

A “GUERRA DOS WAREZ” COMO DÁDIVA: UMA APROXIMAÇÃO ENTRE O COMPARTILHAMENTO DE ARQUIVOS E A ANTROPOLOGIA DE MARCEL MAUSS.

Autor: Leonardo Ribeiro da Cruz¹

A presente comunicação pretende apresentar uma parte específica do movimento de compartilhamento de arquivos na rede – especificamente a digitalização e primeira aparição nas redes de troca de arquivos – à luz da teoria da dádiva proposta por Marcel Mauss em *Ensaio sobre a Dádiva*. Buscaremos analisar tal movimento específico como uma relação de troca não-comercial de caráter agonístico, organizada por grupos *hackers* (chamados de *Wares Groups*) e organizada por uma normatividade específica, que visa estabelecer uma hierarquia de status entre os grupos buscando sempre a qualidade e a rapidez dos arquivos disponibilizados.

Palavras chave: Compartilhamento de arquivos; *Wares Groups*; P2P; Internet; Economia da Dádiva.

A prática de compartilhamento de arquivos inaugurou um novo paradigma de distribuição de produtos culturais. A logística dessa distribuição, que antes era monopolizada pelas indústrias que detinham as tecnologias de produção de seu suporte material, se transformou com o advento da digitalização e da comunicação em rede, podendo agora ser fomentada pelos usuários da Internet em um ambiente parcialmente independente de tais indústrias.

A digitalização consiste em transformar os produtos materiais em códigos binários, passíveis de serem transportados pelas redes informacionais. Através de programas simples de computador, que podem ser conseguidos de maneira simples e gratuita na Rede, é possível transformar todo o conteúdo de um CD em arquivos digitais, em vários formatos diferentes, sendo o *MP3*² o mais popular dentre eles. O mesmo pode ser feito com DVDs, CDs de *software*, programas de televisão, livros, revistas, etc, apenas diferenciando o programa e os equipamentos necessários (para filmes, necessita-se de um tocador de DVD; para livros e revistas, de um *scanner*; para programas de TV, de uma placa que receba sinais de TV no computador etc). O que

¹Doutorando em Sociologia pelo Programa de Pós-Graduação em Sociologia da UNICAMP e Pesquisador do Gpopai – Grupo de Pesquisa em Políticas Públicas para o Acesso à Informação. E-mail: leocruz.0@gmail.com

² Sigla para o algoritmo para padrão de compressão de áudio, mpeg-1 Audio-Layer 3, desenvolvido pela indústria alemã *Fraunhofer Schaltungen* em 1987. O MP3 foi o primeiro formato de áudio digital que digitalizava as músicas em um tamanho pequeno, capazes de serem transferidas na Internet. Sua técnica de compressão consiste em apagar, nas músicas, frequências de áudio que não são ouvidas pelo ouvido humano.

todos os programas e aparelhos têm em comum é que eles desmaterializam o conteúdo dos suportes materiais dos bens culturais, além de se tornarem cada vez mais baratos e acessíveis. Esses programas e aparelhos eletrônicos transformam o som e a imagem em arquivos digitais, que podem então ser lidos por qualquer computador ou aparelho apropriado e também copiados identicamente e irrestritamente, distribuídos, reorganizados e, principalmente, compartilhados na Rede.

Se por um lado os aparelhos e programas são responsáveis pela digitalização dos bens culturais, a Internet é a base técnica da distribuição dos conteúdos digitalizados. A capacidade da Rede de transmitir informações binárias para seus pontos interligados favorece a constante cópia desses arquivos de um computador para outro. A forma pela qual esses dados são distribuídos na Rede varia muito, dependendo de sua eficiência, popularidade, segurança, anonimato etc. Praticamente toda a forma de transferência e armazenamento de dados na Rede pode ser usada para compartilhar esses arquivos. Existem ambientes propícios para o compartilhamento de arquivos, construídos com essa intenção, como o caso das redes P2P, mas há também ambientes que são subvertidos, que sua criação não pressupunha a utilização para a troca de bens culturais restritos pelo direito autoral, como *blogs*, sites de relacionamento, programas de bate-papo, fóruns etc, mas que acabaram por ser apropriadas e utilizadas de outras formas.

A partir dessa estrutura de cópia, há o compartilhamento de quase todos os produtos culturais passíveis de digitalização, e que são chamados por usuários especializados de *warez*. Este termo surgiu a partir de comunidades *hacker* que desenvolviam métodos de burlar tecnologias de segurança de *softwares* proprietários entre as décadas de 1970 e 1990. Atualmente esse termo é usado para denominar a disponibilização de produtos culturais empreendida por de grupos organizados, que fazem uso das redes P2P, ou outros serviços de compartilhamento de arquivos, e se organizam entre um grande número de pessoas com interesses similares. Usualmente o termo se refere às práticas não comerciais de digitalização ou disponibilização de bens culturais.

Existem *warez* de diversos tipos e formas. Praticamente todos os *softwares* completos acompanhados de programas que permitem burlar tecnologias de acesso – como senhas ou chaves de segurança – são fornecidos em redes P2P ou em outros ambientes. Por ser um produto já digitalizado e de interesse comum entre os usuários de redes de computador, os *softwares*, assim como os *jogos eletrônicos*, foram os primeiros produtos cuja distribuição ilegal foi fomentada. Antes mesmo da popularização da

Internet, grupos de *hackers* já exploravam meios técnicos de quebra de sistemas de segurança dos programas fechados e disponibilizavam seus métodos ou resultados nas redes interligadas.

Músicas sejam talvez os produtos culturais mais compartilhados nas redes eletrônicas. Suas práticas de compartilhamento são um pouco mais recentes que os *softwares* ou os jogos eletrônicos, pois dependeram da evolução técnica da música digital (criação dos CDs), das técnicas de compressão de arquivos de áudio e das tecnologias de compartilhamento. Hoje, devido à popularização da banda larga, as músicas são disponibilizadas na maioria das vezes em álbuns completos, comprimidos em um único arquivo para facilitar a transferência. O compartilhamento de músicas, como veremos a seguir, foi o principal fator que motivou a popularização das redes P2P.

Livros, revistas, histórias em quadrinho e jornais – conhecidos na Internet como *eBooks* – são digitalizados através de *scanners* domésticos e transformados usualmente em arquivos *PDF*³ por meio de programas conhecidos como OCR⁴, que transformam a imagem das letras em arquivos de texto. Os livros talvez sejam os produtos culturais que mais sofrem modificações quando digitalizados. Há uma grande diferença entre ler um livro físico e no computador. Por demandar uma impressora e de gastos com tinta e papel, os *eBooks* são os produtos culturais compartilhados de menor custo/benefício.

Outros *warez* que comumente são compartilhados na Rede são as séries de TV e a produção de legendas para séries e filmes na Internet. As séries são digitalizadas normalmente através de placas de captura de sinais de TV analógica e digital. Há diversos jovens que, trabalhando colaborativamente em pequenas comunidades, produzem legendas gratuitas para diversos filmes e séries que ainda não foram produzidos no Brasil e as divulgam gratuitamente. Um exemplo emblemático desse tipo de produção são as comunidades que digitalizam e produzem legendas para a série *Lost*⁵.

Essas comunidades, compostas por fãs da série que não querem esperar pelo lançamento oficial dos episódios no Brasil, trabalham colaborativamente para copiar, os

3 *Portable Document Format* – formato de arquivo de padrão aberto, desenvolvido em 1993 pela empresa *Adobe System*, que suporta documentos que contenham textos, gráficos e imagens.

4 *Optical Character Recognition*, uma tecnologia para reconhecer caracteres a partir de um arquivo de imagem.

5 *Lost* é um seriado exibido pelo canal ABC dos Estados Unidos, onde tripulantes sobrevivem de uma queda de avião em uma ilha enigmática. Por seu roteiro imbricado e sem respostas claras para os acontecimentos da ilha, a série conquistou diversos fãs aficionados pelo mundo todo, interessados em saber quais são os mistérios que envolvem a tripulação. A série é televisionada no Brasil pelo canal pago AXN, que estreou em abril a quarta temporada, e pela Rede Globo, que está televisionando a terceira temporada. Nos Estados Unidos, a ABC televisionou, em 13 de março, o sétimo episódio da quarta temporada.

episódios inéditos no Brasil recém lançados nos EUA. A partir dos episódios em inglês, produzem, em pequenos grupos de quatro ou cinco pessoas, legendas de boa qualidade e em um tempo muito curto, para depois disponibilizarem em *blogs* e no Orkut. A série era transmitida nos EUA, nos primeiros meses de 2008, toda quinta-feira às 22 horas, e sexta-feira às 8 da manhã os episódios já estavam disponíveis e legendados em português na Internet, com meses de antecedência da estréia oficial da série no Brasil pelo canal por assinatura e com mais de um ano de vantagem sobre a TV aberta. Existem pelo menos quatro grupos que legendam a série *Lost* no Brasil, e mais dezenas de grupos que produzem legendas para praticamente todas as séries produzidas e televisionadas. Há até uma competição, um pouco velada, de quem produz legendas de melhor qualidade e em menor tempo. Dezenas de jovens utilizam seus conhecimentos na língua inglesa e seu tempo livre para empreender tal produção gratuita, e obtêm como retorno reconhecimento e todo material que é produzido e disponível por outras pessoas que, da mesma maneira, se organizam e se dispõem autonomamente para realizar esses pequenos trabalhos gratuitamente.

Filmes completos vêm, também, progressivamente sendo baixados na Internet e às vezes – graças à rapidez de disseminação global de informações e às várias técnicas de gravação dos filmes nas salas de cinema (técnicas como *Cam*⁶, *Telesynk*⁷, *Telecine*⁸ ou *Workprint*⁹) – antes mesmo de sua estréia no cinema ou em DVD. Estes foram, junto com as séries de TV, os últimos produtos culturais a serem digitalizados e disponibilizados na Rede. Isso porque a digitalização de filmes dependeu dos progressos e da pesquisa da indústria de filmes na produção digital, do desenvolvimento dos formatos de compressão de filmes e da popularização da Internet de banda larga, pois os arquivos de vídeo são, normalmente, muito grandes para serem trocados através de Internet discada.

O compartilhamento dos *warez* é uma prática massiva na Rede e a maioria dos bens culturais que são digitalizados e distribuídos por meio dessas técnicas está

6 *Cam* é uma técnica de digitalização de filmes que consiste em gravar o filme, com uma filmadora digital, diretamente da sala de cinema. Difere de outros formatos desse tipo por usar a captação de som diretamente do microfone da própria filmadora. A qualidade da gravação é baixa, e normalmente captam sons da platéia, mas é comumente utilizado para que filmes que ainda não estrearam em salas de cinema de outros países ou em DVD sejam disponibilizados na rede.

7 *Telesynk* (normalmente especificado no nome do arquivo como TS) é uma técnica semelhante a *cam*, mas a captação de áudio do filme é feita por uma fonte externa e não com a da filmadora.

8 *Telecine* (TC) é uma cópia de vídeo digitalizado diretamente da bobina do filme de projeção do cinema. Tem qualidade melhor do que o *Cam* e o *TS*, mas é dificilmente encontrada por necessitar de um equipamento muito caro.

9 *Workprint* é uma cópia do filme que ainda não foi finalizado. Pode conter alguns cortes e a qualidade pode variar de excelente a muito ruim. Um exemplo de *Workprint* foi a cópia pirata do filme *Tropa de Elite*, copiado e disponibilizado em sua fase de edição.

relacionada com a formação de comunidades *hackers* especializadas em trabalhar com tipos específicos de arquivos. Essas comunidades – chamadas de *warez groups*¹⁰ – surgiram a partir das comunidades de *softwares* na década de 1970/80 e compartilham uma ética semelhante à cultura *hacker* explicitada aqui no capítulo sobre a formação da cultura da Internet.

Há uma disputa entre as comunidades de digitalização e disponibilização de produtos culturais na Internet que é movida por regras claras e tem por finalidade a qualidade do produto, eficiência dos métodos e rapidez de disponibilização dos arquivos na Rede. Todos os produtos que são disponibilizados por meio dessa disputa passam pelo crivo técnico de seus pares.

Esse conjunto de regras escritas é chamado de *Standards*. Elas são definidas por grupos de pessoas que já participam dessa prática há bastante tempo e que mantêm uma grande comunidade ampla e de muitas conexões com outros grupos. São formados comitês de discussão entre diversos grupos *hacker* onde são discutidas e aprovadas as diretrizes técnicas de distribuição de arquivos. As diretrizes são assinadas pelos grupos de maior reputação, e a partir disso ganham validade como regra. Na distribuição de *warez* por grupos organizados, todo produto lançado na Rede deve seguir essas diretrizes definidas para serem aceitas entre seus pares. As regras são separadas para cada tipo de produto digitalizado e sua função é organizar seu lançamento a partir de determinações e padronizações técnicas (como tamanho do arquivo, nome, tipo de compressão, tecnologia de digitalização, extensão do arquivo, etc) e também ordenar a disputa entre os grupos, sempre visando a eficiência, qualidade e rapidez na disponibilização dos arquivos¹¹.

Um bom exemplo da disputa e da organização desta em regras se refere à digitalização e disponibilização de filmes na Internet. Como já dito, existem várias técnicas de digitalização: as gravações em sala de cinema, do negativo do filme, as

10 O nome dos grupos é normalmente explicitado no nome dos arquivos ou em arquivos adjacentes. Há uma lista, mesmo que incompleta, relacionando os nomes com a história dos grupos no *Wikipedia*, em <http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_warez_groups>.

11 Não cabe aqui uma análise detalhada de todas as regras relacionadas à digitalização dos produtos culturais. Tal tarefa exigiria um grande conhecimento técnico em programas de digitalização, normas de compressão de áudio e vídeo, termos técnicos etc. O que estamos interessados em abordar é como tal digitalização e seu conseqüente compartilhamento é uma prática fundada na organização dos usuários da rede, que se destaca pelo estabelecimento de regras próprias criadas e aprovadas por eles e sua origem na formação de comunidades *hackers* do início da formação da Internet. Para uma melhor explicação sobre os *Standards*, bem como uma lista simplificada das regras estabelecidas pelas comunidades para diversos tipos de digitalização, ver <http://en.wikipedia.org/wiki/Standard_%28warez%29>. Há uma outra lista detalhada sobre as diversas formas de *Standards*, bem como o ano de votação e os grupos assinantes em <<http://datuve.lv/faili/Scene.Rules.Courtesy-FSC.nfo.txt>>.

digitalizações em VHS (VHSRip), de DVDs (DVDRip) etc¹². Cada uma delas possui qualidades distintas de áudio e vídeo. Para organizar as versões disponíveis e as diferentes qualidades dos arquivos, há diversas regras a respeito. Uma delas versa sobre a necessidade de se destacar o processo de digitalização no nome do arquivo. Outra fala sobre a proibição de se lançar versões dos filmes digitalizados a partir de técnicas de qualidade inferiores depois que versões de melhor qualidade já estão disponíveis na Rede. Também são malvistas os grupos que lançam filmes iguais e com a mesma qualidade de filmes já disponibilizados por outros grupos.

A disputa dos *warez* e a economia da dádiva na Internet.

Todas essas regras são aprovadas visando organizar os arquivos lançados na Rede. A meta da disputa sempre é a melhor qualidade dos arquivos disponibilizados e a organização no compartilhamento de arquivos. O que está em jogo nessa disputa é o reconhecimento da competência de um grupo entre seus pares, pois é a partir desse reconhecimento que se forma a hierarquia entre os grupos. Grupos que seguem as regras e que disponibilizam uma grande quantidade de arquivos rapidamente e com uma boa qualidade são mais bem vistos dentro da comunidade. Já os que não seguem as regras ao disponibilizar algum arquivo – embora não tenham seus arquivos retirados das redes P2P – recebem uma etiqueta no nome do arquivo chamada de *nuke*, que especifica o problema contido no arquivo específico. Os arquivos que contém referências de *nuke* nas redes de compartilhamento são imediatamente desacreditados e o grupo que o disponibilizou perde confiança frente a seus pares. A partir do momento que um arquivo é notificado com essa advertência, há a possibilidade de algum grupo disponibilizar um arquivo substituto, chamado de *proper*¹³.

Aqui cabe uma breve comparação entre as práticas de grupos *hacker* de produção de arquivos digitalizados – os grupos de *warez* – e a economia da dádiva, proposta pelo antropólogo Marcel Mauss¹⁴. Em *Ensaio sobre a Dádiva – Forma e razão da troca nas sociedades arcaicas* (1974), Mauss se propõe a analisar, a partir de uma exhaustiva análise de dados secundários, a forma da economia da troca presente em

12 Há uma lista detalhada de todos os tipos e formatos de vídeos lançados na rede em <http://en.wikipedia.org/wiki/Pirated_movie_release_types>.

13 Em <<http://www.edonkers.org/forum/lexicon.php?letter=N>> existe uma lista de todas as razões para se receber um *nuke* em um arquivo de vídeo lançado, bem como um glossário sobre termos técnicos da digitalização e distribuição de filmes na rede.

14 Tal análise pode ser estendida também aos grupos pertencentes à produção de *Softwares Livres*, mas aqui vamos nos ater apenas nas relacionadas à digitalização e disponibilização de arquivos restritos com o direito autoral por grupos especializados.

tribos da região da Polinésia (*olova* e *tonga*), Melanésia (o *kula*) e no noroeste dos Estados Unidos (o *potlach*, primeiro sistema de dádiva analisado por Mauss e considerado por ele modelo mais puro). Para ele, era interessante dirigir a atenção para o “regime de direito contratual e para os sistemas de prestações econômicas entre as diversas seções ou subgrupos de que se compõem as sociedades chamadas primitivas” (MAUSS, 1974, p. 41), que eram baseadas em trocas e contratos feitos sobre a *forma de presentes*, teoricamente voluntários, mas que pressupunham a obrigatoriedade da retribuição.

Discípulo de Durkheim, Mauss pretendeu descobrir, ao analisar essas economias de troca de presentes, um “fato social *total*” que contivesse a universalidade dos sistemas sociais que hierarquizam outros fatos sociais, cujo papel dentro das sociedades primitivas subjugava todas as instituições – religiosas, jurídicas, morais, econômicas, políticas e familiares – supondo formas peculiares de produção e de consumo. Ele aponta que tais sociedades primitivas possuem um mercado de circulação de bens e de riqueza cujo regime de troca é diferente do nosso. Há um caráter voluntário, aparentemente livre e gratuito em tais prestações econômicas, geralmente tomando a forma do presente ofertado generosamente, mas que possui, no entanto, a imposição da obrigação (de receber, aceitar e retribuir) e de interesses relacionados ao *status*. Tais prestações de troca precedem e se diferem da troca propriamente capitalista. Seu desenvolvimento como fato social total, segundo Mauss, seguiu até a invenção da moeda, e foi em partes sufocada pela inserção de regimes modernos de troca, como o contrato, a venda e os regimes estatutários de direito de propriedade.

O que queremos propor aqui, apontando as semelhanças entre as economias de troca das tribos ditas primitivas e as comunidades *hacker* de compartilhamento – que também foi proposta por Richard Barbrook, em seus artigos *Manifesto Cibercomunista* (1999) e *The Hi-tech Gift Economy* (1998) – é que a estrutura de produção e distribuição de cópias na Internet, por meio de grupos e comunidades *hacker*, se aproxima – pelo menos nos casos aqui analisados – da troca como presente analisada por Mauss. Isso porque tal estrutura de troca pode se apresentar como uma experiência pontual de relações baseadas em trocas nas quais a produção e distribuição dos produtos são financeiramente gratuitas, não sendo perpassadas diretamente por relações econômicas mercantis e de propriedade.

O primeiro apontamento de Mauss que pressupõe uma semelhança com a troca de arquivos digitalizados praticado pelos *hackers* é que tais trocas primitivas nunca são

feitas entre indivíduos, e sim entre coletividades. Quando há a troca de presentes dados como dádiva, esta é realizada em nome da tribo ou clã. Segundo Mauss:

Nas economias e nos direitos que precederam os nossos, não constatamos nunca, por assim dizer, simples trocas de bens, de riquezas ou de produtos no decurso de um mercado entre indivíduos. Em primeiro lugar, não são indivíduos, e sim coletividades que se obrigam mutuamente, trocam e contratam; as pessoas presentes ao contrato são pessoas morais – clãs, tribos, famílias – que se enfrentam e se opõem, seja em grupos, face a face, seja por intermédio dos seus chefes, ou seja, ainda das duas formas ao mesmo tempo (MAUSS, 1974, p.44-5).

Como nas tribos primitivas, a troca de *warez* nas comunidades de digitalização é sempre feita entre coletivos, não entre indivíduos. Os membros de cada comunidade trabalham colaborativamente para a produção do que será trocado, sempre em prol da coletividade. E o que é trocado entre as tribos, tais como nas comunidades, não são exclusivamente bens, riquezas e coisas economicamente úteis. O que é oferecido como presente pelas comunidades de *warez* são os produtos culturais digitalizados, abstraídos dos direitos de propriedade (pode-se dizer, ao invés, que o que se oferece entre as comunidades não são realmente os produtos, mas o trabalho de digitalizar tais produtos, já que todas as comunidades têm razoavelmente iguais condições de digitalização), enquanto nas sociedades ditas primitivas por Mauss, são oferecidos banquetes, ritos, serviços militares, mulheres, crianças, festas etc. A maior semelhança entre os dois sistemas de trocas aqui comparados é resultante de uma condição apontada pelo próprio autor: só há economia da dádiva quando há abundância de bens. Não há troca de dons na escassez. Nesse sentido, a tecnologia de cópia dos computadores e da Internet pode fomentar um espaço que, nesse caso específico, pode se apresentar de maneira propícia ao desenvolvimento de uma economia da dádiva. Quem copia multiplica, e quanto mais copiado for, mais abundante será o produto. Isso acontece porque no compartilhamento em rede, não é o produto em si que é trocado, e sim a cópia dele.

Essas prestações são vistas como se fossem voluntárias, altruístas e baseadas em gentileza e generosidade da tribo que oferta o dom, mas na verdade são rigorosamente obrigatórias. Isso porque, segundo Mauss, o que permeia a troca como presente é o princípio de rivalidade e do antagonismo entre tais grupos. São trocas de cunho *agonístico*, que pressupõe uma luta entre os clãs para assegurar entre eles uma hierarquia. O valor e a obrigatoriedade de retribuição repousa nesse fato: as trocas gratuitas são expressão da rivalidade exasperada. Por um lado, a troca como dádiva cria

uma solidariedade entre os clãs, mas é, simultaneamente, a base da formação hierárquica entre eles.

Nesse sentido, a finalidade da dádiva é moral. Organizam-se trocas para estabelecer relações morais entre as tribos. Partindo da idéia tirada de Durkheim, de que a sociedade é uma ordem racional capaz de criar regras, o sistema da dádiva pressupõe uma racionalidade entre iguais. Portanto, a economia da dádiva, para Mauss, é a substituição da guerra por hierarquia entre os clãs: é a hierarquia que estabelece a troca de presentes. As dádivas só existem quando as relações sociais entre os clãs são conflituosas, pressupondo uma disputa e ela é o símbolo dessa disputa. Em vez de lutarem fisicamente, o fazem através da troca.

O que está em jogo nessa “guerra de presentes” é a influência política e a posição social de um clã frente aos demais. É por meio da generosidade, da quantidade e da qualidade do que é trocado que a hierarquia se estabelece. Quanto mais um grupo dispõe, quanto mais trabalho insere no produto e quanto mais capacidade eles têm em agir coletivamente, maior será o prestígio que ele terá frente aos outros grupos e mais influência conquistará. A prática da dádiva consiste, portanto, em dar, receber e retribuir. A retribuição é condição obrigatória para quem participa dessa luta hierárquica, pois quando uma dádiva é recebida, há sempre a necessidade de se fazer uma *contra-dádiva* igual ou superior, sob o risco de perder posição na hierarquia social estabelecida.

Dentro das comunidades de *warez*, a estrutura das relações sociais entre os grupos se dá da mesma forma. O prestígio, o reconhecimento e a influência do grupo na hierarquia social da comunidade estão diretamente relacionados com a quantidade e a qualidade do material digitalizado e disponibilizados na Rede a partir de regras estipuladas. É uma disputa entre os grupos que se concretiza por meio de uma luta por reconhecimento da competência e da superioridade frente aos demais, que se realiza por meio da troca generosa de presentes digitais. O resultado dessa disputa é sempre a disponibilização crescente de produtos gratuitos e de qualidade na Rede, produzidos da maneira mais rápida, eficiente e organizada possível.

Certamente, a prática da informação como presente só pôde se concretizar massivamente na Internet tendo como base os avanços sociais e tecnológicos propiciados pela modernização capitalista – que trouxe maior facilidade às técnicas de reprodução e difusão de materiais culturais. Segundo Richard Barbrook, nos artigos em que ele se propõe a associar a economia da dádiva com a digitalização e disponibilização de arquivos, essa possibilidade de troca é algo presente na história da

criação técnica da Internet. Para ele, os cientistas responsáveis pelo desenvolvimento da Rede sempre estiveram comprometidos com a livre distribuição de informações. Como já dito aqui, a Internet só pôde se expandir com a dinamicidade atual graças a decisão de que toda a informação e produção seriam livremente distribuídas, que foi incorporada ao próprio desenvolvimento técnico inicial das redes – e que agora vem sendo ameaçada através da criação e desenvolvimento de ambientes controlativos voltados para a valorização.

A economia da dádiva foi fomentada, primeiramente, dentro das universidades e institutos de pesquisa. Como eram financiados pelo Estado para realizarem seus trabalhos científicos, muitos pesquisadores não se viram obrigados a associar o produto de seu trabalho intelectual como as formas jurídicas rígidas que regulam a troca de mercadorias negociáveis. Foi por essa razão que eles tiveram a oportunidade de desenvolver outras formas de divulgação e fomento de pesquisas científicas. No caso das pesquisas sobre tecnologias em rede, tais formas estabeleceram-se inicialmente na incipiente rede informacional que conectava os institutos de pesquisa. Com o avanço e a popularização da tecnologia, a estrutura já estava pronta para que houvesse o progressivo crescimento da troca como presente.

Essa economia da dádiva, presente nas comunidades de digitalização, propõe uma relação de abstração frente às leis de direito autorais. Derivadas historicamente das comunidades *hacker* das décadas de 1970-80, e compartilhando com elas os valores de liberdade de informação e de acesso a qualquer meio computacional, a relativização das leis que regulam a cópia e digitalização já era, por assim dizer, um fato dado. As relações de troca de métodos e resultados da cultura *hacker*, bem como Castells apontou na já citada formação da cultura da Internet, não se baseou em leis de propriedade. Não poderia haver economia da dádiva na Internet se tais produtos estivessem baseados na lógica da escassez e da propriedade imposta pelas leis de direito autorais. Segundo Richard Barbrook:

Ao invés de encorajar a participação, a proteção por direitos autorais provou ser um grande obstáculo para colaboração *on-line*, visto que quase todas as pessoas beneficiam-se mais da circulação de informação sem pagamento do que do comércio de mercadorias culturais. Cedendo seus próprios esforços pessoais, os usuários da Internet sempre recebem em troca os resultados de uma quantidade muito maior de trabalho de retorno. A escassez decorrente dos direitos autorais não pode competir contra a abundância dos presentes. Longe de intensificar a mercantilização, a Internet é a prova prática do velho slogan *hacker*: "a informação quer ser libertada" (BARBROOK, 1999,

[s.p.]

As relações de troca aqui analisadas evidenciaram que a propriedade dos produtos culturais não tem como meta beneficiar os consumidores e a circulação de informação. O sistema da troca como dádiva presente nas comunidades *warez* se mostrou muito mais eficiente para esse trabalho do que qualquer forma mercantil de distribuição de produtos culturais. No sistema capitalista, a grande maioria dos bens e dos serviços é produzida sob a forma de mercadoria. Durante a evolução dos sistemas de produção, foram criados artifícios para que qualquer tipo de produção fosse passível de ser comercializada ou controlada pelo mercado. Dessa forma, o direito autoral e a propriedade intelectual acabaram por se configurar como uma solução pragmática para resolver o problema da mercantilização dos bens culturais, ou seja, todos os que tiverem recursos suficientes podem adquirir tais produtos, mas o direito de reproduzi-los está limitado juridicamente.

Portanto, a idéia de que as restrições jurídicas do direito autoral são contra-producentes quando aplicadas às relações de trocas não-mercantis nas redes de computadores se transferiu da comunidade *hacker* para a comunidade *warez* – um desdobramento do trabalho *hacker* de quebra de códigos de programas proprietários. Veremos a seguir que essa idéia se popularizou a partir da inserção dos programas de compartilhamento, que massificaram as trocas gratuitas de bens culturais. Entretanto, as relações simples de compartilhamento de arquivos entre os usuários da Rede, embora marcadas por relações de troca não diretamente mercantis, não se dão exclusivamente sobre a forma estrita da economia da dádiva. Diferentemente dos exemplos acima analisados, essas práticas vêm progressivamente se tornando individuais, não-agonísticas (não há disputas de reconhecimento e de status) e não pressupõe obrigatoriamente a retribuição. Sua ligação com a economia da dádiva é que elas comumente se aproveitam dos produtos digitalizados pelos grupos de *warez* – responsáveis por grande parte do conteúdo das redes de compartilhamento – e reproduzem massivamente uma flexibilização e abstração das leis de direito autoral.

Contudo, Barbrook nos alerta para uma situação importante: essas relações não comerciais – sejam elas baseadas na dádiva ou não – não preconizam de modo algum o fim do capitalismo, não substituem e nem vão substituir as relações mercantis. Aliás, o que está ocorrendo é justamente o contrário: a troca como presente está se tornando crescentemente um imperativo de lucro para as empresas, que momentaneamente e de forma ainda bastante incipiente, também estão começando a flexibilizar as leis de

direito autoral em sua valorização e fundando um novo tipo de negócio. Temos, como exemplo, a venda de aparelhos que reproduzem MP3, ou os *sites* de relacionamento que abrigam essas trocas. Há ainda formas de canalização desse trabalho como presente, onde as pessoas trabalham gratuitamente por prazer, mas simultaneamente ajudam na lucratividade das empresas.

O que Barbrook consegue identificar por meio de sua análise é que, ao contrário do que a Nova Esquerda pensava, a relação dinheiro-mercadoria e as relações não-comerciais não estão apenas em conflito, mas podem também existir em simbiose. Se por um lado a economia do dom *hi-tech* anuncia o fim da propriedade privada nas áreas de ponta da economia, por outro o capitalismo digital quer privatizar os programas compartilhados e restringir os espaços sociais de construção realizadas com esforços voluntários. O *potlatch* e a mercadoria permanecem simultaneamente irreconciliáveis e em simbiose (Barbrook, 1999).

Além disso, até as pessoas mais politicamente conservadoras são capazes de participar do trabalho coletivo na Internet, mas não são capazes de praticar massivamente trocas não mercantis fora dela. A Internet torna-se, nesse sentido, um cercado para poucos, que protege as trocas mercantis fora dela, permitindo o capitalismo a continuar a se desenvolver na esfera da acumulação.

Aliás, pensando no compartilhamento de bens culturais restritos pelas leis autorais em geral, tal economia de troca fica impossibilitada de se apresenta de forma pura nas redes, pois, de qualquer forma, está sempre dependente da cultura comercial, que realmente produz tais bens em um suporte apropriável. Se a indústria cultural deixasse de produzir, parte dessa economia da gratuidade cessaria. Essa é uma das maiores contradições desse tipo de troca assinalada por Barbrook: ela não pode nem pretende superar as economias comerciais, pois está sempre dependente delas. Embora haja, por enquanto, uma forma de negócio prejudicada por essas novas relações, tal prejuízo é capaz de beneficiar várias outras formas.

Bibliografia.

BARBROOK, Richard. **Manifesto Cibercomunista**. Folha de S.Paulo, São Paulo, 3 out. 1999 p. 4-. 6. Caderno Mais.

_____. **The Hi-tech Gift Economy**. First Monday, 1998. Disponível em http://www.firstmonday.dk/issues/issue3_12/barbrook/index.html, acesso em 15/12/07

GODELIER, Maurice. **O enigma do dom**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.

MAUSS, M. Ensaio sobre a dádiva. Forma e razão da troca nas sociedades arcaicas.
In : _____. **Sociologia e Antropologia**. v. II. São Paulo : Edusp, 1974

RIFKIN, Jeremy. **A era do acesso**. São Paulo: Makron Books, 2001