

PIRATARIA ON-LINE E O JOGO

Rodrigo Miranda Barbosa¹

RESUMO

O artigo busca fazer uma análise da Scene, uma organização formada por grupos de pirataria considerada como topo da cadeia de pirataria de produtos culturais pela internet. O compartilhamento feito pelos hackers em comparação ao compartilhamento de produtos culturais entre os grupos da Scene nos leva a estudá-la pela perspectiva do sistema da dádiva de Marcel Mauss devido e com maior profundidade a relação da Scene e o conceito de jogo explorado por Johan Huizinga. Sob este aporte analisamos as formas de organização da Scene e como os produtos circulam na rede.

Palavras Chaves: Jogo, sistema da dádiva, Scene, pirataria

Este artigo faz parte de um conjunto de dois artigos fruto de pesquisa realizada em 2007 sobre Pirataria On-line. Neste segundo artigo procuro dar maior ênfase no caráter agonístico da Scene enquanto organização de redes de pirataria trabalhando com o esquema da tripla obrigação de dar-receber-retribuir de Marcel Mauss e com maior profundidade o conceito de jogo de Johan Huizinga.

A pirataria aqui discutida não é aquela que acontece nas ruas de nossas cidades e sim aquela que chamamos de Pirataria On-line, ou seja, a pirataria como ação através de redes-teleáticas independente se os produtos em questão chegaram às ruas ou não. Dentro do universo da pirataria on-line é bom deixar claro que não estamos interessados no compartilhamento de produtos culturais, sob licença de copyright, feitas por indivíduos através das mais recorrentes maneiras. Isso inclui o compartilhamento através de redes P2P (*peer-to-peer*) como Kazaa, Napster, Bitorrent entre outras, ou através de sites na web que forneçam esse tipo de material. O tipo particular que nos interessa aqui é aquela que se organiza em grupos e que conhecemos pelo nome de Scene.

Algumas informações aqui apresentadas já fizeram parte do primeiro artigo, mas creio ser importante retomar algumas coisas uma vez que o leitor deva estar em situação de desconforto por talvez nunca ter ouvido falar na Scene, e ainda mais de uma Scene pirata.

¹ Rodrigo Miranda Barbosa é mestrando em Comunicação pela Universidade de Brasília, bolsista da Capes, graduado em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda pelo Ielusc.

Procuro então cessar este desconforto com a contextualização dela para podermos nos concentrar em nossas questões chaves deste artigo.

1. SCENE

As Comunidades virtuais através de uma rede telemática começaram a dar os primeiros passos a partir da *Community Memory* (WELL, 2007) criada em 1972, considerada o primeiro fórum público computadorizado do mundo. Um experimento realizado para perceber como as pessoas reagiam ao usar um computador para a troca de informações, uma vez que poucas até então (1972) tiveram acesso aos computadores.

Logo, seus agentes² perceberam que aquele dispositivo poderia ser usado para a arte, jornalismo, *chat*, literatura, entre outros. Essa experiência deu os alicerces para o desenvolvimento da BBS (*Bulletin Board System*), um sistema computadorizado provido de software, capaz de ser acessado a partir de uma chamada telefônica. Uma vez conectado, o agente poderia enviar mensagens a este, que, diferente de um *chat*, as mensagens ficavam guardadas, podendo assim ser chamado de fórum. Este foi um dos mais famosos métodos de comunicação por computador da era pré-internet e que permitiu, em termos tecnológicos, a possibilidade de existência de comunidades virtuais e da pirataria on-line.

A Scene surge no breve período de grande popularidade das BBSes que tem início a partir do final dos anos 80. Podemos considerar a Scene como uma organização de redes de pirataria, que distribuem através da internet produtos culturais como livros, filmes, músicas, jogos entre outros, e em muitas vezes antes destes produtos chegarem de fato às lojas.

Apresentam-se duas condições essenciais para a existência da pirataria: computadores capazes de armazenarem dados e produtos sob licença de copyright. Para a existência da Scene acrescentamos mais duas condições: a capacidade de interação entre agentes e compartilhamento de dados através de uma rede telemática.

Manter uma BBS com conteúdo ilegal era uma tarefa muito arriscada naquela época. Como a conexão se estabelecia ligando para um número telefônico era muito fácil para as autoridades encontrar quem estava por trás de determinada BBS, pois a mesma funcionava na casa de seu administrador. Em decorrência disso, a segurança sempre foi uma das

² O uso a palavra agente no lugar de usuário se faz devido à perspectiva de que o usuário usa algo, quando um usuário interage com o outro, “quem usa quem?” questiona Primo. Utilizo, portanto, a palavra agente ou, como alguns preferem interagentes (Primo, 2006, p6).

características mais importantes para a Scene desde o princípio. Devido a isso, um *newbie*³ raramente conseguia acesso até mesmo numa pequena BBS local.

Garrett (2007) considera interessante o fato de que antes da introdução do *Net Act*⁴ nos Estados Unidos, durante os anos 90, não era considerado crime piratear software. Assim, a maioria das prisões era porque os acusados estavam ganhando dinheiro a partir de software ilegal, como diz o autor "eles poderiam prender você assim que dinheiro estivesse envolvido". (Garrett, 2007, p3, tradução livre).

Segundo Garrett, o fim das BBSes para muitos, foi a ação decisiva da campanha *Cyberstrike*, de fevereiro de 1997, na qual cinco das grandes BBSes foram fechadas na mesma semana. Com isso o medo espalhado fez com que muitas outras também fechassem. Mesmo com a internet tendo deslanchado no começo dos anos 90, a Scene nunca a utilizou como ferramenta séria, e poucos naquela época perceberam a mudança que a internet iria trazer, levando a uma "nova geração da scene pirata" (2007, p4, tradução livre). O modelo predominante da Scene pós-bbs é o IRC (protocolo de comunicação, utilizado basicamente como bate-papo) e o FTP (protocolo para transferências de arquivos).

2. ESTRUTURA E FLUXO

Uma amostra da competência da Scene está no fato de seus grupos/membros lançarem na internet materiais que ainda não foram distribuídos comercialmente e o lançamento de grandes quantidades de novos produtos culturais diariamente.

Em apenas um dia, em um único site *dupecheck*⁵, procurando apenas por novos CDs de música foram encontrados mais de 400 (Dupecheck Project, 2007). E isso acontece todos os dias abastecendo a Scene. Sendo que todo produto cultural que é lançado na Scene é conhecido pelo nome de *release*.

É crença popular a idéia de que todos esses materiais sob *copyright* se originam nas redes P2P (*peer to peer*), através de *softwares* como Napster, Bittorrent, Emule e KaZaA, entre outros. Apesar disso, nos parece claro que essas redes estão abaixo na hierarquia da pirataria, sendo a Scene o topo desta pirâmide de distribuição.

³ Sinônimo de novato

⁴ THE NO ELECTRONIC THEFT ("NET") ACT. Disponível em: <<http://www.usdoj.gov/criminal/cybercrime/17-18red.htm>>. Acesso em: 10 maio 2007.

⁵ *Duplicate Check*. Banco de dados com lista de *releases* feitos, utilizado ao fazer um *release* para verificar se algum outro grupo já não o fez.

Todo *release* deve seguir uma série de regras. Uma delas é de que dentro de um *release* deve haver mais do que apenas o produto. Deve existir um arquivo para a verificação da consistência do lançamento para certificar que não houve erros e um documento de texto, em formato pré-determinado, que deve constar inúmeras informações sobre o *release*.

Podemos dizer que os documentos da Scene que recolhi podem ser divididos em dois tipos. Um é aquele que segue junto com um lançamento e que, na maioria das vezes, contém os dados referentes ao material, algum recado breve, ou solicitação de novos membros e afins. O outro tipo são documentos de cunho mensageiro que não são enviados juntos com o material pirateado. Estes estão mais para notas avulsas, a fim de discutir ou difundir a opinião de um grupo, sendo as fontes mais importantes da pesquisa para explicar seu funcionamento. Isso se deve porque esse documento possui registro, diferente dos *chats* que acontecem em canais de IRC em que o histórico das conversas se perde.

2.1 DO QUE É FEITO A SCENE

O coração da Scene são os *Topsites*. Eles são servidores extremamente rápidos e estão na ponta da hierarquia da Scene. Estes servidores são abastecidos com melhores equipamentos por diferentes pessoas em troca de privilégios, acessos e afins nesses *topsites*. A primeira parada de um *release* é feita nesses *topsites*, e partir deles é que o *release* é disseminado para toda a rede. Quem lança esses releases são conhecidos como *release groups*. Os grupos têm em média de 5 a 20 ou mais pessoas envolvidas (About the Scene, 2006), sendo que a maioria dos membros de um grupo não se conhece na vida real. Como as atividades dos grupos são ilegais a segurança é uma das grandes preocupações de seus membros.

Cada membro em um grupo exclusivamente de pirataria de música pode exercer uma ou mais das seguintes funções:

- Conseguir uma fonte para um *release* ainda não lançado por grupo algum;
- Após o material estar em domínio do grupo, transformar o material original para os padrões da Scene;
- Juntar todos os arquivos necessários (documentos, produto em formato padrão da Scene, verificador de erros) em um pacote. Este pacote é daí chamado de *release*;

- Distribuir o *release* o mais rápido possível aos *topsites* afiliados.

3. A FORÇA MOTRIZ

Um sistema com esse nível de organização colaborativa como uma rede de pirataria mundial nos leva a algumas questões pertinentes. Quais seriam os mecanismos que engendraram o sistema para chegar a este estado de organização? O que faz um membro colaborar com o grupo? O que está em jogo?

Castells ao se referir à complexa organização colaborativa dos hackers, afirmou que parecia haver uma “economia do dom”, pois o prestígio, a reputação e a estima social estavam ligados à relevância da doação feita à comunidade. Eric Raymond (apud Santos, 2002), disse em determinado momento que “a cultura hacker é o que os antropólogos chamam de cultura da dádiva” (2002, p.87).

A organização da comunidade hacker tem características que podem ser aproximadas com a organização da Scene.

Os hackers consideram o que fazem um hobby, podemos perceber essa noção sendo atribuída pelos membros da Scene também, como nessas mensagens enviadas à Scene, um dia depois de várias prisões acontecerem em decorrência da ação da polícia. Uma delas: “A Scene é um lugar de amizade e para a maioria um hobby, não um negócio para lucrar (note que eu disse ‘maioria’)”⁶.

O próprio Linus Torvalds, quando distribuiu o a primeira versão do GNU/Linux, a colocou sob a licença GPL (2006), que foi desenvolvida por outro hacker Richard Stallman⁷. Mais do que dinheiro, o hacker visa reconhecimento de seus pares. Esta parece ser também a postura dos membros da Scene.

O sistema da dádiva constituído pelo esquema da tripla obrigação de dar-receber-retribuir, estudado por Marcel Mauss, nos fornece a base para compreender essa organização. A dádiva é um sistema em que há a prestação e fornecimento de bens sem que haja a garantia de retorno. O que é dado deve ser dado de forma desinteressada, pois dar esperando receber degrada a dádiva, a torna inútil.

⁶ BUSTS.AND.FUTURE.OF.THE.SCENE-SCENE. Tradução livre.

⁷ Famoso hacker que criou a *Free Software Foundation* para o desenvolvimento do sistema operacional e programas GNU. Ver mais em: <http://www.stallman.org/>

Há também sempre uma obrigação de retribuir a dádiva, e isso não se aplica somente para a retribuição, mas uma obrigação de dar e receber também (Santos, 2002), pois deixou de ser possível dar esperando como fim receber. Isso não se deve porque a dádiva traz outros benefícios indiretos para o doador, mas sim porque o fim não é receber "mas criar uma obrigação da qual receber é mera consequência". (Santos, 2002, p.89). Não se dá para receber, mas para obrigar o outro a dar.

A doação então é em tese uma ação espontânea e marcada por uma incerteza, mas na verdade obrigatória. Ela é esperada e deve ser equivalente ou superior a dádiva feita outrora. Essa obrigação de dar é a essência do sistema.

Os bens que participam das trocas entre coletividades, segundo Mauss, não são úteis economicamente (2001, p.55). Na Scene os bens têm um valor comercial para os que não participam dela, ou os que não jogam de acordo com as regras. Vender um *release* ou o acesso a eles é passível de punição para seus membros.

Na Scene não existe dinheiro envolvido e não há uma contagem de pontos e sim um valor simbólico que o grupo ganha ao fazer um lançamento, isso leva a crer que o produto oferecido é um presente, uma doação.

3.1 DIREITO AUTURAL

Muitos *releases* feitos por grupos, em uma série de documentos contém dizeres como: "SE VOCÊ GOSTA DESTE PROGRAMA VOCÊ DEVERIA COMPRÁ-LO!"⁸ e:

Apóie as companhias de software! Se você gosta de usar um programa ou usar um aplicativo, considere comprá-lo! Alguém tem que fazer valer a pena o esforço dos programadores para manter altos padrões. Eles o fizeram, então eles MERECEM!⁹.

O fato de dizer algo como "se você gostar desse software compre-o, ajude os desenvolvedores", apresenta uma problemática. Se eles mesmos são os que publicam algo que tem valor comercial, de forma gratuita, por que eles se importariam em comprar o que já se possui? Mesmo que levantássemos a hipótese de estarem na verdade difundindo cultura a pessoas menos assistidas, isso não se validaria, pois a Scene se apresenta como um ambiente fechado e a divulgação de produtos para fora não é bem vista na Scene. A segunda hipótese é

⁸ from.the.real.lmi.founder.to.the.scene.read.nfo.plz-lmi.zip Tradução Livre.

⁹ Pwa.the.end.final.goodbye.message.from.pwa-pwa. Tradução Livre.

a de que o valor do *release* em si, não é o item mais importante. O valor estaria em lançá-lo antes dos demais? Mas se considerássemos somente isso, descartaríamos os valores entre os vários lançamentos. Quanto mais conhecido o software/artista/filme, mais é valioso. O reconhecimento está intimamente ligado ao status de popularidade e ao valor comercial do que se está lançando na Scene.

Há outra relação de valores, porque esse status é para a Scene e não para fins pessoais. O trabalho de fazer um lançamento é árduo, dura diversas horas e muitas vezes o membro que está lançando não possui qualquer simpatia sob aquele determinado produto cultural.

Desta forma, se a Scene busca derrotar a indústria distribuindo pela internet todo esse conteúdo gratuitamente está se contradizendo. A indústria dita os valores simbólicos dos *releases* para a Scene, ela diz, por exemplo, que o cd da Madonna é mais valioso que o cd de uma banda local. Se não há indústria e direito autoral, não há Scene, pois isso atinge uma das premissas da sua existência, como disse Garrett: sem software, música, filme comercial para ser vendido, não existe pirataria. Mas aqui nos deparamos com um outro detalhe.

3.2 O CÍRCULO FECHADO

Muitos hackers têm a visão de que estão fazendo algo bom para o mundo, como por exemplo, quando Linus criou o GNU/Linux, sob a licença GPL e liberou a todos. Mas é preciso ter cuidado com este tipo de afirmação. A comunidade dos hackers sobrevive/existe por causa da livre distribuição do código fonte e sua ética de liberdade em relação às demais coisas da vida. Mas poucos têm a consciência política que tem Richard Stallman, por exemplo.

Castells percebeu bem o enclausuramento dos hackers quando se questionou por que o GNU/Linux não estava tendo aceitação nas camadas de usuários não tão experientes de computadores. A promessa era de que o GNU/Linux varreria o mundo dos sistemas operacionais que possuíam código fonte proprietário e fechado. No início, o GNU/Linux era um sistema complicado demais para usuários comuns e sem interface gráfica amigável. A principal causa dessa situação era a própria "falta de interesse dos programadores de computador, eles mesmo sofisticados, em desenvolvê-las" (Castells, 2003, p.42). Ou seja, parece não haver, para a maioria dos hackers, aquela visão fantasiosa de querer fazer um sistema usável para os menos experientes. A comunidade parece girar em torno de si mesma.

Castells (Ibidem. p.44) vai mais longe em sua análise quase psicológica dos hackers quando diz:

É verdade que há entre os hackers um sentimento generalizado de superioridade em relação ao resto do mundo analfabeto em computadores e uma tendência a se comunicar com o computador, ou com outros seres humanos via computador, centrando-se essencialmente em questões de software incompreensíveis para o comum dos mortais.

O objetivo da Scene não é difundir seus *releases* ao mundo. Em vários recados a Scene se diz muito aberta e com raiva de outras formas mais populares de pirataria, pois elas estão a ameaçando¹⁰. Um dos fatores que podemos apontar é o desejo de segurança que faz com que os *releases* fiquem somente entre os seus membros. Não há interesse nenhum em divulgá-los para fora da Scene, como poderíamos pensar primeiramente. Primeiro, porque eles não são a oposição ao mercado; depois, porque não há um espírito contra o direito autoral, sendo que suas ações não podem ser interpretadas como uma tentativa de divulgar produções culturais aos que não possuem o acesso. Eles querem continuar apenas entre eles, jogando entre eles¹¹. O objetivo principal parece ser o de bater com mais folga possível o *street date*, ou seja, o dia em que ele foi oficialmente divulgado e antes dos outros grupos. Tudo indica que a Scene parte do pressuposto de que tudo que a rodeia é um jogo.

4. O JOGO

Mauss afirma que muitas organizações apresentam em seu sistema da dádiva um comportamento agonístico (2001, p.57). O sistema da dádiva de cunho agonístico aqui se encontra com o conceito de jogo de Huizinga.

Será que podemos considerar a pirataria exercida pela Scene como um jogo? Para Huizinga, em sua reflexão sobre o jogo, diz que a crença que se tem é que as mais diversas disciplinas procuram explicar o lugar e a necessidade do jogo no sistema da vida. Para ele, em

¹⁰ “Ele comanda um site de bit torrent chamado ‘alimente as massas’. Onde ele tem sementes dedicadas... São pessoas assim, que estão distribuindo massivamente releases da scene em sites públicos”.
lllllllll.aka.lines.aka.xONe.seeding.torrents.from.sites-READNOW.nfo. Tradução Livre.

“Se jludka do grupo FQM estiver no seu site, por favor, o delete, ele utiliza a banda do SEU site para ajudá-lo a rodar sua porcaria de canal #tvtorrents na *efnet/website*”.
to.the.relevant.sites.that.affil.us-cheetah-tv.nfo. Tradução Livre

¹¹ Dentre as mensagens após várias prisões, uma mensagem enviada a Scene recomendava:

“- Não formar Aliança/Afiliação com novos grupos a não ser que eles tenham provado seu valor ou ser formado por membros que já eram *sceners*. - Maior respeito aos grupos de longa-data em todas as sessões cujos seus velhos membros podem ser descartados de ter qualquer ligação com qualquer agente federal.”
fastlink.scene.busts.nfo Tradução Livre

todas as perspectivas partem da idéia de que o jogo está ligado a alguma outra coisa que não seja o jogo.

O jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico, ultrapassando os limites físicos ou biológicos. Ele é um significante, pois todo jogo significa algo, e algo está em jogo.

Huizinga aponta para cinco características essenciais do jogo. A cada uma delas procuraremos fazer uma relação com o universo da Scene. A primeira característica apontada por Huizinga é o caráter livre e não obrigatório do jogo.

Esta parece ser uma característica relativamente fácil de ser percebida na Scene. Se nos tempos da BBS conseguir acesso a uma de conteúdo pirata era difícil, podemos imaginar a dificuldade para se tornar membro de um grupo da Scene. Sendo que o engajamento para participar parte sempre da pessoa que quer entrar no grupo. Aceitar essa primeira oferta (de fazer parte de um grupo) é “mostrar que se está inclinado a entrar em jogo ou pelo menos, a permanecer nele” (Mauss, 2001, p.93).

A segunda característica é a de que o jogo é um escape da vida real. Esta atividade cria uma esfera temporária, onde todos percebem essa noção de “faz de conta”. Uma esfera que é tanto temporal quanto espacial, sendo outra característica do jogo o seu isolamento e limitação.

Seu caráter de virtualidade por uma rede telemática já nos fornece elementos para perceber que a Scene é uma esfera tanto temporal quanto espacial uma vez que o jogo só acontece naquele ambiente e até que se chegue a um certo fim, o de lançar um release antes dos demais. Participar do ambiente da Scene é algo difícil, pois se trata de um círculo fechado assim como apontado sobre a comunidade dos hackers, havendo as mesmas características de isolamento dos jogos, por ser um terreno fechado, proibido, isolado e sagrado.

Por conta desse isolamento é que o jogo tem sempre um ar de mistério, que envolve os seus participantes, que os isola em certo sentido, como diz Huizinga “isto é para nós, e não para os outros” (1990, p.15). Isso se reflete em diversos documentos da Scene em que os grupos reclamam da crescente abertura e a entrada de pessoas que oferecem risco a organização. Após uma série de prisões que ocorreram no dia 29 de Junho de 2005, como consequência de uma operação chamada “*Operation Site Down*”, realizada pelo FBI e agentes das polícias federais de outros 10 países¹² a fim de dismantelar vários grupos da Scene:

¹² UNITED STATES DEPARTMENT OF JUSTICE. Justice Department Announces International Internet Piracy Sweep - ‘Operation Site Down’ Attacks Organized Piracy Networks In 10 Countries. Disponível em: <http://www.usdoj.gov/opa/pr/2005/June/05_crm_353.htm>. Acesso em: 10 dezembro 2006. E OPERATION SITE DOWN. Wikipedia, The Free Encyclopedia. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Operation_Site_Down>. Acesso em: 20 Junho 2007.

Este é o tempo para mudar! Nós temos que observar quem nós deixamos entrar e quem deixamos doar para nossos sites e nós não vamos deixar ninguém se afiliar a nós. Esta é nossa paixão e a maldita e suja policia não irá nos fazer parar de fazer o que nós temos que fazer.¹³

Outra característica é a que o jogo cria e é ordem, representada por regras. Participar do jogo é estar disposto a obedecer a certas regras. Como esclarece Huizinga, elas são rígidas, não permitem discussão e desobediência. Na Scene elas são realizadas por um comitê e enviadas a vários grupos, para que aprovem ou que indiquem modificações.

Como a definição de regras para a *DivX Scene* em 2002:

Num acontecimento sem igual de cooperação e inovação, a DivX scene se uniu mais uma vez para trazê-lo as diretrizes TDX 2002. Agrademos a todos vocês que tão bondosamente deram de seu tempo e energia para trazer-nos sugestões e ajudar-nos no *brainstorm* no mais novo das tecnologias de vídeo. Então sem mais alaridos, nós apresentamos a você, *ripper*/entusiasta de DivX, o *TDX 2002 Releasing Standards*¹⁴

As regras, uma vez corroboradas e distribuídas pela Scene, passam a ser vigentes¹⁵. As regras definem o padrão de criação de um *release*, incluindo nomenclatura, tamanho, forma de compactação, qualidade do vídeo ou música por exemplo, entre outras definições.

Isso implica que qualquer violação das regras “estrague o jogo” como diz Huizinga, e como consequência o release será *nuked* (considerado de baixa qualidade), não sendo aceito pelos *topsites* e grupos que compõe a Scene. O que está em jogo quando um *release* recebe essa classificação é o seu prestígio.

No jogo se coloca à prova as habilidades, qualidades e lealdade, pois mesmo que se deseje ganhar, deve-se obedecer às regras. Os que não as obedecem tendem a criar comunidades à parte. É o que aconteceu possivelmente com os *FXP Boards* e a Scene de *Torrent*, existentes hoje operando em sites na web (o que é proibido pela Scene clássica, já que implica em diversos problemas de segurança).

A quinta característica fundamental é a que no jogo há um elemento de tensão, um desejo de ganhar alguma coisa. O caráter lúdico provém do fato de que algo está em jogo, podendo ser acertado, podendo ganhar. Diferente da comunidade dos hackers encontramos o jogo como um forte elemento na Scene. Nela, a competição está na velocidade de lançamento

¹³ new.scene.age-iND.nfo. Tradução Livre.

¹⁴ DUPECHECK. The DivX Releasing Standards 2002. Disponível em: <<http://d0pe0r.1go.dk/rules/tdx2002.nfo>>. Acesso em: 10 dezembro 2006. Tradução Livre.

¹⁵ “Foram ratificados e foram aprovados entre os quatro grupos e será reconhecido e será seguido imediatamente desta data em diante: março 5, 2004”. Ibidem. Tradução Livre.

dos *releases*. Enquanto que para os hackers o tempo não tem tanta importância, na Scene ele é um dos pontos cruciais da competição.

O jogo está afastado da esfera do bem e do mal, mas mesmo assim, conforme Huizinga, ele cria, por meio da tensão, um valor ético e as regras são o reflexo disso. Uma tensão que existe porque todos procuram “conseguir alguma coisa difícil, ganhar, acabar com uma tensão”(Huizinga, 1990, p.14).

Compete-se para ver quem consegue lançar antes dos demais. Garrett explica como funcionava essa "corrida" na época da BBS: “Quando dois grupos estavam lançando o mesmo programa ao mesmo tempo, era frequentemente uma corrida para ver que grupo podia espalhar o release. O grupo com o release no maior número de *boards* ganhava, e esta ação foi chamada corrida.” (2007, tradução livre). Nos dias atuais funciona quase da mesma maneira, a diferença está em que, ao invés do release ser enviado à BBS, é enviado aos *topsites*.

A vitória de um grupo, como diz Huizinga, manifesta a sua superioridade e tem a “tendência de conferir ao vencedor uma aparência de superioridade geral” (1990, p.57). Mesmo que sejam apenas algumas pessoas dentro do grupo que tenham participado da vitória, as honrarias e prestígio também são transferidos aos demais componentes.

A competição não está ligada fundamentalmente ao desejo de poder ou dominação. O principal está em ser melhor que os outros, ser o primeiro e receber as honrarias.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A exploração do tema pirataria nos parece que tem caído em alguns lugares comuns. Por vezes em de questões econômicas com relação ao futuro da indústria de bens culturais; outros tem ficado ao cargo do direito e suas questões em relação ao direito autoral, ou no discurso político/informático em relação a adoção do Software Livre.

Nosso esforço aqui foi o de aprofundar no assunto trazendo outros olhares sobre a pirataria on-line como apreensão social da técnica e a sua forma organizada de ser/agir.

Por fim podemos dizer que a Scene se apresenta como uma rede de pirataria de certa maneira fechada e que partilha de vários preceitos da comunidade hacker. É formada por centenas de grupos auto-organizados que têm como microcomportamento ativador o sistema da dádiva, bastante agonístico. E que em nossa investigação em relação ao conceito de jogo

podemos relacionar que as características essenciais do mesmo estão de maneira geral presentes na Scene podendo ser considerada como um jogo.

REFERÊNCIAS

- ABOUT THE SCENE. Releasegroup in general. Disponível em:
<<http://www.aboutthescene.com/releases/index.html>>. Acesso em: 10 dezembro 2006.
- CASTELLS, Manuel. *A galáxia da Internet: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.
- DUPECHECK PROJECT. Disponível em:
<<http://www.doopes.com/?cat%5B%5D=11&num=5&mode=0&from=2007-06-12&to=2007-06-13&exc=&inc=&sec=1/>>. Acesso em: 28 Maio 2007.
- DUPECHECK. The DivX Releasing Standards 2002. Disponível em:
<<http://d0pe0r.1go.dk/rules/tdx2002.nfo>>. Acesso em: 10 dezembro 2006. Tradução Livre.
- GARRETT, Ben. Online Software Piracy of the Last Millennium. Disponível em:
<<http://www.defacto2.net/documents.cfm?id=183>>. Acesso em: 15 março 2007. p4.
- GENERAL PUBLIC LICENSE (Licença Pública Geral), Disponível em:
<http://www.magnux.org/doc/GPL-pt_BR.txt>. Acesso em: 05 novembro 2006.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1990.
- OPERATION SITE DOWN. Wikipedia, The Free Encyclopedia. Disponível em:
<http://en.wikipedia.org/wiki/Operation_Site_Down>. Acesso em: 20 Junho 2007.
- MAUSS, Marcel. *Ensaio sobre a dádiva*. Lisboa: Edições 70, 2001.
- PRIMO, Alex. *O aspecto relacional das interações na Web 2.0*. In: XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2006, Brasília. Anais, 2006. Disponível em: <<http://www6.ufrgs.br/limc/PDFs/web2.pdf>> Acesso em: 28 maio 2007.
- SANTOS, Francisco Coelho dos. *Peripécias de Agosto: Alguns Episódios da "Cena Hacker"*. Revista Fronteiras, vol IV n2, São Leopoldo, 2002.
- THE NO ELECTRONIC THEFT ("NET") ACT. Disponível em:
<<http://www.usdoj.gov/criminal/cybercrime/17-18red.htm>>. Acesso em: 10 maio 2007.
- UNITED STATES DEPARTMENT OF JUSTICE. Justice Department Announces International Internet Piracy Sweep - 'Operation Site Down' Attacks Organized Piracy

Networks In 10 Countries. Disponível em:

<http://www.usdoj.gov/opa/pr/2005/June/05_crm_353.htm>. Acesso em: 10 dezembro 2006.

WELL. *Community Memory*. Disponível em: < <http://www.well.com/~szpak/cm/>>.

Acesso em: 13 setembro 2007.

DOCUMENTOS ELETRÔNICOS

Os documentos da Scene devido a sua indisponibilidade em sites e servidores de ftp estou disponibilizando no seguinte endereço:

http://www.4shared.com/file/66452509/722ac16a/art_docs.html

Os presentes documentos foram recolhidos em 07 de Janeiro de 2007 através de servidor de ftp. Abaixo segue as referências dos mesmos.

fairlight_council_statement-flt.nfo

lllllllll.aka.lines.aka.xONe.seeding.torrents.from.sites-READNOW.nfo

to.the.relevant.sites.that.affil.us-cheetah-tv.nfo

fastlink.scene.busts.nfo

selling.and.sharing.account.info.read.nfo-ind.nfo

Scene.Notice.SELLING.LEECH.On.Sites.READ.NFO-iND

Pwa.the.end.final.goodbye.message.from.pwa-pwa

scene.notice.people.selling.leech.read.nfo

FUTURE.OF.THE.SCENE.EXTRA-SCENE

BUSTS.AND.FUTURE.OF.THE.SCENE-SCENE

from.the.real.lmi.founder.to.the.scene.read.nfo.plz-lmi.zip

new.scene.age-iND.nfo