

O caso *Napster* ou de como um dropout deu a volta por cima e abalou

Gisela Castro*

RESUMO

O presente artigo historia a criação do Napster, destaca o conceito inovador de *filesharing* e apresenta a polêmica em torno dos direitos de distribuição de música digital, enfocando algumas de suas múltiplas facetas. O objetivo deste trabalho, que aborda um tema cujo desfecho está longe de ser previsível, é contribuir para a discussão dos desdobramentos tecnológicos na cena dos estudos avançados em Comunicação e Cultura.

Palavras-chave: música digital, tecnologia, cibercultura

ABSTRACT

This essay outlines the creation of Napster, highlights the innovative concept of file sharing and presents the polemic over digital music copyrights, focusing on some of its multiple aspects. The aim of the present work, which deals with an issue whose end is far from predictable, is to contribute to the discussion of technological developments within the scope of advanced contemporary cultural studies.

Keywords: digital music, technology, cyber culture

RESUMEN

El presente artículo se refiere a la creación del Napster, destaca el concepto innovador del file sharing y presenta la polémica al alrededor de los derechos de distribución de la música digital, enfocando algunas de sus múltiples facetas. El objetivo de este trabajo, que aborda un tema cuyo desenlace está lejos de ser previsible, es contribuir para la discusión de los desdoblamientos tecnológicos en el escenario de los estudios avanzados en Comunicación y Cultura. Palabras clave: música digital, tecnología, cibercultura.

Este artigo 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 de distribuição de música digital continuem a operar livremente. A banda *Metallica* tem sido um dos mais ferrenhos combatentes, juntamente com 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 autorais não é vista sob o mesmo ângulo por gravadoras, classe artística e toda uma nova geração de amantes de música, que floresceu na era pós-Napster. Músicos 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 irá criar jurisprudência em torno desta nova modalidade de veiculação de música digital via *www*.

Recentemente, em uma surpreendente reviravolta no processo, a gigante Bertelsmann (proprietária dos selos BMG e RCA, dentre outros) se associa ao Napster², 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 manobra criou uma situação insólita: David junta-se a Golias, formando um estranho híbrido no cenário cultural contemporâneo.

Parte integrante de uma pesquisa sobre música & tecnologia³, este trabalho foi escrito ainda no calor dos acontecimentos. O tom jornalístico que buscou-se imprimir teve como objetivo espelhar a cobertura que dada ao caso. Não obstante, o que se pretendeu aqui foi fazer uma reflexão sobre os caminhos e descaminhos da difusão de música na Internet, bem como apontar algumas possíveis consequências destas novas tecnologias para o futuro da indústria fonográfica, assim como para a criação e/ou divulgação de música em geral.

Fanning: uma idéia na cabeça, um computador na mão

Aos dezoito anos de idade, Shawn Fanning decidiu abandonar seu primeiro ano da North-eastern 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 mp3⁴, 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 Napster⁵, que abriu o caminho para toda uma nova linha de criação em *software*, foi o acesso *peer to peer* (P2P), ou seja, um sistema de acesso direto de um computador pessoal a outro⁶. Fanning percebeu que aí

residia a maior parte dos problemas enfrentados pelos aficionados 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 Chat, o sistema de troca de arquivos do Microsoft Windows e as 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 liberava 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 *chats* sobre programação, que consideravam sua idéia equivocada por princípio: “*Este é um mundo de individualistas em ninguém vai querer compartilhar nada*”.⁷

Logo se viu que eles estavam errados. Em tempo recorde, o Napster 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 seus milhões de usuários, o Napster foi de tal forma incorporado ao cotidiano que passou a funcionar como mais um eletrodoméstico 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 era um sistema bastante simples que fazia a leitura de arquivos musicais de mp3 em um disco rígido e em seguida publicava a lista destes arquivos em um servidor qualquer na rede. Todos os que estavam utilizando o Napster publicavam sua lista em um banco de dados comum, o qual podia ser vasculhado quando se estava procurando uma música em que se estava interessado. Ao ser acionado o sistema de busca, o Napster exibia uma lista de compatibilidades e, ao clicar do mouse, o usuário estaria diretamente conectado ao usuário escolhido, do qual poderia obter diretamente o arquivo desejado. Sistemas de filtragem por gênero ou artista facilitavam a busca.

Vale observar que este banco de dados estava em fluxo constante, dependendo de quem está *on line* a cada momento. Segundo dados oficiais da empresa, uma média de 1,3 milhões de pessoas utilizava o *site* simultaneamente, o que garantia uma impressionante diversidade de títulos à disposição.

Devido ao grande número de usuários Napster e à sua inovadora simplicidade operacional, quase todos as músicas mais populares dos últimos quarenta anos estavam virtualmente disponíveis neste banco de dados. Nestes termos, o Napster funcionava apenas 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.

Típica história do vale do silício, o jovem Fanning, aos 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 apontam o Napster como um dos mais inovadores e bem sucedidos lançamentos em *software* no ano 2000.

Direitos autorais em quest,,o

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” CDs⁸ – ou seja: copiar arquivos de áudio digitalizados e traduzidos para o formato mp3, disponíveis na rede – estava se difundindo dentre jovens de sua geração, aficionados por música e tecnologia.

Entretanto, a Recording Industry Association of America (RIAA) não considera esta prática tão inocente assim, qualificando-a como pirataria. Com o surgimento do Napster, e outros *sites* de música digital que brotaram em sua esteira⁹, isto tornou-se acessível a qualquer usuário de computador. A Indústria então viu seriamente ameaçados seus direitos reservados de propriedade intelectual. Em setembro de 2000, a RIAA partiu para a briga nas cortes norte-americanas. Ao ser iniciado o processo judicial, diversas universidades americanas passaram a proibir o uso do Napster em seus *campi*, gerando protestos inflamados por parte de estudantes inconformados com a arbitrariedade desta decisão.

O que está em questão neste processo, que vem se desenrolando em diversas instâncias jurídicas norte-americanas, atraindo a atenção de milhões de pessoas em todo o mundo, é a própria definição de propriedade intelectual, ou direito autoral na era da informação, mas as questões éticas envolvidas parecem fazer pouco sentido na democracia do ciberespaço, ao menos no entender dos jovens internautas que já se habituaram 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. Durante a entrega dos prêmios MTV de música (*MTV Music Awards/2000*), o outrora popular Ulrich foi recebido com uma chuva de vaias. Neste mesmo evento, o tímido Shawn Fanning foi escolhido para entregar o

prêmio à grande vencedora da noite, a cantora Britney Spears. Ao pisar no palco, quase roubou a cena, sendo ovacionado pelos presentes.

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 *homepage* 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 Garcia¹⁰ encorajam o público a fazer e distribuir gravações piratas de seus shows. Por esta mesma razão, Lobão vem há tempos bradando “*mepirateiem, 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 gravadoras¹² – que cerceiam sua liberdade de criação e restringem enormemente o acesso de novos nomes a seu *cat* – 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 milhões¹³, um fato parecia contradizer o principal argumento utilizado pela RIAA durante todo este processo: não obstante o aumento exponencial de coleções de música em mp3 nos computadores pessoais, a venda de CDs continuava crescendo significativamente¹⁴.

Seja como for, executivos da indústria fonográfica preocupam-se com o fato de até o momento não haver legislação específica que regule a difusão e comercialização de música na Internet. Neste vácuo, segundo estes, cresce o número de *sites* irregulares que se ocupam da distribuição e venda de música¹⁵ *online*, ignorando os direitos autorais. 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

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

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 – e que a associação BMG/Napster veio demonstrar – 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 entender da Bertelsmann, ninguém melhor do que Shawn Fanning para tornar isto viável.

Trade free or die?

A proposta das grandes gravadoras, que custaram a perceber o enorme potencial do mercado *on line*, é a criação de um sistema de distribuição com base em assinaturas de baixo custo (fala-se em termos de US\$ 4,95 mensais por assinante), o que garantiria o pagamento dos *royalties* contemplando ao mesmo tempo a demanda de música por parte dos internautas. Desta forma, o mercado de divulgação e distribuição de música digital na rede passaria a ser devidamente regulamentado e os direitos autorais salvaguardados.

Isto é exatamente o que toda uma geração de “filhos do Napster” parece não querer.

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 Bertelsmann¹⁸, 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 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.

Apesar dos protestos de membros da classe artística e da mobilização de tecno-anarquistas interessados em deflagrar uma onda de desobediência civil dentre os usuários do Napster, prossegue Shirky, a única surpresa advinda da fusão do Napster com um de seus “adversários” é a de que ele, sozinho, trouxe a indústria fonográfica para a era da Internet. Agora, como forma de recompensa, está sendo trazido para o *mainstream* dos negócios em música.

Resta saber como irão reagir os milhões de associados do Napster quando o novo sistema de assinaturas for implantado. Na imensa mobilidade que caracteriza a rede, nada impede que estes se bandeiem para outros *sites* independentes, em busca de melhores preços ou pelo simples prazer de obter alguma coisa por nada. Há uma legião de internautas que empunha orgulhosamente a bandeira do *trade free or die*¹⁹. De acordo com esta nova modalidade de ativismo cibernético a rede deve continuar a ser um espaço livre, democrático, aberto e não apenas o braço eletrônico das mega-corporações. Segundo alegam seus adeptos, um sistema de assinaturas mensais –

mesmo que o valor a ser pago seja baixo – irá restringir o acesso à música de forma inaceitável, descaracterizando o *espírito* da Web.

Para alÈm da m'usica 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 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 aplicativos com o Napster já se tornaram parte integrante e indispensável da Internet. Através deles, 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 DVD²⁰. Isto posto, pode-se facilmente deduzir que o que esteve em jogo na disputa do RIAA com o Napster em torno da questão dos direitos autorais 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 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.

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 o primeiro passo, o Napster passou para a história da Internet como um pioneiro na redefinição da formatação final do produto musical. Ao invés de passivamente consumir os CDs comercializados pela indústria fonográfica, os amantes de música podem agora mixar seus próprios CDs, escolhendo na rede as faixas que mais lhes interessam. O que já era possível na era das fitas cassete ficou agora mais atraente devido à alta qualidade da mídia digital.

Thanks for sharing

Jon Gilmour²¹, 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, 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”.²²

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 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 ele estava certo. Os internautas aderiram em massa

à idéia do *file sharing* fazendo do Napster um dos fenômenos mais espetaculares do ano 2000, figurando com destaque nas retrospectivas do ano/século/milênio que se encerrava, nos principais periódicos pelo mundo afora.

Em sua última mensagem do ano 2000 aos associados Napster²³, Fanning – com seu habitual estilo informal embora mais cuidadoso por conta do processo judicial em que estava envolvido – recordava os primeiros tempos do Napster, anunciava o breve lançamento de uma nova interface em fase de elaboração e o lançamento da última versão beta para usuários de Windows, disponível para download no site da empresa. Shawn também lamentava o ocorrido com os fãs da *Rage Against the Machine* (“gostaria que as coisas fossem diferentes, mas lei é lei, especialmente quando nós estamos lutando por nossa vida”), pedia a todos que “continuem espalhando a mensagem” e agradecia, como de costume, “*thanks for sharing*”.

Muito se tem escrito sobre a perda de valores no mundo contemporâneo. Muitos também apontam o individualismo como uma marca da nova geração. Não deixa de ser um fato instigante que, em pleno limiar de um novo século, jovens estejam envolvidos em uma disputa milionária em defesa do direito de compartilhar.

Notas

Escrito em janeiro de 2001, este trabalho acompanhou o lançamento e o enorme crescimento do Napster, até o começo do seu ocaso. Agora extinto, este sistema deu origem a outros tantos que operam hoje na rede, como o Kazaa e o Gnutella. Mais recentemente, o lançamento do I-Tunes refletem reações da indústria à contínua e crescente demanda por música digital.

¹ Doutora em Comunicação e Cultura, ECO/UFRJ. Contatos por e-mail: giselag@unisys.com.br

² A fusão foi anunciada oficialmente em 31 de outubro de 2000.

³ Trata-se de minha tese de doutorado “*As Canções Inumanas: música, tecnologia, escuta & comunicação*”, sob orientação da Profa. Liv Sovik, defendida na ECO/UFRJ em maio de 2003.

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.

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.

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

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.

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 contava com 48.387.405 associados até 21/12/2000.

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

¹⁵ Este não é o caso do Napster, que como já foi dito, não comercializava música digital e nem sequer retinha em seu banco de dados qualquer material protegido por leis de copyright. O Napster apenas viabilizava a permuta de arquivos mp3 entre seus usuários. Ainda assim, foi acusado de "encorajar a violação à lei dos direitos autorais".

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 *The BMG/Napster Deal* – in *FEED*, Digital Culture, 20/12/2000.

¹⁹ "Comercialize gratuitamente ou morra", em tradução livre minha.

²⁰ Utilizando o sistema operacional Linux, o *Gnutella* está sendo desenvolvido para operar com outros padrões, além do mp3. Há ainda o Kazaa e diversos outros.

²¹ Citado por Mark Pesce in *Napster, the media network that might upstage the web*, *FEED*, 20/12/2000.

²² Cf. banco de citações que figura no site da Napster.com, página principal.

²³ *Napster newsletter*, dezembro/2000.

Bibliografia

Este trabalho utilizou-se da extensa cobertura que diversos periódicos dedicaram ao caso Napster como fonte de pesquisa. Dentre o farto material que coletado na rede 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 cibercultura.

FEED – revista 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

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

TIME.com – versão digital da revista *Time*
 2/outubro/2000 – *Meet the Napster* – longo artigo de capa, escrito por Karl Taro Greenfeld
 edição especial: dezembro/2000 – *Persons of the Year: Shawn Fanning*

Time digital – versão disponível apenas na rede
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.

Disabling the System – longa reportagem da central MP3, a respeito de Justin Frankel, inventor do Winamp e outro menino-prodígio cuja história se entrelaça com a de Shawn Fanning de muitas maneiras.

WIRED NEWS – boletim semanal da revista digital *Wired*

31/outubro/2000 – *Digital Music's Nasty Little War* – artigo escrito por Brad King.

3/novembro/2000 – *Strange Days in Musicland* – artigo escrito por Brad King.

25/novembro/2000 – *The Napster Master Plan* – artigo escrito por Brad King.

* Gisela Castro é doutora em Comunicação e Cultura pela ECO/UFRJ, psicóloga clínica e professora da UNESA.