amigo, Professor José Maurício, pelas aulas maravilhosamente dadas, por ter aceitado me orientar, pelas dicas de leitura, pelo apoio, pelos ensinamentos e pelo carinho que sempre teve comigo.

Ao Prof. Luiz Mendonça, pelas agradáveis aulas, pelos ensinamentos, pelo carinho com seus alunos e por aceitar o convite para esta banca.

Ao Prof. Ivan Albuquerque, por ter aceitado tão simpaticamente o convite para participar da banca.

A todos os mestres do curso pelos ensinamentos passados.

E, finalmente, a todos que torceram e torcem pelo meu sucesso.

EPÍGRAFE

“O senhor... Mire veja: o mais importante e bonito, do mundo, é isto; que as pessoas não estão sempre iguais, ainda não foram terminadas – mas que elas vão sempre mudando. Afinam ou desafinam. Verdade maior. É o que a vida me ensinou. Isso que me alegra, montão.”

(Grande Sertão: Veredas, Guimarães Rosa)

RESUMO

O escopo de nosso trabalho é analisar o impacto das transformações ocorridas no campo da produção cultural por conta do advento de novos aparatos tecnológicos como os computadores e os celulares com acesso à internet. Nesse sentido, estudaremos o momento histórico sem precedentes que a Produção Cultural tem experimentado com a perda da força econômica da Indústria Cultural e as novas possibilidades de atuação do artista e do consumidor de cultura na produção e distribuição de conteúdo cultural. Falaremos ainda das transformações nos hábitos e valores sociais, propondo uma reflexão sobre os novos desafios sociais, econômicos, éticos e jurídicos que se apresentam neste novo cenário.

Palavras chave: cibercultura, direito autoral, copyright, MP3, indústria cultural, tecnologia, convergência.

SUMÁRIO

Introdução	10
I - ARTE, CIÊNCIA E TÉCNICA	13
1.1 – Arte e Tecnologia.....	14
1.2 – A história de amor entre Arte e Ciência.....	14
1.3 – Os primeiros passos da convergência.....	15
II – INDÚSTRIA E CULTURA.....	17
2.1 – Contexto histórico.....	17
2.2 – A Revolução Industrial como berço da Indústria cultural	19
2.3 – Surgimento da Indústria cultural no Brasil.....	21
III – CIBERCULTURA UMA NOVA REALIDADE.....	24
3.1 – Conceituando o termo “cultura”.....	24
3.2 – Surgimento da cibercultura.....	25
3.2.1 - Brasil na Era da cibercultura.....	26
IV – A REVOLUÇÃO DIGITAL.....	28
4.1 – A arte se libertada matéria	28
4.2 – MP3 – O despertar.....	28
V – NOVAS POSSIBILIDADES, NOVOS COMPORTAMENTOS.....	31
5.1 – Novas possibilidades.....	31
5.1.1 – Explicando melhor o <i>download</i> e o sistema P2P.....	33
5.2 – Novos comportamentos.....	34
5.3 – A questão dos direitos autorais.....	35
5.4 – Modelos de licenciamento de obras	37
5.4.1 – Licenciamento de obras no Brasil.....	39
5.5 – Os piratas digitais.....	40

VI – EM BUSCA DO EQUILÍBRIO PERDIDO.....	44
6.1 – A ética como norte.....	44
6.2 – Alternativas para arrecadação de valores referentes a direitos autorais	46
6.3 – Alternativas para a distribuição de valores referentes a direitos autorais	47
6.4 – Modelos de negócio aberto.....	49
6.4.1 – A experiência brasileira do tecnobrega.....	49
6.4.2 – A experiência nigeriana de Nollywood.....	51
Considerações finais:.....	53
Referências	57

INTRODUÇÃO

A evolução da humanidade foi possível graças à habilidades específicas do homem que o diferem dos outros animais, como a capacidade de construir diálogos, percepção do tempo e raciocínio lógico.

“Mas nós, pela linguagem, abrimos um universo de comunicação completamente diferente. Uma das melhores ilustrações dessas diferenças é que com a humanidade começa um tipo de evolução que não existia antes, que é a evolução cultural. Os leões se comportam da mesma maneira desde que existem leões, enquanto que os seres humanos modificam seu comportamento. Houve uma evolução técnica, religiosa, moral e política. Há uma evolução dos conhecimentos, uma evolução científica etc.” Pierre Lévy¹.

Através dos tempos, o homem, com sua extraordinária capacidade inventiva, foi solucionando seus problemas, criando técnicas para aperfeiçoar processos e transformando o ambiente ao seu redor. Graças às inovações tecnológicas criadas pelo homem, ao longo da história, a humanidade foi modificando sua forma de se relacionar com a natureza e com outros homens, transformando-se culturalmente.

Com as tecnologias digitais, mais uma vez, a sociedade reinventa sua maneira de ver e pensar o mundo, de se comunicar, de perceber o tempo e o espaço, de produzir bens, modificando seus hábitos e valores. Com a internet, com um clique, podemos comprar produtos em outros países, médicos podem realizar cirurgias à distância, podemos nos comunicar com qualquer pessoa em qualquer lugar do mundo.

Poderíamos dizer então que, praticamente, todas as áreas do fazer humano estão sendo afetadas por esta revolução tecnológica e, mais especificamente, a atividade industrial como um todo, a qual tem sofrido transformações nitidamente. Este setor de produção sempre foi especialmente sensível às evoluções tecnológicas, já que estas quase sempre trazem elementos que provocam mudanças na própria produtividade industrial, como foram as inovações que permitiram a mecanização e a informatização dos processos (Tolila, 2007, p.55).

¹ Texto de entrevista de Pierre Levy na Conferência Inteligencias Coletivas realizada pelo SESC São Paulo. Disponível em <http://www.crmariocovas.sp.gov.br/esp_a.php?t=001>. Acessado 03 jul. 2011.

Nesse sentido, as indústrias culturais estão passando também por mutações em função da digitalização dos conteúdos dos produtos culturais e também da disseminação das próprias tecnologias digitais em meio aos consumidores. Grandes estruturas fundadas ainda na época moderna como as das indústrias fonográfica, cinematográfica e literária, foram seriamente abaladas neste novo cenário. Agora, os meios de produção e difusão de conteúdo saíram do monopólio de poucos para o poder de muitos e o poder de comunicação e interação social foram potencializados, acirrando o embate entre interesses privados e coletivos.

Considerando a relevância dessas possibilidades emergentes, problematizaremos esse novo contexto, focando nossa reflexão em algumas questões essenciais, tais como:

- as convergências atuais
- o surgimento de novas práticas, comportamentos e valores sociais;
- a problemática ético-jurídica da pirataria;
- a defasagem dos dispositivos de leis de direitos autorais conhecidos frente à realidade social e as discussões atuais sobre modelos alternativos de licenciamento, arrecadação e distribuição desses direitos e;
- o surgimento de novos modelos de negócio da cultura dentro deste novo cenário social.

A hipótese é que há um processo natural e cíclico de englobamento de tecnologias nos processos de produção de arte e cultura. Lutar contra esse movimento é tempo perdido, sendo mais inteligente que as instituições procurem adaptar os seus processos à nova conjuntura social, se quiserem continuar existindo. O conteúdo do tema é de caráter dinâmico. Portanto, não existe a pretensão de esgotar o assunto, mas, sim, oferecer contribuições a partir de um conjunto de informações relevantes, obtidas através de pesquisas a fontes fidedignas.

Ao longo do trabalho, adotei uma perspectiva cronológica dos fatos, no intuito de construir uma linha do tempo que ajudasse o leitor a entender como nossa sociedade chegou até este momento atual, que alguns chamam de “era digital”. A metodologia utilizada foi a reflexão teórica através da pesquisa bibliográfica de obras de autores que tratassem de assuntos relacionados como Pierre Lévy e Lawrence Lessig, bem como de material disponível na internet como notícias, pesquisas, artigos e trabalhos acadêmicos. Além disso, recorri também a uma espécie de observação participante, na medida em que eu mesma estou inserida na cibercultura, e passei a observar e conversar com usuários assíduos de computadores, sistemas de compartilhamento de arquivos e internet.

Assim sendo, dividimos o trabalho em cinco capítulos:

No capítulo 1 procuraremos demonstrar que existe uma antiga e próxima relação de convergência entre Arte e Ciência, sendo a inovação tecnológica um poderoso instrumento para ambas as áreas. A seguir, voltaremos nossa atenção para a época moderna, mais especificamente para o surgimento da Indústria Cultural. Esta teve como pano de fundo a Revolução Industrial do século XIX quando surgiu o conceito de cultura de massas e iniciaram-se as reflexões sobre a reprodução técnica de obras de arte.

No capítulo 2 conceituaremos o termo cultura segundo alguns autores e, a partir daí, contextualizaremos o surgimento da cibercultura e a inserção do Brasil nessa nova realidade.

No capítulo 3 falaremos do processo de libertação da arte em relação à matéria com a digitalização dos conteúdos culturais, considerando o desenvolvimento do arquivo MP3 como ponto crucial nesse processo.

No capítulo 4 discutiremos as novas possibilidades oferecidas pela tecnologia digital no âmbito da produção cultural e os novos comportamentos e práticas sociais decorrentes desse novo panorama. Falaremos também sobre problemas envolvendo pirataria, ética e direitos autorais.

Por fim, no capítulo 5 procuraremos apontar um caminho para uma possível solução dos problemas citados no capítulo anterior. Para isso, apresentaremos algumas idéias e iniciativas que têm surgido no sentido de adequar o modelo de negócio da cultura à nova “era digital”.

CAPÍTULO I

ARTE, CIÊNCIA E TÉCNICA

1.1 – Arte e tecnologia

Iniciarei o trabalho falando de algumas das principais invenções científicas que, quando adotadas pela arte, provocaram importantes mudanças no campo artístico-cultural. Tais descobertas, ainda que não tenham sido feitas diretamente com o intuito de influenciar o fazer artístico, foram decisivas para chegarmos até o atual cenário cultural em que vivemos, simultaneamente às convergências, cultural² e tecnológica³, as quais serão melhor estudadas ao longo dos capítulos posteriores.

Principiando pelo o que vem a ser arte, pensamos nela desde Clifford Geertz (2001, p.142), para quem esta é um sistema simbólico, reconhecendo, porém, a dificuldade de discorrer sobre ela. Tal dificuldade se apresenta porque a arte parece existir num mundo próprio, quase impermeável ao discurso. Geertz (2001, p.148) assinala uma “tradição reflexiva e apropriativa da existência da arte ocidental” que, com o movimento moderno, colocou a produção de sentidos técnicos sobre ela. Sendo externa à arte, portanto, é matéria de especialistas. Antropólogo, este autor demonstra, porém, que há uma conexão entre arte e seu fomento pela vida, transformando a arte em uma realização que mergulha na própria existência. “Estudar arte – prossegue ele – é explorar uma sensibilidade, e essa sensibilidade é uma formação coletiva”. Essa é a maneira como empregamos arte no trabalho, como uma formação coletiva e disseminada, na vida da era globalizada.

Já a tecnologia pode ser entendida enquanto “conjunto dos conhecimentos científicos, dos processos e métodos usados na criação e utilização de bens e serviços”, conforme definição explicitada pelo dicionário Houaiss (2009). Deixando o senso comum, expresso pelo dicionário, veremos que Burke assinala que “A tecnologia foi uma palavra introduzida nos Estados Unidos em 1828, ao mesmo tempo em que o termo revolução industrial estava sendo empregado pela primeira vez na França” (Burke, 2006, p.120). Em Hobsbawm, a tecnologia operou empregando saberes já conhecidos com a capacidade inventiva gerada em indivíduos de bom senso e uma experimentação constante. A certa altura,

² Entende-se convergência cultural como “Mudança na lógica pela qual a cultura opera, com ênfase no fluxo de conteúdos pelos canais de mídia” (Jenkins, 2009, p.377)

³ Segundo Jenkins (2009, p.377) “combinação de funções dentro do mesmo aparelho tecnológico.”

escreveu ele, da década de 1780 “e pela primeira vez na história da humanidade

(...) onde se pôde distinguir que todos os índices estatísticos relevantes deram uma guinada repentina, brusca e quase vertical para a ‘partida’. A economia, por assim dizer, voava” (1979, p.44). Em seu início usava-se, basicamente, como fonte de energia o carvão e a lenha. **A tecnologia se intensifica desde 1850, na segunda revolução industrial, consolidando sua base científica (Hobsbawm, 1982, p.63), empregando a tecnologia do vapor até a terceira revolução industrial com energia elétrica, indústria química e o motor a explosão. Desde 1945, o uso do átomo - hoje tão questionado - e a revolução digital e informática dos anos 1980 em diante, consolidam essa visão dinâmica da tecnologia.**

1.2 - A história de amor entre Arte e Ciência

Aqui, trataremos das transformações ocorridas nas formas de produzir e distribuir textos, imagens e sons conforme o avanço tecnológico da Ciência. Ligado ao advento das sociedades de massa e ao que se convencionou chamar de Convergência, para Burke, esta é uma expressão útil, aplicada desde os anos 1980 “às organizações e processos, em especial às junções das empresas de mídia e de telecomunicações” (Burke, 2006, p.266). Em seguida, o mundo começou a se unificar pelos processos de tecnologia digital com o conteúdo global que iria operar chegando à multimídia.

Devemos considerar que, ao longo da história, por muito tempo, a arte teve como objetivo básico realizar a representação da realidade visual da forma mais verossímil possível. Técnicas como a pintura e escultura, por exemplo, foram sendo aprimoradas a fim de alcançar a perfeição representativa. Neste processo as descobertas de um artista serviam como base para outros que continuavam a pesquisa com o que havia sido acumulado tecnicamente e intelectualmente.

No entanto, a maior parte das tecnologias e inovações integradas ao fazer artístico não foram feitas com este intuito. Isto porque o desenvolvimento dessas novas tecnologias, geralmente, envolve grandes investimentos, os quais são normalmente direcionados para áreas tidas como prioritárias e que envolvem grandes interesses econômicos, políticos ou religiosos. nunca se tem certeza de qual abrangência esta alcançará e quais áreas do fazer humano poderão se beneficiar de sua descoberta. (Zamboni, 2006, p.46-47)

Até mesmo técnicas de reprodução, que produziram mudanças significativas no campo da arte como a xilografia, estampa em chapa de cobre e a água forte e, posteriormente, a litografia no início do século XIX, tinham como real objetivo o desenvolvimento da

atividade gráfica da escrita e não do desenho. O mesmo aconteceu com a fotografia - considerada atualmente como uma linguagem artística assim como a pintura ou escultura -, que nasceu do simples desejo do homem de registrar imagens e momentos, o qual foi alcançado a partir da criação de um processo baseado em descobertas anteriores, nas áreas da química e da física.

Os próprios nascimentos da indústria fonográfica e da indústria do cinema foram possíveis, graças à apropriação pela arte, de descobertas científicas em diversas áreas. No caso da música, o fonógrafo desenvolvido por Thomas Edison para o registro da voz falada, permitiu a gravação e reprodução de sons pela primeira vez, sendo rapidamente adotado como meio de registro das músicas existentes pelo mundo. Logo em seguida, a invenção do gramofone permitiu a reprodução dos sons com um pouco mais de qualidade.

No cinema, os irmãos Lumière, aproveitando-se das possibilidades criadas com a invenção da fotografia, desenvolveram uma máquina capaz de filmar e projetar imagens, o cinematógrafo, dando ensejo ao nascimento do cinema mudo. Posteriormente, conjugando os conhecimentos acumulados em relação à gravação e reprodução de sons, teve início o cinema falado.

Também o rádio, importante ferramenta tecnológica de comunicação e difusão de conteúdo cultural, foi possível graças a descobertas anteriores como a eletricidade, a corrente elétrica, a indução magnética e a existência de ondas eletromagnéticas (chamadas também de ondas de rádio) ocorridas ainda no final século XIX. A partir daí, foi possível a transmissão e recepção de mensagens à distância e, já no início do século XX, teve início a radiodifusão de músicas.

1.3 - Os primeiros passos da convergência

Este movimento de convergência entre ciência e formas de arte, vem ocorrendo através do tempo e influenciando não só na criação de novas formas de expressão artística que utilizam a tecnologia como ferramenta – como, por exemplo, atualmente a vídeo-arte que usa a tecnologia das câmeras filmadoras para a realização de trabalhos artísticos – mas, principalmente, em relação à própria materialidade dos produtos culturais. Estes caminham cada vez mais para o caminho da fluidez e da intangibilidade. Rodrigo Galhano, profissional de Mídia, após se interrogar sobre o que é convergência midiática, considerou que uma das principais maneiras de entendê-la “é pelo viés tecnológico, representando pelos aparelhos

eletrônicos que conseguem executar várias funções diferentes, além da função básica para a qual foi feito. O celular é um exemplo perfeito disso” (2009, p.10).

Prosseguindo, tomemos como exemplo as transformações nos tipos de suportes fonográficos. Estes iniciaram com grandes cilindros de papel estanho ou de cera utilizados no fonógrafo, posteriormente passaram a ser utilizados os discos de goma-laca no gramofone, em seguida vieram os discos de vinil de 45 r.p.m (rotações por minuto) com as vitrolas, as fitas magnéticas e então o *long play* (LP). A partir daí, já na década de 1980, com o desenvolvimento da informática e o desenvolvimento das tecnologias digitais e da microeletrônica, foi lançado o *compact disc* (CD) mais leve e menor que um disco de 45 r.p.m. até o surgimento dos arquivos digitais como o MP3⁴ (De Marchi, 2005, p.7-15).

Esta incorporação das tecnologias digitais pelas atividades culturais provocou uma profunda reconfiguração na forma de fruir e consumir os próprios bens culturais como vinha sendo feito desde a época moderna, abalando as velhas estruturas da indústria cultural sobre a qual falaremos no capítulo a seguir.

⁴ MP3 é uma abreviação de Moving Picture Experts Group 1 (MPEG) Audio Layer 3. Trata-se de um arquivo de computador extremamente comprimido. Este formato é utilizado para a gravação de áudio (músicas).

CAPÍTULO II

INDÚSTRIA E CULTURA

2.1 - Contexto histórico

A Indústria Cultural iniciou seu processo de formação durante a Revolução Comercial do século XVIII, quando, segundo Burke (1999, pp. 266-267), a notável expansão da demanda exigiu a adoção de técnicas de produção seriais e expandiu as comunicações. Estas, por sua vez - mas não só elas - levaram à adoção de processos mecânicos e repetitivos de padronização, com a utilização de máquinas. Estas, juntamente com novos empreendedores, desenvolveram um processo integrado de produção, distribuição, circulação. Como o capitalismo se dissemina em rede ou tramas, estas levaram à Revolução Industrial. É apaixonante contextualizar historicamente este momento em que a cultura foi transformada em mercadoria.

Ainda segundo Burke, a expansão populacional na Europa das derradeiras décadas do século XVIII conduziu empresários e o poder governamental a suprimir espetáculos para multidões em logradouros públicos. Como as cidades tinham um espaço polivalente, as pessoas praticavam suas atividades nelas. Quando ocorria um espetáculo público, por exemplo, praças e ruas eram isoladas e o evento podia durar uma semana.

Na medida em que a cidade é um centro populoso importante, isolar um trecho do tecido urbano resultava, já naquele tempo, numa medida contraproducente. Então, alguns empresários investiram na aquisição de terrenos e financiaram a edificação de espaços de cultura como teatros, arenas ou Panoramas. Como se cobrava ingressos, esta receita custeava o empreendimento. Surgiram os heróis esportivos (Burke, 1999, p.271).

Conforme a concorrência foi se acirrando entre os produtores e seus produtos culturais, ingressou no campo a publicidade. Para alguns autores a explosão do consumo massivo do lazer ou do entretenimento tem aí seu início. Assim como vimos a importância da tecnologia, verificamos que ela se repete no entretenimento e na produção da cultura desde os primórdios do século XX como vimos na questão do cinema. Em sua extensão, a revolução industrial “necessitou de maiores oportunidades de lazer ativo ou passivo, sob a forma de recreação”. A marcação do tempo, peça chave do lazer, sofreu novos influxos como com os dos feriados. Assinala Burke que “Anteriormente, os feriados eram diretamente ligados, nos

países católicos e protestantes, ao calendário sazonal religioso, sendo alguns deles locais. No século XX, por causa da mídia, cada vez mais se relacionam aos novos ritmos de trabalho e diversão, e nesse processo foram comercializados” (Burke, 2006, p.189).

A denominação deste momento, com o uso do termo “revolução”, não foi à toa. Esta palavra encerra em si a força dos acontecimentos. Segundo o Dicionário Houaiss (2009) esta, pode ser definida como: “1. rebelião armada; insurreição 2. Mudança política radical 3. *Fig.* Transformação súbita (rev. econômica) (rev. dos costumes)”. Guardadas suas particularidades, percebe-se que as acepções dessa palavra denotam a ideia de algo que insurge de forma a provocar importantes modificações no estado das coisas.

Nesse sentido que entenderemos a Revolução Industrial, enquanto um movimento histórico causador de uma ruptura com o modelo de produção de bens conhecido até então, o que levou a relevantes mudanças estruturais na sociedade ocidental. Tais mudanças foram de ordem tão significativa que, sobre esse período, Eric Hobsbawm, célebre historiador, autor de obras sobre cultura como “A Era das Revoluções”, “A Era do Capital” e “A Era do Imperialismo” considera que “Se a transformação rápida, fundamental e qualitativa que se deu por volta da década de 1780 na Inglaterra não foi uma revolução, então a palavra não tem nenhum sentido prático” (Hobsbawm, 1979).

A transformação, a que se refere Hobsbawm, está intrinsecamente ligada às inovações tecnológicas no processo produtivo de bens entre os séculos XVIII e XIX. Tais novidades provocaram profundas mudanças nos campos econômico-sociais e em como eles se estabeleciam até aquele momento no mundo ocidental. Máquinas passaram a substituir o trabalho humano e surgiu uma nova forma de relação entre trabalho e capital. Invenções, como o motor a vapor, proporcionavam mais agilidade e maior aproveitamento do tempo, otimizando as linhas de produção, que passaram a fornecer cada vez mais artigos em períodos menores.

Essa fase de acelerada evolução técnica aconteceu primeiramente na Europa⁵ e, posteriormente, espalhou-se para fora do velho continente, tomando características internacionais. Consolidou-se, então, o modo de produção capitalista, trazendo em seu bojo os

⁵ O país pioneiro foi a Inglaterra graças à existência de dois elementos básicos: capital (acumulado durante a fase das grandes navegações) e a disponibilidade de mão-de-obra da população que saía dos campos em direção a cidade (êxodo rural) devido ao cerceamento dos campos. Os britânicos proclamaram-se então como a “oficina do mundo” defendendo a liberdade de poder exportar seus produtos para quaisquer países sem barreiras alfandegárias e também de ter acesso irrestrito as matérias primas.

ideais de modernidade e liberdade econômica pregados pelo liberalismo⁶. A partir daí, iniciou-se a passagem do ocidente de território essencialmente agrário para industrializado⁷.

2.2 A Revolução Industrial como berço da Indústria cultural

Obviamente, o campo da cultura também sofreu fortes impactos diante de todas essas transformações por que estava passando a sociedade. As relações entre as nações modificaram-se e acontecimentos como o surgimento da chamada cultura de massas⁸ e da indústria cultural (conceito apresentado pela primeira vez em 1947 por Adorno e Horkheimer (Fonseca, 2003, p.315)) são frutos desse momento histórico. Estes autores, como é sabido, manifestaram desconfiança em relação à massificação, segundo eles não por se afastar da arte mas por estar próxima do poder naquele tempo. Em um importante artigo seu pensamento sintetiza sua postura: “Filme e rádio não tem mais necessidade de serem empacotados como arte. A verdade, cujo nome real é negocio, serve-lhes de ideologia” (Adorno e Horkheimer, 1990, p.160).

A racionalidade técnica se espalhou pelas várias áreas da vida humana, inclusive a artística. A arte, feita e comercializada pelos artesãos, ou manufaturada, foi gradualmente sendo substituída, a partir do século XVIII, por produtos culturais em série e padronizados pela máquina. Tomemos a história das artes americanas como exemplo para ilustrar este processo.

Na América do século XIX, a produção cultural ainda era proveniente, majoritariamente, do meio popular, com suas tradições artísticas e capacidade criativa. Embora já tivessem surgido algumas formas de entretenimento pago (como espetáculos em barcos - que passeavam pelo Mississippi -, em circos e shows de músicos e declamadores de poemas), estas concorriam com as festas e tradições locais. Não havia ainda uma distinção nítida entre a cultura tradicional (não-comercial) e a emergente cultura comercial, havendo uma convivência pacífica e até uma certa “interinfluência” dos dois tipos. No final do século XIX, os americanos têm suas primeiras estruturas de entretenimento mundializadas: Búfalo Bill e o Barnun Circus.

⁶ Segundo o Dicionário Houaiss (2009): *s.m* doutrina política e econômica a favor da livre iniciativa e contra a intervenção do Estado na economia.

⁷ Um exemplo desta transformação é a explosão demográfica urbana de Londres que em 1800 já contava com quase um milhão de habitantes (Rybczynski, 2000, p.150).

⁸ Segundo o glossário de Jenkins (2006, p.377) “sistema em que bens culturais são produzidos e distribuídos em massa”.

No século XX, este cenário de concorrência pacífica começa a ser modificado, pois os pesados investimentos feitos nas novas artes industrializadas demandavam grande audiência para serem sustentáveis. A recente indústria do entretenimento desenvolveu, então, poderosas infraestruturas para atingir o maior número possível de público e estabeleceu padrões de perfeição técnica que poucos artistas populares poderiam alcançar. A criatividade popular alternativa foi sendo empurrada para a obscuridade, passando a circular somente entre pequenos grupos (Jenkins, 2006, p.192).

Alguns pensadores, percebendo a relevância das transformações que vinham acontecendo no campo artístico desde a efetiva entrada das máquinas nos processos de produção da vida humana como um todo e, especialmente no campo da cultura, ocuparam-se de estudar o fenômeno da reprodução técnica no campo das artes. Para os filósofos da Escola de Frankfurt⁹, anteriormente citados, a reprodução técnica tornou-se processo primordial para a comercialização da obra de arte, possibilitando assim o surgimento da indústria cultural.

No entanto, este englobamento da atividade artística pela racionalidade técnica e sua produção em série, sacrificaria a essência da própria obra de arte. Além disso, a indústria cultural manipularia os consumidores, imputando neles vontades e necessidades derivadas do sistema capitalista, recriando a lógica dominante, alienando e homogeneizando os sujeitos com objetivo único de auferir lucro. Em suma, para Adorno, na indústria cultural, tudo é negócio (Adorno e Horkheimer, 2009, p.6). Tal conceito sofreu inúmeras críticas, principalmente, por seu caráter determinista.

Walter Benjamin (1980) também se debruçou sobre a análise da obra de arte inserida no modo de produção capitalista. Contudo, sua visão é um pouco menos negativa ou poderíamos dizer, parcialmente positiva, em relação ao novo cenário que se apresentava. Para Benjamin, a questão da reprodução na arte sempre esteve presente. Inicialmente, era reproduzida por outros homens, como mestres que visavam à divulgação de suas obras, discípulos que necessitavam exercitar o ofício, comerciantes, intermediários que buscavam o lucro, entre outros.

A reprodução técnica da obra seria somente uma continuação de um processo iniciado com técnicas anteriores, como a xilogravura - que permitiu pela primeira vez a reprodução do

⁹ “A Escola de Frankfurt consistiu em um grupo de intelectuais alemães que se reuniu nas décadas de 1920-30, naquela cidade, no Instituto de Pesquisa Social, com o intuito de estudar interdisciplinarmente a sociedade ocidental contemporânea.(...)Sua principal questão era o porquê da não-ocorrência da revolução proletária socialista nos países avançados.(...)Acabaram por teorizar o totalitarismo, a incorporação das massas ao sistema, a bancarrota, auto-infringida, da razão” (Domingues, 2008, p.73).

desenho- e, posteriormente, a litografia e a imprensa nas artes gráficas. A fotografia, na imagem, e a fonografia, em relação ao som, no final do século XIX.

Apesar das peculiaridades dos pontos de vista dos pensadores, estes compartilham a opinião, de que a reprodução técnica da obra retira dela a sua autenticidade e existência única, desvalorizando-a em relação ao peso dado pela tradição. Isto significa que, no momento em que o critério da autenticidade deixa de aplicar-se à produção artística, toda a função social da arte se transforma. Conforme afirma Benjamin (1980), a reprodução existe e já faz parte da própria obra - como, por exemplo, no cinema - permitindo que milhares tenham acesso a ela. O papel de produtores e receptores de arte, portanto, sofreu alterações de forma que não há como retroceder.

2.3 - Surgimento da indústria cultural no Brasil

A sociedade de consumo brasileira ainda pode ser considerada como incipiente até as décadas de 40 e 50, havendo a consolidação de um mercado nacional de bens culturais somente nas décadas de 60 e 70 (Ortiz, 2001, p.113). No entanto, neste período, anterior à década de 1960, no país já existiam alguns empreendimentos do setor cultural como jornais, revistas, editoras, gravadoras, emissoras de rádio entre outros, e formava-se um mercado consumidor de tais produtos culturais. Contudo, tais atividades eram de natureza empresarial e não possuíam as características da atividade denominada por Adorno e Horkheimer, como indústria cultural (Fonseca, 2003, p.8).

O processo de implantação da indústria de bens simbólicos teve seu início durante o governo de Juscelino Kubitschek (1956-1960), quando o país ingressou no capitalismo monopolista¹⁰. Neste sistema, ocorreram a fusão de empresas e a formação de trustes,¹¹ o que levou a um tipo de concorrência mais forte, exercida pelos blocos de capital.

Foram feitos pesados investimentos na linha de produção (instrumentos, maquinário), o que potencializou a produtividade. Contudo, para manter tal sistema funcionando lucrativamente, era necessário que houvesse demanda compatível com o ritmo de produção.

¹⁰ Tal modelo desenvolveu-se a partir do esgotamento do sistema anterior denominado capitalismo concorrencial onde os capitais competiam francamente em busca de constante ampliação e valorização. Dessa forma, aqueles que conseguiram investir e melhorar sua capacidade produtiva aumentaram sua parcela de mercado e aqueles que não atingiram tornaram-se obsoletos e sucumbiram a concorrência mais forte e moderna. Este movimento mercadológico levou ao desenvolvimento do capitalismo monopolista no qual a concentração e centralização do capital eram as características mais marcantes sendo a própria concorrência como se conhecia até então extinta.

¹¹ De acordo com o dicionário Houaiss (2009) “*s.m.* ECON fusão de empresas, sem perda de autonomia jurídica, para assegurar o controle sobre o mercado e aumentar a margem de lucro.”

Para isso, o Estado passa a intervir mais fortemente na economia, criando políticas públicas e econômicas que estimulassem o consumo, de acordo com o projeto desenvolvimentista do Plano de metas de JK¹².

Contudo, foi durante os governos militares que vieram após o golpe de 1964, que a implantação das indústrias culturais no país aprofundou-se, impulsionada pela reorganização econômica por que passava o Brasil com a crescente internacionalização do capital e a consolidação do capitalismo tardio. Ressalta Ortiz (2001, p.114) a importância deste período, no que concerne a tais mudanças no modelo econômico, e as conseqüências para o campo da cultura:

“o Estado militar aprofunda medidas econômicas tomadas no governo Juscelino, às quais os economistas se referem como “a segunda revolução industrial” no Brasil. (...). Em termos culturais essa reorientação econômica traz conseqüências imediatas, pois, paralelamente ao crescimento do parque industrial e do mercado interno de bens materiais, fortalece-se o parque industrial de produção de cultura e o mercado de bens culturais.”

Apesar da repressão ideológica e política através da censura, prisões e exílios, neste momento da história brasileira, a produção e difusão de bens culturais se dá, intensivamente, estimulados pelo próprio Estado autoritário, em busca da integração nacional, a modernização do território, e o desenvolvimento da economia capitalista. Além disso, os militares reconheceram o poder da cultura como elemento capaz de fortalecer a Ideologia da Segurança Nacional¹³, se utilizado, conforme os seus interesses. Reconheceu-se, também, a relevância dos meios de comunicação de massa na difusão de idéias, na comunicação direta com o povo e, principalmente, de gerar estados emocionais coletivos (Ortiz, 2001, p.116).

Dessa forma, foram criadas diversas instituições culturais, como o Conselho Federal de Cultura, Instituto Nacional do Cinema, EMBRAFILME, FUNARTE, entre outras. Houve, ainda, o estímulo às telecomunicações com a criação da EMBRATEL, e a associação do

¹² O objetivo desse plano era transformar o país em um exemplo de industrialização, retirando-o do patamar de subdesenvolvido para país industrializado. Foram criadas metas que se destinavam a cinco setores da economia nacional: Indústria de base, transporte, energia, educação e alimentação. O Estado participou ativamente com estímulos ao crescimento do setor industrial (principalmente indústria pesada) e à construção de uma sociedade predominantemente urbana. Para isso, estimulou a política de substituição de importações e abriu as portas ao capital estrangeiro. (Lafer, 2002, p. 251-252)

¹³ Princípio básico do pensamento militar em relação à sociedade. De acordo com Renato Ortiz (2001, p.115) “essa ideologia concebe o Estado como uma entidade política que detém o monopólio da coerção, isto é, a faculdade de impor, inclusive pelo emprego da força, as normas de conduta a serem obedecidas por todos.”

Brasil ao INTELSAT (sistema internacional de satélites), ambos no ano de 1965. Dois anos depois foi criado o Ministério de Comunicações (Ortiz, 2001, p.117-118).

Desse modo, a partir dos anos 70, crescem a produção de livros, a publicidade, o mercado editorial, a indústria gráfica, cinematográfica, jornalística, de entretenimento e outros empreendimentos da área cultural. E neste período, ainda, estabeleceram-se conglomerados como a Editora Abril, o Grupo Folhas, Organizações Globo, O Estado de São Paulo, entre outros.

Posteriormente, nas décadas de 80 e 90, a insipiência da indústria cultural brasileira vai sendo deixada pra trás, o que pode ser constatado pelo aumento no número de profissionais essenciais para seu funcionamento e pela maior especialização dos mesmos (Ortiz, 2001, p.143). Nesse período, a sociedade de consumo de bens culturais se consolida e entra em compasso com a evolução econômica do país, atingindo boa parte da população. Além disso, no início dos anos 1990, o Brasil alcança importantes patamares na economia mundial, tendo sido classificado como a oitava economia do mundo, o sexto mercado em publicidade e o sétimo em televisão, demonstrando que a posição periférica do país, no cenário internacional, também passava por transformações. (Ortiz, 1990, p.21-22)

Com o setor da indústria cultural consolidado desde a década de 90, o Brasil adentra o segundo milênio com o consumo de bens culturais sendo responsáveis por 3% do total de gastos das famílias no ano de 2002 - o equivalente a R\$ 31,9 bilhões - que representavam 2,4% do PIB nacional¹⁴. Ainda na mesma década, 4% dos postos de trabalho nacionais, eram provenientes das empresas da cultura, as quais já contabilizavam 320 mil diferentes e pagavam em média 47% a mais do que a média dos salários do país, segundo dados de pesquisa¹⁵ feita pelo IBGE por encomenda do Ministério da Cultura no ano de 2007.

¹⁴ Pesquisa realizada pelo IPEA disponível em : < <http://www.itaucultural.org.br/bcodemidias/000534.pdf>> Acessado em 15 jan. 2011.

¹⁵ Notícia disponível em: <<http://www.cultura.gov.br/site/2008/04/01/economia-da-cultura-um-setor-estrategico-para-o-pais/>> Acessado em 03 mar. 2011.

CAPITULO III

CIBERCULTURA: UMA NOVA REALIDADE

3.1 - Conceituando o termo cultura

Para que possamos melhor compreender o significado de cibercultura, tão importante no contexto deste trabalho, creio ser prudente antes definir o conceito geral de cultura aqui adotado. Desde o século XIX estudiosos têm tido interesse em discutir e estudar o que seria cultura. Daquele momento em diante, tal interesse vem aumentando na medida em que se tornaram mais freqüentes os contatos (nem sempre pacíficos) entre diferentes povos e nações. Começaremos então uma breve exposição do que foi dito por autores brasileiros que trabalharam esta questão.

Segundo Roque de Barros Laraia em seu livro “Cultura: um conceito antropológico” a definição com maior aceitação e mais utilizada foi elaborada por Edward Tylor que entende a cultura como “todo complexo que inclui conhecimento, crenças, arte, morais, leis, costumes e outras aptidões e hábitos adquiridos pelo homem como membro da sociedade”(Tylor, 1871 *apud* Laraia, 2001, p.25).

Na mesma linha de Laraia, temos José Luís dos Santos (1987, p.19) que aborda cultura como “tudo o que caracteriza uma população humana”. Temos ainda Alfredo Bosi (1992, p.16) em *Dialética da Colonização*, definindo cultura como “conjunto das práticas, das técnicas, dos símbolos e dos valores que se devem transmitir às novas gerações para garantir a reprodução de um estado de coexistência social”.

A partir das conceituações explanadas pelos três autores citados, estabeleceremos a idéia de cultura utilizada aqui. Sendo assim, tomaremos cultura enquanto o conjunto de praticas, técnicas e valores que envolvem toda atividade humana, realizando-se nas expressões de nossas necessidades e desejos materiais, imateriais ou simbólicos. Com isso em mente, e considerando tudo o que já foi explanado nos capítulos anteriores sobre a relação histórica e cíclica da convergência entre arte e técnica, bem como sobre o surgimento da indústria de bens culturais, chegamos ao ponto alto de nosso trabalho. A partir de agora podemos começar a destrinchar o que seria e como se deu o processo de surgimento deste fenômeno denominado cibercultura – também conhecido como cultura digital -, bem como as mutações ocorridas na cadeia produtiva da cultura em decorrência de seu nascimento.

3.2 - Surgimento da cibercultura

A cibercultura ou cultura digital é um fenômeno possibilitado pelo surgimento do ciberespaço. Por isto, antes de passarmos a trabalhar com o conceito de cibercultura e suas implicações na vida social e cultural humana, é importante que expliquemos o significado de ciberespaço adotado aqui. Seguimos o raciocínio de Pierre Lévy (1999, p.20) que o dá a seguinte definição:

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

É neste ambiente dinâmico de comunicação e troca de informações que surge a cibercultura a qual entendemos segundo a visão estabelecida por Lemos e Cunha (2003) como “a forma sociocultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base micro-eletrônica que surgiram com a convergência das telecomunicações com a informática na década de 70”.

Nesta época, na Califórnia, o movimento da "contracultura" apossou-se das novas técnicas e inventou o computador pessoal. A partir daí, passou-se a explorar mais as possibilidades de uso daquele novo instrumento o qual passou a ser utilizado não só por programadores profissionais no processamento de dados de grandes empresas, mas também como ferramenta de organização de bancos de dados e planilhas, simulação e pesquisa, diversão (jogos) e na criação (de textos, imagens, músicas).

No final da década de 80 e início da década de 90, sem direcionamento ou intervenção de nenhum tipo de autoridade, as diferentes redes de computadores que tinham se formado durante a década anterior ligaram-se umas às outras. Ao mesmo tempo, o número de pessoas e computadores conectados a esta inter-rede crescia, dando início à formação da infra-estrutura que possibilitaria posteriormente o atual ciberespaço.

Com os computadores se intercomunicando e o número de pessoas que aderiam ao uso das redes aumentando, começava a se delinear naquela época o momento contemporâneo. Arriscamos dizer que tais inovações alteraram a forma de atuação humana, senão em todos os

campos da vida humana, pelo menos na maioria deles. Neste trabalho, no entanto, nos interessa estudar as mudanças causadas no campo da cultura por conta da potencialização da criação humana nos campos literário, musical e audiovisual proporcionada pelas tecnologias computacionais, bem suas conseqüências. Pierre Lévy (1999, p.32) nos fala sobre esse início da extensão das novas redes de comunicação para a vida social e cultural no seguinte trecho:

“Os anos 80 viram o prenúncio do horizonte contemporâneo da multimídia. A informática perdeu, pouco a pouco, seu status de técnica e de setor industrial particular para começar a fundir-se com as telecomunicações, a editoração, o cinema e a televisão. A digitalização penetrou primeiro na produção e gravação de músicas, mas os microprocessadores e as memórias digitais tendiam a tornar-se a infra-estrutura de produção de todo o domínio da comunicação.”

Mais uma vez, a criatividade humana deu um novo rumo à uma tecnologia criada com fins diversos. A internet, criada inicialmente para fins militares de guerra, abriu possibilidades maravilhosas nos planos econômico, político e cultural humano que não poderiam nem mesmo ser imaginadas antes de sua chegada.

Neste momento chamamos a atenção para reforçar o que já falamos no primeiro capítulo sobre a dificuldade de dimensionar a área de abrangência de uma técnica depois que ela é inventada. Não há como prever quais atividades sofrerão os impactos da descoberta, pois todo conhecimento provoca transformações não só em relação aos processos do fazer humano como também em relação às pessoas.

3.2.1 - Brasil na era da cibercultura

No Brasil, também foi em meados da década de 80 que os computadores se tornaram mais acessíveis à população, sendo possível para alguns ter um em casa. Outras novidades na área de informática relacionada a som e vídeo surgiram como o CD e o videocassete o qual começava a chegar à classe média alta. Em 1988, começaram as primeiras conexões às redes globais de computadores conectando a Fapesp ao Fermilab, laboratório de Física de Altas Energias de Chicago (EUA).

Com a chegada dos anos 90, iniciou-se mais efetivamente a popularização dos computadores e em meados dessa década muitas pessoas já tinham computadores em casa. A

internet contudo, permaneceu restrita às instituições de ensino e governamentais até 1995, quando os ministérios das Comunicações e da Ciência e Tecnologia criaram, por portaria, a figura do provedor de acesso privado à Internet e liberaram a operação comercial no Brasil. Em 1996, começaram a ser vendidas, por diversos provedores, as assinaturas de acesso à rede para a população. O primeiro tipo de conexão oferecido aqui foi a “discada” que se dava através das linhas telefônicas. Este tipo de conexão tinha vários problemas como instabilidade, lentidão, ocupava a linha telefônica e tinha custo alto para o usuário. Com a privatização da Embratel no final da década de 90, a estrutura da rede de internet começa a se diversificar e a banda larga chega ao país, possibilitando conexões mais rápidas e mais eficazes.

Dos anos 2000 em diante, a popularização da internet banda larga tem aumentado significativamente, principalmente por conta da diminuição de preços. Hoje em dia, planos de internet de alta velocidade são oferecidos não só por empresas de telefonia, como também por operadoras de TV a cabo, telefonia móvel e muito em breve, pela rede elétrica¹⁶. A valores cada vez mais acessíveis à população¹⁷.

¹⁶ Reportagem disponível em: <
<http://veja.abril.com.br/noticia/vida-digital/internet-via-rede-eletrica-mais-barata-e-pratica-mas-ainda-restrita> >
 Acessado em 13 fev. 2011.

¹⁷ Estatísticas provenientes de levantamento sobre internet no Brasil, realizado semestralmente pela F/Nazca, quantificaram o número de brasileiros que acessam a web. Os resultados apontaram o Brasil como o 5º país com o maior número de conexões à Internet. Desse modo, entre os brasileiros com mais de 12 anos, 54% costumam acessar a internet (81,3 milhões de pessoas). Com relação à frequência com que os usuários acessam à rede, segundo pesquisa do Instituto Ibope Nielsen Online, de outubro de 2009 a 2010, o número de pessoas que acessam a internet regularmente cresceu 13,2%. Isto significa 41,7 milhões de pessoas fazendo uso contínuo da rede mundial de computadores. Este índice salta para 51,8 milhões de pessoas se considerarmos também quem possui acesso a essa ferramenta no trabalho. Analisando ainda quantas vezes por semana os usuários acessam a web, os pesquisadores do Ibope Nielsen Online chegaram à conclusão de que 87% dos internautas brasileiros acessam a internet semanalmente. Como apontam as estatísticas, a participação dos brasileiros no ambiente web tem alcançado números expressivos e tende a aumentar em ritmo acelerado. Isto devido ao movimento de popularização dos computadores iniciado na década de 90 e, mais recentemente, a popularização de outros dispositivos tecnológicos como celulares com acesso a internet. Tal configuração social demonstra que, apesar de muitos brasileiros ainda estarem excluídos dessa realidade, o Brasil também já entrou na era digital. Contudo, a pesquisa realizada pelo IBOPE Nielsen, também demonstra que infelizmente a desigualdade social também está presente no mundo digital: entre os 10% mais pobres, apenas 0,6% tem acesso à Internet; entre os 10% mais ricos esse número é de 56,3%. Somente 13,3% dos negros usam a Internet, mais de duas vezes menos que os de raça branca (28,3%). Os índices de acesso à Internet das Regiões Sul (25,6%) e Sudeste (26,6%) contrastam com os das Regiões Norte (12%) e Nordeste (11,9%). Pesquisa disponível em: <
http://www.tobeguarany.com/internet_no_brasil.php > Acessado em 20 mar. 2011.

CAPITULO 4

A REVOLUÇÃO DIGITAL

4.1 - A arte se liberta da matéria

As inovações trazidas pelo desenvolvimento das tecnologias digitais efetivamente modificaram o setor das indústrias culturais. De acordo com Paul Tolila (2007, p.55) “As indústrias culturais são mais sensíveis às evoluções tecnológicas do que todas as outras porque, na maioria das vezes, as inovações da técnica provocaram e condicionaram o surgimento e a própria existência dessas indústrias em particular.”

Alguns acontecimentos das últimas décadas foram decisivos para que pudessem ocorrer importantes mutações no campo da produção cultural. Além da popularização dos computadores e do acesso à internet, como já foi falado anteriormente, o desenvolvimento de mecanismos digitais de reprodução de conteúdos e a convergência de múltiplas plataformas de mídia em aparelhos polivalentes possibilitaram a configuração de um novo panorama para produtores e consumidores de arte.

Isto reconfigurou a maneira de lidar com as linguagens artísticas, bem como de as perceber e conceber, alterando significativamente a produção e consumo mundial criando uma nova realidade cultural. Os suportes físicos como o CD para a música, DVD para filmes, quadro para pintura e papel para livros e fotografia, não são mais indispensáveis, o conteúdo finalmente se libertou da matéria.

4.2 - MP3 – o despertar

Considero que o arquivo de mídia do tipo MP3 foi o grande pivô que impulsionou este abandono dos suportes físicos, (apesar de antes dele já existirem formatos digitais de vídeo e música como AVI, WAV e MIDI). Até então as músicas digitalizadas ficavam com tamanhos¹⁸ de arquivos inviáveis para serem compartilhados via internet – com conexões precárias - e armazenados em quantidade no computador. Com o MP3 os arquivos de música e, posteriormente os de filmes, podiam ser comprimidos até 90% do tamanho original,

¹⁸ Tamanho de arquivo refere-se à quantidade de dados binários necessários para a formação do conteúdo.

facilitando o compartilhamento e arquivamento nos mais variados dispositivos de armazenamento que surgiam.

A indústria tecnológica percebeu a oportunidade de negócio em criar dispositivos de armazenamento que eram ao mesmo tempo, reprodutores destes tipos de arquivo (telefones celulares, ipod's, aparelhos de MP3). A partir desta convergência, tornou-se ultrapassada a necessidade de aparelhos que somente reproduzisse os conteúdos – como walkmans e CD e DVD players. A praticidade e benefícios de se ter em um pequeno aparelho todas as músicas e vídeos que se desejava, poder levá-los facilmente para qualquer local e compartilhá-lo, revolucionou o consumo de arte numa velocidade em que leis, indústria cultural e a forma de produzir não conseguiram acompanhar.

Como todo pioneiro tem sua função de desbravador, a força do mp3 criou novos hábitos, derrubou indústrias e destituiu a figura do rádio não só como criador de tendências, mas também como um dos pilares do *modus operandi* que sustentava artistas, intermediários e investidores: cada pessoa poderia portar dezenas de músicas, ouvi-las sem intervalo comercial e ser um disseminador do trabalho de seus artistas preferidos.

Sem a figura do rádio e das gravadoras, o artista com apoio da internet, pode compor sua música, gravá-la em um pequeno estúdio de gravação instalado em seu próprio quarto e distribuir para o mundo todo através de ferramentas da internet como os sites myspace¹⁹ e youtube²⁰.

Começa então a aceitação da realidade trazida pelo MP3, presenciamos artistas dando seus primeiros passos em direção a este novo modelo de negócio: White Stripes foi o primeiro grupo a vender em lojas tradicionais de CD, seu álbum em um pendrive; Radiohead lançou seu quinto álbum somente na internet e o usuário era livre para pagar qualquer valor pelo *download*²¹. No Brasil, recentemente, o consagrado Chico Buarque lançou seu último álbum pela internet, o antenado Gilberto Gil, saiu na frente e há algum tempo já disponibiliza suas obras para download gratuito, previamente patrocinadas por alguma empresa.

Toda essa turbulência, originada em decorrência do advento MP3, criou um ambiente favorável para aceitação sócio-cultural de novas práticas, inclusive em outras esferas da arte. Hoje começa a entrar em foco o livro digital e sua leitura em dispositivos portáteis como

¹⁹ À grosso modo, *MySpace* é um site de relacionamentos que permite a postagem de fotos, blogs e perfis de usuário. O serviço é gratuito e muitos músicos disponibilizam suas músicas para que sejam divulgadas, bem como interagem com os fãs através desta ferramenta. postar e vender suas músicas, que são bastante populares entre os usuários do *MySpace*.

²⁰ *Youtube* é um site que permite que seus usuários carreguem e compartilhem vídeos em formato digital.

²¹ Segundo o dicionário Houaiss (2009): “aquisição de cópia, em computador, de um arquivo da internet.”

tablets, e até mesmo celulares, provocando o debate entre editora, autor e leitores. O tema da sustentabilidade, muito em voga hoje em dia, reforça as opiniões a favor do livro digital.

CAPITULO V

NOVAS POSSIBILIDADES E NOVOS COMPORTAMENTOS

5.1 - Novas possibilidades

O ambiente *web* proporciona ao sujeito contemporâneo exercitar os valores e os interesses individuais - demonstrando a fragmentação ética atual - e, simultaneamente, impulsiona a interação social ao facilitar a formação de grupos que compartilham interesses. Este ambiente desenvolvido com base nas tecnologias digitais, além de incentivar o potencial criativo de autores e criadores de conteúdo artístico e cultural, ainda confere a estes intelectuais um nível de autonomia relativa perdida à época da revolução industrial do século XVIII com seu capital intensivo (Kucinski, 2005, p.71).

Na rede, indivíduos que nunca se conheceriam têm a oportunidade de se encontrar e de acessar conteúdos produzidos nos mais diversos países. A facilidade de acesso aos mais variados conteúdos culturais e artísticos existentes no ambiente digital encontra na criatividade humana solo fértil para florescer novas formas de arte utilizando tecnologia digital como suporte: a denominada arte digital. Segundo Cicero Inácio da Silva (2009, p.4), esta pode ser entendida como:

“(...) uma representação, um objeto artístico, um processo-procedimento-intervenção-produto artístico criado de forma desinteressada, através da utilização de aparatos tecnológicos-digitais, como computadores, processos computacionais, sistemas digitais, com a intenção de seu criador de que aquela obra criada venha a dialogar com o campo da arte, de forma direta ou de maneira a questionar os próprios procedimentos utilizados pelos artistas e pensadores do campo artístico.”

As novas tecnologias aumentaram as possibilidades de diversificação na criação de sons, imagens e textos. Pierre Lévy²², fala das novas possibilidades de criação musical a partir de sons e recursos oferecidos pelos computadores:

²² Texto disponível em: <http://www.faced.ufba.br/~edc287/t01/textos/02levy.htm> Acessado em 10 mai. 2011.

“Estamos mergulhados num novo mundo musical. Os computadores emitem sons de timbres improváveis, paradoxos auditivos e glissandos inesperados. Cristalinos, aflutados, sibilantes, estridentes, penetrantes, estalantes, fanhosos ou ressoantes, de todos os sons ululados pelos sintetizadores, muitos eram inauditos há algumas décadas. Nenhum instrumento conhecido naquela época permitia produzi-los.”

Além disso, depois que as obras estão on-line tornam-se “obras abertas” no sentido de que estão sujeitas a serem reinventadas a todo momento pelos próprios expectadores que as reinterpretam – através da edição dos conteúdos – ou ainda tornarem-se fonte para obras novas completamente diferentes da inicial – o que ocorre por exemplo no caso das músicas eletrônicas construídas utilizando-se a técnica do *sample*²³. Facilitou-se também a criação coletiva de obras através da colaboração entre artistas iniciantes e consagrados ou de diferentes partes do planeta. No âmbito da literatura e audiovisual, “novas” obras são criadas a partir de fragmentos de trabalhos anteriores.

A facilidade contemporânea para comunicar ao público uma obra bem como para reproduzi-la caminham juntas, sendo possível o próprio artista produzir, reproduzir, divulgar e distribuir sua obra sem depender dos antigos contratos de cláusulas abusivas assinados com os investidores que acabavam por serem os reais beneficiários dos valores econômicos provenientes do produto cultural. O barateamento das novas tecnologias e os recursos que estas oferecem a qualquer pessoa proporcionam liberdade de produção e distribuição de conteúdo antes impossíveis, retirando dos grupos econômicos a exclusividade em tais atividades e modificando as formas de produção até então conhecidas e baseadas nos moldes da Revolução industrial do sec. XVIII. Na web, portanto, o produtor intelectual é proprietário de seu próprio meio de produção. Isso é destacado na fala do ex-ministro da cultura Gilberto Gil proferido em 2004²⁴:

“O uso de tecnologia digital muda os comportamentos, cria fantásticas possibilidades de democratizar os acessos à informação e ao conhecimento, maximizar os potenciais dos bens e serviços culturais, amplificar os valores

²³ *Sample* é uma espécie de técnica de reciclagem musical. Nela, os músicos extraem trechos de gravações de outras músicas para fazer outra completamente nova. Não se deve, no entanto, confundir esta técnica com o remix, que somente dá uma nova roupagem à mesma música.

²⁴ Discurso da aula magna ministrada na USP em 2004. Disponível em <<http://linhadotempo.culturadigital.org.br/2010/11/08/discurso-de-gilberto-gil-em-aula-magna-da-usp/>>. Acessado em 05 mai 2011.

e, portanto, a nossa cultura, e potencializar a produção cultural, criando inclusive novas formas de arte."

Apesar de a internet e demais tecnologias digitais já estarem presentes ativamente na realidade social e cultural há pelo menos vinte anos, o modelo de negócio da comercialização de produtos e bens culturais exercido pela indústria cultural - baseado nos direitos de reprodução e na venda dos suportes - ainda continua o mesmo da época moderna.

No entanto, por suas próprias características técnicas, as artes virtuais são dinâmicas e libertárias, dificilmente domináveis e enquadráveis naquele antigo modelo de criação, distribuição e geração de receita criado na época do surgimento da indústria cultural.

É nesse ponto, em que novas práticas surgidas com a cultura digital como a realização de *downloads* e o compartilhamento através de sistemas *Peer-to-Peer* (P2P) - os quais explicaremos melhor o funcionamento a seguir - entram em embate com a antiga formatação e regulamentação do mercado cultural. Isto suscita uma delicada discussão que envolve a mudança de valores sociais que levam a transformações na forma de consumir cultura, questionamentos legais e necessidade de adaptação do modelo de negócio da cultura à nova conjuntura.

5.1.1 - Explicando melhor: o *download* e o sistema P2P

Os sistemas P2P permitem que computadores interligados através de uma rede compartilhem e façam *download* de arquivos digitais que procuram e, simultaneamente, realizem *upload* de arquivos digitais que são procurados pelos demais usuários. Dessa forma, todos os computadores que fazem parte dessa rede atuam como servidores (servindo conteúdo para os outros) e clientes (recebendo o conteúdo procurado dos demais computadores). Para isso, basta que os usuários instalem em suas máquinas softwares como *Bittorrent*, *eMule* ou o extinto *Napster*²⁵ que, conectados à internet, realizam para o internauta a busca do conteúdo desejado e permitem que os conteúdos possam ser baixados dos computadores daquela rede.

A facilidade de distribuição e compartilhamento de informação proporcionada pela internet foi reforçada pela tecnologia dos sistemas *peer-to-peer*. Estas possibilitaram a

²⁵ Em 2001, o Napster não resistiu a uma série de ações legais envolvendo o direito do Copyright e fechou em 2001. Contudo gerou uma revolução que mudou a indústria fonográfica para sempre, novos programas surgem sucessivamente. GOMES DE OLIVEIRA POLO, MARINA. Vendendo vinho sem garrafas: as novas tecnologias na fruição do produto cultural. Monografia – Graduação em Produção Cultural. Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2009.

reprodução e distribuição de obras intelectuais de maneira tão eficiente como nenhuma outra geração anterior experimentou. Segundo Paul Tolila (2007, p.65) “A desmaterialização dos suportes faz da reprodução e da representação das obras um mesmo ato, sobretudo na área da música”. No entanto, como os sistemas não fazem diferenciação entre material protegido ou não por direitos autorais, em meio a conteúdo gratuito como músicas e softwares livres, na rede existem ainda muitos arquivos com reprodução proibida circulando e sendo compartilhados ilegalmente. Isto tem gerado problemas jurídicos com os detentores dos direitos sobre as obras compartilhadas e a criminalização geral de todos os que compartilham tais conteúdos conforme cita Lawrence Lessig (2004, p.27):

“Esse compartilhamento, por sua vez, excitou a guerra, com os donos de copyrights temendo que o compartilhamento viesse “tomar do autor o seu sustento”. Os ativistas do *copyright*²⁶ então levaram o caso para as cortes, para as legislaturas, e aumentaram a tecnologia para defender suas “propriedades” contra essa “pirataria”. Uma geração de americanos, os combatentes alertam, estão sendo levados a acreditar que a “propriedade” deveria ser “gratuita”. Esqueça tatuagens e não se preocupe com piercings — nossos filhos estão se tornando ladrões!”

5.2 - Novos comportamentos

Nesse novo contexto, entretanto, o criador não mais possui o tradicional controle sobre a utilização de sua obra. Segundo Gil (2007), esse domínio foi perdido na medida em que houve o barateamento das tecnologias de reprodução das obras. Isto cria novas questões no plano ético e vai ao encontro da nossa reflexão.

Em tempos de sistemas P2P, downloads de arquivos, fotocopiadoras e gravadores portáteis de CD e DVD, os meios de repressão e controle sobre a produção de cópias de livros e material audiovisual têm se enfraquecido. Atualmente, é de praxe grande parte da população comprar cópias ilegais de CDs de músicas e DVDs de filmes e shows dos mais diferentes artistas a preços muito abaixo dos originais, bem como estudantes adquirirem capítulos xerocados de livros indicados pelos próprios professores (e isto já não é visto como uma conduta condenável). Há algum tempo atrás nos DVD e vídeo cassete era comum a inserção de uma publicidade onde numa reunião de família o pai dizendo-se esperto trazia para casa

²⁶ É o modelo de licenciamento de obras americano. Significa “direito de cópia/reprodução”.

um produto pirata, cabendo aos filhos desmitificar o delito. Além disso, há a possibilidade do próprio público baixar em seu computador pessoal as músicas ou filmes que deseja e ele mesmo gravar o arquivo em uma mídia virgem.

Agora, ninguém sofre reprovação por ter em sua própria casa uma filmoteca com cópias de filmes ou por ter em sua biblioteca cópias de livros ou de trechos deles. As novas tecnologias criaram novos hábitos e provocaram mudanças nos valores éticos e morais conhecidos até então (Kucinski, 2005, p.84). Temos um novo perfil do consumidor de produto cultural.

Segundo o ex-ministro da cultura e músico Gilberto Gil (2007), neste contexto, o direito autoral torna-se assunto estratégico para a economia da cultura mundial e, por conseguinte, para a brasileira. Isto porque a proteção aos autores e criadores é fundamental para que estes possam ser remunerados de maneira justa por suas obras. Deve-se, no entanto, cuidar para que não caminhemos no sentido de criar mecanismos que cerceiem as liberdades que a própria tecnologia nos oferece, mas sim criarmos novos modelos de controle e trabalharmos com novos modelos de negócio que não dependam dos direitos autorais para gerarem renda.

5.3 - A questão dos direitos autorais

Para que possamos falar de Direitos autorais, antes é relevante que entendamos a relação de interdependência entre Direito e Sociedade. Isto significa que a Sociedade necessita do Direito para regular as relações construídas no convívio entre as pessoas. Ao mesmo tempo, o Direito é fenômeno que emerge da Sociedade, sendo ele fruto da influencia de uma série de fatores sociais.

Levando-se em conta esta relação de interdependência entre o mundo jurídico e o mundo social, concebeu-se que o Direito deve ser reflexo atualizado da sociedade a que se destina, conforme as concepções, os valores e ideais sustentados por ela. Provém daí a máxima de que “o “Direito deve acompanhar a evolução da sociedade”. É preciso ressaltar, contudo que isto não é tarefa fácil, devido à própria dinâmica das relações em sociedade, que estão, a todo tempo, se renovando e se flexibilizando, adotando outros valores e aceitando novos parâmetros.

A partir de agora, embasados pelo que foi dito nos parágrafos anteriores, poderemos falar sobre o Direito Autoral e o que ele abarca em si. Este compreende em seu significado:

“o conjunto de prerrogativas de ordem patrimonial e de ordem não patrimonial atribuídas ao autor de obra intelectual que, de alguma maneira, satisfaça algum interesse cultural de natureza artística, científica, didática, religiosa, ou de mero entretenimento.” (Manso, 1992, *apud* Vitalis, 2006 p.219)

Retomando o que foi falado anteriormente sobre a necessidade do Direito estar em consonância com a evolução da sociedade, devemos entender que as mudanças sociais advindas da chegada da Era tecnológica digital demandam também mudanças no campo do Direito. Desse modo, entendemos que tanto a legislação Brasileira quanto a de outros países devem criar um ambiente jurídico que consiga recepcionar a evolução tecnológica. Isto porque - sem essa adaptação do modelo tradicional à nova conjuntura social - surgem problemas e fatos jurídicos que o Direito não consegue tratar perfeitamente, tornando-se pouco eficiente para harmonizar os interesses, em razão do seu próprio atraso em relação às práticas sociais.

Nesta discussão devemos considerar que o alimento para a própria existência das indústrias culturais é o conteúdo intelectual produzido por artistas e autores. Mais que isso, podemos dizer que não haveria nem mesmo as atividades culturais clássicas sem estes trabalhadores intelectuais. Portanto, a questão dos direitos autorais e, por conseguinte, da remuneração desses agentes é ponto fundamental para toda a cadeia da economia da cultura. Sem remuneração, em meio à luta diária pela sobrevivência, os trabalhadores intelectuais não podem se dedicar à atividade da criação.

Entretanto, na questão da propriedade artística estão envolvidos não só os interesses dos criadores, mas os das empresas do setor cultural e da sociedade democrática em geral - que supõe a livre circulação de idéias e de obras do espírito.

Neste sentido, devemos levar em conta não somente os direitos patrimoniais relativos à criação intelectual dos autores, mas também a própria função social da propriedade - instituto do ordenamento jurídico brasileiro que determina que, grosso modo, toda propriedade deve atender não só aos interesses dos proprietários, mas também aos da coletividade – a qual recai também sobre a propriedade intelectual impondo limites aos direitos de exclusividade dos autores (Moraes, 2006, p.260-261). Logo, os direitos autorais têm imbricações não só em aspectos econômicos bem como em direitos privados e coletivos.

5.4 - Modelos de licenciamento de obras

Em diversos países, o exercício dos direitos de propriedade intelectual e artística está determinado juridicamente. Assim, as nações dividem-se geralmente entre aquelas que seguem o modelo anglo-saxão, chamado *copyright*, ou o modelo francês, chamado “direito autoral”.

O sistema de *copyright* a princípio volta-se mais para os produtores com os quais os artistas realizam contratos. Nele, o direito está mais voltado para proteger as editoras e as produtoras. Já no sistema de direito autoral, o direito preocupa-se mais com a pessoa física do autor ou seus herdeiros (Tolila, 2007:60). Poderíamos dizer então que a diferença básica entre os dois modelos constitui-se no foco de sua proteção jurídica.

No modelo *copyright* protege-se o objeto do direito, a obra ou produto cultural e sua exploração econômica. No modelo de direito autoral protege-se a pessoa do direito, o autor ou o artista em si. Tal diferença se faz presente inclusive nas nomenclaturas dos dois conceitos, visto que *copyright* significa direito à cópia (ou reprodução) e direito autoral significa direito do autor. Segundo Gaudrat (2006, *apud* Tolila, 2007, p.60) “o direito autoral francês é uma propriedade intelectual engendrada pelo ato criativo. O *copyright* americano é um monopólio legal concedido a um investidor para que ele prospere a salvo da concorrência.”

Em seu livro, Lawrence Lessig defende o equilíbrio entre os direitos de propriedade dos autores sobre suas obras e a liberdade de criatividade e de expressão.

O projeto *Creative Commons*²⁷, do qual Lessig é presidente, propõe um novo modelo de licenciamento na tentativa de equilibrar direitos de propriedade intelectual e direito ao acesso à cultura, à informação e à criação (a partir de obras preexistentes).

Pouco conhecido, mas já difundido mundialmente, o projeto propõe licenças que possam acompanhar as novas necessidades de adaptação do Direito Autoral frente à revolução digital da atualidade. Conforme a seguinte definição que encontramos no site²⁸ de domínio brasileiro do projeto:

“O *Creative Commons* disponibiliza licenças que abrangem um espectro de possibilidades entre a proibição total dos usos sobre uma obra - todos os direitos reservados - e o domínio público - nenhum direito reservado. Nossas licenças ajudam você a manter seu direito autoral

²⁷ O *Creative Commons* é um projeto sem fins lucrativos que disponibiliza licenças flexíveis para obras intelectuais.

²⁸ http://www.creativecommons.org.br/index.php?option=com_content&task=view&id=21&Itemid=33

ao mesmo tempo em que permite certos usos de sua obra - um licenciamento com "alguns direitos reservados"²⁹.

Atualmente, o direito autoral impede automaticamente a reprodução de materiais produzidos para quaisquer fins sem a devida autorização do autor, dificultando o uso de dados para fins não comerciais e também a disseminação das informações. Com o modelo de licenciamento proposto pelo *Creative Commons*, o artista ao registrar sua obra pode escolher se deseja que o uso de sua obra tenha todos, alguns ou nenhum direito reservado, favorecendo a escolha do próprio autor sobre o que pode ser feito ou não com a sua criação. Segundo Lawrence Lessig (2004 p. xiv):

“Uma cultura livre apóia e protege os criadores e inovadores. Ela faz isso diretamente garantindo direitos sobre a propriedade intelectual. Mas ela o faz também indiretamente limitando o alcance de tais direitos, garantindo que os futuros criadores e inovadores mantenham-se o mais livre possível dos controles do passado. Uma cultura livre não é uma cultura sem propriedade, da mesma forma que um mercado livre não é um mercado aonde tudo é liberado. O oposto de uma cultura livre é uma “cultura da permissão” — uma cultura na qual os criadores podem criar apenas com a permissão dos poderosos ou dos criadores do passado.”

No entanto, apesar de iniciativas como o *Creative Commons*, o equilíbrio ainda não foi encontrado. Este debate polêmico está longe de encontrar o seu fim, e nele figuram opiniões extremamente diferentes como as daqueles que são favoráveis ao controle total e dos que são favoráveis à que não mais se exerça nenhum tipo de controle.

5.4.1 - Licenciamento de obras no Brasil

No Brasil, criamos a Lei Autoral Brasileira tendo como base o modelo francês de direito autoral citado anteriormente. No entanto, nossa legislação encontra-se anacrônica frente às mudanças e novas práticas sociais que vêm se desenvolvendo no campo da cultura em razão das novas tecnologias digitais.

²⁹ http://www.creativecommons.org.br/index.php?option=com_content&task=view&id=22&Itemid=35

A última alteração já ultrapassa os dez anos e são muitas as insatisfações com o modelo atual. Autores não se sentem protegidos nem bem remunerados, investidores sentem-se inseguros, juridicamente, em contratos envolvendo obras existentes no ambiente digital (o que desestimula os investimentos na área) e a sociedade democrática brasileira reclama da judicialização excessiva que impede usos legítimos e ameaça o acesso à cultura.

Procurando encontrar um modelo que se adaptasse melhor à nova realidade brasileira, em 2007, o Ministério da Cultura (MinC) durante a gestão do ex-ministro Gilberto Gil, promoveu o Fórum Nacional de Direito Autoral, como meio de dialogar com a sociedade civil sobre o dispositivo legal que regula os direitos autorais e buscar recursos para a formulação de políticas para o setor.

Segundo informações contidas na Cartilha sobre a modernização da Lei de Direito Autoral³⁰ elaborada pelo MinC, praticamente todos os diversos segmentos envolvidos com o tema foram convocados para a discussão, tendo sido realizadas oitenta reuniões além de oito seminários em três regiões do país ao longo de dois anos.

Participaram ainda através da *web* um número de 10 mil pessoas que acompanharam e opinaram nos debates que foram todos transmitidos via internet. Por meio desta iniciativa, foram ouvidos autores, investidores, usuários e consumidores que tiveram suas críticas e sugestões colhidas. Finalizado o Fórum, nos últimos meses de 2009 iniciou-se então o processo de elaboração da proposta de revisão da Lei de Direitos Autorais a qual, ao ser concluída, foi submetida à consulta pública em 2010.

A consulta teve como objetivo promover uma última participação e avaliação de todos os interessados na matéria, os quais puderam enviar suas contribuições e críticas para os ajustes finais do anteprojeto até meados de 2010 para que, após passar pelo Poder Executivo, o texto final fosse encaminhado ao Congresso. No entanto, finalizado o texto e encaminhado à Casa do Poder Executivo no final de 2010, o conteúdo ainda recebia muitas críticas e questionamentos, demonstrando a falta de consenso sobre o assunto. Com a transição dos governos Lula e Dilma, a pasta foi assumida por uma nova equipe comandada pela nova ministra Ana de Hollanda a qual pediu de volta o projeto da revisão da lei de direito autoral que foi reencaminhado ao MinC para conhecimento seu e de seus colegas de gestão. Diante das controvérsias ainda geradas pelo assunto, a ministra decidiu reabrir o prazo para consulta

³⁰ Cartilha sobre Direito autoral elaborada pelo Ministério da Cultura. Disponível em: <<http://www.cultura.gov.br/consultadireitoautoral/wp-content/uploads/2010/07/cartilha-direito-autoral.pdf>> Acessado em 15 mar. 2011

pública, o qual terminou no último dia do mês de maio de 2011³¹. Na mesma semana iniciaram-se os debates sobre as contribuições apresentadas pela sociedade neste último período e sobre os pontos que precisam ser modificados. Feitas as ponderações sobre o assunto, o novo texto final consolidado será enviado em 15 de julho deste ano à Casa Civil e, posteriormente, ao Congresso Nacional para votação³².

5.5 - Os piratas digitais

O modo como a cultura é feita tem sido afetado pela internet e novas tecnologias digitais, apesar de nem sempre ser percebida por todos. Uma das transformações relacionadas a esta influencia da internet é que, pela primeira vez na história humana, a cultura não-comercial (aquela presente nas conversas entre amigos, no compartilhamento de gostos musicais, na contação de estórias dos avós a seus netos, etc.) tornou-se de fato um verdadeiro alvo de regulamentações jurídicas. Até então, a lei nunca teve especial preocupação com esta categoria de exercício cultural, tendo sido a cultura comercial (aquela que se constitui enquanto produto criativo com valor comercial, como por exemplo, os livros) o foco do controle jurídico.

Não havia interesse em fiscalizar práticas como gravar fitas, reencenar peças de teatro e compartilhar músicas, histórias e filmes. Com a internet, essa divisão entre o que é controlado e o que não é controlado foi transposto, no sentido de que, neste momento, as formas como as pessoas criam e compartilham cultura cotidianamente deixaram de ser ignoradas e passaram a ser também submetidas às normas legais (Lessig, 2004, p.8).

“A web tornou visíveis os acordos tácitos que possibilitaram a coexistência entre a cultura participativa e a cultura comercial durante boa parte do século 20. Ninguém se importava muito se você fizesse fotocópias de algumas histórias e as distribuísse dentro do seu fã-clubes. Ninguém se importava muito se você gravasse algumas músicas e desse a fita cassete de presente a um amigo. As corporações sabiam, abstratamente, que tais transações ocorriam em toda parte, mas não sabiam, concretamente, quem as praticava. E mesmo se soubessem, não iriam bater à porta das casas das pessoas à noite. Porém, à medida que essas transações saíram de seus recintos

³¹<http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/905456-minc-reabre-consulta-publica-para-projeto-de-direito-autoral.shtml>

³² <http://www.cultura.gov.br/site/2011/04/20/ultima-fase-da-revisao-da-lda/>

fechados, passaram a representar uma ameaça pública e visível ao controle absoluto que as indústrias culturais mantinham sobre sua propriedade intelectual.” (JENKINS, 2009, p.194)

Essa mudança é justificada como sendo medida protetora aos direitos dos artistas conforme argumentam os investidores na intenção de induzir os legisladores a usarem a lei a favor de seus interesses. Buscando legitimizar este discurso, os grupos econômicos que detêm os direitos de propriedade sobre as criações intelectuais, utilizam-se frequentemente do argumento “defesa da cultura” como pretexto para que sejam tomadas medidas cada vez mais repressivas contra os “piratas”. No entanto, tal protecionismo está verdadeiramente voltado para as corporações e seus negócios que estão agora ameaçados pelas ferramentas que a internet oferece e que possibilitam mudanças na forma como a cultura é feita e compartilhada tanto dentro do âmbito da cultura comercial quanto da não-comercial. Conforme indica José Oliveira Ascensão (2002, p.130-132) “O que está mal não é a proteção do investimento; é a hipocrisia do discurso autoralista contemporâneo. Invoca-se Beethoven, para tudo reverter afinal para Bill Gates”.

No entanto, apesar de os ferozes defensores do direito de propriedade intelectual incluírem na mesma classe a cópia privada e a cópia para fins comerciais, exigindo medidas repressivas cada vez mais severas a quem se atreve a copiar algum conteúdo, é necessário tratar a questão com um pouco mais de cuidado. Segundo Paul Tolila (2007, p. 62), “os piratas’ não são todos equivalentes, nem no impacto econômico nem em significações sociais”. Não se pode tratar da mesma forma quem faz uma única cópia para uso próprio e dali não pretende retirar nenhum tipo de vantagem econômica daqueles que copiam obras para vender. Nivelar juridicamente e submeter às mesmas punições um usuário que faz cópias de CDS para ouvir em seu quarto ou junto a seus amigos, a bandidos que vivem da exploração ilegal do trabalho intelectual alheio e que estão muitas vezes envolvidos com crimes ainda mais complexos, parece no mínimo insensato para não dizer antiético.

Contudo, para representantes de instituições como a poderosa Federação Internacional Fonográfica (*International Federation of Phonography Industry - IFPI*), agrupar usuários que fazem downloads de músicas para uso próprio e bandidos que fazem parte de esquemas mafiosos de reprodução e venda ilegais de material protegido por direitos autorais parece ser a posição certa a ser adotada. Em evento realizado no ano de 2006 no Copacabana Palace, o então presidente da IFPI reuniu jornalistas e declarou que jovens na faixa etária entre 15 e 24 anos se tornariam alvo de processos por violação ao copyright ao

fazerem compartilhamento ilegal de músicas na internet. Segundo dados da agência Reuters John Kennedy disse: “(...) eles estão roubando nossas músicas. O que eles fazem não é diferente de entrar em uma loja e roubar um CD”³³.

Apesar de os internautas brasileiros já virem a algum tempo recebendo avisos (a coletiva no Copacabana Palace foi em 2006) e ameaças das grandes corporações ligadas às indústrias culturais como o dado por John Kennedy, o problema gerado pela cópia privada (física e virtual) e sem fins lucrativos pertence essencialmente aos países ricos. Isto porque para a própria confecção da cópia, é necessário uma base instalada com equipamentos suficientes de leitura e gravação. Além disso, com a popularização das tecnologias digitais e da banda larga na internet, esta questão alcançou dimensão ainda maior (TOLILA, 2007, p.64). Já a pirataria “em bando organizado”, como denominada por Paul Tolila em seu livro “Cultura e economia – problemas, hipóteses, pistas”, objetiva o lucro através da venda de cópias ilegais de CDS e DVS. No Brasil, já encontramos os dois tipos de pirataria anteriormente citados, no entanto, a prática de copiar on-line ou fisicamente para uso próprio obras literárias e audiovisuais ainda é problema menor em relação ao consumo de CDS e DVDS ilegais produzidos e comercializados por quadrilhas ligadas ao crime organizado. Isto se dá porque apesar de ter havido no Brasil um aumento expressivo do número de pessoas que utilizam a internet, grande parte ainda continua excluída digitalmente³⁴ dificultando que essa camada excluída faça *downloads* de arquivos e produza suas cópias físicas ou digitais privadas. O público recorre então aos produtos pirateados que têm preço bem mais abaixo que os dos produtos legalizados, custando a metade ou até menos da metade do valor do produto original. Este tipo de compra é consciente e intencional, pois os consumidores sabem que estão comprando material pirateado, sendo o público jovem o maior adepto desta prática.³⁵

³³

Artigo

disponível

em:<<http://www.culturalivre.org.br/wp/pt/2006/10/19/a-industria-fonografica-e-o-marketing-do-medo>>.

Acessado em 07 jun. 2011

³⁴ “Os dados da recente Pesquisa TIC Domicílios 2009 revelam que, embora tenha havido um crescimento no uso da Internet junto à população mais pobre, ela continua concentrada nas classes mais abastadas, as quais desfrutam percentuais de acesso semelhantes aos verificados em países desenvolvidos. Das pessoas pertencentes à classe A e B ouvidas no levantamento, 85% e 72% respectivamente utilizaram a Internet nos últimos 3 meses. Apesar de ter ocorrido um incremento da participação da Internet na Classe C do país, que passou de 38% em 2008 para 42% no ano seguinte, é expressiva a diferença de uso da Internet nessa classe social, em comparação com as classes A e B. Já as classes D e E permanecem excluídas da sociedade da informação, já que apenas 17% das pessoas consultadas utilizam a Internet” (SANTANA, Rogério, p.53).

³⁵ Informações da pesquisa http://www.ids.org.br/files/20051213_Consumo_de_Produtos_Pirateados.pdf pag 4

CAPITULO VI

EM BUSCA DO EQUILÍBRIO PERDIDO

6.1 A ética como norte

Neste capítulo, descreveremos algumas iniciativas que têm como objetivo apontar um caminho de equilíbrio entre propriedade intelectual e direito de acesso à cultura, em vista dos problemas ético-legais surgidos com o desenvolvimento e popularização das tecnologias digitais. Para isso, faremos uma análise da problemática utilizando a ética como diretriz. Apresentaremos ainda algumas soluções já experimentadas por diferentes países e como têm sido seus resultados ao longo do tempo a fim de nos aproximarmos mais da realidade e fugirmos do senso comum.

Quando nascemos, somos como papel em branco a ser escrito, contamos somente com nossos instintos animal e de sobrevivência. Mas é através da convivência com o outro que passamos a participar da cultura e aprendermos como devemos nos portar na vida em comunidade. É com a inserção na cultura que vamos nos humanizando e trabalhando o equilíbrio entre nossa natureza animal e valores morais e éticos que nos são transmitidos. Mas afinal o que seria a ética? Essa não é uma definição fácil de alcançar e, conforme explicita Álvaro L. M. Valls em seu livro “O que é ética” (1994, p.7): “A ética é daquelas coisas que todo mundo sabe o que são, mas que não são fáceis de explicar, quando alguém pergunta”.

Ética, segundo o dicionário Houaiss, pode ser definida como: “1. conjunto de preceitos sobre o que é moralmente certo ou errado 2. Parte da filosofia dedicada aos princípios que orientam o comportamento humano.” Em relação à origem da palavra, o professor de filosofia Vanderlei de Barros Rosas esclarece: “Etimologicamente falando, ética vem do grego ‘ethos’, e tem seu correlato no latim ‘morale’, com o mesmo significado: conduta, ou relativo aos costumes. Podemos concluir que, etimologicamente, ética e moral são palavras sinônimas.”³⁶ Tal correspondência entre os termos se apresenta, até hoje, como podemos perceber diante da conceituação da palavra moral, no dicionário Houaiss (2009): “conjunto de regras de conduta desejáveis num grupo social”. Nesse sentido, novos hábitos e valores vêm sendo gerados no seio da sociedade em decorrência do desenvolvimento das tecnologias digitais e pela liberdade que estas conferem aos usuários, contribuindo para a contestação de valores e regras

³⁶ <http://www.mundodosfilosofos.com.br/vanderlei18.htm>.

sociais predeterminadas. Conforme explicita Irati Antônio (1998, p.191), estamos vivenciando “(...) a invenção de novos códigos de conduta e de comunicação (o indivíduo que é excluído pelo macrosistema ou pelos mais variados sistemas de produção sente-se desobrigado a cumprir qualquer compromisso ou contrato social predefinido)”. Tal processo tem como desdobramento a gradual modificação do que até então se entendia por comportamento justo, ético e moral.

Aqui, adotaremos o conceito de ética segundo Aristóteles em seu livro *Ética a Nicômaco* (1965, p.61), como um conjunto:

“(...) das virtudes, algumas chamo dianoéticas e outras éticas: dianoéticas³⁷, a sapiência e a inteligência e a prudência; éticas, a liberalidade e a temperança. Quando de fato falamos dos costumes de alguém, não dizemos ser sábio ou inteligente, mas sim brando de ânimo ou temperante;”

Para Aristóteles, através da ética o ser humano é conduzido à felicidade³⁸ sendo a conduta humana virtuosa e moral o caminho para o bem individual e também de toda a sociedade. Dessa forma, visando o bem comum, torna-se essencial que todas as atividades e atos humanos tenham a ética como parâmetro norteador. Tendo isto em vista, juntamo-nos a Álvaro L.M. Valls (1994, p.9) ao indagar se “num país capitalista, o princípio do lucro poderia ou deveria situar-se acima ou abaixo das leis da ética.” Esta discussão se encaixa perfeitamente em nosso momento atual, em que temos de um lado a popularização das tecnologias digitais e da internet permitindo a democratização do acesso à cultura como nunca foi possível antes e, do outro, o espírito capitalista dos detentores dos direitos sobre as obras artísticas que tentam manter o caráter absoluto de tais direitos a fim de defender ferrenhamente sua exclusividade e lucro. Para isso, demandam do Poder Público medidas repressivas cada vez mais rigorosas e reivindicam que o comportamento dos internautas que acessam as obras disponíveis na internet, fazem cópias privadas para uso pessoal ou criam novas obras criativamente inspiradas em outras,³⁹ seja considerada equivalente ao dos bandos

³⁷ Virtudes dianoéticas são aquelas relacionadas à inteligência humana (qualidades intelectuais) e que podem ser aprimoradas através de ensinamentos.

³⁸ Felicidade para Aristóteles consiste em viver conforme à virtude. Para o filósofo grego, a felicidade não está relacionada à fortuna, divertimentos, prazeres ou honras, mas sim a uma vida repleta de pensamentos e ações virtuosas. Deve-se levar em conta que virtude para o filósofo grego é o meio-termo entre atos extremos caracterizados pelo excesso ou pela falta.

³⁹ Este é o caso por exemplo da técnica musical denominada “sampleagem” (relembremos o *sample* que já comentamos anteriormente) muito utilizada na criação de músicas eletrônicas. Extrai-se algum trecho de uma gravação musical e utiliza-se este trecho na construção de uma nova música com tema totalmente novo e diferente.

mafiosos que lucram com a pirataria. No entanto, a criatividade e a livre difusão de idéias não podem ficar à mercê de tais interesses particulares. É preciso levar em conta a função social da propriedade intelectual,⁴⁰ que deve colocar limites aos direitos privados em favor da coletividade, pois tais direitos, ainda que protegidos juridicamente, não são absolutos. Deve-se também proteger o acesso da coletividade à cultura.

A procura pelo equilíbrio entre os dois extremos, conforme ensina Sócrates, parece ser o melhor caminho. Quando alguém se utiliza de conhecimentos das ciências jurídicas ou políticas para justificar a não remuneração do autor pela reprodução e utilização de suas obras, a ética foi seriamente ferida. Da mesma forma, quando se pretende retirar da sociedade a possibilidade de ter melhores condições de acesso e fruição ao produto cultural para manter a situação vantajosa, tradicional de grupos econômicos que visam somente o seu lucro, também estamos sendo antiéticos. Parece então, que o melhor caminho seria procurar harmonizar interesses coletivos e interesses privados. Porém, como? A seguir, falaremos sobre algumas soluções que têm sido discutidas em diversos locais do mundo.

6.2 - Alternativas para arrecadação de valores referentes a direitos autorais

A busca por um modelo eficiente e claro de arrecadação e distribuição dos valores, relacionados à propriedade intelectual, ainda movimenta muitas discussões em todo o mundo. No Brasil, grandes são as insatisfações dos criadores no tocante à clareza na arrecadação e distribuição dos seus direitos feitos por editoras, gravadoras e associações de gestão coletiva. As maiores queixas referem-se ao sistema do Escritório Central de Arrecadação e Distribuição (ECAD), instituição privada responsável por fiscalizar a execução pública de obras musicais, cobrar aos usuários das músicas e fazer a distribuição dos valores para os detentores dos direitos autorais.

O jurista Ronaldo Lemos em seu livro intitulado "Direito, Tecnologia e Cultura" editado em 2005 pela Editora FGV (mas colocado à disposição para download na internet sob uma licença *creative commons*) expõe alguns modelos alternativos de arrecadação. O primeiro deles sugere o aumento no valor pago de imposto de renda por ano e por família, pois dessa forma não haveria impacto sobre o valor dos produtos em questão e, conseqüentemente, seu

⁴⁰ A Constituição Federal prevê, em seu art. 5, incisos XXII e XXIII, que é garantido o direito de propriedade, devendo esta atender a sua função social. Assim, ainda que seja um direito individual fundamental, este deve ser exercido em consonância com o interesse público e os desejos e necessidades sociais. Logo, a função social da propriedade intelectual atua como baliza para a delimitação dos direitos de autor os quais não podem ser entendidos como absolutos. Neste contexto, o Estado é responsável por defender os interesses da coletividade procurando equilibrar direitos públicos e privados.

consumo não seria afetado. Uma outra opção seria a tributação de bens (como equipamentos que permitem a cópia digital de músicas e filmes e as próprias mídias virgens) e serviços (como os provedores de acesso à internet e os sistemas de compartilhamento de arquivos). Para comprovar a possibilidade econômica de tal modelo, Lemos cita uma pesquisa realizada no ano de 2002 nos EUA:

“De acordo com os cálculos feitos, somente no ano de 2002, 2 bilhões de CDs em branco foram vendidos nos Estados Unidos. Se cada um fosse tributado em US\$ 0,50, só eles poderiam gerar uma receita de US\$ 1 bilhão. Além disso, os serviços de acesso à internet nos Estados Unidos geram US\$ 10,7 bilhões anualmente. Um pequeno percentual adicionado ao valor pago seria suficiente para obter o valor almejado de US\$ 2,5 bilhões, isto sem mencionar as receitas provenientes das outras fontes (equipamentos, sistemas de compartilhamento de arquivos etc.)” (Lemos 2005, p.179).

Um modelo parecido com este último já foi adotado pelo Canadá (Lemos, 2005, p.179) e nesse mesmo viés de ação, buscando compensar as perdas de receita pela criação artística, países como França, Alemanha, Grécia e Bélgica estabeleceram taxas pecuniárias pela cópia privada sobre mídias virgens (Tolila, 2007, p.64). Esta pequena contribuição é revertida automaticamente para os criadores, de forma a contrabalancear os prejuízos causados pelos downloads.

6.3 - Alternativas para a distribuição de valores referentes a direitos autorais

Já com relação à distribuição dos valores arrecadados, Lemos aponta algumas alternativas que têm sido pensadas ao redor do mundo. Porém, ele ressalta que antes que possa ser feito qualquer tipo de distribuição, é necessário que estejam cadastradas junto ao órgão competente. A partir daí podem ser analisadas algumas formas de realizar esta distribuição.

A primeira delas, criada por Peter Eckersley sugere o conceito de *virtual markets* “um misto de estatísticas de utilização obtidas dos usuários e um sistema de votação que seria aplicado” (Lemos, 2005, p.180). Nesse caso, os downloads que o internauta tivesse feito seriam contados e, caso o usuário desejasse, poderia ainda votar nas obras que foram de maior valor para ele recentemente. Poderia ainda demandar que seu computador sugerisse um voto,

o qual seria apresentado após a máquina ter processado dados estatísticos sobre suas preferências recentes (quais e-books passou mais tempo utilizando, quais músicas ela adicionou às suas listas de reprodução, etc.) podendo o usuário concordar com a sugestão do computador ou não. A informação então seria enviada pelo próprio sistema ao órgão competente que teria registrado quais artistas tiveram mais download e execução virtual de suas obras.

A segunda proposta denominada Blur/Baff apresentada por um grupo de artistas em uma conferência no ano de 2002 em Nova York também prevê um sistema de votação baseada nas preferências dos usuários. No entanto, há uma preocupação em não permitir que os artistas mais conhecidos fiquem com uma quantia exorbitante de recursos, para isso seria garantido um percentual mínimo que seria direcionado para produções musicais não-comerciais, bem como para a criação de um fundo de aposentadoria de artistas e remuneração de compositores.

Porém, a proposta que parece ser mais aceita é a que se utiliza de um sistema de estatísticas e amostragens baseadas nos conteúdos que cada indivíduo realmente fez uso. Muito parecido com o modelo já adotado pelas redes de TV.

“Por este sistema, o usuário teria um dispositivo de hardware ou software, a ser utilizado sempre que acessasse conteúdo em formato digital, que estabeleceria estatísticas de utilização de todo o conteúdo utilizado, independentemente da mídia, da forma ou do serviço pelo qual esse conteúdo fosse acessado.” (Lemos, 2005, p.181)

Existem, contudo, ressalvas sobre questões relacionadas à própria privacidade do usuário e também à possibilidade de distorções no sistema.

6.4 - Modelos de negócio aberto

Modelos de negócio aberto são aqueles que não dependem da remuneração proveniente de direitos de propriedade intelectual ou de direitos autorais. As obras estão liberadas para uso porque foram licenciadas sob uma licença *creative commons* ou porque faltam estruturas de propriedade intelectual na determinada conjuntura social que se encontram, o que gera o compartilhamento.

As principais características destes tipos de negócios são conforme a advogada Oona Castro escreveu no site Overmundo⁴¹: “a sustentabilidade econômica; flexibilização dos direitos de propriedade intelectual; horizontalização da cadeia de valor; ampliação do acesso à cultura; e contribuição da tecnologia para ampliação desse acesso.”

Uma pesquisa⁴² feita em parceria entre o Centro de Tecnologia e Sociedade da FGV⁴³ em parceria com o Projeto Open business⁴⁴ analisou o cenário de modelos de negócios abertos na América Latina. Foram pesquisadas iniciativas no Brasil, Colômbia, Argentina, México e Nigéria. A seguir falaremos de dois modelos de negócio aberto analisados pela pesquisa. Um deles existente no norte do Brasil - criado em torno do gênero musical denominado tecnobrega – e, o outro existente na Nigéria – em função da indústria de cinema nigeriana.

6.4.1 - A experiência brasileira do tecnobrega

A análise feita sobre o mercado cultural de música tecnobrega em Belém do Pará trouxe descobertas importantes sobre a forma inovadora como foi feita a organização econômica daquele mercado de bens culturais. Este se desenvolveu criativamente, baseado nas próprias tecnologias digitais e no poder aquisitivo da maioria de seu público.

Como sabemos, em países em desenvolvimento como o Brasil, muitas pessoas não possuem recursos para comprar produtos originais com os preços praticados pelas indústrias culturais monopolistas. Dessa forma, atraídos pelos preços baixos e também pela maior quantidade de faixas musicais que vêm em um mesmo CD pirata – devido às músicas serem gravadas em formato MP3 -, o público recorre aos produtos ilegais, apontados pela indústria fonográfica e alguns artistas, como os grandes culpados por sua perda de receita.

⁴¹ <http://www.overmundo.com.br/overblog/cultura-livre-negocios-abertos>

⁴² Pesquisa disponível para download em <<http://www.overmundo.com.br/banco/pesquisa-fgv-cultura-livre-negocios-abertos-do-tecnobrega-ao-cinema-nigeriano>> Acessado em 03 mai. 2011.

⁴³ <http://diretorio.fgv.br/cts/>

⁴⁴ <http://www.openbusiness.cc/>

No entanto, em Belém do Pará, o comércio informal de CDs e DVDs piratas se tornou o principal meio de difusão e propagação das músicas, se incorporando à própria indústria cultural local, a qual trabalha baseada em baixos custos de produção. Os artistas não trabalham com os selos de gravadoras tradicionais e os produtores são em sua maioria independentes, trabalhando em estúdios caseiros (possibilitados pela popularização dos computadores).

A principal fonte de renda dos artistas é proveniente de shows em festas de aparelhagens e casas de show, e não da arrecadação de remuneração proveniente de direitos autorais ou da venda de CDs (mesmo existindo a venda de CDs e DVDs durante os shows). Isto acontece porque os artistas para chegarem a ser convidados para realizarem as apresentações ao vivo precisam, antes disso, abrirem mão dos direitos de exclusividade sobre sua obra, já que os convites só vêm quando as músicas já estão conhecidas. Sendo assim, eles mesmos colocam suas obras no mercado informal, para que suas músicas sejam divulgadas e executadas no maior número de lugares possível.

Outra característica curiosa desse modelo de negócio criado na cena tecnobrega do norte do Brasil é que muitos artistas conhecidos não possuem discos gravados. Isto acontece porque antes de gravar seu próprio disco, o artista deve lançar suas músicas em coletâneas produzidas por DJs de estúdio, as quais são vendidas no mercado informal. Posteriormente, já com algumas músicas tendo virado sucesso, o artista então produz o seu disco com as músicas de sucesso e algumas novas, ou seja, ocorre exatamente o inverso do mercado formal.

Dessa forma, nesse modelo de negócio ganham artistas, produtores independentes, vendedores de aparelhos – com os quais são feitas as festas de aparelhagem - e comerciantes formais e informais das obras. Além disso, o problema da arrecadação e posterior distribuição entre os artistas dos valores referentes a direitos autorais é superado, pois cada um recebe de forma direta, os valores correspondentes ao seu serviço. Conforme está escrito no texto da própria pesquisa:

“Mais do que um gênero musical, o tecnobrega criou um novo modelo de negócio para a produção musical. (...) As periferias locais estão se apropriando das novas tecnologias para criar suas próprias redes de produção, distribuição e consumo de cultura. Vale ressaltar que, essas redes emergentes da periferia, se dão a despeito de todo e qualquer incentivo advindo dos direitos de propriedade intelectual. Essa situação deflagra uma tensão entre a legalidade e a ilegalidade, assim como entre a formalidade e a informalidade.”

6.4.2 - A experiência nigeriana de Nollywood

Nos anos 90, a indústria nigeriana de cinema teve um curioso início em meio a condições adversas para seu surgimento. Com a desvalorização da moeda corrente nigeriana, o órgão responsável por comprar os filmes ficou impossibilitado de adquirir as produções internacionais. Os cinemas foram fechados e diminuiu ainda mais o pequeno número de alternativas de entretenimento. Naquela época, o acesso à tecnologias digitais ainda era muito escasso e a tecnologia dos gravadores de VCR se tornaram a grande novidade.

A partir daí, munidos de seus gravadores de VCR, a população começou a gravar e assistir seus vídeos caseiros. Um comerciante do país, aproveitando-se que tinha recebido uma grande quantidade de fitas VHS teve então uma idéia para aumentar o seu lucro: colocaria conteúdo nas fitas para depois vendê-las. Para isso, o invés de copiar ilegalmente os filmes de Hollywood, resolveu ele mesmo fazer um filme denominado *Living in Bondage* o qual vendeu quase 800 mil cópias. Atualmente, o número de filmes feitos pela indústria nigeriana de filmes ultrapassa os números de produção de Hollywood e de Bollywood. Atualmente feitos em sua maioria em vídeo digital, os filmes de baixo custo de produção (variando entre 15 a 100 mil dólares) são distribuídos para o mercado doméstico em DVDs ou VHSs a preços muito baixos (aproximadamente três dólares americanos, cada um, na época em que a pesquisa foi feita) e são fornecidos aos vendedores de rua pela própria indústria.

O fato de serem vendidos a preço baixo não impede a existência de um mercado de filmes pirateados, mas a venda de produtos ilegais representa apenas uma pequena fatia do comércio. Isto porque os preços da indústria formal são competitivos com o preço dos filmes pirateados e, portanto, para os consumidores não faz diferença comprar o produto ilegal ou não. Dessa forma, a atividade da indústria formal não é afetada pela venda de produtos piratas os quais, cumprem ainda um importante papel na distribuição de filmes para o exterior, já que a indústria legalizada não tem condições de suprir todos os países da África com seus produtos.

Vale ressaltar, que o mercado ilegal de obras pôde ser construído e encontrar seu lugar em meio ao cenário da indústria cinematográfica da Nigéria, também devido à fraca aplicabilidade das leis de propriedade intelectual do país. Dessa forma, mesmo sendo proibido, continuaram as reproduções ilegais das obras e a sua distribuição.

Em 2006, Nollywood, como é denominada a indústria Nigeriana de cinema foi considerada, segundo importantes veículos de comunicação, a segunda fonte de empregos do país, empregando mais de 1 milhão de pessoas, ficando atrás somente da agricultura. Os

rendimentos da atividade foram estimados em aproximadamente 200 milhões de dólares americanos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Creio que a palavra conclusão não seja a melhor a ser utilizada neste momento. Talvez fosse mais adequado usar a palavra perspectiva que, ao mesmo tempo em que denota um ponto de vista pessoal, também nos fala de esperanças, expectativas.

Como pessoa, a escolha deste tema me fez ir um pouco mais a fundo na minha própria vida, me fez repensar hábitos, já tão internalizados no meu cotidiano - como ouvir músicas no computador, baixar livros, copiar imagens e vídeos que são do meu interesse – que de certa forma, passavam despercebidos quanto à toda problemática em que estão envolvidos.

Como futura produtora cultural, as intensas leituras e discussões sobre o tema contribuíram para a construção de uma imagem mais madura do momento por que passa a indústria cultural. Além disso, pude conhecer mais a fundo, iniciativas que, de formas inovadoras, têm conseguido manter ativas e rentáveis seus mercados de produção e consumo de bens culturais.

O que pude perceber é que as transformações por que vem passando a produção cultural ultimamente, estão baseadas não somente na introdução de novas tecnologias de comunicação e reprodução mas, principalmente, em um novo modo de viver, pensar e valorar algumas ações humanas.

Paradigmas que eram, até então, “indestrutíveis”, como a própria indústria cultural, e o direito autoral como principal forma de remuneração e incentivo à criação artística, estão sendo enfraquecidos. Dessa forma, parece-me que aos poucos todas as formas de monopólio cultural, bem como os pensamentos hegemônicos irão sendo derrubados dando lugar a uma infinidade de manifestações e modos de fazer diferentes.

É neste contexto que o novo perfil do consumidor de cultura – que já se habituou a fazer downloads e compartilhar arquivos através da internet - entra em choque com o modelo de controle do acesso à cultura baseado em leis que não acompanham as mudanças de hábitos e valores da sociedade a que se destinam.

Do meu ponto de vista, neste ambiente inédito, que resulta da abrangência das novas redes de comunicação nas esferas social e cultural da vida humana, é praticamente inevitável a necessidade de adaptação de velhos processos e institutos, se não quiserem ser atropelados pelo fenômeno da digitalização. Afinal de contas, as expectativas sempre foram boas para aqueles que procuraram nadar com a correnteza e não contra ela.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W.; HORKENHEIMER, Max. **A indústria cultural. O iluminismo como mistificação de massas**, in T. LIMA, Luís Costa, *Teoria da cultura de Massa*, São Paulo, Paz e terra, 1990.

_____. **O Iluminismo como mistificação das massas**. In: ALMEIDA, Jorge. M. B. de (org.). *Indústria cultural e sociedade*. São Paulo: Paz e Terra, 2009. Disponível em: <http://carloscouto.weebly.com/uploads/5/6/7/4/5674703/industria_cultural_e_sociedade_-_theodor_adorno.pdf>. Acessado em 15 mai. 2011.

ASCENÇÃO, José Oliveira. **Direito da Internet e da Sociedade da Informação**. Rio de Janeiro: Forense, 2002.

ARISTÓTELES. **A ética**. Trad. Cássio M. Fonseca. Rio de Janeiro: Tecnoprint gráfica editora, 1965.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica**. Coleção Os Pensadores. São Paulo: Abril Cultural, 1980.

BOSI, Alfredo. **Cultura brasileira e culturas brasileiras** in *Dialética da colonização*. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

BURKE, P.; BRIGGS, A. **Uma história social da mídia. De Gutenberg à Internet**. 2ª edição revista e ampliada, Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editores, 2006.

_____. **Cultura popular na Idade Moderna**. 2ª edição, São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

CHAUÍ, Marilena. **Cidadania cultural: o direito à cultura**. 1ª edição, São Paulo: Editora Perseu Abramo, 2001.

Constituição da República Federativa do Brasil de 1988.

DE MARCHI, Leonardo. **A Angústia do Formato: uma História dos Formatos Fonográficos**. *E-compós*. Belo Horizonte, v.2, 2005.

Disponível em: <<http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/view/29/30>>. Acessado em 20 jun. 2011.

DOMINGUES, José Maurício. **Teorias sociológicas no século XX**. 3ª edição, Rio de Janeiro: Civilização brasileira, 2008.

FONSECA, Virgínia Pradelina da S. **Indústrias culturais e capitalismo no Brasil**. *Em questão*. Porto Alegre, n.2, v.9, p.309-326, jul./dez. 2003.

Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/EmQuestao/article/view/76/36>> Acessado em 28 jun 2011.

GEERTZ, C. **O saber local. Novos ensaios sobre antropologia interpretativa**. 4ª edição, Petrópolis: Editora Vozes, 2001.

GERBASE, Carlos. **Enxugando gelo: pirataria e direitos autorais de obras audiovisuais na era das redes**. *E-compós*. Belo Horizonte, v.10, 2007.

Disponível em: <<http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/view/193/194>> . Acessado em 20 jun. 2011.

GOMES DE OLIVEIRA POLO, M. **Vendendo vinho sem garrafas: as novas tecnologias na fruição do produto cultural**. 2009. 72 f. Monografia (Graduação em Produção Cultural). Instituto de Artes e Comunicação Social, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2009.

GIL, Gilberto. **Discurso da aula magna ministrada na USP em 2004**. Disponível em <<http://linhadotempo.culturadigital.org.br/2010/11/08/discurso-de-gilberto-gil-em-aula-magna-da-usp/>>. Acessado em: 05 mai. 2011

GIL, Gilberto. **A importância dos direitos autorais**. 2007. Disponível em: <http://www.gilbertogil.com.br/sec_texto.php?id=154&page=1&id_type=3>. Acessado em 01 jun 2011

HENRY, Jenkins. **Cultura da convergência**. Trad.: Susana Alexandria. 2ª edição, São Paulo : Editora Aleph, 2009.

HOBBSAWM, E. **A era das revoluções**. 1789-1848. 2ª edição, Rio de Janeiro, 1979.

_____ **A era do capital**. 1848-1875. 3ª edição, Rio de Janeiro, 1982.

HOUAISS, Antônio.; VILLAR, Mauro S. **Minidicionário Houaiss da língua portuguesa**. 3ª edição rev. e aum., Rio de Janeiro: Objetiva, 2009. 992 p.

IRATI, Antonio. **Autoria e cultura na pós-modernidade**. Ci. Inf., Brasília, v. 27, n. 2, p. 189-192, maio/ago. 1998. Disponível em: <www.scielo.br/pdf/ci/v27n2/irati.pdf>. Acessado em 01 jul. 2011.

KUCINSKI, Bernardo. **Jornalismo na era virtual**. Ensaio sobre o colapso da razão ética. UNESP: São Paulo, 2005.

LAFER, Celso. **JK e o Programa de Metas (1956-1961): processo de planejamento e sistema político no Brasil**. Trad. Maria Victoria Benevides. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2002.

LARAIA, R. B. Cultura. **Um Conceito Antropológico**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

LEMOS, André. **Cibercultura. Alguns pontos para entender a nossa época**. In: LEMOS, André; CUNHA, Paulo (orgs.). Olhares sobre a cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2003. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/2620279/cibercultura>>. Acessado em 21 nov. 2010

LEMOS, Ronaldo. **Direito, Tecnologia e Cultura**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2005. E-book disponível em: <<http://www.overmundo.com.br/banco/livro-direito-tecnologia-e-cultura-ronaldo-lemos>>. Acessado em: 01 mai. 2011.

LESSIG, Lawrence. **Cultura livre: como a mídia usa a tecnologia e a lei para barrar a criação cultural e controlar a criatividade.** E-book disponível em: <<http://www.rau-tu.unicamp.br/nou-rau/softwarelivre/document/?view=144>>. Acessado em 10 de jan. 2011.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias intelectuais.**

Disponível em:< <http://www.faced.ufba.br/~edc287/t01/textos/02levy.htm>>. Acessado em 01 mai. 2011.

_____. **Cibercultura.** Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

_____. **Conferência Inteligências Coletivas:entrevista.** [29 de agosto, 2002]. São Paulo:SESC SÃO PAULO.Disponível em:
<http://www.crmariocovas.sp.gov.br/esp_a.php?t=001 > Acessado em 03 jul. 2011.

MANSO, Eduardo J. Vieira. **O que é Direito Autoral.** São Paulo: Brasiliense, 1992.

MORAES, Rodrigo. **A função social da propriedade intelectual na era das novas tecnologias.** Direito Autoral. Brasília: Ministério da Cultura, 2006. 436p. (Coleção cadernos de políticas culturais, v. 1). Disponível em:
<<http://www.cultura.gov.br/site/wpcontent/uploads/2007/10/direitos-autorais.pdf>>. Acessado em 12 dez. 2010.

ORTIZ, Renato. **A moderna tradição brasileira.** 3ª reimpr. da 5ª edição, São Paulo: Editora Brasiliense, 2001.

PALAZZO, Henrique. **A indústria fonográfica e o marketing do medo.** Disponível em <<http://www.culturalivre.org.br/wp/pt/2006/10/19/a-industria-fonografica-e-o-marketing-do-medo>>. Acessado em 07 jun. 2011.

Pesquisa “Cultura Livre, Negócios Abertos”. Projeto de modelos de negócios abertos.
Coordenação geral: Ronaldo Lemos, OOna Castro, Hermano Viana, José Marcelo Zacchi.
Disponível em :<

<http://www.overmundo.com.br/banco/pesquisa-fgv-cultura-livre-negocios-abertos-do-tecnobrega-ao-cinema-nigeriano> > . Acessado em: 03 mai. 2011.

REIS, Rodrigo Galhano Tourinho. **Um panorama geral da convergência midiática**. Monografia de conclusão de curso do Curso de Mídia do Departamento de estudos Culturais e Mídia, orientado pelo professor Dr. Jose Maurício Saldanha Álvarez, Niterói, 2009.

RYBCZYNSKI, Witold. **Esperando o fim de semana**. Rio de Janeiro: Record, 2000.

SANTANA, Rogério. **Pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e da comunicação no Brasil: TIC domicílios e TIC empresas 2008**. Coordenação executiva e editorial: Alexandre F. Barbosa. Tradução: Karen Brito. São Paulo: CGI.br.

Disponível em:

<<http://op.ceptro.br/cgi-bin/indicadores-cgibr-2009?pais=brasil&estado=rj&academia=academia&age=de-25-a-34-nos&education=medio&purpose=pesquisa-academica>>. Acessado em: 01 jun. 2011.

SANTOS, J.L. **O que é cultura**. Coleção Primeiros passos. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987.

SILVA, Cicero Inácio da Silva. **Arte digital: uma cultura em processo de formação**. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL DO FÓRUM DA CULTURA DIGITAL, 1, 2009, São Paulo. *Relatório da curadoria de arte digital*. São Paulo: Cinemateca Brasileira, 2009. p. 4.

Disponível em : <<http://pt.scribd.com/doc/27825374/Arte-e-Tecnologia-Digital-no-Forum-da-Cultura-Digital-Brasileira>>. Acessado em: 11 fev. 2011

TOLILA, Paul. **Cultura e Economia: problemas, hipóteses, pistas**. Trad.: Celso M. Paciornik. 1ª edição, São Paulo: Editora Iluminuras, 2007.

VALLS, Álvaro L. M. **O que é ética**. 4ª edição. São Paulo: Brasiliense, 1994. (Coleção Primeiros Passos)

VITALIS, Aline. **A função social dos direitos autorais: uma perspectiva constitucional**

e os novos desafios da sociedade de informação. Direito Autoral. Brasília: Ministério da Cultura, 2006. 436p. (Coleção cadernos de políticas culturais, v. 1). Disponível em <<http://www.cultura.gov.br/site/wp-content/uploads/2007/10/direitos-autorais.pdf>>. Acessado em: 12 dez. 2010.

ZAMBONI, Silvio. **A pesquisa em arte: um paralelo entre arte e ciência.** 3ª edição rev., Campinas, SP: Autores associados, 2006. (Coleção Polêmicas do nosso tempo, 59)