O Caso Napster: direitos de propriedade intelectual em questão

Autora: Gisela G. S. Castro

Vinculação Acadêmica: Doutoranda em Comunicação e Cultura, ECO/UFRJ

Palavras-chave: música digital, tecnologia, cibercultura

Resumo:

Parte integrante de uma pesquisa em andamento sobre música & tecnologia, este artigo analisa o recente fenômeno deflagrado pelo Napster, sistema de permuta de arquivos MP3 que em pouco mais de um ano de funcionamento chegou a reunir perto de 60 milhões de assinantes. Processado pela Associação Americana da Indústria Fonográfica (RIAA) em outubro do ano passado, o Napster tornou-se protagonista de uma intensa batalha judicial envolvendo a regulamentação dos direitos de propriedade intelectual na rede. O presente trabalho historia a criação do Napster, destaca o conceito inovador de *file sharing* e analisa a polêmica em torno dos direitos autorais e de distribuição de música digital, enfocando algumas de suas múltiplas facetas. O objetivo é contribuir para esta discussão sobre ética no ciberespaço, dentro do campo dos estudos avançados em Comunicação e Cultura

Abstract:

Part of ongoing research on music & technology, the present essay analyzes the recent phenomena triggered by Napster. This is a MP3 music file-sharing system, which gathered nearly 60 million users a little more than a year after being launched on the web. Sued by the Recording Industry Association of America (RIAA) last October, Napster came to play a leading role in the legal battle over the control of intellectual property rights on the net. This work follows the creation of Napster, highlights the innovative concept of file-sharing and presents the polemics over digital music copyrights, focusing on some of its multiple aspects. The aim of the present work is to contribute to the discussion of ethics in cyberspace within the scope of advanced contemporary cultural studies.

O Caso Napster:

Direitos de propriedade intelectual em questão

por:

Gisela Castro[1]

Apresentação:

Este ensaio tem como foco um dos mais polêmicos acontecimentos na recente história da cibercultura, a saber, o caso *Napster*. Tal qual o pequeno mas astuto David ao derrotar o gigante Golias, Shawn Fanning, um jovem americano de menos de vinte anos de idade, acabou por abalar a supremacia do cartel da indústria fonográfica ao criar um *site* na rede mundial de computadores onde uma legião de usuários pode compartilhar arquivos de música em MP3, sem ter que pagar por isto.

Desde então, uma intensa cruzada em defesa dos direitos autorais vem sendo travada, visando proibir que *sites* independentes como o Napster e outros continuem a operar livremente. Ações foram movidas por músicos como a banda *Metallica*, assim como as principais gravadoras que se associaram para processar a Napster e colocá-la fora de operação.

Longe de ser uma unanimidade, a questão dos direitos de propriedade intelectual não é vista sob o mesmo ângulo por gravadoras, editoras, distribuidoras, classe artística e toda uma nova geração de consumidores de música que floresceu na era pós-Napster. Artistas como Madonna, Bono Vox e o nosso Lobão vêm a público dar seu apoio ao *download* gratuito de música na Internet, enquanto que outros se dizem lesados pelo que consideram um escandaloso caso de ciber-pirataria. Seja como for, o julgamento deste processo cria jurisprudência em torno desta nova modalidade de veiculação de música digital, via Internet.

Recentemente, em uma surpreendente reviravolta no processo, a gigante Bertelsmann (proprietária dos selos BMG e RCA, dentre outros) se associa ao Napster[2], visando a criação em conjunto de um novo tipo de sistema que possibilite o rastreamento dos arquivos disponibilizados, coibindo assim a cópia indiscriminada de música na rede. Esta

[1] Doutoranda em Comunicação e Cultura, ECO/UFRJ. e-mail: giselag@unisys.com.br
[2] A fusão foi anunciada oficialmente em 31 de outubro de 2000.

manobra criou uma situação insólita: David junta-se a Golias, formando um estranho híbrido no cenário cultural contemporâneo.

Parte integrante de uma pesquisa em andamento sobre música & tecnologia[3], este trabalho está sendo escrito ainda no calor dos acontecimentos. O tom jornalístico que buscou-se imprimir tem como objetivo espelhar a cobertura que vem sendo dada ao caso. Não obstante, o que se pretende aqui é fazer uma reflexão sobre a questão dos direitos de propriedade intelectual na era da Internet, bem como apontar algumas possíveis conseqüências destas novas tecnologias para a criação e distribuição de música digital.

Fanning: uma idéia na cabeça, um computador na mão

Aos dezoito anos de idade, Shawn Fanning decidiu abandonar seu primeiro ano da Northeastern University e trabalhar *full time* em uma idéia que não lhe saía da cabeça: viabilizar um sistema que facilitasse o acesso e expandisse a oferta de música na Internet.

Desde a criação do padrão MP3, 4 que permite compactar arquivos de áudio, facilitando sua difusão pela *Web*, havia uma forte demanda por este tipo de serviço. Os primeiros sistemas que foram surgindo ainda eram canhestros, lentos e difíceis de acessar, exigindo conhecimentos de computação que o jovem comum não possui. Além disto, a quantidade e variedade de músicas disponíveis era bem reduzida, o que tornava a laboriosa busca ainda mais frustrante.

A grande novidade do Napster 5, que abriu o caminho para toda uma nova linha de criação em *software*, é o acesso *peer to peer* (P2P). Trata-se de um sistema de acesso direto de um computador pessoal a outro 6. Fanning percebeu que aí residia a maior parte dos problemas enfrentados pelos aficcionados por MP3, até então dependentes de um servidor central ou sites intermediários, com limitado catálogo de músicas disponíveis.

Combinando funções de diferentes sistemas já existentes – o *instant-messaging* do Internet Relay Chart, o sistema de troca de arquivos do Microsoft Windows e as

[3] Trata-se da tese de doutorado "*As Canções Inumanas*", sob orientação da Prof. Ieda Tucherman.
[4] Sigla para o algoritmo para padrão de compressão de áudio, mpeg-1 Audio-Layer 3, desenvolvido pela indústria alemã Fraunhofer Schaltungen em 1987. Visando inicialmente a radiodifusão de música digital, o novo formato MP3 passou a servir também para difundir arquivos de música digital via Internet. A Fraunhofer Schaltungen disputa agora judicialmente o direito a cobrar royalties sobre as transações comerciais que envolverem o sistema MP3.
[5] Este era o apelido de Shawn Fanning na escola, por causa do seu cabelo desengonçado (em inglês *nappy hair*) por baixo do sempre-presente boné de baseball.
[6] Este sistema está agora sendo expandido, criando toda uma nova topologia no ciberespaço.

capacidades de busca avançada e filtragem de vários sistemas de busca disponíveis no mercado – este menino-prodígio acabou por projetar um tipo de *software* que efetivamente libera o potencial da rede, permitindo a criação viral de comunidades virtuais, realçando a capacidade transgressora da Internet de passar por cima de barreiras e colocar em cheque antigas noções sobre negócios, cultura e conteúdo.

Convencido de que outros estariam trabalhando em idéia semelhante e de que precisaria ser rápido para não perder a corrida, Fanning trabalhou sem cessar durante três meses até finalmente poder lançar seu aplicativo em outubro de 1999. Durante este período Shawn lutou sozinho contra a corrente, já que não pode contar com o apoio ou a compreensão de seus companheiros de *chat-rooms* sobre programação, que consideravam sua idéia equivocada por princípio: *"Este é um mundo de individualistas e ninguém vai querer compartilhar nada."* 7

Logo se viu que eles estavam errados. Em tempo recorde, o Naptser tornou-se tremendamente popular, especialmente dentre jovens universitários americanos, além de uma multidão de outros pelo mundo afora. Em termos de número de usuários, este foi o *site* de crescimento mais rápido em toda a história da rede.

Para estes milhões de usuários, o Napster foi de tal forma incorporado ao quotidiano que passou a funcionar como mais um eletroeletrônico de uso doméstico, algo como uma torradeira ou um walkman. Através dele, tornou-se incrivelmente fácil copiar e colecionar música digital, com a vantagem adicional de não se ter que desembolsar um tostão.

Em termos de programação, o Napster é um sistema bastante simples que faz a leitura de arquivos musicais de MP3 em um disco rígido e em seguida publica a lista destes arquivos em um servidor qualquer na rede. Todos os que estão utilizando o Napster publicam sua lista em um banco de dados comum, o qual pode ser vasculhado quando se está procurando uma música em que se está interessado. Ao ser acionado o sistema de busca, o Napster exibe uma lista de compatibilidades e, ao clicar do mouse, o usuário estará diretamente conectado ao usuário escolhido, do qual poderá obter diretamente o arquivo desejado. Sistemas de filtragem por gênero ou artista facilitam a busca. O Napster funcionaria então como uma ponte entre o usuário e a música, ou seja, um sistema geral de localização e distribuição de mídia em um mundo largamente mediatizado pela tecnologia.

---

[7] Apud *Time Magazine*, 2/outubro/2000.

Típica história do vale do silício, o jovem Fanning, agora com 20 anos, tornou-se uma celebridade da noite para o dia, vindo a ser matéria de capa de revistas como a *Time*, *Newsweek*, *Forbes*, *Rolling Stone*, além dos principais jornais e revistas especializadas em todo o mundo, que apontaram o Napster como um dos mais inovadores e bem sucedidos lançamentos em *software* no ano 2000. Em contrapartida, este mesmo aplicativo veio a ser alvo de uma das mais acirradas disputas judiciais deste início de milênio, cujo desfecho pode terminar por obrigá-lo a sair de cena.

Direitos autorais em questão:

Concentrado em desenvolver seu projeto, Fanning talvez jamais tenha pensado que o que estava fazendo poderia vir a ser considerado ilegal. Afinal, a prática de se "descascar" CDs [8] -- ou seja: copiar arquivos de áudio digitalizados e traduzidos para o formato MP3, disponíveis na rede – estava se difundindo dentre jovens de sua geração, aficcionados por música e tecnologia.

Com o surgimento do Napster, e outros *sites* de música digital que brotaram em sua esteira [9], isto tornou-se acessível a qualquer usuário de computador. Entretanto, a Recording Industry Association of America (RIAA) não considera esta prática tão inocente assim, qualificando-a como pirataria. A Indústria viu seriamente ameaçados seus direitos reservados de propriedade intelectual e, em setembro de 2000, partiu para a briga nas cortes norte-americanas.

O que está em jogo neste processo, que vem atraindo a atenção em todo o mundo, é a própria definição dos direitos de propriedade intelectual, ou direito autoral na era da informação. As questões éticas envolvidas parecem fazer pouco sentido na democracia do ciberespaço, ao menos no entender dos jovens internautas que haviam se habituado a ter acesso gratuito às suas músicas preferidas.

Artistas como Lars Ulrich, líder da banda *Metallica* – que se declarou lesado pela Napster e foi dos primeiros a entrar com ação judicial contra a empresa, forçando-a a bloquear a troca de arquivos de músicas da banda dentre seus usuários – tiveram sua imagem maculada pela pecha de capitalistas gananciosos, antidemocráticos e fora de sintonia com seu público.

[8] Em inglês, língua onde o termo foi originalmente cunhado, "ripping Cds".
[9] Além do Napster, foram também acionados judicialmente o MP3.com, Scour e MP3Board, dentre outros.

Outros astros e bandas têm dado o seu apoio à difusão gratuita de sua música via Internet, alegando que o importante é cativar o público. O caso de Tom Morello, da banda *Rage Against the Machine*, é um exemplo. A Sony, proprietária legal dos direitos de distribuição de sua música, utilizou-se do *Digital Millenium Copyright Act* (DMCA) para requisitar que a Napster bloqueasse de seus quadros os usuários que estavam compartilhando faixas do "*Renegades*", último lançamento da banda, em seu *site*. Ao tomar conhecimento do fato, Morello foi à imprensa declarar-se totalmente ultrajado com a decisão da Sony, e anunciando que outras faixas em MP3, não utilizadas no álbum em questão, estariam disponíveis para *download* na *home page* da banda. Ainda assim, nada pode ser feito até agora para reverter o banimento de seus fãs do *site* da Napster.

Além do interesse, talvez demagógico, de compor uma imagem simpática de artistas realmente preocupados em satisfazer seu público, o que parece motivar esta atitude pró-Napster é que a grande fonte de renda para o artista tem sido a venda de ingressos para shows e o merchandising, não a venda de discos. Alega-se que apenas aqueles músicos cuja vendagem de CDs é altíssima realmente chegam a lucrar com isto. A parte do leão destas vendas fica com as gravadoras, que debitam do total a ser pago aos artistas os altos custos com a produção e divulgação de seus trabalhos. Por esta razão, há muitos anos, músicos como o lendário Jerry Garcia [10] encorajam o público a fazer e distribuir gravações piratas de seus shows. Por esta mesma razão, Lobão vem há tempos bradando "*me pirateiem, por favor*" [11]. Em ambos os casos, trata-se de atitudes que desafiam o monopólio da distribuição no mercado da música, até então detido pelas grandes gravadoras.

Mesmo selos "independentes", criados por artistas inconformados com as regras impostas por estas gravadoras [12] -- que cerceiam sua liberdade de criação e restringem enormemente o acesso de novos nomes a seu *cast* – dependem delas para garantir a distribuição de seus produtos. No caso brasileiro, há ainda a histórica e sempre crescente insatisfação dos músicos com o sistema de arrecadação de direitos autorais pelo ECAD, órgão encarregado de fiscalizar e administrar os direitos autorais em música no Brasil.

Enquanto o número de usuários Napster se aproximava rapidamente dos 50 milhões em dezembro de 2000 [13], um fato parecia contradizer o principal argumento utilizado pela

[10] Leia-se *Greateful Dead*, banda norte-americana, um ícone dos anos 60.
[11] Cf. *Jornal do Brasil* – Caderno B
[12] Um dos pioneiros desta iniciativa no Brasil foi o músico Antônio Adolfo, com o lançamento de seu primeiro CD independente, o qual recebeu o sugestivo título de "*Feito em Casa*".
[13] De acordo com a empresa, a Napster conta com 48.387.405 associados até 21/12/2000.

RIAA durante todo o processo: não obstante o aumento exponencial de coleções de música em MP3 nos computadores pessoais, a venda de CDs continuava crescendo significativamente [14]. Ainda assim, por força de decisão judicial em março de 2001, o Napster se viu forçado a bloquear o acesso a músicas protegidas por leis de *copyright*. Como resultado, o sistema tornou-se mais lento devido aos novos sistemas de filtragem e, sobretudo, menos atraente pela redução de títulos disponíveis para troca. Embora venha registrando queda significativa em termos de número de arquivos disponibilizados para *download* no sistema[15], os usuários Napster ainda vêm tentando driblar os filtros através de manobras como, por exemplo, modificar ligeiramente os títulos das músicas em seus arquivos.

Pode-se especular com certa segurança que não será possível coibir completamente a pirataria de música digital. Logo, o grande desafio que a indústria fonográfica tem pela frente é tornar tão rápido e fácil (em termos de baixo custo, oferta diferenciada e simplicidade operacional) o acesso legal à música digital que a pirataria em grande escala não venha a fazer mais sentido.

No afã de criar especificações para assegurar o controle dos direitos reservados na rede, algumas das principais gravadoras criaram o SDMI – *Secure Digital Music Initiative*, em agosto de 2000. Como um selo d'água, este sistema dotaria os arquivos musicais protegidos de uma marca especial, sem a qual eles não se tornariam compatíveis com toda uma nova geração de sistemas de leitura de MP3 (*MP3 players*), especialmente desenhados para este fim. Um dos graves problemas desta iniciativa é que nem todas as gravadoras estarão utilizando o mesmo padrão (*codex*), já que cada grupo associou-se a diferentes empresas de software para desenvolver seus respectivos projetos nesta área. A Universal e a Sony Music associaram-se ao portal *Yahoo* para criar a seu sistema de distribuição de música digital, chamado *Duet*. As demais três grandes (AOL Time-Warner, Berthelsmann e EMI) criaram a *MusicNet*, associando-se ao site *RealNetworks* e à AOL. Ambos os sistemas, Duet e MusicNet, têm previsão de lançamento para o segundo semestre deste ano.

A previsão é de que, ao menos a princípio, coexistência de diferentes códigos deixe confuso o consumidor consciente da questão dos direitos autorais. Apenas a futura unificação de todos os padrões, por ora ainda longícua, viria a assegurar a viabilidade do sistema em termos da grande rede.

---

[14] Segundo dados da *Billboard*, houve um aumento de 9,6 % nas vendas de CDs somente no mês de dezembro/2000.

[15] De acordo com pesquisa divulgada pela *Webnoize*, o uso do Napster caiu em 36% entre março e abril/2001.

Por outro lado, especialistas de empresas de software garantem que o que está ocorrendo é uma disputa desleal entre a indústria de entretenimento e a indústria de informática, na qual aquela parece querer forçar esta a se moldar aos seus interesses, seja eliminando as empresas que estiverem *fora da linha*, seja simplesmente assimilando-as.16 De acordo com a respeitada revista *Wired*, especializada em informática e cibercultura, "*O problema não é que a indústria fonográfica irá eliminar a tecnologia. O verdadeiro problema é que só será permitido desenvolver e operar tecnologias que estejam sob o controle da indústria fonográfica."*17

Recentemente o *Digital Millenium Copyright Act*, de 1998, foi utilizado para justificar a proibição da publicação de um sistema de quebra de código SMDI de proteção de gravações musicais, desenvolvido pesquisadores de Princeton[18]. Este incidente causou furor no meio científico, que aponta neste caso um mau uso da lei. De forma semelhante, a revista digital *2006* está sendo processada pela indústria cinematográfica por ter publicado um *link* de acesso ao *software* conhecido como *DeCSS*[19], capaz de quebrar o código utilizado para proteger de pirataria filmes lançados em DVD. Especula-se que o DMCA acabou dotando os grandes conglomerados industriais de excessivo poder, ferindo o princípio de liberdade de expressão no domínio do ciberespaço. O Congresso norte-americano está sendo pressionado a rever esta lei, através de audiências públicas com representantes dos diversos setores envolvidos.

Trade free or die?

Clay Shirky – um dos editores da revista digital *FEED* e também professor de *Media Studies* no Hunter College – ao analisar a fusão entre a Napster e a Bertelsmann 20, aponta para os aspectos econômicos da música digital, desprezando qualquer tipo de zelo antiautoritário por parte dos usuários da rede. De um lado, diz ele, a indústria fonográfica

[16] Pressionada por falta de recursos financeiros para fazer frente aos altíssimos custos de um processo judicial, a Scour se viu forçada a pedir concordata, tendo sido recentemente comprada pela gigante AOL.
[17] Boyle, professor de Direito da Universidade de Duke, citado por Brad King no artigo *"Digital Music's Nasty Little War"*, publicado na *Wired* News, edição de 31/11/2000.
[18] Liderados pelo Dr Felten, cuja área de especialização é a steganografia. O trabalho em questão foi o vencedor de um desafio lançado pela própria indústria fonográfica, ávida por testar a segurança do sistema de proteção do SMDI. A competição envolveu cientistas de diversos institutos de pesquisa em ciências de computação.
[19] Desenvolvido por um adolescente norueguês, ligado ao sistema opensource Linux.
[20] *The BMG/Napster Deal* – in *FEED*, Digital Culture, 20/12/2000.

insistia em tornar inconveniente o *download* de música e alardeava prejuízos monumentais se este viesse a ser feito em larga escala, o que colocaria em risco a própria viabilidade do sistema existente de comercialização e distribuição profissional de música. Neste contexto, surgiu o Napster demonstrando a facilidade e o baixo custo de um sistema de distribuição mais eficiente.

Como vimos, a resposta das grandes gravadoras, que custaram a perceber o enorme potencial do mercado *on line*, foi a criação de sistemas próprios de distribuição com base em assinaturas de baixo custo, o que garantiria o pagamento dos *royalties* contemplando ao mesmo tempo a demanda de música por parte dos internautas. A intenção da RIAA, bem como da *American Society of Composers, Authors and Publishers* (ASCAP) é que o mercado de divulgação e distribuição de música digital na rede passe a ser devidamente regulamentado e os direitos autorais salvaguardados.

Entretanto, há uma legião de internautas que empunha orgulhosamente a bandeira do *trade free or die* [21]. De acordo com esta modalidade de ativismo cibersocial a rede deve continuar a ser um espaço livre, democrático, aberto e não apenas o braço eletrônico das mega-corporações. Mais conhecidos por sua defesa da ética *hacker* (*hacker ethics*) e sua preferência por sistemas operacionais *open source* como o Linux, grande rival do Microsoft Windows, estes ativistas tensionam o ciberespaço contra a lógica neo-liberal por trás do fenômeno da globalização. Segundo alegam, um sistema de assinaturas mensais – mesmo que o valor a ser pago seja baixo – irá restringir o acesso ao conteúdo (em forma de música, texto ou imagem) de maneira inaceitável, descaracterizando o *espírito* da *Web*.

Ainda não se pode dizer como serão recebidos os novos sistemas oficiais de distribuição de música *online*, mas pode-se prever que na imensa mobilidade que caracteriza a rede, nada impede que os usuários se bandeiem para *sites* independentes em busca de melhores preços ou mesmo pelo simples prazer de obter alguma coisa por nada.

Para além da música digital:

Apenas uma década depois que Tim Berners-Lee desenvolveu um sistema genérico de distribuição e localização de documentos na rede (a *World Wide Web*), a inovação trazida

[21] "Comercialize gratuitamente ou morra", em tradução livre minha.

pelo genial criador do Napster resolveu o problema no que se refere a arquivos de mídia. Diferentemente dos textos, músicas e filmes são codificados e formatados em diversos sistemas, diante dos quais os mecanismos de busca e rastreamento existentes eram quase sempre inoperantes. Por esta razão o Napster, ou algum aplicativo similar que venha a ser criado após ele, já se tornou uma parte integrante e indispensável da Internet. Através dele, a veiculação de música na rede saiu do *underground* habitado por *hackers* e tornou-se um canal de distribuição acessível ao usuário comum, ganhando a atenção da indústria fonográfica que ainda não tinha entrado pra valer no negócio justamente por faltar à rede este tipo de tecnologia.

Um sistema como o Napster pode muito facilmente ser adaptado para operar como banco de dados para outros formatos de mídia, como imagens JPEG, arquivos MIDI e até filmes MPEG, como os que atualmente são distribuídos em DVD [22]. Isto posto, pode-se facilmente deduzir que o que está em jogo na atual disputa entre a RIAA e o Napster vai além do campo da distribuição de música digital.

Assim como aconteceu quando foram lançados os primeiros aparelhos de vídeo-cassete – que a indústria cinematográfica tentou em vão impedir alegando que isto seria o fim da produção comercial de cinema – novas tecnologias estão forçando o redimensionamento da indústria de entretenimento. Como não é possível ignorar o poder de barganha dos milhões de usuários da rede em todo o mundo, pode-se arriscar dizer que nada será como antes, amanhã. Como provam a fusão das gigantes Time-Warner/America Online e, em menor escala, a recente aliança Napster/Bertelsmann, estamos presenciando a reestruturação de grandes conglomerados do mundo da mídia (*media networks*), definindo o próprio futuro da distribuição de mídia no mercado globalizado da comunicação e entretenimento eletrônico.

O recém-lançado grupo de *eCommerce* da alemã Bertelsmann (*Digital World Services* – DWS) vem trabalhando justamente na criação de um supervia digital de distribuição de modo a garantir a infra-estrutura necessária para que a empresa possa oferecer mídia digital de forma segura, através do sistema *business to business* (B2B), para varejistas em todo o mundo. Neste sentido, o mercado de música digital é apenas uma fatia do mercado total almejado, que irá incluir filmes, livros, jogos eletrônicos e outras oportunidades de negócios que forem surgindo no vasto horizonte da era digital.

[22] Ainda em fase experimental, o Gnutella está sendo desenvolvido para operar com outros padrões, além do MP3. Pode ser que este venha a ser mais o forte concorrente do Napster em breve.

Tal sistema de distribuição será altamente beneficiado por uma nova e expandida versão multimídia do Napster, cuja criação já estaria sendo estudada após a fusão Napster/BMG. Desta vez, e Shawn Fanning certamente está ao par disto, a corrida vai envolver muitos outros competidores. Embora seja indiscutível que ele tenha dado um importante primeiro passo, talvez o Napster passe à história da Internet como um modismo passageiro, logo suplantado pelos interesses dos grandes conglomerados de distribuição de mídia.

O sonho acabou:

Jon Gilmour 23, co-fundador da Sun, declarou uma vez que a rede, espaço democrático por excelência, encara a censura como um erro e constrói suas rotas de modo a poder driblá-la. O que o caso Napster veio a demonstrar é que as atuais leis de *copyright* podem funcionar como forma de censura[24], contornável através dos recursos próprios da rede.

Neste mundo imaterial de puro fluxo de informação, barreiras e fronteiras se tornam inconsistentes. A conectividade (*connectedness*) é o que torna este estranho mundo palpável. Os anônimos milhões de usuários da rede, sem corpo, sem peso e sem identidade fixa, só passam a ter existência na medida em que estabelecem suas conexões.

Neste cenário composto por *bits* e *bytes*, novas formas de sociabilidade estão sendo geradas. Comunidades virtuais, criadas a partir de interesses comuns e por definição abertas a qualquer novo membro cujo perfil se enquadre em seus contornos, espalham-se como vírus através da rede, podendo ser acessadas com um simples *click* do *mouse*.

A paisagem predominantemente textual da www está se tornando, graças aos novos aperfeiçoamentos em *software*, efetivamente multimídia. No caso da música digital, sua legitimidade como forma de expressão artística e também como objeto de desejo de ávidos colecionadores de MP3 não pode mais ser discutida. Otimista, o veterano BB King considera a rede um excelente meio de promover seu trabalho, *"mas questões de copyright e outras no gênero terão que ser resolvidas – e elas serão resolvidas"*. 25

Em sua essência a revolução deflagrada pelo Napster diz respeito ao conceito inovador de um compartilhar instantâneo e ubíquo de mídia através da rede. Quando sonhava

[23] Citado por Mark Pesce in "*Napster, the media network that might upstage the web*", *FEED*, 20/12/2000.
[24] Em inglês é possível o trocadilho *copyright / copy wrong*. Este tem sido um dos principais sbgans utilizados pelos defensores do movimento *opensource*.
[25] Cf. banco de citações que figura no site da Napster.com, página principal.

desenvolver seu aplicativo, Shawn Fanning acreditava que compartilhar (*sharing*) seria a chave para resolver os problemas de escassez de música disponível na rede. Apesar do ceticismo à sua volta, Shawn achava que isto estaria em perfeita sintonia com os princípios que norteiam a existência da rede. Os fatos que se seguiram provaram que muitos outros pensavam como ele. Até serem restringidos pela força da lei e pela lógica do capital, os internautas aderiram em massa à idéia do *file sharing*, fazendo do Napster um dos fenômenos mais espetaculares do ano 2000.

Assistimos agora ao começo do ocaso do Napster. Milhões de antigos usuários debandaram para outros sites de permuta, ou simplesmente desistiram de compartilhar música na rede depois que o sonho acabou. Embora efêmero, o sonho proposto e viabilizado pelo Napster foi bem real, tendo contribuído de modo ímpar para re-configurar a distribuição de música digital na rede mundial de computadores.

@@@

Bibliografia:

Nota:

Por tratar de um tema bastante atual, este trabalho utilizou-se da extensa cobertura que diversos periódicos têm dedicado ao caso como fonte de pesquisa. Dentre o farto material que vem sendo coletado desde que o lançamento do Napster começou a virar notícia, foram selecionados alguns dos artigos mais significativos, perfazendo um painel diversificado e abrangente de suas inúmeras facetas e implicações. Considerando o escopo do presente trabalho, buscou-se privilegiar um enfoque que pudesse contribuir para situar a questão dentro do contexto das mudanças em curso no campo da distribuição de música digital na *web*. Eventuais falhas na análise aqui oferecida poderão ser corrigidas quando se puder dispor de material bibliográfico mais consistente e específico sobre este assunto.

FEED – revista cultural digital

The BMG/Napster Deal – artigo escrito por Clay Shirky

Immaterial World – por Julian Dibbell

Napster, the media network that might upstage the web – por Mark Peasce

Pirate Utopía – por Julian Dibbell

What Is It Like to Be a Bat Listening to Santana? – por Steven Johnson

INTRANET DESIGN MAGAZINE – revista digital dirigida a profissionais da rede.

David Weinberger's Intranet Buzz: The Peer-to-Peer Future of Document Management: DocMan is dead! Long live DocMan! – artigo escrito por David Weinberger, um dos signatários do Manifesto Cluetrain, sobre ética no ciberespaço.

NAPSTER.com – site oficial da empresa.

Napster Newsletter – boletim dirigido aos associados Napster.

Press Room – página onde são coletados os *press-releases* da empresa, bem como *links* para artigos referentes ao processo em diversas publicações.

ROLLING STONE.com – versão digital da revista *Rolling Stone*

Napster Strikes Deal with Bertelsmann – por Andrew Dansby

People of the year: entrevista com Shawn Fanning

People of the year: entrevista com Lars Ulrich, da banda Metallica

THE NEW YORK TIMES on the web – versão digital do jornal New York Times

Paperback Music: One Solution to the MP3 Debate – por Rob Walker

New Economy: Musicians Press Point in Online Rift – por Laura Holson

Record Companies Seek Fees for Net Music – por John Markoff

Q & A: All MP3 Music Files Are Not Crated Equal – por J. D. Biersdorfer

Does an Anti-Piracy Plan Quash the First Amendment? – por Carl. S. Kaplan

Cyber Law Journal: Hacker Gadfly at Center of New Suit – por Carl S. Kaplan

Record Panel Threatens Researcher With Lawsuit – por John Markoff

For Warner Music, an Online Opportunity – por Alec Foege

TIME.com – versão digital da revista *Time*

Meet the Napster – longo artigo de capa, escrito por Karl Taro Greenfeld

edição especial: dezembro/2000 – *Persons of the Year: Shawn Fanning*

Are you a music bandit? – reportagem especial sobre Napster e MP3.

Right & Wrong – longo artigo no qual o jornalista Joel Stein discute as implicações éticas do download de MP3.

WIRED – revista digital sobre informática e cibercultura

Alguns dos inúmeros artigos consultados, todos escritos por Brad King:

Digital Music's Nasty Little War

Strange Days in Musicland

The Napster Master Plan

Music-Swapping is Here to Stay

Yahoo Joins Music Craze

Napster Loss is Copyright Gain

Congress Sees Music's Future

Loopy Ideas Secure Music Rights

Copyright Clash Shutters Speech

A Classic Digital Music Situation