



Dinâmicas da Parceria: fuga e controle nas rede de comunicação distribuída¹

Giuliano Djahjah Bonorandi²

Universidade Federal do Rio de Janeiro

Resumo

Este trabalho busca reconhecer as práticas de troca de bens culturais dentro das redes de comunicação distribuída como iniciativas de uma multidão criativa e anônima para escapar ao controle da informação e da circulação de conhecimento. Criando novas formas de consumo e novos modelos de produção imaterial, o modelo da parceria é aqui considerado o meio onde se estabelecem essas novas relações que são fruto da emergência do trabalho imaterial dentro de uma sociedade que opõe a propriedade privada ao domínio comum.

Palavras-chave

compartilhamento; Internet; parceria; redes; trabalho imaterial

O *anime* Naruto, desenho animado de maior audiência no Japão, é transmitido todas as quartas-feiras à noite, em um canal de TV aberto. Menos de 24 horas depois, fãs de todo o mundo já podem assistir o *anime*, e o que é melhor, com legendas na sua língua local. No site *makingoff.org*, brasileiros podem buscar filmes raros nunca lançados no país, disponibilizados junto com resenhas, posters e comentários dos usuários que indicam outros filmes e outros diretores. Pelo ciberespaço se multiplicam *blogs* que disponibilizam discografias inteiras, lembrando artistas esquecidos pelo mercado, recriando assim uma memória cultural coletiva. Em comum nestes três exemplos está o fato de que todos os conteúdos estão disponibilizados sem qualquer tipo de custo, e que, as mesmas pessoas que se beneficiam desse acesso, podem contribuir para a construção do acervo.

Essas práticas são exemplos de como as Novas Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC's) que emergiram no final do século XX e vêm se tornando centrais nos modos de vida contemporâneos, trouxeram à tona uma nova maneira de se relacionar com a produção, a autoridade e a propriedade. É o modelo das redes de

¹Trabalho apresentado na Divisão Temática de Comunicação Multimídia, do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste.

²Mestrando no Programa de Pós-Graduação da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Bolsista do CNPQ. Email: boreste@gmail.com



parceria (também nomeadas de *peer-to-peer* ou *p2p*). Este modelo, possibilitado pela digitalização da informação e pela incorporação gradual dos sistemas sociais, econômicos e políticos em redes distribuídas de comunicação, vem modificando substancialmente os modelos de acesso aos bens culturais.

As redes de parceria têm como característica fundamental a produção de um valor de uso através da cooperação livre entre indivíduos, possibilitando produtos e relações que não sejam mais mediados por forças do valor de troca dentro do mercado ou pela imposição de um estado. Este novo modo de produção traz consigo maneiras inovadoras de administração e disponibilização desses bens: eles serão geridos por uma comunidade de utilizadores que terá como princípio a propriedade comum e universal, criando uma alternativa às noções de propriedade privada e propriedade estatal.

Convém ressaltar que as redes de parceria só se tornaram possíveis em uma economia imaterial, onde a escassez de bens inerentes ao mundo da materialidade foi substituída pela cornucópia de bens digitalizados que podem ser reproduzidos infinitamente e sem nenhuma perda. Essa desmaterialização do mundo, porém, não pode ser concebida sem que analisemos as transformações políticas, econômicas e sociais que atravessaram o capitalismo nas últimas décadas. Ela faz parte do processo que nos conduziu a um sistema de produção que se alicerça muito mais sobre conhecimentos, subjetividades e afetos, ou seja, sobre bens imateriais, do que sobre o trabalho braçal e a produção de bens físicos.

Ora, a emergência das redes de parceria se situa, portanto, no contexto deste capitalismo renovado. Entretanto, sua inserção não vem acontecendo sem conflitos ou tensões com o Estado e o mercado. A cultura *hacker*, que se estabeleceu logo nos primórdios da informática, permitiu que hoje tenhamos uma comunicação mediada por computador (CMC) estabelecida. A ética de trabalho *hacker* baseada na cooperação já vislumbrava o modo de produção das redes de parceria. Universitários influenciados pelas lutas anti-disciplinares dos anos 60 e 70, sem a mediação do mercado ou do estado, desenvolveram as técnicas que permitiram a criação de *softwares* e protocolos que possibilitassem a comunicação e troca de arquivos entre computadores distantes. Para Castells, a Internet nasceu de uma “improvável intersecção da *big science*, da pesquisa militar e da cultura da liberdade”. (CASTELLS, 2003, p. 19) Segundo Rheingold, os *hackers* projetaram a Internet “como um laboratório para criar colaborativamente melhores tecnologias” (RHEINGOLD, 2002, p.48). A ação dos *hackers* foi, sobretudo, determinante para gerar um tipo de ocupação da rede na qual as



relações de trocas entre parceiros estariam privilegiadas. A Internet, a manifestação global das redes de comunicação distribuídas, se tornou viável por ter seus protocolos de comunicação construídos sob a égide da cultura *hacker*. Foi porque estes protocolos eram abertos e acessíveis e não propriedades de entes privados que a Internet pôde se ampliar a uma escala global. Ela foi portanto um projeto de resistência: se constituiu como uma fuga, e não como uma captura. (MALINI, 2007, p. 163).

Um momento significativo desta tensão entre a propriedade privada e a liberdade de cooperação, foi quando os *Laboratórios Bell*, nos anos 80, reivindicaram legalmente seus direitos de propriedade sobre o UNIX, o sistema operacional que era usado e desenvolvido pelos *hackers*. (CASTELLS, 2003, p. 41). A reação a esta tentativa de apropriação da construção coletiva feita sobre o código do UNIX, foi a criação da *Free Software Foundation*, idealizada por Richard Stallman, que criou um arcabouço jurídico e político para o enraizamento de uma cultura de colaboração. Os códigos de software criados com a *GPL*, a licença de uso que a *Free Software Foundation* criou, poderiam ser acessados, distribuídos e modificados. A única restrição era que não se cerceassem essas liberdades em nenhum momento. Este arcabouço possibilitou que nos anos 90 surgisse o *GNU/Linux*, sistema operacional elaborado por diversas pessoas de forma colaborativa.

A expansão da Internet no início dos anos 90, impulsionada pela invenção da *World Wide Web* (WWW), trouxe consigo um paradigma comercial para a rede e, conseqüentemente, uma modificação profunda na sua estrutura. Tendo sido construída para fazer com que cada computador conversasse com outro, a Internet passou então a ser dominada por uma lógica hierárquica em sua estrutura física. As relações seriam agora entre servidores de conteúdo e clientes. A necessidade de proteger as informações privadas de ataques maliciosos ou de manter sua propriedade privada também fez com que prevalecesse a lógica do *firewall*, sistemas de segurança que impediam o acesso a computadores (MINAR E HEDLUND, 2001). Em suma, a comunicação e a cooperação, princípios básicos das redes distribuídas possibilitadas pela cultura *hacker*, foram cooptadas pelos ditames da expansão comercial que lhes impuseram um modelo hierárquico no que se referia à estruturação da rede. Nesse modelo, a maioria dos usuários seriam receptores e não provedores de conhecimento.

Não demorou para que esse formato fosse desafiado pela criatividade dos usuários da rede. A criação do *Napster* em 1999 “criou um cisma na filosofia e na economia da informação” (MALINI, 2007, p. 190). As pessoas poderiam novamente



trocar arquivos diretamente entre seus computadores pessoais, só que agora em um uma rede distribuída global e não mais restrita às universidades. O *Napster* revolucionou a Internet ao criar uma terceira camada que se sobrepunha as camadas hierárquicas das redes físicas e lógicas disponíveis. Paralelamente, o estouro da bolha comercial que havia se formado em torno da Internet fez com que os modelos de negócio baseados na participação dos usuários prevalecessem. A partir daquele momento, floresceram tecnologias que inseriram o usuário comum na produção de sentido e de conhecimento no cotidiano das redes distribuídas. Era a entrada em cena dos *Blogs*, redes sociais, *wikis*, serviços de publicação - o que hoje costuma se denominar *Web 2.0*.

A prática do compartilhamento de arquivos, com o rápido aumento da capacidade de memória dos computadores e das velocidades de conexão, se expandiu vertiginosamente. Quando o *Napster* foi autuado judicialmente por violação de direitos autorais, a troca de arquivos *mp3* já era mundialmente difundida. A inviabilização do *Napster* pela justiça estadunidense não impediu que outras ferramentas aparecessem, inventando modos de driblar da repressão e possibilitando uma interação entre pares mais eficiente. Se em um primeiro momento se compartilhava arquivos únicos de músicas, passou-se a trocar discos inteiros, e posteriormente, discografias, filmes e temporadas completas de séries de TV.

Se por um lado, nesse tempo, a indústria investiu em um modelo de repressão que impedisse a gratuidade de seus bens imateriais³, criando mecanismos de repressão judicial, travas eletrônicas e tentando impelir uma cultura do medo⁴; por outro, a insistente criatividade da multidão de participantes da rede global de comunicação inventou constantemente mecanismos de fuga, criando novas ferramentas, quebrando códigos de proteção, estabelecendo novas interfaces: afirmando o jogo das “parcerias anônimas e produtivas”. (ANTOUN, 2004b).

Para Negri e Hardt vivemos em um tempo de hegemonia do trabalho imaterial onde a exploração do valor do tempo de trabalho é substituída pela captura do valor que é produzido pelo trabalho cooperativo, este que se torna cada vez mais comum através

³ Em uma matéria recente da Folha Online, a afirmação do diretor de comunicação do Google no Brasil é sintomática da árdua perseguição empreendida pelas corporações ao se referir a uma comunidade do *Orkut* que coloca *links* para o *download* de discografias em seus tópicos: “A comunidade é legítima, porque há discussão de música também. **Além disso, você sabe, a gente deleta uma, eles criam outra.**” [grifo nosso]. A mesma matéria relata a perseguição aos *links* que só vem aumentando nos últimos tempos: “No primeiro semestre deste ano, a APCM (Associação Antipirataria Cinema e Música) tirou do ar 118.750 links de filmes e músicas, 22.113 blogs e 20.332 arquivos P2P”. MUNIZ, D. *Associação antipirataria trava guerra contra comunidade de 755 mil no Orkut*. Folha Online. 14 Out. 2008.

⁴ Vale a lembrança do comercial que se difundiu mundialmente durante as sessões de cinema: “Você roubaria um carro? Você roubaria uma bolsa? Porque você roubaria um filme?”.



da circulação em redes sociais. Para eles, “as formas sociais de cooperação emergem do próprio trabalho – é essa a principal característica do trabalho imaterial: produzir comunicação, relações sociais e cooperação” (NEGRI E HARDT, 2005, p. 156).

Trata-se, desse modo, da produção de conhecimento que é realizada através do trabalho comum no interior dessas redes. Aqui, nos referimos não só às redes eletrônicas, mas a todas as redes sociais, seja de movimentos sociais, grupos culturais, redes de afinidade, de trabalho e de amizade: uma crescente produtividade biopolítica que se torna alvo de captura por um poder de comando que pretende torná-la privada. Se o conhecimento passa a ser o bem primordial no capitalismo contemporâneo, sua apropriação se torna fundamental para criação de valor.

Assim, temos a presença de um conflito entre forças que buscam transformar as inovações, os saberes, os afetos e as subjetividades em propriedade privada, e outras forças, que buscam transformá-los em bem comum, “através de um sistema público de propriedade, através de mecanismos de auto-organização, auto-coordenação e livre troca de saber sem a intermediação do mercado” (MALINI, 2007, p. 178).

A chegada da Era da Informação, entendida aqui como o momento em que as redes distribuídas de comunicações foram incorporadas aos processos econômicos, políticos e sociais em uma escala global, radicalizou esse conflito. Richard Barbrook definiu a cultura de cooperação na Internet como uma “economia da dádiva da alta tecnologia”, sendo esta a realização do sonho anarco-comunista dos movimentos anti-disciplinares. Porém, ele identificou também durante a expansão comercial da Internet a ascensão de uma “ideologia californiana” que tentaria associar a cultura libertária dos anos 60 ao pensamento liberal baseado no empreendedorismo individual (BARBROOK, 1995).

Negri e Hardt apontam nesse processo a emergência da multidão, que ao contrário das massas contínuas e uniformes, seriam heterogêneas e ricas em singularidades. Segundo eles, a crescente produtividade biopolítica inserida nos processos de colaboração e comunicação da multidão estaria sendo “constantemente solapada e bloqueada pelos processos de apropriação privada”. Barbrook ironiza a atuação da indústria de entretenimento nesse processo:

“Ao cooptar com sucesso a contracultura *hippie* dos anos 1960, a indústria da música se orgulhou por muito tempo de sua habilidade em transformar em dinheiro as formas mais subversivas de rebelião juvenil. De repente, pela primeira vez, ela se confrontava com uma demanda impossível.



Comparados aos seus antecessores, as ambições dessa subcultura jovem aparentemente apolítica pareciam muito mais modestas: compartilhar músicas bacanas pela Internet. Entretanto, para a indústria da música, essa utopia *hacker* era um negócio desastroso. Os discursos revolucionários, o uso de drogas e a perversão sexual eram práticas que podiam ser toleradas dentro desse empreendimento capitalista descolado. Tudo era permitido no maravilhoso mundo *pop*, com somente uma exceção: a música livre” (BARBROOK,2009).

As redes de parceria estão umbilicalmente enraizadas nesse conflito, buscando espaços de compartilhamento da produção comum realizada pela multidão nas redes sociais; e que as ferramentas de troca de arquivos em redes de parceria é uma de suas manifestações. Por outro lado, os insistentes ataques da indústria da propriedade intelectual que operam no impedimento à comunicação e a cooperação representam o investimento do controle. Nesse início de século, diversos marcos regulatórios com implicações mundiais estão sendo implementados, distorcidos ou interpretados de forma a desnivelar o campo de produção, compartilhamento e fruição de informação, conhecimento e cultura (LESSIG, 2005).

“Enquanto o poder da informação constitui o campo dos bancos e minas de dados, da propriedade intelectual, da venda de serviços e espetáculos através da rede tecnológica; a potência da comunicação investe e amplia o campo da partilha de conhecimentos e bens, da criação de valores, da resolução dos dilemas da ação coletiva e da geração de mercados e bens comuns” (ANTOUN, 2004b, p.1).

Nesse sentido, as redes de parceria não são apenas uma manifestação significativa desse processo, mas também estão constantemente operando linhas de fuga: são fruto da criatividade da multidão, inventando novos meios de escape do controle. Isso se revela na genealogia da arquitetura *p2p*, que vem se desdobrando em novos softwares, interfaces e mediações desde a criação do *Napster*. Sobre essas dinâmicas, assumidas aqui como próprias à cultura do *peer to peer*, queremos nos aprofundar.

Pode-se argumentar que na prática do compartilhamento de arquivos não há produção de sentido, mas uma mera distribuição de produtos da indústria cultural. Entretanto, relativizando esta percepção, temos como hipótese que as dinâmicas da parceria revelam outro aspecto significativo desse processo: um novo tipo de consumo que se desdobra no interior dessas redes. A conjugação das ferramentas de troca de arquivo com as redes sociais da *Web 2.0* vem permitindo novos espaços de convivência



onde há troca de informações, instauração de laços, agrupamentos por afinidades de gostos e interesses. A colaboração se ramifica ainda na criação de legendas em línguas locais, na busca por raridades, no tratamento conjunto das informações sobre bens específicos. O consumo, portanto, torna-se uma prática comunitária e um ato produtivo (LAZZARATO E NEGRI, 2001).

Outro fator relevante para o estudo das redes de parceria, é que elas não se caracterizam pela ausência de hierarquias e de estruturas de poder, mas são permeadas por estruturas flexíveis e dinâmicas, que são empregadas para garantir uma interação maior entre parceiros. (BAUWENS, 2002). Um bom exemplo são os mecanismos que beneficiam os usuários que mais disponibilizam arquivos, fazendo com que estes tenham privilégios dentro de redes específicas como a do *BitTorrent*.

Todo o conjunto de mudanças que as redes de parceria vêm trazendo à propriedade, à autoridade e à produção são, portanto, fruto de dinâmicas próprias de uma sabedoria distribuída que vem se manifestando em novos tipo de mediação no interior dessa multidão criativa. Estes processos, estão modificando significativamente as relações sociais, culturais, políticas e econômicas na sociedade contemporânea. Fundamentalmente, são parte de uma crise do paradigma clássico da economia política, no qual acredita-se que somente a competitividade e o interesse individual são meios de desenvolvimento social e de estímulo ao bem comum.

Referências bibliográficas

ANDERSON, C. *A cauda longa*. Rio de Janeiro. Campus, 2006.

ANTOUN, H. *Cooperação, Colaboração e Mercado na Cibercultura*. E Compós Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós Graduação Em Comunicação. v. 7, n. Dezembro, p.1 24, 2006.

_____. Mediação, Mobilidade e Governabilidade nas Redes Interativas de Comunicação Distribuída. In: XXVIII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, UERJ, Rio de Janeiro, 2005. Anais. Rio de Janeiro: Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, 2005. 1 CD-Rom.

_____. *Democracia, Multidão e guerra no ciberespaço*. In: PARENTE, André (org.).



Tramas da rede. Porto alegre. Sulina, 2004.

_____. *O poder da comunicação e o jogo das parcerias na cibercultura*. In: XIII ENCONTRO DA COMPÓS, Universidade Metodista de São Paulo, São Bernardo do Campo, 2004. Anais. São Bernardo do Campo: Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, 2004. 1 CD-Rom.

_____. *A Multidão e o Futuro da Democracia na Cibercultura..* In: Vera França; Maria Helena Weber; Raquel Paiva; Liv Sovik. (Org.). Livro do XI Compós: estudos de comunicação ensaios de complexidade.1 ed. Porto Alegre: Sulina, 2003, v. 1, p. 165192.

ANTOUN, H. PECCINI, A. *A Web e a Parceria - Projetos colaborativos e o problema da mediação na Internet*
. In: XVI ENCONTRO DA COMPÓS. Curitiba. UTP
, 2007. Online

BARABÁSI, A-L.. *Linked: the new science of networks*. Cambridge. Perseus, 2002.

BARBROOK, R. *Media Freedom*. London. Pluto, 1995

_____. *Futuros Imaginários*. São Paulo. Editora Peirópolis, 2009.

BAUWENS, M. *Peer-to-peer: from technology to politics to a new civilization?*, 2002.
Disponível em:
<<http://noosphere.cc/peerToPeer.html>> Acesso em 06.10.2008.

BRUNO, F. *Dispositivos de vigilância no ciberespaço: duplos digitais e identidades simuladas*.
In: XV Compós
- Encontro anual da associação nacional dos programas de pós-graduação em comunicação,
2006, Bauru. CD-
ROM do XV Compôs - Encontro anual da associação nacional dos programas de pós-graduação
em
comunicação. Bauru : COMPÓS/UNESP,. v. 1. p. 1-14, 2006.

CASTELLS, M. *A galáxia da Internet – Reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro. Zahar, 2003.



DELEUZE, G. *Conversações*, 1a. Edição. São Paulo. Editora 34, 1992.

FOUCAULT, M. *História da Sexualidade 1. A Vontade de Saber*. São Paulo. Edições Graal, 2007.

HIMANEN, P. *The Hacker Ethic – A radical approach to the philosophy of business*.

New York. Random House, 2001.

LAZZARATO, M. NEGRI, A. *Trabalho imaterial – formas de vida e produção de subjetividade*. Rio de Janeiro. DP&A, 2001.

LEMOS, A. *Cibercultura – tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre. Sulina, 2002.

LESSIG, L. *Cultura livre*. Como a grande mídia usa a tecnologia e a lei pra bloquear a cultura e controlar a criatividade. 1ª. Edição. São Paulo. Trama Editorial, 2005

LEVY, P. *As tecnologias da inteligência*. São Paulo. editora 34, 1993, p.119

_____. *Cibercultura*. São Paulo. editora 34, 1999

LEVY, S. *Hackers - Heroes of the computer revolution*. New York. Penguin Books, 1994.

MALINI, F. *A fuga dos meios – a constituição das novas lutas sociais nas redes virtuais de comunicação*. Dissertação de Mestrado. Rio de Janeiro. IBICT/CNPq – ECOUFRJ, 2002, 125 pp.

_____. *O Comunismo das redes*. Dissertação de Doutorado. Rio de Janeiro. ECO-UFRJ, 2007, 333 pp.

MINAR, N.; HEDLUND, M. *Uma rede de pontos*. ORAM, A (org). *PeerToPeer o poder*



transformador das redes ponto a ponto. São Paulo. editora Berkeley, 2001

NEGRI, A, Hardt, M. *Multidão*. São Paulo. Record, 2005

_____. *Império*. Rio de Janeiro. Record, 2001

RHEINGHOLD, H. *La comunidad Virtual – uma sociedade sin fronteras*. 1996

_____. *Smart Mobs – The next social revolution*. Cambridge, MA: Perseu,
2002.

VAZ, P. *Esperança e excesso*. In: IX ENCONTRO DACOMPÓS, PUC/RS, Porto Alegre.
2000. Anais eletrônicos. São Leopoldo, RS. Unisinos, 2000.