

Criatividades e Instantes: Etnografia das Práticas de Compartilhamento de Plataformas de *Streaming* “Piratas” no Reddit

Creativities and Instants: Ethnography of the Sharing Practices of “Pirate” Streaming Platforms on Reddit

Andressa Nunes Soilo¹

Resumo

Este artigo tem como objetivo analisar as práticas criativas que permeiam o acesso a plataformas de streaming de áudio e vídeo consideradas “piratas” – plataformas que afrontam a lógica da propriedade intelectual – a partir de subreddits (comunidades) da mídia social Reddit. Esta etnografia foi realizada no ciberespaço no primeiro semestre de 2018, juntamente a 158 cibercidadãos que participam de subreddits dedicados a discussões envolvendo “pirataria” digital, torrents e streaming. Foi possível concluir que, apesar de a tecnologia streaming corresponder a um meio de reprodução que opera através da instantaneidade de transmissões e da supressão de mediadores para o acesso ao conteúdo – o usuário não precisa de outro usuário para acessar o entretenimento que lhe interessa, dinâmica comum às estruturas P2P –, tal meio de reprodutibilidade, através de cibercidadãos, é reexplorado e rearranjado de modo a se apropriar da prática do compartilhamento comum à “pirataria” do começo dos anos 2000.

Palavras-chave: Pirataria. Compartilhamento. Streaming. Ciberespaço. Antropologia.

Abstract

¹ É doutoranda e mestre em Antropologia Social pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS, Porto Alegre, RS, Brasil), bacharel em Direito graduada pelo Centro Universitário Ritter dos Reis (UNIRITTER), e cientista social graduada pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0314-1568>.

This article aims to analyze creative practices of access involving audio and visual streaming platforms considered “pirates”–platforms that confront the logic of intellectual property–in Reddit, a popular social media. I performed this ethnography in cyberspace, along with 158 cybnauts who participate in subreddits devoted to discussions about digital “piracy”, torrents and streaming. It was possible to conclude that although the streaming technology operates with instantaneous transmission and the suppression of mediators for access to the content–there’s no need for a second or third user to enable access to entertainment–, it is rearranged in order to appropriate common early 2000s “piracy” practices of sharing.

Keywords: Piracy. Sharing. Streaming. Cyberspace. Anthropology.

A popularidade da transmissão instantânea no universo legalizado inspirou um maior acolhimento do *streaming*, também, pela “pirataria”². Com a receptividade e a estima que serviços como *Netflix* e *Spotify* desencadearam junto ao público, a tecnologia passou a ser localizada, com mais frequência, nos espaços “piratas”. Como exemplo, podem ser citadas a variedade das plataformas não-autorizadas disponíveis na rede – como *Popcorn Time*, *Tea TV*, *Morpheus TV*, *Bee Tv*, *Leonflix*, entre outros.

Neste artigo, inspirada pela apropriação “pirata” do *streaming*, assim como por suas engenhosidades junto a tal tecnologia, passo a refletir sobre as criatividades “piratas” que habitam a transmissão instantânea. Realizo tal reflexão a partir do entendimento de que as “margens” (DAS; POOLE, 2008) não constituem apenas espaços, práticas e lógicas constantemente combatidas e/ou recursos de produção estatal: são também âmbitos criativos que produzem, em suas vivências e interpretações, novos modos de habitar o mundo. Assim, a “criatividade das margens” (DAS; POOLE, 2008) e sua relação com o *streaming* a partir da incorporação deste no campo “pirata”, é abordada por mim, a partir da noção de que as “margens” organizam produções, também, a partir de

2 A palavra “pirataria” é apresentada, neste artigo, juntamente com o uso de *aspas*, assim como suas variações – como as palavras “pirata” e “piratear”. Tal eleição (política) se dá em razão da tal palavra ser associada a “uma expressão comumente usada pelos poderosos para se referir à atividade de reprodução e venda de cópias não-autorizadas de mercadorias valorizadas pelos consumidores contemporâneos” (RIBEIRO, 2010, p. 27). Assentada na sociedade ocidental desde o século XVII enquanto gramática de marginalização, opto por me utilizar de tal palavra conjuntamente com *aspas*.

suas vivências criativas, adaptando usos, práticas e lógicas *do* Estado em sua dimensão (DAS; POOLE, 2008).

[...] Paradójicamente, es en estos espacios de excepción donde la creatividad de los márgenes es visible; es aquí donde formas alternativas de acción económica y política son instituidas. Sugerir que los márgenes son espacios de creatividad no es decir que las formas que adquieren la política y la economía en estos, las cuales generalmente son formadas por la necesidad de sobrevivir, no estén cargadas de terribles peligros. Esto es útil, sin embargo, para enfocar la atención en el hecho de que, aunque ciertas poblaciones son patologizadas a través de varios tipos de prácticas de poder/saber, ellas no se someten pasivamente a estas condiciones (DAS; POOLE, 2008).

Para as autoras, as “margens” são espaços em que o Estado é constantemente reconfigurado e reinterpretado a partir, sobretudo, da criatividade dos agentes. Essa interpretação, reordenação e recombinação realizada pelas/nas “margens” foi abordada por pesquisas como as de Danze (2017), Kerr (2016) e Schuch (2015) que apresentam interessantes reflexões sobre o potencial criativo e transformador do plano “periférico”, destacando a “periferia” como âmbito produtor de ações, práticas e lógicas de caráter político e regulatório.

Estes estudos, inspirados pelas noções de Das e Poole (2008), colaboram para a compreensão dos agenciamentos da/na “margem”, salientando esta como um campo fértil, habitada por atores criativos, que se valem de seus conhecimentos e vivências para reconfigurar o modo como vivem em suas relações com o Estado. Apresento, a seguir, brevemente tais pesquisas.

Alicia Danze (2017) demonstra como formas alternativas de ação política são produzidas entre os migrantes mexicanos nos Estados Unidos. A autora frisa a construção de geografias alternativas pelos migrantes, e as percebe como mecanismo de locomoção por entre os limites do Estado, mecanismo este que identifica o albergue como ponto de intersecção entre geografias oficiais e não oficiais. Como mostra a autora, abrigos e espaços de protesto conjuram locais limiares em que os migrantes manuseiam, de

forma criativa, para entrar e sair da visão do Estado, produzindo novas rotas (ilegíveis ao ente estatal) e políticas internas.

Já a pesquisa de Kerr (2016) investiga a criatividade dentro de grupos de *rap* marginalizados na cidade de Dar es Salaam, na Tanzânia, e demonstra como as “margens” não se encontram tão fora do mundo comercial da produção de música, mas sim atravessadas neste. Como apresenta o autor, após um período de censura em que o *rap* não era autorizado a ser tocado na rádio nacional, ocorre, em meados dos anos 1990, a liberalização da mídia na Tanzânia. A consequente difusão de estações de rádio possibilitou a incorporação do *rap* nas canções do país, formando novos gêneros musicais locais e conhecidos (e reconhecidos) nacionalmente. Contudo, como aponta o Kerr (2016), o controle sobre a música passou do Estado para os circuitos de gravadoras e pessoas influentes no meio musical, excluindo e incentivando *rappers* sem capital financeiro a desenvolverem seus próprios espaços para praticarem e executarem música.

Assim, bairros e redes de sociabilidade foram formados, construindo uma economia alternativa de performance musical, fama e reputação local. Essa economia alternativa, como aponta Kerr (2016), expressa a contestação da marginalidade de tais artistas, mas de modo a não se opor à indústria, já que muitos *rappers underground* espelham-se, e têm como ídolos, os *rappers* comerciais: aqueles percebem estes como modelos, e se posicionam como equivalentes a tais, e não como opositores. Assim, os *rappers underground*, com seus espaços de sociabilidade à “margem”, não buscam rejeitar a indústria, mas refazê-la, remodelando conceitos de fama e redes de mobilidade.

Por fim, a pesquisa de Schuch (2015) apresenta acompanhamento etnográfico realizado junto ao MNPR (Movimento Nacional da População de Rua), identificando que a legibilidade não é de interesse exclusivo do Estado, mas também de agentes envolvidos com a “população em situação de rua”. Em sua investigação, Schuch (2015) constata que atores como organizações jurídicas e não-governamentais, e movimentos sociais interessados em inscrever tal população nos cenários da atenção pública, são também agentes empenhados em tornar a “margem” legível. Como mostra a autora, alguns exemplos dessa “via de mão dupla” em termos de produção e de celebração da legibilidade podem ser percebidos nos seguintes exemplos: na publicação de cartilhas que pedagogicamente

informam direitos da população de rua; em normativas legais sobre a proteção de tal grupo³; e na realização da primeira contagem nacional realizada em 2007, apoiada pelo MNPR, que a percebeu como uma importante conquista de suas lutas – muito em razão da atenção de escala nacional destinada à rua, e à oportunidade da realização de debates com representantes políticos, e de movimentos sociais. Assim, a legibilidade, por vezes, excederia a produção de “mapas abreviados” que simplificam, padronizam e racionalizam populações (SCOTT, 1998), passando a apontar modos plurais de habitar as normas a partir e contra o Estado.

Essas pesquisas inspiram-me a compreender as dinâmicas de reconfiguração social produzidas pela “pirataria”, em que esta não se configura somente como “margem” que apresenta e cria práticas, subjetividades e lógicas combatidas pelo ente estatal e por corporações, mas que também constitui-se, e é constituída, por rearranjos locais de práticas e usos daqueles que representam a ordem. Neste cenário, destaco a flexibilidade de ações e interpretações mobilizadas pela criatividade “periférica”, que podem se manifestar de diversas maneiras para além da resistência e do antagonismo frente ao Estado e aos agentes que representam suas leis e princípios.

Sendo a tecnologia *streaming* amplamente utilizada pela indústria do entretenimento – sobretudo como alternativa de combate às práticas “piratas” –, interesse-me em investigar sua recepção no âmbito da “pirataria”, especialmente sua releitura e reconfiguração junto às margens.

Desse modo, dedico-me aqui a investigar os usos e significados que o *streaming* promove atuando enquanto mediador “pirata”, destacando-o como tecnologia que revela uma das facetas criativas da “pirataria”. Realizo essa análise a partir de dois vieses que se revelaram relevantes no curso de minha pesquisa: i) o viés da conservação da prática do compartilhamento – característica dos programas de distribuição “pirata” dos anos 1990 e 2000 – nos usos do *streaming*; e ii) o viés da extração de conteúdo a partir do ajuste da tecnologia aos recursos “piratas”.

De modo interessante, a apropriação da tecnologia aos meios “piratas” apontou para um resgate e adequação de características

3 Geralmente são produzidas através de redes governamentais e não governamentais, organismos jurídicos e órgãos de defesa de direitos humanos, muitas com o apoio do MNPR.

presentes em programas de compartilhamento que se utilizavam do sistema P2P e de arquivos *torrents*. Os principais aspectos do *streaming*, como a instantaneidade de sua transmissão, o obstáculo do armazenamento do conteúdo e a incompatibilidade com o compartilhamento em sua operacionalidade, são reconfigurados pelos agentes “piratas” de modo a integrarem particularidades da “pirataria” digital convencional – como a prática do compartilhamento do entretenimento entre usuários, e a possibilidade de armazenar/possuir o conteúdo distribuído em dispositivos.

O ato de compartilhar possui relevância no âmbito “pirata”: foi a partir do compartilhamento que a “pirataria” digital se tornou eficiente e popular. Associada a programas P2P, a partilha de conteúdo não-autorizado ajudou a redefinir os modos de distribuição de entretenimento, assim como remodelou valores no campo do acesso, destacando a solidariedade como ética, e reflexões contra a lógica dos direitos autorais (CAETANO, 2016; CESAR, 2011, 2013; LEMLEY, 2005; LESSIG, 2004; SATURNINO, 2015; VALENTIM, 2017). Desse modo, a frequência da prática do compartilhamento junto a uma tecnologia que, a princípio, não opera através de recursos de partilha, comunica colonizações sociotécnicas.

Nesse sentido, sugiro que características do protocolo P2P – tais como a prática do compartilhamento e a possibilidade da posse/*download* do conteúdo – são estendidas e improvisadas à tecnologia *streaming* a partir das vivências criativas que conformam a “margem”. Percebo esse meio de transmissão como instrumento capaz de revelar inovações/criatividades no campo da “pirataria” digital, reconfigurar/colonizar práticas exploradas pela indústria do entretenimento, e apresentar colagens/composições anacrônicas aos usos do *streaming* para um melhor uso “pirata” da tecnologia.

Reddit

A produção dessa pesquisa foi possível a partir de minha inserção junto à mídia social Reddit, e de meu contato junto a 168 de seus usuários cadastrados ao longo do ano 2018. Tal mídia é, na atualidade, um popular site criado em 2005 nos Estados Unidos, disponibilizado a diversos países do mundo. Seu principal objetivo é integrar usuários a partir de temáticas específicas dispostas em fóruns (chamados de *subreddits*),

em que opiniões, notícias, conselhos, e demais conhecimentos sobre determinados assuntos são publicizados e debatidos pelos cibernautas cadastrados na mídia.

As entrevistas se deram de modo semiestruturado, mas, não raro, se transformavam em conversas informais sobre a “pirataria” digital. Essas comunicações se realizaram, majoritariamente, através da funcionalidade de mensagens privadas disponibilizadas aos perfis do Reddit: é possível contatar quaisquer usuários de tal mídia por meio de mensagens privadas localizadas na página principal do usuário (se este não desativar tal funcionalidade). Poucos interlocutores sugeriram que nos contatássemos através do *Telegram*, um serviço de mensagens instantâneas, muito em razão da proposta de criptografia que tal serviço oferece às comunicações entre seus usuários.

Esta pesquisa tem como interlocutores, dados, campo e meio de transporte ao campo, o espaço digital oportunizado pela internet. Não houve, nesta investigação, o encontro de corpos físicos entre pesquisadora e interlocutores, nem mesmo espaços físicos (como o imaginamos): os agentes, as interações observadas, os dados produzidos e o campo experienciado foram possíveis através de redes de transmissão de dados, *backbones*, provedores de acesso, *url's*, sites, programadores, algoritmos, *hardwares*, entre tantos outros agentes sociotécnicos capazes de produzir e estabelecer mediações entre pessoas e o ciberespaço. Essa pesquisa foi realizada, sobretudo, a partir da troca de mensagens escritas entre interlocutores e pesquisadora - em espaços dedicados a tais funções no Reddit -, e através de observação participante das dinâmicas dos cibernautas na mídia social em questão.

A investigação na rede apresenta dilemas e novas perspectivas para o pesquisador, como bem apontam Leitão e Gomes (2011), como exemplo: i) a crença no ciberespaço enquanto espaço existente; e ii) a operacionalidade do ciberespaço não somente como campo, mas também enquanto meio de transporte ao campo. Para além das tecnologias que possibilitam estar no digital, como computadores e acesso à internet, as condições de imersão em campo se apresentaram, a mim, enquanto negociações envolvendo não somente pesquisadora e tecnologia, mas também negociações subjetivas de relativização do espaço e de crença neste. Acreditar que lugares não são fixos e passíveis de relativização quanto a sua materialidade foi um processo, no princípio, relativamente

longo (para o tempo de realização da pesquisa) e permeado por inseguranças.

Originalmente, como mostra Hine (2015), a etnografia foi fundada na premissa da importância de estar fisicamente junto aos interlocutores ao longo de uma considerável porção de tempo para promover interações, e alcançar dados de primeira mão que possibilitassem relevante compreensão de suas vidas. Contudo, se os interlocutores se utilizam de comunicações mediadas por outros instrumentos, se faz necessário que o etnógrafo também acompanhe a ação de tais mediadores. Como diz a autora, é importante que o etnógrafo, no ciberespaço, participe das diversas formas de comunicação e interação de seus interlocutores, não para relatar que são formas menos informativas ou etnográficas, mas para ter uma compreensão mais apurada das interações que estuda (HINE, 2015).

Após debates de convencimento sobre a existência de humanos (e de relações sociais) que fundamentassem o empenho etnográfico nas redes, o “cibernauta” (RIFIOTIS, 2010; SEGATA, 2016) foi declarado um nativo relevante e revelador: evidenciava não somente que haviam pessoas no ciberespaço – todas as pessoas que interagem junto à internet –, mas que computadores conectados não poderiam mais ser reduzidos a meios de comunicação nos anos 2000.

Realizar pesquisa no ciberespaço é relativizar o tradicional “estar lá” etnográfico (GEERTZ, 2008), contudo, promove a oxigenação metodológica capaz de revitalizar os instrumentos de pesquisa e ampliar o alcance da disciplina a outras formas de interações sociais. Nesse sentido, de acordo com Peirano (2014), a oxigenação metodológica é a própria antropologia, já que a disciplina corresponde a uma “bricolagem intelectual” proporcionada pela constante reinvenção da prática etnográfica frente a diferentes modos de conhecer, e refletir teoricamente, sobre as diferenças nos modos de viver entre os homens.

Trajetórias do Compartilhamento

Mesmo que atualmente a relação entre “compartilhamento” e prática “pirata” seja uma relação entranhada e íntima, em razão das associações populares realizadas entre tais atividades no espaço digital⁴,

4 Receber a notícia de que alguém compartilhou arquivos na internet –

é preciso lembrar que o ato de compartilhar informações/conteúdo com outros usuários também esteve altamente relacionado com a história da cibercultura: desde o surgimento da conexão humana através da rede de computadores, o compartilhamento fez parte, direta ou indiretamente, das experiências relacionais vividas em sistemas informáticos.

A estrutura da internet, em seus primórdios (década de 1960), apresentava-se enquanto uma rede de comunicações dedicada a trocas e compartilhamentos de informações envolvendo assuntos militares e pesquisas acadêmicas. Ao fim da década de 1970, muito antes do Napster (e também da World Wide Web (WWW)), o compartilhamento de arquivos realizado de modo considerado ilegal já atingia certa popularidade entre os que se utilizavam do BBS (Bulletin Board System).

Basicamente, o BBS foi um *software* que conectava computadores através da linha telefônica, oportunizando a seus usuários o *upload* e o *download* de *softwares*; trocas de mensagens; participação em *chats* e fóruns; assim como a leitura de notícias; e entretenimento através de jogos online⁵. Por sua capacidade em compartilhar dados, o BBS foi considerado um dos primeiros espaços online a permitir o compartilhamento de arquivos classificados como ilegais (OLIVEIRA, 2013; TSAI *et al.*, 2009). Alguns desses arquivos eram cópias não-autorizadas de *softwares* de outras pessoas, enquanto que outros eram pedaços de *softwares* chamados de *shareware*⁶ – programa em que o usuário era livre para distribuir a outros (JOHN, 2013).

especialmente músicas e filmes –, ainda que tais conteúdos não estabeleçam quaisquer relações com a violação dos direitos de autor, pode, ainda hoje, conduzir o receptor da mensagem ao contexto da “pirataria”. A aproximação entre o ato de compartilhar e o ato “pirata” se tornou popular a partir da emergência de programas e sites como Napster, Grokster e Gnutella – populares serviços dos anos 2000. Não raro, a aproximação entre os conceitos apresenta debates sobre as dificuldades de desvinculação do compartilhamento com práticas “piratas” (NETTO, 2010).

- 5 O BBS foi fundado em 1978, nos Estados Unidos, por Ward Christensen e Randy Suess.
- 6 Desenvolvido na década de 1980, o *shareware* foi originalmente criado para auxiliarem empresas a distribuírem seus *softwares*. A ideia era que os desenvolvedores eliminassem a necessidade de um intermediário (como cadeias de distribuição comercial) e fornecessem o produto diretamente ao consumidor final. Muitos se utilizaram da ferramenta para, primeiramente, apresentar seus produtos ao público de modo gratuito, para, depois, cobrar-lhes seu preço, caso os clientes se sentissem atraídos pela mercadoria.

Entre as décadas de 1980 e 1990, o BBS apresentou os primeiros grupos “piratas”. Esses grupos ansiavam realizar o *crack*⁷ e o *upload* (envio) dos mais recentes *softwares* junto a seus pares (HONICK, 2005). Tais espaços eram bastante populares, reunindo “piratas” de todas as partes do mundo, o que logo estimulou o desagrado de desenvolvedores de *software*, desencadeando a criação de organizações para conter a notoriedade das trocas de informações protegidas por direitos autorais⁸. Também em meados dos anos 1980, e com a popularização dos computadores pessoais, programas eram compartilhados entre usuários através de disquetes (HONICK, 2005).

No final dos anos 1990 e começo dos anos 2000, com o surgimento do Napster, o compartilhamento de arquivos se torna ainda mais popular através da rede P2P⁹. O P2P, basicamente, apresenta uma estrutura colaborativa e descentralizada – ou seja, não apresenta servidores centralizados encarregados de distribuírem arquivos aos computadores que solicitam tais dados –, o que torna os computadores, simultaneamente, clientes e servidores.

Essa dualidade causada pela rede P2P significa que seus usuários operam não apenas recebendo os arquivos, mas também os distribuindo a outros dispositivos em uma espécie de malha cooperativa. O Napster, apesar de ter popularizado o P2P, não produziu, completamente, um esquema de distribuição descentralizado, pois, ainda que a transferência de músicas se desse entre computadores, tanto a lista de usuários no sistema, quanto a busca das músicas pelos cibernautas, era direcionada a um banco de dados centralizado – ou seja, havia um servidor atualizando

7 O termo “crack” geralmente é associado à quebra de um sistema de segurança.

8 Tais organizações ofereciam recompensas àqueles que apresentassem informações sobre os *softwares* considerados “piratas”. No entanto, a prática do acesso não-autorizado já se mostrava consistentemente difundida, apresentando, em 1994, mais de 10.000 BBS’s ativos somente nos Estados Unidos. Algumas organizações criadas para tal contenção da “pirataria” no cenário da BBS foram: Software Publisher’s Association (SPA), Canadian Alliance Against Software Theft (CAAST) e Business Software Alliance (BSA). (HONICK, 2005).

9 A tecnologia P2P corresponde a um formato de rede de computadores que são caracterizados pela descentralização de suas funções, ou seja, os computadores dos usuários realizam simultaneamente as funções de servidores e de clientes. O termo “de igual para igual” corresponde, assim, à igualdade de função dos computadores, que não somente recebem, mas também enviam dados a outros usuários aliviando a carga dos servidores centrais.

as listas de usuários, e que comunicava a estes se as músicas pesquisadas estavam, ou não, disponíveis.

Durante, e após a breve existência do Napster, programas como Gnutella apresentaram um sistema completamente descentralizado¹⁰ de compartilhamento de arquivos – além de passarem a oferecer a possibilidade da transmissão de outros ficheiros que não os musicais –, em que as consultas realizadas por um usuário eram direcionadas a seus pares mais próximos, enquanto estes também enviavam a requisição para seus *peers* (pares) e assim sucessivamente, até que a busca fosse respondida ou direcionada ao limite máximo de encaminhamentos¹¹ (KAMIENSKI *et al.*, 2005).

Em 2001, o desenvolvedor estadunidense Bram Cohen, elaborou uma categoria de rede P2P que permitia o compartilhamento de arquivos (inclusive ficheiros pesados, e conseqüentemente difíceis de serem compartilhados até então) de modo fragmentado, não necessitando de arquivos completos para que a transferência fosse realizada: o protocolo *torrent*¹². Com o *torrent*, o *download* de um arquivo pode ser adquirido a partir de vários fragmentos do arquivo desejado, fragmentos estes disponibilizados por outros computadores conectados ao mesmo ficheiro, e que estão fazendo o *upload* (*seeders*), ou o *download* do conteúdo (*leechers*)¹³. O protocolo *torrent* logo se tornou um modo popular e célere de acessar arquivos de tamanhos variados (como *softwares*, jogos e vídeos)¹⁴

10 Diferentemente do Napster, a consulta à disponibilidade dos arquivos se dava entre computadores e não a partir de um servidor centralizado.

11 Tal modo de conexão entre os usuários é chamado de “modelo de inundação”.

12 O *torrent* não busca o arquivo, isso fica a cargo do usuário que deve obtê-lo a partir de outros meios, como sites de buscas – como o Google, por exemplo. O arquivo em formato *torrent* apresenta sua informação, seu tamanho, seu nome, e seu rastreador que é responsável por auxiliar o encontro de nós do sistema. (KAMIENSKI *et al.*, 2005).

13 Para a viabilização do *torrent*, é utilizada a mediação de um servidor (*tracker*) entre os usuários, e de um programa gerenciador que o usuário deve baixar – tal gerenciador reúne as partes do *torrent*. Para a realização do processo em questão, é importante não apenas a qualidade da conexão da internet, mas também a quantidade de pessoas que enviam e que recebem os dados: quanto mais *seeders* (pessoas que fornecem o arquivo), mais rápido o transcurso do recebimento e envio de conteúdo.

14 Com o *torrent*, a indústria cinematográfica passou a ficar mais atenta no que concerne aos compartilhamentos – assim como a indústria fonográfica fizera anteriormente com o Napster. Junto ao Napster, Hollywood não se percebia

– além de “forçar”, devido à estrutura de seu mecanismo, seus usuários a compartilhar partes dos ficheiros que eles já possuíam (enquanto baixam as partes restantes).

O *streaming*, ainda que contemporâneo e coexistente aos compartilhamentos P2P – coexistência ainda atual –, apresentava consumo discreto, muito em razão da baixa velocidade das conexões de internet no começo dos anos 2000, o que conseqüentemente não viabilizava o carregamento e a transmissão instantânea de dados de áudio e vídeo. Ainda entre os anos 2008-2009, as proporções do P2P e do *streaming* eram mundialmente contrastantes, como sugere a pesquisa de Schulze e Mochalski (2009) em que o protocolo P2P era, em média, 45% mais utilizado do que o *streaming*¹⁵.

Na atualidade, a transmissão instantânea de dados, mesmo não apresentando operacionalidades de compartilhamento em sua engenharia, desponta como instrumento mais popular de acesso a conteúdo visual em meios considerados ilegais (MUSO, 2017)¹⁶.

Apesar de a tecnologia *streaming* destoar das características mais coletivas da arquitetura P2P, o meio de reprodução passa a ser rearranjado e reconfigurado no âmbito “pirata” para melhor servir aos interesses dos consumidores de tal meio. Recepcionado e ressignificado nas “margens”, o *streaming* é explorado, criativamente, de modo a incorporar funções da “pirataria” digital convencional.

ameaçada, já que os arquivos de vídeo eram muito maiores e mais demorados de serem compartilhados a partir da estrutura de tal serviço.

15 Conforme a pesquisa de Schulze e Mochalski (2009), entre os anos 2008 e 2009, o protocolo P2P gerou tráfegos de 43% no Norte da África, 65% na América do Sul, 43% na América do Norte, 55% no sul da Europa, 44,77% no Oriente Médio, 65,77% no sul da África e 70% na Europa Oriental; enquanto que o *streaming* apresentava um tráfego de 8,72% no norte da África, 7,81% na América do Sul, 8,72% na América do Norte, 9,55% no sul da Europa, 4,64% no Oriente Médio, 5,83% no sul da África e 7,34% na Europa Oriental.

16 O relatório da MUSO do ano de 2017 aponta que 53% dos acessos “piratas” ocorrem em plataformas não licenciadas de *streaming*, tornando o modelo da instantaneidade a mais popular ferramenta produtora de “pirataria” da atualidade (MUSO, 2017).

Novas Rotas para o Compartilhamento

Os modos os quais o *streaming* se expressa/é expressado em espaços dedicados à discussão da “pirataria” no *subreddit r/Piracy* da mídia social Reddit, torna possível identificar que o ato de compartilhar conteúdo protegido por leis de propriedade intelectual também se faz possível fora das engrenagens (automáticas) de programas P2P.

Como apontado, a tecnologia *streaming* não opera através da partilha (parcial ou total) de arquivos entre seus usuários, mas a partir de práticas de instantaneidade em que ao cibernauta cabe apenas acessar o programa/site de *streaming* de sua escolha e, logo após a apresentação automática do catálogo de filmes e músicas, clicar no conteúdo que deseja assistir e ouvir. Desse modo, o mecanismo de funcionamento de tal meio não é compatível com a interação do usuário junto a outros cibernautas para que seja possível o acesso a conteúdo ambicionado por uma pluralidade de agentes.

No entanto, ainda que com considerável restrição interativa junto a outros usuários para se atingir um fim comum de acesso ao conteúdo, foi possível a mim perceber que a tecnologia em questão fez da criatividade das “margens” questão visível: em espaços como o *r/Piracy*, a lacuna social do *streaming* – sua dissonância com o ato do compartilhamento em sua operacionalidade – é manipulada pelos agentes de modo que uma melhor e maior distribuição do conteúdo seja alcançada pelo público.

A comunicação de novos meios de acesso não autorizados mostrou-se uma constante enquanto de minha observação das práticas que estruturam a “pirataria” digital, tanto em seu formato P2P, quanto em seu formato *streaming*. No período em que me dediquei a estudar as interações realizadas no Reddit, não raro, senão todos os dias, me deparava com tópicos publicado no *r/Piracy* que abordavam lançamentos de novos sites/programas de *streaming*, ou novas versões destes: eram publicados nomes e links de serviços que poderiam auxiliar usuários, tendo estes solicitado sugestões sobre o assunto ou não.

Julguei essas dinâmicas de divulgação e compartilhamento interessantes para pensar uma continuidade e conservação de práticas solidárias na “pirataria” digital, uma dinâmica que, desde os anos 2000, incita cibernautas a compartilharem seus dados, no entanto, o que é compartilhado no *r/Piracy* é o conhecimento para o acesso ao conteúdo.

Desse modo, para além da apropriação das demandas “piratas” pelos serviços legais de *streaming*, é possível pensar que tal apropriação ainda sofre aprimorações, ou seja, ainda apresenta processos de conciliações de demandas “piratas”, a partir de agenciamentos.

Para tal análise destaco três modos de manifestação de compartilhamento percebidos por mim em tópicos dedicados à discussão da “pirataria” no *r/Piracy*: i) a divulgação de sites/programas de *streaming* realizada pelos desenvolvedores de tais serviços; ii) a solicitação a outros usuários de alternativas aos sites/programas que foram retirados do ar; iii) a publicação de listas de sites/programas disponíveis após a inatividade de algum serviço popular.

Streaming: Produção e Acesso Coletivo

O compartilhamento do trabalho de desenvolvedores de programas/sites de *streaming* que colidem – completa ou incompletamente – com a lógica da propriedade intelectual, é frequentemente realizado em fóruns dedicados à discussão sobre “pirataria” no Reddit. Em tais fóruns, criados dentro de grupos com a temática “pirata”, geralmente os programadores anunciam um novo meio de acesso a conteúdo – ou uma nova versão de seus programas – a partir da palavra-chave *release* (em inglês “lançamento”) situada antes da divulgação escrita da produção, indicando o lançamento de um novo serviço ou de uma nova versão de um serviço.

Ao lado de tal palavra-chave, o programador descreve, geralmente de modo sucinto, as principais características e funções de sua criação, assim, como por vezes, os sistemas operacionais em que o programa é executado. Após a publicação das criações, é comum que alguns ou muitos usuários comentem as divulgações e estabeleçam interações dialógicas e públicas com o autor do lançamento.

O conteúdo das interações dos cibernautas frente às criações dos desenvolvedores manifesta-se a partir de elogios, críticas e sugestões sobre a interface, o desempenho e a qualidade da imagem e do áudio oferecidos, entre outros aspectos; assim como são apresentadas dúvidas sobre o funcionamento de tais programas e suas posteriores versões.

Essas declarações são, algumas vezes, respondidas pelos programadores que, a depender das perguntas e dos comentários,

esclarecem e agradecem aqueles que se interessaram por seu trabalho – percebi que algumas críticas, consideradas vulgares e/ou desrespeitosas¹⁷, são, em grande parte, ignoradas pelos desenvolvedores. Tais interações são relevantes àqueles que criam: às sugestões construtivas do público – sejam as propostas por outros usuários familiarizados com tecnologia “pirata”, ou propostas por usuários com menos experiência com tecnologia –, os programadores concedem maior atenção, desencadeando diálogos escritos mais intensos junto a tais usuários, até que ocorra uma explicação satisfatória (a ambos).

Essas interações compartilham conhecimento entre o desenvolvedor e demais usuários do Reddit possibilitando que aquele acrescente a seu repertório de saber novas questões técnicas. O programador também pode perceber limitações de sua criação que não lhe eram perceptíveis, muito em razão de sua formação social, cultural, econômica e geográfica, como por exemplo, a inclusão de legendas contendo determinadas línguas (geralmente estranhas ao ocidente) para que outros grupos possam compreender os vídeos, em sua maioria em inglês, transmitidos pelos programas.

O compartilhamento do conteúdo em *streaming* se dá, assim, a partir do repasse e da absorção cognitiva dos sites/programas em que está disponível – através de lançamentos, divulgação de links e de nomes de programas. Os *subreddits* oportunizam potenciais acessos ao entretenimento – tal qual a estrutura de programas P2P –, assim como a manutenção e o aprimoramento dos espaços (programas) onde são ofertados conteúdo em *streaming*: ao mesmo passo em que divulga, difunde e compartilha a possibilidade de acesso a determinada criação, os fóruns também oportunizam a coprodução de tais meios a partir de diálogos instaurados entre programadores e outros usuários ativos em tais fóruns.

Foi possível perceber que os *subreddits* não somente compartilham a comunicação da existência de um novo serviço no mercado “pirata” - mobilizando, potencialmente, usuários consumidores e propagadores de tal lançamento em outros fóruns e espaços digitais -, tais fóruns também

17 Muitos comentários se utilizavam de linguajares considerados obscenos, de modo a insultar a criação dos desenvolvedores ou, então, estes eram ultrajados a partir de comparações a outros programas julgados de melhor funcionalidade, comparações estas que depreciavam o trabalho do desenvolvedor.

fomentam correspondências de cooperação destacando o aspecto solidário de tais espaços.

Essas características são interessantes, pois reproduzem, de modo menos automático, a cultura P2P/*torrent* a que a “pirataria” digital esteve/está habituada há quase duas décadas. O compartilhamento, a solidariedade e a cooperação de ideias sobre/e de potenciais acesso, como mostrei, ainda podem ser percebidos em comunidades familiarizadas com a “pirataria”, a partir da manifestação da criatividade e dos desejos de navegantes interessados no consumo e no conhecimento de mecanismos mediadores de entretenimento que renunciam aos direitos autorais.

A partir de comentários que apresentam sugestões e críticas consideradas relevantes, não apenas pelos desenvolvedores, mas também por outros navegantes que apoiam tais ideias, é que os programas/sites de *streaming* experienciam ajustes para melhor atender seu público. As sugestões e críticas acatadas pelos programadores geralmente são manifestadas em novas versões dos programas/sites, que, igualmente, são lançadas em *subreddits* com temáticas “piratas”¹⁸. Desse modo, mídias sociais como o Reddit, e seus espaços dedicados à discussão da “pirataria” digital, compartilham e coproduzem, com outros usuários, meios de acesso artesanal e comunitário.

Produções de Rotas Alternativas para o Acesso

Outra circunstância em que a colaboração e a partilha de informações dinamizam e atualizam o compartilhamento do *streaming*, pode ser visualizada quando os programas utilizados pelos usuários, deixam de satisfazer – completa ou parcialmente – a estes. Nesses casos, os usuários criam fóruns solicitando, a outros navegantes conectados às comunidades “piratas”, sugestões de serviços que atendam suas necessidades específicas.

18 É possível dizer que, ao longo de minha etnografia, as novas versões de sites/programas de *streaming* considerados “piratas” foram influenciadas/inspiradas por sugestões e demandas de usuários participativos das comunidades dedicadas à “pirataria” no Reddit. Pode perceber tal relação quando do fórum de lançamentos desses serviços, em que desenvolvedores estabeleciam diálogos com outros usuários em que o teor da interação se aproximava do acolhimento de ideias apresentadas anteriormente em fóruns.

Geralmente, a tal solicitação, seguem palpites de outros usuários sobre sites/programas capazes de substituírem e contentarem o cibernauta em tal situação. Essas sugestões se manifestam através da escrita de nomes de programas e de links que redirecionam o cibernauta ao site ou programa. Muitas vezes os usuários também discorrem sobre suas experiências pessoais junto a tais plataformas, apontando os prós e os contras de suas indicações. A essas sugestões é possível identificar, por vezes, agradecimentos do autor do fórum – que se expressam através de doação de “karmas”¹⁹, ou da escrita de mensagens de reconhecimento sobre as indicações e informações.

Em se tratando dos motivos da procura por novos serviços, esses podem ser inúmeros. Contudo, as questões que foram a mim apresentadas com mais recorrência envolviam a baixa qualidade da resolução de imagem, e *bugs* (problemas técnicos) – como o congelamento da imagem e demais obstáculos para assistir e ouvir os *downloads* de conteúdo desejados.

Após a exposição dos motivos que fazem o criador do fórum procurar fontes de entretenimento que melhor lhe atendam, é possível observar, como de costume, outros usuários se manifestarem no sentido de auxiliar as adversidades apresentadas em tal espaço. Muitas dessas assistências são suscitadas por usuários mais familiarizados com a linguagem técnica de tais programas; por usuários que vivenciaram as mesmas experiências, ou experiências semelhantes, com o site/programa em questão; ou até mesmo por palpites amadores de cibernautas que querem ajudar e/ou ganhar “karmas”.

Em 2017 um usuário do Reddit criou um fórum solicitando alternativas ao *Popcorn Time* – uma plataforma gratuita (e considerada “pirata”) de *streaming* de vídeo –, já que o programa lhe estava apresentando falhas técnicas, tanto no momento do *download* dos vídeos, quanto no momento do consumo de tais *downloads*.

19 O “karma” corresponde a um sistema de pontuação que pode ser conferido aos comentários e demais postagens de outros usuários – funcionalidade semelhante aos “likes” de redes sociais mais populares como o Facebook. Geralmente os “karmas” são dados por perfis do site quando há a percepção de pertinência e relevância do conteúdo publicado, sendo somados a outros “karmas” obtidos em outras ocasiões pelos usuários. A quantidade (cumulativa) de tais medidores de distinção é apresentada junto ao perfil do cibernauta que o detém, indicando *status* de integrante prestigiado, ou não, junto ao site e junto as comunidades e fóruns que participa.

A seguir apresento a solicitação de tal usuário, assim como parcela dos 28 comentários que integraram a dinâmica de compartilhamento de informação sobre as irregularidades relatadas pelo autor do fórum. Ressalto que, os dois primeiros comentários – que apresentaram possíveis causas e soluções ao transtorno apresentado – demonstraram ser de pessoas com experiência na área da tecnologia, e com conhecimento sobre “pirataria” digital recebendo, assim, mais “karmas”/pontos daqueles que visualizaram tal tópico em comparação àqueles que manifestaram comentários posteriores e menos elaborados.

Alternative?

Are there any alternatives to popcorn time? I'm having trouble downloading many shows to watch them. Or even once they are downloaded they freeze up at times. Any alternatives or solutions are welcome. Thanks!

USUÁRIO 1 - Shows are freezing because not enough seeders, especially on old shows/seasons. That's how torrents work. Nothing that Popcorn Time can do about it, it has no control over this. Best solution is find a full season(s) torrent as they are the ones that usually have the most seeders, and load it in Popcorn Time (by torrent file or magnet link). Everything else will continue from there as usual. (Comentário recebeu 7 pontos).

USUÁRIO 2 - Some safe alternatives that I know of, but wouldn't recommend are: Kodi+addons: interface is shit, slow, needs lots of addons to work properly; Stremio+addons: interface is a little better than Kodi, but still shit imho, needs addons that in most cases do not get updated over time. (gimme karma points pls :) (Comentário recebeu 4 pontos).

USUÁRIO 3 - OpenPlex Search for Movies/TV shows available to watch for free - http://www.openplex.org/ (Comentário recebeu 2 pontos). (REDDIT, 2015).

Interações semelhantes ocorrem quando populares sites/programas de *streaming* são retirados do ar. Estes casos também mobilizam solicitações de alternativas aos serviços que antes integravam parte da vida dos usuários. Com o objetivo de receberem sugestões de novos

serviços que poderiam suprir a inoperância do antigo meio de acesso utilizado, cibernautas criam fóruns à procura de compartilhamento de informação, conhecimento e sugestões de outros usuários.

Realizando um paralelo com a pesquisa de Danze (2017), é interessante perceber a produção de rotas alternativas que decorrem da criatividade das “margens”: a sugestão (e a criação) de novos programas podem ser comparados à produção de novas rotas, novas geografias de acesso. Os fóruns seriam espaços de organização e de decisão sobre quais rotas alternativas tomar, conduzindo usuários a geografias alternativas, e que se renovam em face às rotas formais do Estado.

Compartilhando e Solidarizando Conhecimento

Há também aqueles que criam fóruns não para buscar auxílio sobre qual serviço utilizar, mas para apresentar alternativas a programas/sites inativos – sem que nenhuma demanda prévia tenha sido realizada pelos cibernautas. Geralmente, esses fóruns apresentam em sua descrição uma lista de novos serviços, assim como instigam a participação dos usuários para que estes somem novos sites/programas à lista sugerida pelo autor. Esses fóruns também apresentam mensagens de agradecimento de usuários pelo compartilhamento do conhecimento de programas.

Como demonstrei em outros momentos, o compartilhamento de conhecimento nos *subreddits* dedicados à “pirataria” constitui prática comum em tal meio. Conhecimento, neste caso, refere-se aos saberes que envolvem programas “piratas”, adquiridos por meio da experiência dos cibernautas. As informações e conhecimentos, assim como as requisições de tais, apresentam-se enquanto meios de compartilhar o acesso “pirata”. Perguntas, respostas, opiniões, sugestões e divulgações, ou seja, interações inseridas dentro de uma comunidade online transmitem mais do que informação e conhecimento, transmitem, também, aspectos colaborativos da “pirataria”

Conhecimentos, Dados e Equivalentes

Como venho argumentando, as dinâmicas de produção de uma rede solidária a partir do compartilhamento de programas de *streaming* de interesse comum em grupos destinados à discussão da “pirataria”

digital, assemelham-se às práticas de compartilhamento observadas em programas P2P/*torrent*. Isso porque mantêm aspectos fundamentais de tais práticas, como a cooperação ao acesso; a instigação à cooperação; e a partilha de informação/dados.

Ainda que as sugestões manifestadas através de comentários em fóruns não indiquem necessariamente o compartilhamento do conteúdo – as pessoas podem ou não acatar as recomendações dos programas que lhes foram dedicadas –, estas (as sugestões) parecem indicar que há uma adaptação das práticas baseadas no ato de compartilhar que basearam a “pirataria” digital através do P2P e do *torrent*.

Tal adaptação reforça a correlação entre o compartilhamento e o acesso. Contudo, no cenário aqui analisado, essa correspondência se faz adotando novas práticas de aproximação e/ou de fruição do conteúdo que não mais dependem de estruturas digitais baseadas no compartilhamento automático como condição de acesso, mas sim de uma estrutura digital mobilizada voluntariamente por aqueles que desejam expressar algo e aqueles que desejam contribuir com algo.

Também é interessante perceber que a dinâmica de cooperação e voluntariedade que acompanha o contexto do compartilhamento de informações sobre o *streaming* em comunidades “piratas”, se assemelha à voluntariedade dos *seeders* em programas *torrent*, quando, em razão da solidariedade de tais atores em manterem seus arquivos disponíveis a outros usuários, o acesso se fazia possível: aqueles que disponibilizam informações/links sobre acesso ao *streaming* atuam como *seeders*, ou seja, como atores que (com seu conhecimento ou com seus dados) estimulam a continuidade dos acessos, enquanto que aqueles que se beneficiam de tais informações – seja se expressando nos fóruns ou apenas lendo tais tópicos e absorvendo suas informações – poderiam ser tratados de “leechers”.

Na mesma linha, é possível observar que a informação/conhecimento, apresentada pelos integrantes de comunidades “piratas” pode ser interpretada como uma correspondente dos dados que são transmitidos durante o *download* de arquivos em programas P2P/*torrent*. Significando parte do trajeto até o acesso, a informação, assim como os dados, situa os atores interessados em determinados conteúdos (*leechers*) na mesma condição: tais atores estão interessados em consumir produções, e a eles lhes são apresentados atalhos/caminhos para o acesso.

O acesso, no caso dos programas P2P/*torrent* é liberado após a espera do *download*, ou seja, da completa reunião de dados disponibilizados por outros usuários; enquanto que o acesso ao *streaming* pode se dar após a espera de um comentário, ou seja, da manifestação escrita do conhecimento de outro usuário, e do consumo de tais recomendações compartilhadas. Poder-se-ia dizer, no entanto, que enquanto os programas P2P oferecem não apenas o acesso, mas também o consumo – já que os usuários, ao encontrarem o conteúdo que desejam, logo iniciam o processo do *download* e então o consumo do entretenimento –, os fóruns analisados apenas oportunizam o acesso e não necessariamente o uso, já que aos usuários é disponibilizado somente o conhecimento sobre determinados sites/programas, não sendo possível abordar, com certeza, se tal usuário fez uso de determinadas recomendações e consumiu o conteúdo de seu agrado.

Contudo, ainda que seja possível que as sugestões apresentadas não sejam acatadas por aqueles que solicitam, desejam, ou apenas visualizam tais recomendações – não foi possível a mim constatar se os autores de fóruns e outros usuários que integram tais espaços acolhem as informações e sugestões de outros usuários –, também é possível que usuários de programas P2P/*torrent* não consigam alcançar o consumo das obras que desejam: não raramente os *downloads* de arquivos não são completados, seja em razão de falta de *seeders*, ou por outras questões técnicas. Desse modo, a aproximação entre as práticas P2P/*torrent* e *streaming* em termos de compartilhamento que realizo é direcionada muito mais à questão da possibilidade do acesso do que ao consumo em si.

A partir de tais observações, proponho que as comunidades “piratas” ativas no Reddit revelam criatividade que se apropriam de práticas familiares ao surgimento e popularidade da “pirataria” digital, aplicando-as aos modos de funcionamento do *streaming*. Assim, novos modos de compartilhar informação, conhecimento e acesso a determinado conteúdo, são possíveis a partir da engenhosidade das “margens” em gerenciar novas tecnologias e condições de entretenimento.

É importante destacar, também, que tais criatividade exploram as características mais comunitárias da “pirataria” digital operada através da arquitetura P2P, mas que não se opõem, completamente, aos exercícios da indústria: embora o compartilhamento possa apresentar

um forte viés ideológico que se opõe à noções da propriedade intelectual (SATURNINO, 2015), o compartilhamento do *streaming* se manifesta de modo a partilhar um arquétipo da indústria, em que plataformas e conteúdo são inspirados e produzidos por estúdios e gravadoras. Nesse sentido, os estudos de Kerr (2016) e de Schuch (2015) são pertinentes, pois permitem observar as “margens” não apenas como espaços antagônicos às representações do Estado, mas também como uma dimensão que é inspirada por estas, e que negocia seus interesses frente a padronizações oficiais (e tecnológicas).

Assim, é possível dizer que as expressões observadas no *r/Piracy* auxiliam na compreensão das agências “piratas” enquanto produtoras de práticas de manutenção e de acesso à “pirataria” no cenário em que o *streaming* – formato associado ao declínio da “pirataria” digital – atinge popularidade considerável. Ao mesmo passo, as dinâmicas do *r/Piracy* oportunizam pensar novas rotas de compartilhamento que habitam não apenas as normas, mas também as novas tecnologias.

Criatividades como Capacidades de Agência

Neste artigo procurei demonstrar parte das manifestações criativas que se desenvolvem por entre as “margens” – e por entre a indústria e as leis –, especialmente aquelas expressões dedicadas a conformar o *streaming* aos desejos e potencialidades da “pirataria”.

Como Mahmood (2006) sugere, a capacidade de agência pode ser encontrada não apenas nos atos de resistência e de libertação às normas por meio de transformações sociais, mas também nas diversas formas em que essas normas são incorporadas. No mesmo sentido, estudos como os de Danze (2017), Kerr (2016) e Schuch (2015) destacam a potência da criatividade no âmbito das “margens”, a associando a diversas e produtivas formas de expressão e de habitar o mundo. Penso que as práticas do compartilhamento, auxiliam na compreensão de como os agentes produzem e atuam nas “margens”: não apenas resistindo aos monopólios do entretenimento, mas incorporando e remodelando seus formatos de distribuição.

A aproximação, adaptação, reconfiguração e inclusão das características P2P e *torrent* na tecnologia *streaming* utilizada na “pirataria” apontam exatamente tal questão: a de que a criatividade nas “margens” é

composta por necessidades, desejos e possibilidades de arranjos diversas. No entanto, tais potencialidades não necessariamente apresentam-se opostas à indústria – especialmente, não se apresentam opostas às produções desta. Similarmente à pesquisa de Kerr (2016) – junto aos rappers *underground* da Tanzânia –, os modos dos agentes em operar com o *streaming* nos fóruns Reddit não se opõem às produções (fonográficas e cinematográficas), por vezes, também não se opõem ao pagamento das assinaturas dos serviços de *streaming*, mas sim aos formatos e às condições de distribuição os quais os conteúdos se manifestam.

Desse modo, sugiro que a “pirataria”, através do compartilhamento de (programas de) *streaming* “piratas” não operam como práticas exclusivas de resistência, mas comunicam criatividade que recriam e rearranjam acessos formais, produzindo novos modos de habitar espaços e lógicas de legalidade.

Referências

CAETANO, Miguel Afonso. *Cultura P2P: uma análise sociológica comparativa das redes e dos sites de partilha online de músicas, filmes e livros eletrônicos em Portugal e no Brasil*. 2016. Tese (Doutorado) - Instituto Universitário de Lisboa, Lisboa, 2016.

CESAR, Daniel Jorge Teixeira. *A Cultura da cópia: estudo sobre o compartilhamento de arquivos e a prática da pirataria virtual*. 2013. Dissertação (Mestrado em Sociologia) - Departamento de Sociologia, Universidade de Brasília, Brasília, 2013.

CESAR, Daniel Jorge Teixeira. *Sob a bandeira pirata: estudo sobre identificação a partir da prática do compartilhamento de arquivos*. 2011. Trabalho de Conclusão do Curso (Graduação em Antropologia) - Departamento de Antropologia, Instituto de Ciências Sociais, Universidade de Brasília, Brasília, 2011.

DANZE, Alicia Marie. *Migration in the margins: a feminist geopolitical study of Mexico's southern border*. 2017. Thesis (Master of Arts) - The University of Texas, Austin, TX, 2017. Disponível em: <https://repositories.lib.utexas.edu/handle/2152/61669>. Acesso em: 23 jan. 2019.

DAS, Veena; POOLE, Deborah. El estado y sus márgenes: etnografias comparadas. *Cuadernos de Antropología Social*, Buenos Aires, n. 27, p. 19-52, 2008.

GEERTZ, Clifford. 2008. *O saber local: novos ensaios em antropologia interpretativa*. 10. ed. Petrópolis: Vozes, 2008

HINE, Christine. *Ethnography for the Internet: Embedded, Embodied and Everyday*. Bloomsbury Academic. 2015.

HONICK, Ron. *Software piracy exposed*. Rockland, MA: Syngress, 2005.

JOHN, Nicolas A. File sharing and the history of computing: or, why file sharing is called "file sharing". *Critical Studies in Media Communication*, Annandale, VA, v. 31, n. 3, p. 198-211, 2013.

KAMIENSKI, Carlos *et al.* Colaboração na internet e a tecnologia peer-to-peer. In: CONGRESSO DA SOCIEDADE BRASILEIRA DE COMPUTAÇÃO, 25., 2005, São Leopoldo, RS. *Anais [...]*. São Leopoldo: Unisinos, 2005. p. 1407-1454.

KERR, David. From the margins to the mainstream: making and remaking an alternative music economy in Dar es Salaam. *Journal of African Cultural Studies*, London, v. 30, n. 1, p. 65-80, 2016. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/action/showCitFormats?doi=10.1080%2F13696815.2015.1125776>. Acesso em: 24 jan. 2019.

LEITÃO, Débora; GOMES, Laura Graziela. Estar e não estar lá, eis a questão: pesquisa etnográfica no Second Life. *Cronos*, Natal, RN, v. 12, n. 2, 2011. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/cronos/article/view/3159>. Acesso em: 28 mar. 2017.

LEMLEY, Mark. Property, intellectual property, and free riding. *Texas Law Review*, Austin, TX, v. 82, p. 1031, 2005.

LESSIG, Lawrence. *Free culture: the nature and future of creativity*. Londres: Penguin Press, 2004.

MAHMOOD, Saba. Teoria feminista, agência e sujeito liberatório: algumas reflexões sobre o revivalismo islâmico no Egito. *Etnográfica*, Lisboa, PT, v. 10, n. 1, p. 121-158, 2006.

MUSO. *Global piracy increases throughout 2017, Muso Reveals*. 2017. Disponível em: <https://www.muso.com/magazine/global-piracy-increases-throughout-2017-muso-reveals/>. Acesso em: 22 jan. 2019.

NETTO, Manoel Sotero Caio. *Compartilhando sons e ideias: o som barato e as práticas discursivas em torno da música*. 2010. Dissertação (Mestrado em Sociologia) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2010.

OLIVEIRA, Lineu Vilanova Miranda de. *Comunidades privadas BitTorrent: seguindo os rastros da aliança cinéfila*. 2013. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2013.

PEIRANO, Mariza. Etnografia não é método. *Revista Horizontes Antropológicos*, Porto Alegre, v. 20, n. 42, dez. 2014. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-71832014000200015. Acesso em: 22 abr. 2019.

REDDIT. *List alternatives to Popcorn Time*. 2015. Disponível em: [https://www.reddit.com/r/PopCornTime/comments/3r9356/list_alternatives_to_popcorntime/](https://www.reddit.com/r/PopcornTime/comments/3r9356/list_alternatives_to_popcorn_time/). Acesso em: 26 jun. 2018.

RIBEIRO, Gustavo Lins. A globalização popular e o sistema mundial não-hegemônico. *Revista Brasileira de Ciências Sociais*, São Paulo, v. 25, n. 74, p. 21-38, 2010.

RIFIOTIS, Theophilos. *Antropologia no ciberespaço*. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2010.

SATURNINO, Rodrigo Flávio. *A política dos piratas: informação, culturas digitais e identidades políticas*. 2015. Tese (Doutoramento em Sociologia) - Instituto de Ciências Sociais, Universidade de Lisboa, Lisboa, PT, 2015. Disponível em: http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/20229/1/ulsd071378_td_Rodrigo_Saturnino.pdf Acesso em: 22 jan. 2019.

SCHUCH, Patrice. A legibilidade como gestão e inscrição política de populações: notas etnográficas sobre a política para pessoas em situação de rua no Brasil. In: FONSECA, Cláudia; MACHADO, Helena (org.). *Ciência, identificação e tecnologias de governo*. Porto Alegre: EDUFRGS/CEGOV, 2015. p. 121-145.

SCHULZE, Hendrik; MOCHALSKI, Klaus. *Ipoque internet study 2008/2009*. Leipzig: Ipoque, 2009.

SCOTT, James C. *Seeing like State: how certain schemes to improve the human condition have failed*. Nova Haven: Yale University Press. 1998.

SEGATA, Jean. Dos cibernautas às redes. In: SEGATA, Jean; RIFIOTIS, Theophilos (org.). *Políticas etnográficas no campo da cibercultura*. Brasília: ABA Publicações; Joinville: Editora Letradágua, 2016.

TSAI, Flora; HAN, Wenchou; XU, Junwei; CHUA, Hock Chuan. Design and development of a mobile peer-to-peer social networking application. *Expert Systems with Applications*, New York, US, v. 36, n. 8, p. 11077-11087, Oct. 2009.

VALENTIM, Daniel Costa. *Semear é preciso, viver não é preciso: economia do compartilhamento e dispersão de sementes digitais através de redes P2P*. Tese (Doutorado em Sociologia) - Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE, 2017.