

## A problemática da pirataria no contexto dos meios de comunicação: das ondas do rádio ao oceano do ciberespaço<sup>1</sup>

Cândida NOBRE<sup>2</sup>

### Resumo

A cibercultura permitiu uma autonomia dos indivíduos perante os conteúdos mediados. Ela, por sua vez, estabelece novos hábitos e comportamentos de consumo capazes de gerar uma (n)etiqueta própria. Assim, cópia, compartilhamento e difusão dos produtos culturais nas plataformas digitais, apesar de rotineiras, encontram dificuldades em serem compreendidas para além das proibições. Está claro que uma parte destas reproduções são permitidas, porém, a proibição de algumas delas não impede o usuário de constituir a mesma relação de copiagem, desconsiderando a ilegalidade do ato. Este trabalho tem como objetivo discutir de que maneira a pirataria contribui para a consolidação de uma das características primordiais da cibercultura que se refere à autonomia do indivíduo diante dos produtos midiáticos.

**Palavras-chave:** Cibercultura. Autonomia. Pirataria. Poder. Cópia. Inovação.

### Resumen

La cibercultura permitió una autonomía de los individuos antes los contenidos de los edios de comunicacion. Ella, a su vez, establece nuevos hábitos de consumo y comportamientos que generan una etiqueta propia de internet. Por lo tanto, la copia, distribución y difusión de productos culturales en las plataformas digitales, a pesar de naturales, resulta difícil de entender más allá de las prohibiciones. Está claro que una de estas reproducciones se les permite, sin embargo, la prohibición no impide algunos de los usuarios a establecer la misma relación con la copia, sin tener en cuenta la ilegalidad del acto. Tenemos como objetivo discutir cómo la piratería contribuye a la consolidación de una de las características fundamentales de la cibercultura que es la autonomía del individuo frente a los productos de los medios de comunicación.

**Palabras clave:** Cibercultura. Autonomía. Piratería. Poder. Copia. Innovación.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no II Encontro Integrado de Pesquisas em Comunicação (Integracomuni), ocorrido em julho de 2011 em Recife-PE.

<sup>2</sup> Mestra em Comunicação (PPGC/UFPB), pesquisadora do Grupo de Pesquisa em Processos e Linguagens Midiáticas (GMID/UFPB), tutora a distância do curso de Letras Virtual (UFPB) e professora das faculdades Iesp e iDez. [candidanobre@gmail.com](mailto:candidanobre@gmail.com).



## Introdução

Victor Hugo, em 1878, declarou que o livro enquanto objeto em si pertence ao autor, mas enquanto pensamento pertence ao gênero humano. O autor prossegue seu raciocínio: “se um dos dois direitos, o direito do escritor e o direito do espírito humano devesse ser sacrificado, seria, certamente, o direito do escritor, porque o interesse público é nossa preocupação única, e todos, eu declaro, devem passar antes de nós” (*apud* ALPHEN, 2010).

Sabemos que autores como Foucault (2006) e Barthes (1988) também discutiram a questão, mesmo que em tempos mais recentes. Porém, o que nos chama atenção à afirmação de Victor Hugo, além da data que foi proferida, é a questão de compreender o livro como um suporte para as ideias. Da mesma maneira que, como recorda Santaella (2003), o couro e o papiro já foram suportes para o livro, passamos por um logo período em que apenas o papel cumpria esta função.

Hoje, no entanto, toda e qualquer ideia é capaz de circular sob a mesma linguagem binária. Este conteúdo transita por suportes distintos (*smartphone, tablet, notebook, desktop, netbook* etc) e levanta a discussão da possibilidade de manipulação dos indivíduos sobre esses materiais que, como já firmou Hugo, pertencem “ao gênero humano”.

Lévy (1999) vê a cibercultura a partir das características que a permitem trabalhar com a interconexão entre os indivíduos e a partir desta, a construção de uma inteligência coletiva. Trivinho (2007, p.219) por sua vez, afirma que “a dromocracia é o motor invisível da cibercultura”. Por dromocracia entende-se o sistema governado pela velocidade (do grego *dromo* = rapidez; *cracia* = governo).

Trivinho (2007, p.217) não vincula primordialmente a cibercultura à colaboração, mas a define como um ambiente que “abrange, como bloco social-histórico, o estágio mais avançado da mundialização do capital, fincada nas tecnologias do virtual e em redes interativas”. Por esse motivo não seria uma marca de uma nova era, senão ela própria.

Uma vez unidos os conceitos de Trivinho e Lévy a respeito da cibercultura, analisamos a pirataria como um processo não apenas previsível, como difícil de ser controlado. Ora, se a cibercultura representa a fase mais avançada do capital, caracterizada



pela velocidade, o consumo segue em ritmo acelerado. Este, por sua vez, pode ser realizado tanto nos moldes tradicionais fincados pelo capitalismo, como por meio do compartilhamento ou da própria produção a partir daquilo que já foi elaborado pela indústria, mesmo que ela não autorize tal utilização. A estes casos, reservamos o rótulo de pirataria.

Como explica Santaella (2004, p. 40) o ciberespaço, “por ser um gigante descentralizado, não conhece regras de jogos universais. Não tem donos, nem censores, apenas uma ‘netiqueta’”. Percebemos a partir das características da cibercultura que a “netiqueta” não só permite a continuidade da pirataria – presente nos meios de comunicação desde os primeiros escritos tipográficos, passando pelas ondas do rádio e a indústria fonográfica – como a compreende como sendo um vetor essencial para o desenvolvimento da cultura na internet.

## **Os meios de comunicação e suas apropriações**

O armazenamento de informações e sua conseqüente transmissão para gerações futuras sempre foi uma preocupação para o gênero humano. Enquanto nossos ancestrais já conservavam o cotidiano e seus ritos em pinturas rupestres nas cavernas, os séculos seguintes assistiram ao aprimoramento da escrita e, paralelamente, dos suportes que iriam abrigar os registros.

McLuhan (1972, p. 17), no prólogo d’*A galáxia de Gutenberg*, observa que “estamos hoje tão avançados na era da eletricidade quanto os elisabetanos<sup>3</sup> se achavam, então, na da tipografia e da mecânica”. Se analisarmos sob o ponto de vista de transmissão e acúmulo de conteúdos, entre o período da tipografia e da mecânica e a primeira fase da eletricidade e o que vamos chamar de segunda fase desta, na qual o ciberespaço se configura como realidade contemporânea, destacamos que a quantidade de conteúdos circulando cresceu em progressão geométrica.

Na obra supracitada, o autor aponta para os efeitos que o letramento a partir do alfabeto fonético e, por conseguinte, da tecnologia gutenberguiana, provocaram no indivíduo Ocidental, dentre elas a destribalização e a divisão das faculdades. Dos registros

---

<sup>3</sup> O período elisabetano compreende os anos entre 1558 e 1603.



tipográficos às gravações em fitas magnéticas e, atualmente, ao transporte de informações transmitidas em bits, cada vez mais pessoas tem se preocupado com os diversos tipos de *literacidade* necessárias à decodificação, produção e divulgação em cada um desses materiais, o que torna gigantesco o fluxo de materiais publicados que temos acesso.

Entendemos por literacidade (ou *literacy*) a capacidade de “agrupar um conjunto de habilidades básicas e avançadas relacionando aptidões individuais com práticas sociais, cruzando a fronteira entre o conhecimento formal e informal” (LIVINGSTONE, 2011, p.13). Neste sentido, não se trata apenas da decodificação de uma determinada mensagem, mas, sobretudo, da habilidade em reconhecer e interpretar os sentidos ali presentes, associando-os com o contexto no qual o indivíduo-leitor está inserido.

No entanto, desde a primeira regulamentação das prensas na Inglaterra do século XVII, não basta apenas dominar o alfabeto, ordenar as ideias e prover os tipos móveis para divulgar o seu próprio conteúdo. As relações de poder influem diretamente no que deve circular nos sistemas estabelecidos.

Ao definir o poder, Castells (2009, p.33) explica que este consiste na “*capacidad relacional que permite a un actor social influir de forma asimétrica en las decisiones de otros actores sociales de modo que se favorezcan la voluntad, los intereses y los valores del actor que tiene el poder*”. Este é visto com bastante clareza no impedimento que a estrutura de licenciamento dos materiais impressos foi para a livre apropriação dos conteúdos a partir do século XVII.

Como explica Gandelman (2007), o *Copyright Act* concedia aos editores a possibilidade de imprimirem periódicos ou livros, desde que seus conteúdos fossem previamente aceitos pela monarquia britânica. A despeito do interesse primordial de proteger a criação, as licenças ressaltam a proteção aos intermediários, contanto que estes não publicassem nada que desabonasse o poder instituído. O conteúdo mediado começa assim a ser controlado ideologicamente.

Ideologia pode ser também uma das faces do poder. Castells (2009) recorre a Foucault para explicar que o poder é exercido a partir de duas frentes: a violência e o discurso. Em *Vigiar e Punir*, encontramos uma descrição da condenação de crimes em praça pública. Em outras palavras, verificamos o exercício do poder por meio da violên-



cia ao corpo e à mente (tanto daquele que é punido como a quem é exposto ao martírio) apoiada em um discurso:

O suporte do exemplo, agora, é a lição, o discurso, o sinal decifrável, a enenação e a exposição da moralidade pública. Não é mais a restauração aterrozante da soberania que vai sustentar a cerimônia do castigo, é a reativação do Código, o reforço coletivo da ligação entre a idéia do crime e a idéia da pena (FOUCAULT, 2004, p.91).

A punição atrelada ao *copyright* inicia com o caráter ideológico, mas a ele se confundem, mais tarde, também os interesses mercadológicos. É importante destacar que a produção cultural com o claro objetivo de lucro não é uma regra, mas que todo conteúdo – e ato a ele atrelado – é dotado de ideologia. Por esta razão, Adorno (2002, p.8), ao discutir o conteúdo produzido pelo que ficou definido como Indústria Cultural, critica a produção mediada pelo cinema e o rádio afirmando que “a verdade de que nada são além de negócios lhes serve de ideologia”.

Para sustentar o discurso de natureza punitiva, o licenciamento apresenta-se como uma lei cujo objetivo é contribuir para a liberdade de criação e proteção ao autor, mas logo é reconhecida como instrumento que dificulta tal processo, já que defende não a criação, mas esta enquanto produto dotado de um valor de mercado.

Santos (2007, p. 1) ressalta que o objetivo primário dos direitos de propriedade era o de ser um “mecanismo capaz de proteger a invenção em nossa sociedade e, assim, assegurar o progresso da ciência e da tecnologia para o bem da humanidade”, o que, para os críticos, não tem acontecido. Lessig (2008, p.19) postula que “a função da Lei é cada vez menos apoiar a criatividade e cada vez mais proteger certas indústrias da competição”. Neste sentido, o jurista norte-americano defende a necessidade de se discutir formas de licenciamento mais adequadas à realidade da produção atual. É válido ressaltar que Lessig é um entusiasta dos direitos de propriedade, no entanto, acredita que não é possível que estes continuem sendo exercidos de forma que privilegie apenas os grandes grupos.

No que diz respeito aos suportes para o consumo, produção e compartilhamento de conteúdos, sabemos que aqueles disponíveis no mercado constituem um sistema cada vez mais complexo no que se refere às habilidades que necessitamos desenvolver para dar conta de suas capacidades. No entanto, conforme explica Kerckhove (2009, p. 21),



ao comprar um determinado equipamento “queremos que ele cumpra todas as funções, não porque alguma vez as vamos usar, mas porque nos sentiríamos limitados e inadequados sem elas”.

No caso da pirataria, que encontra sua lógica radicalizada no ciberespaço, verificamos de que maneira os indivíduos desejam fazer parte do consumo e compartilhamento dos conteúdos mediados. De acordo com Ortellado (2002), a autonomia de consumo do indivíduo precede a internet:

Quando aparelhos de reprodução se popularizaram (o mimeógrafo, a fita cassete, a copiadora e em seguida a reprodução digital, por computador), as pessoas automaticamente começaram a reproduzir livros, canções, fotos e vídeos, para si e para seus amigos, sem pagar os devidos direitos, assim como, antes, já encenavam peças nas escolas, e nos bairros e cantavam e tocavam canções para os amigos e para a comunidade também sem pagar os direitos.

Como se vê, o que hoje tem sido amplamente rotulado como pirataria, especialmente no contexto de produção e consumo de conteúdos midiáticos, encontra na história um rastro bastante significativo de técnicas que antecederam o ciberespaço.

## **Pirataria: contribuição para uma cultura contemporânea**

De maneira simplista, compreende-se que “piratear diz respeito basicamente a tomar algo que não é seu, utilizar sem autorização, quebrar a norma vigente” (NOBRE, 2010). Nas palavras de Gandelman (2007, p.66), não se considera o que vulgarmente chamamos de pirataria a cópia para uso exclusivamente pessoal, segundo a lei vigente no Brasil: “se essa cópia, porém, sair de casa para ser reproduzida, alugada, trocada, exibida publicamente, ou de qualquer outra forma utilizada sem a expressa autorização dos respectivos titulares, aí sim, ela se torna pirata”.

Percebemos o quão é fácil tal definição tornar-se confusa, uma vez que é muito comum aos usuários partilharem cópias com outras pessoas, seja por meio da internet ou da gravação em algum suporte físico. O destaque para “sair de casa” também é um fator que pode gerar diversas interpretações. Hoje, ao compartilhar dados online, o indivíduo não precisa sair de casa, mas ainda assim, tem um comportamento inadequado segundo a lei.





Insistimos no uso da expressão por uma necessidade latente de categorizá-la no contexto dos estudos da comunicação. De acordo com Johns (2011), o termo *pirataria* torna-se comum na segunda metade do século XVII, com a emergência da Revolução Industrial. Segundo o autor, “*so far, piracy had always been a matter of reproduction. Pirates printers replicated books; musical pirates reproduced notes on staves; pirate engineers appropriated machines*” (JOHNS, 2011, p.16). Porém, para ele, há uma mudança de paradigma com as rádios piratas: pela primeira vez não se tratava de uma reprodução física de um determinado dispositivo ou artefato; eram os *pirate listeners*.

O que ocorre a partir do final do século XX com o surgimento do Napster e a troca de conteúdos através de plataformas P2P consolida a prática de consumo de produtos por meio da cópia, mas sem o suporte físico. O entendimento de que não se consome mais vinil ou CD, e sim música, e não se pensa mais na película como único suporte para o filme, potencializa não apenas a cópia e o compartilhamento, bem como a possibilidade de criação de novos conteúdos a partir da combinação daqueles já existentes. Como afirma Silveira (2009), “o digital liberou a música do vinil, o texto do papel e a imagem da película. Lá [no ambiente digital], elas podem ser recombinadas de várias formas e multiplicadas ao extremo, sem os limites físicos do suporte, que são escassos e se desgastam”.

Johns (2011) destaca que em 1925, a revista americana *Radio Broadcast* estimava um número de 2,5 milhões de transmissões piratas em território britânico. A definição de um pirata era simplista: “*the participants unanimously condemned ‘the broadcast ‘pirate’ - the man who make his own listening-in set and does not pay the license’*” (JOHNS, 2011, p.23). Ademais, não era apenas uma questão do lucro. Transmitir sua própria programação revela um progresso da autonomia do indivíduo diante dos conteúdos, elemento que acompanha a pirataria das ondas do rádio à navegação no ciberespaço.

Das rádios piratas surgidas na Inglaterra a partir da década de 1950 até as rádios livres emergentes na Itália e na França durante os anos 70, os diversos governos tentaram, sem sucesso, coibir a presença das radiodifusoras que surgiam e transmitiam suas ondas por todo o território europeu. Também na década de 1970, houve a primeira



transmissão radioamadora no Brasil, todavia ela não mantinha qualquer relação ou conhecimento dos eventos que ocorriam na Europa (LIRA, 1998).

Criminalizadas em diversas partes do mundo, as rádios livres funcionaram de forma clandestina por muitos anos até que os governos decidiram regulamentar as radiodifusões alternativas, com determinações específicas. No caso do Brasil, entre outras restrições, a área de cobertura do espectro é limitada e há a impossibilidade de funcionamento com fins lucrativos.

A regulamentação, ocorrida inicialmente na França e em seguida adotada pelos demais países, ainda encontra algumas dificuldades em se estabelecer na prática. Em países como o Brasil, onde as concessões ainda demoram muito para serem liberadas, verifica-se uma forte resistência das rádios comerciais, além do envolvimento político na liberação das concessões.

Ainda citando o exemplo da radiodifusão como base para a compreensão da necessidade de uma regulamentação da Internet, Tim Wu<sup>4</sup> (2009) explica as semelhanças na gênese destes dois meios de comunicação. Assim como a internet, o rádio foi uma invenção de amadores e, em seu princípio, os EUA estavam repletos de emissoras livres – um cenário que, para as gerações que já conheceram a radiodifusão com uma regulamentação tão rígida, fica difícil de imaginar.

É visível o aspecto mercadológico da pirataria, mas ainda deixamos escapar os elementos ideológicos que interferem na relação. Destacamos a partir de Maar (2008, p.53) que durante o período de 1944 e 1947 *A dialética do esclarecimento* de Theodor Adorno esteve “presente sobretudo como uma edição ‘pirata’ mimeografada, pois nunca havia sido reeditado”.

Da mesma maneira *A revolução dos bichos* de George Orwell em suas primeiras tentativas de traduções para além de suas fronteiras teve sua edição “recolhida e queimada pelas autoridades de ocupação americanas na Alemanha”, sendo, por esta razão, transformado em “um caso prematuro de samizdat” (HITCHENS, 2007, p.118-119). Estas se tratavam de publicações que circulavam de forma ilegal no bloco soviético.

---

<sup>4</sup> Palestra ocorrida no dia 4 de novembro de 2009 na mesa 01: “Protocolos, códigos e o princípio da neutralidade na rede”, do I Seminário de Cidadania e Redes Digitais promovido pela Faculdade Cásper Líbero durante os dias 4 e 5 em São Paulo/SP.





É a pirataria, pois, a responsável pela manutenção de diversos debates que se buscava impedir por meio do poder do discurso da proteção ao autor e sua obra. Seja por razões do mercado editorial, como no caso da obra de Adorno, ou por razões políticas, como o livro de Orwell, a pirataria torna-se uma alternativa que modifica a partir de sua prática o percurso de recepção dos conteúdos.

Mason (2010) explica que há alguns piratas que nada mais são do que ladrões enquanto outros foram capazes de fazer mudanças significativas na sociedade, especialmente no âmbito da indústria cultural e do entretenimento. O autor cita o fato de quando Thomas Edison inventou o cinetógrafo e exigiu a possibilidade de usá-lo para produzir filmes de forma livre. Ao mesmo tempo, William Fox produzia filmes sem licenciamento até a licença de Edison expirar. Fox foi um dos desbravadores da região onde, mais tarde, seria fundada Hollywood e seus estúdios.

## **Considerações finais**

A tentativa de entender a pirataria segundo o ponto de vista dos meios de comunicação e das indústrias do entretenimento reforça a necessidade de distanciá-la de um discurso da criminalização e aproximar às reflexões acerca da inovação e da criatividade. A possibilidade de recombinação de conteúdos já existentes como o intuito de contribuir com algo novo é, na internet, compreendida como *remix*. Este encontra-se no cerne das práticas associadas ao ambiente digital, permitindo que teóricos como Lemos (2005) a associe não apenas a uma conduta, mas a uma cultura da rede.

Similar à internet, a radiodifusão foi recebida com entusiasmo e acreditava-se que seu uso sistemático poderia trazer um nível e um número de informações capazes de tornar as pessoas mais inteligentes e coerentes. Tamanho potencial despertou a necessidade das empresas em desenvolver restrições para que sua utilização se desse de uma maneira mais limitada aos indivíduos e mais lucrativa aos monopólios e foi assim que a radiodifusão viu chegar a sua regulamentação.

Para Wu (2009), o que historicamente foi uma perda expressiva para o campo da comunicação pode também nos servir de lição: estamos em um momento em que a internet pode se transformar em mais um monopólio e repetir a história ou, de fato, de conseguirmos fazer algo distinto do que assistimos na História. O autor defende que é

necessário tomarmos os rumos da regulamentação da internet, exigindo que ela seja produzida com bases no debate público.

Corremos o risco de sermos acometidos por uma série de normas restritivas e nos restará apenas explicar às gerações seguintes que, no princípio, em sua concepção, a internet era uma ferramenta baseada na liberdade de compartilhamento de dados e trocas de informações considerando uma neutralidade<sup>5</sup> na rede. Ou seja, o que vivenciamos hoje como potencial revolução pode se tornar apenas um passado quase irreal e estranho para os jovens que tenham acesso à internet com diretrizes de controle calcadas na vigilância e no caráter punitivo das práticas que hoje fazem parte do comportamento que chamamos de cibercultura.

## Referências

ADORNO, Theodor. **Indústria cultural e sociedade**. Seleção de textos Jorge Mattos Brito de Almeida. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

ALPHEN, Fernand. A morte anunciada do copyright. **Webinsider**, 2010. Disponível em <http://webinsider.uol.com.br/2010/01/28/a-morte-anunciada-do-copyright/>. Acesso em 30 de janeiro de 2010.

BARTHES, Roland. **O rumor da língua**. São Paulo: Brasiliense, 1988.

CASTELLS, Manuel. **Comunicación y poder**. Madrid: Alianza Editorial, 2009.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir: nascimento da prisão**. Trad. Raquel Ramallete. 29. ed. Petrópolis: Vozes, 2004.

\_\_\_\_\_. **O que é um autor?** 6. ed. Lisboa: Vega Passagens, 2006.

GANDELMAN, Henrique. **De Gutenberg à internet: direitos autorais das origens à era digital**. 5. ed. Rio de Janeiro: Record, 2007.

HITCHENS, Christopher. Repensando *A revolução dos bichos*. In: ORWELL, George. **A revolução dos bichos: um conto de fadas**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

JOHNS, Adrian. **Death of a pirate: british radio and the making of the information age**. New York: Norton & Company, 2011.

KERCKHOVE, Derrick de. **A pele da cultura: investigando a nova realidade eletrônica**. São Paulo: Annablume, 2009.

---

<sup>5</sup> A neutralidade na rede consiste em considerar os diferentes dados que trafegam no Ciberespaço da mesma forma.

LESSIG, Lawrence. **Cultura livre**: como a mídia usa a tecnologia e a Lei para barrar a criação cultural e controlar a criatividade. Disponível em <http://www.rau-tu.unicamp.br/nou-rau/softwarelivre/document/?view=144>. Acesso em 6 de outubro de 2008.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIRA, Bertrand. **No ar: as pequenas notáveis!** A experiência de rádios livres no Brasil. João Pessoa: Marca de Fantasia/ Editora Universitária UFPB, 1998.

LIVINGSTONE, Sonia. Internet Literacy: a negociação dos jovens com as novas oportunidades on-line. **Revista Matrizes**, São Paulo, v. 4, n. 2, jan./jun. 2011. Disponível em [http://www.matrizes.usp.br/ojs/index.php/matrizes/article/view/265/pdf\\_221](http://www.matrizes.usp.br/ojs/index.php/matrizes/article/view/265/pdf_221). Acesso em 21 de junho de 2011.

MAAR, Wolfgang Leo. Habermas, esfera pública e publicidade. In: BACCEGA, Maria Aparecida (org.). **Comunicação e culturas do consumo**. São Paulo: Atlas, 2008.

MASON, Matt. **The pirate's dilemma**: how youth culture is reinventing capitalism. New York: Free Press, 2010.

MCLUHAN, Marshall. **A galáxia de Gutenberg**: a formação do homem tipográfico. São Paulo: Editora Nacional, Editora da USP, 1972.

NOBRE, Cândida. **Os processos de resignificação da pirataria no ciberespaço**. In: Anais do XIX Encontro Anual da Compós, Rio de Janeiro, 2010.

ORTELLADO, P. Por que somos contra a propriedade intelectual? **Centro de mídia independente**, 2002. Disponível em: <http://www.midiaindependente.org/pt/blue/2002/06/29908.shtml>. Acesso em 20 de novembro de 2007.

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

\_\_\_\_\_. **Navegar no Ciberespaço**: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2004.

SANTOS, Laymert Garcia. Paradoxos da Propriedade Intelectual. In: **CTeME**: Conhecimento, tecnologias e mercado, 2007. Disponível em <http://www.ifch.unicamp.br/cteme/txt/propriedade.pdf>. Acesso em 18 de junho de 2009.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. Sérgio Amadeu fala sobre direitos autorais na web e as novas formas de comunicação. **Nós da comunicação**, 2009. Disponível em [http://www.nosdacomunicacao.com/panorama\\_interna.asp?panorama=210&tipo=E](http://www.nosdacomunicacao.com/panorama_interna.asp?panorama=210&tipo=E). Acesso em 3 de agosto de 2009.

TRIVINHO, Eugênio. **A dromocracia cibercultural**: lógica da vida humana na civilização midiática avançada. São Paulo: Paulus, 2007.