

Versão Beta

Direito
usuário membros cultura número
parte LDA domínio violação modelo
qualquer comunidade livro prazo
sendo obras indústria digital
formas Autorais cópia

Autoral
EUA art outros sistema
assim pessoas tempo autoral cultural
Lei venda livre grupos

na
software Direitos anos
ano ano Internet
geral cultura

Sociedade Digital
grande social poder após original dados pode
autores artigo maior ter compartilhamento
computadores copyright público
interesses rede propriedade meio desde
mundo acesso proteção arquivos computador ainda
arquivo música Art usuário tecnologia redes licença sentido Brasil músicas

autor
somenta sociedade uso apenas conteúdo
livros todos reprodução

proteção
Partido objetivo informação
exemplo deve caso intelectual
Código pessoa

obra de Alexandre Pires Vieira



Montecristo
Editora

ALEXANDRE PIRES VIEIRA

**DIREITO AUTORAL NA SOCIEDADE DIGITAL
(VERSÃO BETA)**

1ª Edição
2011 São Paulo



Montecristo
Editora

©2011 Copyright Montecristo Publishing LLC

Supervisão de Editoração/Capa
Alexandre Pires Vieira

Editoração / Formatação ePub

Montecristo Publishing LLC

Montecristo Editora Ltda

Av. Queiroz Filho, 1700
Jaguapé - São Paulo-SP - CEP 05319-000

Fone: (11) 3644-3420

e-mail: editora@montecristoeditora.com.br



Montecristo
Editora

Ficha Catalográfica

347.78 **Vieira**, Alexandre Pires.

Direito Autoral na Sociedade Digital – Alexandre Pires Vieira – 1ª
ed. São Paulo, SP: Montecristo Editora, 2011.

1. Direito Autoral. 2. Tecnologia e Direito. I. Título.

CDU – 347.78

Índice para Catálogo Sistemático:

1. Brasil: Direito Autoral : Direito Civil 347.78

2. Direito Digital 34:004

ISBN

978-1-61965-000-8 (versão Digital)

978-1-61965-001-5 (versão Papel)

VERSÃO BETA DO LIVRO

Obrigado por ter adquirido a versão beta do livro **Direito Autoral na Sociedade Digital**.

O objetivo desta edição é corrigir erros materiais e ouvir sugestões e comentários sobre o conteúdo em si, que não deve ser considerado definitivo.

Ficarei muito agradecido em receber qualquer comentário ou crítica sobre este livro. Por favor os enviem para pires@montecristoeditora.com.br. Todos aqueles que contribuírem irão receber gratuitamente a versão definitiva do livro digital e terão direito a comprar a versão em papel pelo custo de impressão.

Obrigado,

Alexandre Pires Vieira

São Paulo, 15 Novembro de 2011.

*À minha esposa Renata Blazek e ao meu filho Nicolas.
Aos meus pais: Navarro e Clarice*

***Quando o Direito ignora a realidade,
a realidade se vinga, ignorando o Direito.***

Georges Ripert, jurista francês

1. INTRODUÇÃO

“O que as pessoas estão dispostas a comprar quando as cópias se tornam gratuitas?”

Kevin Kelly, fundador da revista Wired

No início de outubro de 2011 fui a uma loja de brinquedos com meu filho de dois anos e meio de idade comprar uma lembrança para um amigo cuja filha havia nascido. Ao perceber que não ganharia nenhum brinquedo, meu filho passou a chorar e protestar, fato que me fez explicar que ganhamos presentes somente em ocasiões especiais. Visto que logo chegaria uma dessas ocasiões, o dia das crianças, disse a ele que poderia escolher **um** brinquedo que seria comprado depois. Minha explanação não foi convincente, e até piorou a insatisfação do menino, que me informou que **“precisava de todos os brinquedos”** e não somente um. Neste dia ele aprendeu um pouco mais sobre as frustrações a que os seres humanos são submetidos, e seus pais se divertiram contando o caso do devaneio consumista para familiares.

Posteriormente, ao analisar o caso pela ótica dos direitos autorais, percebi que o desejo de “todos os brinquedos” não é tão absurdo quando falamos de bens culturais. Hoje qualquer adolescente com acesso a Internet consegue, gratuitamente, praticamente qualquer música, filme, programa de TV ou livro já produzido pela humanidade.

A obtenção de conteúdo intelectual pela violação de direitos autorais é ilícito civil e criminal de acordo com a legislação atual. O objetivo desta obra é estudar mais profundamente o desenvolvimento dos Direitos

Autorais, o surgimento da Sociedade Digital e debater se tais violações são ou não ilegítimas e imorais.

Don Tapscot¹ define essa nova sociedade da seguinte forma: “A Sociedade Digital é fruto dos 3Cs – Computação, Comunicação e Conteúdo”. Dessa forma, a Sociedade Digital já não é uma sociedade de bens e sim uma sociedade de serviços em que a posse da informação prevalece sobre a posse de bens físicos.

Será visto que a tecnologia, com a invenção da impressão tipográfica por Gutenberg, foi responsável pela criação do direito autoral como conhecemos. Desde então Tecnologia e Direitos Autorais vivem uma relação de amor e ódio. Inovações tecnológicas expõem obras intelectuais a risco, ao mesmo tempo em que são as grandes responsáveis pela evolução do conhecimento e o surgimento de novas obras.

O Direito Autoral por si só é complexo. Quando inserimos as novas tecnologias da informação o estudo dessa matéria se torna muito mais interessante e vasto. A Sociedade Digital, caracterizada pela adoção da tecnologia por toda a sociedade, viabilizada pelo barateamento dos sistemas computacionais tanto em *hardware*, *software*² e telecomunicações, tem trazido um impacto avassalador nos direitos autorais seja pela facilitação da criação e distribuição do conhecimento, seja pela apropriação indevida de material alheio, violação esta que só tenderá a aumentar no futuro. Neste sentido, esta obra não interessa apenas aos operadores do direito, mas sim a toda a sociedade usuária de conteúdo intelectual.

2. ASPECTOS HISTÓRICOS DO DIREITO AUTORAL

Nature has made any one thing less susceptible than all others of exclusive property, it is the action of the thinking power called an idea, which an individual may exclusively possess as long as he keeps it to himself ; but the moment it is divulged, it forces itself into the possession of every one, and the receiver cannot dispossess himself of it. Its peculiar character, too, is that no one possesses the less, because every other possesses the whole of it. He who receives an idea from me, receives instruction himself without lessening mine ; as he who lights his taper at mine, receives light without darkening me.”

Thomas Jefferson³

O homem sempre teve noção do seu poder criativo, com essa perspectiva, será examinado como essa noção evoluiu da idade antiga até os dias atuais.

2.1 Idade Antiga e Idade Média

A Idade Antiga, ou Antiguidade é o período que se estende desde a invenção da escrita (de 4000 a.C. a 3500 a.C.) até a queda do Império Romano do Ocidente (476 d.C.). É interessante destacar que o critério da invenção da escrita como balizador entre o fim da Pré-História e o começo da História propriamente dita está em consonância com o tema desta obra. No aspecto de direitos autorais, a grande característica da Idade Antiga é a evolução cultural dos Impérios Grego e Romano, que deixaram vastos acervos de obras artísticas, arquitetônicas e filosóficas.

A noção de plágio já era praticada e conhecida na Grécia Antiga, porém somente com sanção moral de condenação pública, não havendo qualquer consequência penal ou civil para a violação dos direitos do autor (direitos esses ainda inexistentes). Sobre o assunto, Eduardo Manso⁴ diz:

Ainda que não houvesse norma legal que instituísse alguma punição contra as violações daquilo que haveria de ser direito dos autores das obras intelectuais, sempre existiu a sanção moral, que impunha o repúdio público ao contrafator e sua desonra e desqualificação nos meios intelectuais. Ainda que sem efeitos jurídicos patrimoniais, nem pessoais (como a prisão, por exemplo), já se considerava um verdadeiro ladrão quem apresentasse como sua uma obra de outrem. Tudo indica que foi Marcial quem, pela primeira vez, atribuiu a esses espertalhões o epíteto de *'plagiarius'*, comparando-os àqueles que cometiam o crime de furto de pessoas livres, definido como *'plagium'* por uma lei de segundo século antes de Cristo, conhecida como "Lex Fábia de Plagariis".

A Grécia Antiga foi principalmente uma sociedade oral, sendo que um de seus maiores expoentes, Sócrates, nada deixou escrito. Compreende-se então que o plágio não fosse punido. Em Roma, por sua vez, existia uma cultura livreira, porém baseada em trabalho rudimentar e artesanal. As obras eram reproduzidas por meio de cópias manuscritas e somente esses copistas recebiam remuneração pelo seu trabalho, este sim considerado verdadeira criação intelectual. Segundo Guilherme C. Carboni⁵:

Tais cópias manuscritas recebiam o nome de *bibliopolas* palavra de origem grega cujo significado é *biblion* = livro + *polein* = vender. Ele descreve que as cópias eram

feitas nos papiros e entregues aos *glutinators* que costuravam as folhas e as colocavam à venda. Os autores nada recebiam, sendo-lhe reconhecidas a glória e as honras quando eram respeitadas a paternidade e a fidelidade ao texto original.

Pode-se considerar que o conceito de imaterialidade era ignorado. Como o autor descreve, a divisão de tarefas, e consequente remuneração, era voltada para questões físicas. Não se concebiam obras intelectuais como objeto de direito.

A Idade Média ou Idade Medieval caracteriza-se pela influência da Igreja sobre toda a sociedade dividida em três classes: clero, nobreza e povo. Fome, pestes e guerras eram uma constante durante toda a era medieval. A economia medieval era, em grande parte, de subsistência. A riqueza era medida em terras para cultivo e pastoreio. O comércio era escasso e a moeda era rara. A economia baseava-se no escambo. Temporalmente, a Idade Média tem início em 476 d.C. com a queda do império Romano do Ocidente e encerra-se em 1453 com a tomada de Constantinopla pelos turcos otomanos.

A igreja mantinha o monopólio cultural e praticamente toda reprodução textual ficava a cargo de monges copistas. A pintura e escultura progrediram pouco nesta época. A arquitetura estava voltada para a segurança (construção de castelos e cidades muradas) e para a Igreja. As principais obras literárias são de religiosos como Santo Agostinho e São Tomás de Aquino. No final do período com o desenvolvimento das cidades surgiram as primeiras formas de literatura urbana, os *fabliaux*, versos satíricos inspirados em tipos sociais decadentes.

Neste período, assim como nos demais ramos do conhecimento, não houve evolução significativa dos direitos autorais.

2.2 Idade Moderna

A Idade Moderna é um período específico da História do Ocidente. Destaca-se das demais por ter sido um período de transição por excelência. Tradicionalmente aceita-se o início como o estabelecido pelos historiadores franceses, em 29 de maio de 1453 com a tomada de Constantinopla pelos turcos otomanos, e o término com a Revolução Francesa, em 14 de julho de 1789.

A época moderna pode ser considerada exatamente como uma época de revolução social cuja base consiste na substituição do modo de produção feudal pelo modo de produção capitalista. As feiras, as Cruzadas e o surgimento dos Burgos, ao longo da Idade Média, eram sinais, também, de que o comércio renascia.

A partir do século XV o comércio cresceu extraordinariamente, fruto, naturalmente, de modificações ocorridas no interior das sociedades feudais europeias (aumento da população, crescimento das cidades, desenvolvimento das manufaturas, etc.). Esta época pode-se caracterizar pelo desanuviamento da “trilogia negra” - fomes, pestes e guerras - criando condições propícias às descobertas marítimas e ao desenvolvimento tecnológico.

Sob o ponto de vista intelectual o Renascimento, ocorrido nesta idade, merece destaque devido à ruptura com a tradição medieval trazendo revolução nas artes, cultura, tecnologia e medicina. O Renascimento foi marcado não só pelo aumento da qualidade da produção intelectual, mas principalmente pelo aumento da quantidade de produção intelectual. Para este estudo, sem dúvida alguma o principal desenvolvimento foi o proporcionado pelo alemão Johannes Gutenberg que criou o processo de impressão com tipos móveis de metal, o que permitiu a divulgação da literatura em escala até então inimaginável.

A grande contribuição de Gutenberg foi o barateamento dos livros. Antes de sua invenção era necessária, para a reprodução de obras, a contratação de copistas que eram lentos e caros. Segundo Jacques Verger⁶ bons copistas produziam duas folhas e meia por dia, ou seja, poucas unidades por ano. Fazendo parêntese na questão histórica, verifica-se que a Internet trouxe inovação semelhante ao baratear incrivelmente o acesso ao conteúdo cultural, seja via texto, áudio ou vídeo.

Com o aumento das vendas de livros proporcionado pela redução de custos, a grande mudança para o direito autoral foi o surgimento de dois novos personagens: o impressor e o livreiro, bem como o advento do lucro para essas figuras. Nesse ponto da história ficou claro que tal lucro não vinha da produção material e venda de produtos, mas sim de algo que nasce da criação intelectual de uma pessoa: o autor que na época não tinha qualquer proteção legal sobre sua obra. Neste aspecto podemos dizer que a história do mercado cultural divide-se entre antes e depois de Gutenberg, da mesma forma a história do direito autoral só começa tomar forma nesta época, ou seja, os regimes de direito do autor são criações da modernidade. Eduardo Vieira Manso resume:

As leis nascem das necessidades sociais. Enquanto as obras intelectuais não se prestavam a uma exploração econômica de natureza verdadeiramente comercial, porque sua produção não podia realizar-se em escala industrial, nenhuma razão parecia haver para legislar-se sobre as violações que deveria ser direito dos autores. Essas violações resumiam-se, praticamente, no plágio, isto é, no furto da obra, para obter glória muito mais do que algum proveito econômico. Somente após o advento da imprensa, com os melhoramentos que Gutenberg introduziu com os tipos móveis, no século XV, é que surgiu a concreta necessidade de legislar sobre a publicação das obras. Principalmente literárias.⁷

A partir da invenção da tipografia e da imprensa, as obras literárias ganharam grande importância com o surgimento de dois fenômenos simultâneos: as práticas de concorrência desleal e a preocupação da classe dominante com a difusão de informações e opiniões sem controle. A Igreja, sofrendo com o movimento Protestante, temia a propagação de ideias hereges ou que minassem o domínio social que esta exercia. A Monarquia tinha receios dos impactos políticos. Para contornar esta situação foram criados controles baseados em privilégios concedidos pelos monarcas a determinados impressores. Neste sentido expõe Mizukami⁸:

... a ideia de um direito de reprodução era inexistente e violava o senso comum. Editores e impressores rivais reproduziam obras uns dos outros sem encontrar

qualquer obstáculo, independentemente de terem arcado ou não com os investimentos iniciais. Na inexistência de um regime específico para a proteção de interesses empresariais tendencialmente monopolistas, em um mercado cada vez mais competitivo, impressores passaram a procurar proteção a seus investimentos iniciais no único instrumento disponível na época: privilégios, pleiteados de diversas autoridades.

Podemos apontar estes privilégios - monopólios permanentes ou temporários válidos no interior de determinada jurisdição como antecedentes diretos dos regimes de copyright/droit d'auteur que se formaram posteriormente. Desde o princípio, o problema principal não era o da proteção de direitos dos autores, mas o de se conferir ordem ao comércio do livro. Atualmente, a situação não é tão diferente, como se verá: interesses autorais costumam ceder a interesses empresariais, ainda que os discursos de fundamentação concentrem-se em afirmações de defesa da atividade criativa do autor. (...)

Em razão do alto nível de concentração de poder político, os sistemas de privilégios estabelecidos na Inglaterra e na França atingiram níveis de complexidade e eficácia não verificados em outros locais da Europa. Esses dois países transformar-se-iam nos berços das tradições do copyright e do droit d'auteur, respectivamente, com influências germânicas consideráveis, entretanto, no caso desta última.

O fato é que o processo de impressão revolucionou a sociedade, ao criar a possibilidade de espalhar informação mais rapidamente, a um custo menor e com maior exatidão. A Igreja, que até então controlava o fluxo das informações (e era dona de um mercado cativo, baseado na escassez de informação), foi diretamente impactada, pois não poderia mais controlar o processo de reprodução dos livros. O começo do século XVI é marcado pelo crescimento do movimento protestante como reação contra as doutrinas e práticas do catolicismo romano medieval. O Protestantismo e seus defensores foram duramente perseguidos pela Igreja que entendeu que a impressão de livros deveria ser rigidamente controlada. Com o intuito de controlar publicações de João Calvino⁹, a Igreja influenciou a promulgação de lei na França, em 13 de janeiro de 1535, que determinava o fechamento de todas as gráficas e decretava a pena de morte para quem fosse encontrado usando uma prensa. A lei foi ineficaz e posteriormente abandonada, visto que livros impressos fora das fronteiras francesas eram frequentemente contrabandeados para o país.

Nesta época, na Inglaterra, o rei Henrique VIII queria um filho homem que pudesse herdar o trono inglês e continuar a dinastia Tudor. Entretanto sua esposa, Catarina de Aragão, deu-lhe somente uma filha, Maria. Henrique VIII culpava sua esposa e decidiu divorciar-se de Catarina, porém, o papa não permitiu, impedindo-o de se casar novamente e tentar

gerar um herdeiro. A solução encontrada por Henrique VIII foi converter a Inglaterra ao protestantismo e fundar a Igreja Anglicana. Conseguiu que seu casamento com Catarina de Aragão fosse declarado nulo em 1533 e depois casou-se com várias mulheres. Teve uma segunda filha com sua segunda esposa e finalmente um filho com sua terceira esposa. Ao contrário de Maria, ilegítima, seus meios-irmãos mais jovens — Elizabeth e Eduardo — eram protestantes. Eduardo sucedeu Henrique VIII no trono em 1547, aos nove anos de idade, porém morreu antes de chegar à idade adulta. Maria era a próxima na linha de sucessão, independente de ter sido declarada ilegítima. Assim, a renegada assumiu o trono da Inglaterra, como Maria I, em 1553. Com o objetivo de desfazer os malfeitos do pai à fé católica, à Inglaterra e à sua mãe, perseguiu sem descanso os protestantes, executou centenas deles publicamente, recebendo assim a alcunha de *Bloody Mary* (Maria, a Sanguinária).

A possibilidade de distribuir, em massa e rapidamente, informações — e em particular livros heréticos —, era um perigo para seu projeto de restaurar o catolicismo. Conhecedora do fracasso da França em sua tentativa de controlar a imprensa escrita, procurou uma solução que beneficiaria as gráficas e, assim, conseguiria sua cumplicidade. Foi então desenvolvido um sistema de monopólio, por meio do qual a Liga de Livreiros de Londres, a *Stationer's Company*, teria o monopólio de todo o material impresso no reino, em contrapartida à aceitação da censura prévia, por parte da coroa, sobre o que seria impresso.

Este se provou ser um monopólio lucrativo para a corporação, que assim trabalharia duro para mantê-lo, a favor da censura real. Essa fusão entre os interesses do governo e da corporação se mostrou eficaz no combate à liberdade de expressão e na supressão de divergências político-religiosas. O monopólio foi concedido à Liga de Livreiros de Londres em 4 de maio de 1557. E se chamava **copyright**¹⁰.

O modelo foi amplamente bem sucedido como um instrumento de censura. A parceria com a indústria para suprimir a liberdade de expressão funcionou, ao contrário do que aconteceu na tentativa francesa no início dos anos 1500, quando se tentou banir a imprensa por decreto. Os Livreiros trabalharam como um escritório de censura privado, queimando livros não-licenciados, fechando ou empastelando gráficas que infringiam o

monopólio e impedindo que materiais impróprios politicamente viessem à luz do dia. Excetuando-se alguns casos esporádicos de outorga real de privilégio específico a certos editores, quem não pertencesse à Liga não podia imprimir ou vender livros na Inglaterra.

Desta forma, a Igreja e Monarquia criaram um eficiente instrumento de censura das ideias contrárias ao poder estabelecido e simultaneamente atenderam aos interesses dos editores e livreiros. O Estado obtinha duplo ganho: ao mesmo tempo em que recebia impostos e *royalties* pela concessão de monopólio, também fazia jus ao ganho político do instrumento de censura. Os editores é quem tinham os direitos de impressão, ficando os autores fora da equação. A preocupação não era a proteção de direitos de autores, mas sim a organização do comércio de livros e o controle sobre a divulgação do conteúdo.

Maria I morreu somente um ano depois, em 17 de novembro de 1558. Foi sucedida por sua meia-irmã, a protestante Elizabeth, que se tornou Elizabeth I, uma das mais respeitadas rainhas da Inglaterra. Maria fracassou em suas tentativas de restaurar o catolicismo na Inglaterra. Mas sua invenção, o copyright, sobrevive até hoje.

Paralelamente ao monopólio dos livreiros, surge a violação aos direitos garantidos com exclusividade aos mesmos. Clandestinamente, eram ofertados livros a preços populares no mercado. Os livreiros buscam então proteger-se desta violação através de um decreto real¹¹. Em momento algum buscou-se proteger os interesses do autor, que seguiram sendo ignorados. Em 1662 é publicado na Inglaterra o *Licensing Act*, decreto que reforça ainda mais o monopólio dos livreiros.

Ao mesmo tempo em que a indústria editorial se desenvolvia, a insatisfação dos autores crescia culminado no término da censura e do monopólio na Inglaterra. Como resultado, os livreiros sofreram inclusive concorrência de estrangeiros, devido à abertura de mercado. A criatividade floresceu. Muitos historiadores afirmam que grande parte dos textos que contribuíram para a criação dos Estados Unidos foram escritos nessa época¹².

A Liga de Livreiros de Londres não ficou nada satisfeita com a nova ordem, na qual perdeu seu lucrativo monopólio. Eles arrebanharam suas

famílias e foram para as escadas do Parlamento para suplicar que o monopólio fosse restaurado. Vale reparar que os autores não pediram a volta do monopólio do *copyright*: foram os impressores e distribuidores que o fizeram, já que, até então, este monopólio beneficiava exclusivamente os livreiros. A fim de se fortalecer em sua negociação com o Parlamento, os livreiros decidem então mudar de estratégia, e passam a solicitar proteção não mais para eles, mas para os autores, na esperança de negociar com estes a cessão dos direitos sobre as obras.

O lobby dos impressores conseguiu o que queria, e como resultado, em 1709 foi publicada aquela que seria considerada a primeira lei de direito autoral no mundo, o *Statute of Anne* ou *Copyright Act*. Essa norma tinha também o seguinte título: “*An Act for the Encouragement of Learning, by vesting the Copies of Printed Books in the Authors or purchasers of such Copies, during the Times therein mentioned*”¹³. Essa foi a primeira grande vitória do lobby da indústria do conteúdo.

Essa lei estabeleceu que os *Stationers*, impressores e livreiros, poderiam continuar imprimindo suas obras, mas era preciso primeiramente adquiri-las de seus autores, por meio de um contrato de cessão. Permitia a qualquer interessado estabelecer-se como editor. Dessa forma o autor finalmente passa a ser proprietário do trabalho criativo que realiza. O resultado foi estimular homens instruídos a compor e escrever obras úteis, mediante o reconhecimento de um direito exclusivo de reprodução sobre as obras por eles criadas. Essa norma representou um significativo avanço ao criar lei geral e abstrata, aplicável a todos, e não mais acordos privados e privilégios específicos individuais. Ademais, estabeleceu as penas de confisco e multa para contrafação, e também criou o domínio público.

Cada obra podia ser explorada por catorze anos, prorrogável pelo mesmo período se o autor estivesse vivo e houvesse registrado a obra. Depois desse prazo a obra entrava em domínio público e poderia ser economicamente explorada sem necessidade de autorização dos detentores dos direitos.

Manuella Santos afirma que o *Copyright Act* apresentou três méritos principais¹⁴:

a) transformou o direito de cópia dos livreiros em um instrumento de regulação comercial, mais voltado à promoção do conhecimento;

b) criou o domínio público;

c) permitiu que os autores depositassem os livros em seu nome, tirando-os do anonimato e remunerando-os por seu trabalho intelectual.

Se por um lado houve avanços, não se pode que negar as leis de direitos autorais nasceram de um monopólio herdado da censura, nos quais autores e artistas não foram sequer considerados, criado desde o começo para assegurar os lucros dos editores. Além disso, a Corporação do Livreiros continuaria a fechar, destruir e queimar as gráficas não licenciadas por muito tempo, independente de não mais possuírem o direito de fazer isso. O abuso de poder foi imediato e continuou até o processo *Entick versus Carrington*¹⁵, em 1765, quando houve uma incursão sobre autores “não licenciados” (leia-se indesejados). No veredicto desse processo, foi estabelecido claramente que não poderia ser negado nenhum direito, a nenhum cidadão, a não ser que isso fosse expressamente determinado por uma lei, e que nenhuma autoridade poderia se arrogar um direito que não lhe fosse expressamente dado por uma lei. Não entendi

O *Copyright Act* inglês estimulou e inspirou normas e jurisprudências semelhantes por toda a Europa durante o século XVIII, culminando com proteção aos direitos autorais na Constituição Americana de 1787 que em seu artigo primeiro, seção oitava proclama como uma das atribuições do poder legislativo: “*To promote the Progress of Science and useful Arts, by securing for limited times to Authors and Inventors the exclusive Right to their respective Writings and Discoveries;*”¹⁶

Nesta época também o primeiro caso de relevo para a formação de jurisprudência na área de direitos autorais foi travado. Trata-se de *Pope v. Curll* (1741). A controvérsia era a seguinte: o livreiro Curll havia publicado um volume contendo correspondência entre Alexander Pope e Jonathan Swift. Pope, que havia publicado um volume de cartas de sua autoria como parte de suas obras coligidas, acusou Curll de pirataria e levou a disputa à corte. Afirmou Pope, na ocasião, que era proprietário não apenas das cartas que havia escrito, mas das que havia recebido. Curll contestou alegando que não se poderia cogitar de propriedade sobre o que, em essência, era um

presente ao destinatário. A decisão, em favor de Pope, fez distinção entre propriedade sobre a base física do conteúdo, e propriedade sobre o conteúdo propriamente dito^{[17](#)}.

2.3 Idade Contemporânea

A história ou Idade contemporânea compreende o espaço de tempo que vai da revolução francesa aos nossos dias. A idade contemporânea está marcada de maneira geral, pelo desenvolvimento e consolidação do regime capitalista no ocidente e, conseqüentemente, pelas disputas das grandes potências europeias por territórios, matérias-primas e mercados consumidores.

É na Idade Contemporânea que se desenrola a Revolução Industrial, tema especialmente significativo para o assunto em pauta. A industrialização da segunda metade do século XVIII iniciou-se com a mecanização do setor têxtil, destacando-se a máquina de fiar e o tear mecânico. O aperfeiçoamento da máquina a vapor por James Watt acelerou ainda mais o desenvolvimento, chegando aos setores metalúrgico, transportes e, finalmente, à imprensa e às publicações literárias em geral. Com o uso do vapor, a impressão de jornais, revistas e livros ganhou impulso, desenvolvendo as comunicações e promovendo a difusão cultural, que, por sua vez, gerou o surgimento de novas técnicas e invenções.

Nos EUA, em 1790, o congresso, atendendo ao comando estabelecido na Constituição, publica a primeira lei federal sobre direito de autor, o *Copyright Act*. Essa norma visava organizar o comércio de livros.

Na Inglaterra, em 1849, o parlamento se defrontou com uma nova discussão, a criação de um sistema de bibliotecas públicas. O problema percebido pelo Parlamento era que as pessoas ricas da sociedade eram quem decidia, na prática, quem podia e quem não podia ler. Pareceu benéfica para a sociedade uma mudança no jogo: criar bibliotecas públicas, acessíveis igualmente a ricos e pobres. O projeto encontrou forte oposição de setores mais conservadores da sociedade que temiam que a melhoria da educação da classe operária a tornaria indócil e que tais bibliotecas públicas seriam centrais de agitadores. Os detentores de monopólios de copyright foram

absolutamente contrários ao projeto, usando com argumentos os mesmos usados até hoje: “*Não se pode permitir que se leia de graça! Se isso acontecer, nunca mais venderemos um livro! Ninguém vai poder viver do que escreve! Se essa lei for aprovada, escritores não terão incentivos para escrever*”¹⁸. O Parlamento assumiu a posição firme de que a sociedade se beneficiaria mais do acesso público ao conhecimento e à cultura do que das restrições desejadas pelos donos dos monopólios de copyright e, em 1849, aprovou a lei das bibliotecas públicas na Inglaterra. A primeira biblioteca pública foi aberta em 1850.

Em 1886, na Suíça, surgem as primeiras diretrizes para a ampla regulação dos direitos autorais, resultando na Convenção de Berna, tema que será aprofundado no item abaixo.

2.3.1 Copyright versus Droit d’Auteur

O direito autoral partiu de diferentes concepções na Inglaterra e na Europa continental, gerando dois regimes distintos: *copyright* e *droit d’auteur*.

No *copyright*, “direito de cópia”, o sistema anglo-americano, o principal direito a ser protegido é a reprodução de cópias. Em sua origem, o *copyright* enfatizava mais a proteção do editor do que do autor. A doutrina do *copyright* entende que a totalidade dos interesses do autor corresponde, exatamente, ao *copyright* fato que impediu o desenvolvimento de um corpo doutrinário de direitos morais do autor em tal tradição. Neste sentido temos a explanação de Pedro N. Mizukami¹⁹:

Em *Donaldson v. Beckett* (1774), a House of Commons daria interpretação definitiva ao Statute of Anne. Ao contrário de *Millar v. Taylor*, o caso não pressupôs que o *copyright* englobasse a totalidade dos interesses do autor e, em conformidade com o Statute of Anne, tomou o *copyright* no sentido limitado de um direito de imprimir para publicação. Confirmou-se o período limitado de proteção legal ao *copyright*, bem como a inexistência de um *copyright* de common law pós-publicação. Note-se que *Donaldson v. Beckett* não decidiu que autores não teriam outros direitos de common-law que não o de *copyright*, no sentido já apontado. Interpretações equivocadas da decisão, contudo, estabeleceriam que a totalidade dos interesses do autor corresponde, exatamente, ao *copyright*, de modo que após a publicação da obra

não existiriam quaisquer direitos autorais de common law. Esta interpretação de Donaldson v. Beckett impediu que a tradição do copyright desenvolvesse um corpo doutrinário de direitos morais.

A interpretação “pró-editor” da tradição do copyright mesclou direitos editoriais com direitos autorais. Assim, editores que deveriam ter **direitos limitados por tempo limitado**, acabaram por entender terem **direitos ilimitados por tempo limitado**. Pedro N. Mizukami²⁰ apresenta um relato interessante desta visão:

Durante a evolução do copyright nos EUA, ambas estiveram presentes, com o Congresso se decidindo, contudo, explicitamente, pela teoria do monopólio limitado no Copyright Act de 1976. Ocorre que tanto os detentores de copyright quanto o judiciário não notam ou aceitam a decisão legislativa, e a confusão continua criando problemas na criação e aplicação de normas de copyright nos dias de hoje.

Conforme Patterson e Lindberg, fica claro a partir de uma análise do Copyright Act de 1976, que a lei adotou a teoria de que o copyright é um direito limitado, estabelecido por lei e relacionado a uma obra, mas que não se confunde com esta e não corresponde aos interesses dos autores, inter-relacionados porém autônomos. O motivo para a demarcação é o fato de que o copyright necessariamente envolve uma série de interesses distribuídos em três grupos – autores, empreendedores e usuários –, que precisam ser balanceados por via legislativa, e judicialmente interpretados sem que se confunda obra e copyright, e interesses autorais, empresariais e de usuários. Apesar da nitidez dos princípios estabelecidos em 1976, concepções de copyright que incorrem nestas confusões ainda persistem. E orientam, podemos acrescentar, não apenas os debates norte-americanos, mas aqueles que ocorrem na arena internacional e em outros países.

Conseqüentemente, o que deveria ser tomado como um direito limitado, vigente em um período de tempo limitado, acaba sendo tomado como um direito ilimitado, vigente por um período de tempo limitado. Pior ainda: em razão dos avanços recentes de extensão dos termos de proteção, corre-se o risco de se estabelecer um direito ilimitado, vigente por um prazo que se aproxima cada vez mais da perpetuidade.

O *droit d’auteur*, “direito de autor”, é o sistema francês ou continental. Originalmente esse regime preocupa-se com a criatividade da obra a ser copiada e os direitos morais do criador da obra. Sua origem é anterior à Revolução Francesa e foi criada devido a um desenvolvimento peculiar: os autores começaram a se organizar em grupos de pressão. Os dramaturgos franceses foram os primeiros a criarem uma entidade geral de arrecadação de direitos.

Com a revolução francesa que, aboliu todos os privilégios, incluindo o dos editores, foram aprovadas normas pelas Assembleias Constituintes que garantiram os direitos dos dramaturgos (1791) e então dos demais

autores ao reconhecer o monopólio de exploração sobre reprodução de “obras do espírito” (1793).

2.3.2 Convenção de Berna (Direito autoral na Europa)

Rick Falkvinge, afirma que no final dos anos 1800, o fortalecido monopólio do copyright dos editores havia reduzido a possibilidade dos autores serem remunerados pelo seu trabalho de forma independente. Dessa forma, praticamente todo o dinheiro ia para as mãos dos editores e distribuidores, e os autores ficavam à míngua.

O escritor francês Victor Hugo foi quem tomou a iniciativa de criar condições menos desiguais dentro do monopólio do copyright, incorporando a ele a tradição francesa conhecida do direito de autor. Ele também quis tornar o monopólio sobre conteúdo intelectual válido internacionalmente.

As primeiras leis de direitos autorais limitavam-se a conferir proteção a autores nacionais, às vezes resguardando também autores estrangeiros desde que residentes. Segundo Mizukami²¹, na primeira metade do século XIX, começaram a surgir acordos bilaterais entre países europeus, criando reciprocidade na proteção a direitos autorais de obras estrangeiras. De toda forma, em 1852, a França adota nova estratégia, estendendo proteção de direitos autorais a todas as obras estrangeiras, independentemente de reciprocidade a obras francesas por parte de outros países. Tal iniciativa incentivou uma série de acordos bilaterais entre países europeus, estabelecendo-se, assim, uma prática de redação de acordos bilaterais, que foram se multiplicando em número, frequentemente com termos muito diferentes. Este processo, interessante no início, mostrou-se trabalhoso, pois era preciso examinar diversos acordos para se determinar o âmbito de proteção conferido por cada estado a obras estrangeiras, situação que dificultava o comércio internacional de livros.

Desde a decisão francesa, falava-se no desenvolvimento de uma “lei universal de direitos autorais” fundada em ideais de direito natural, o que deu origem a um movimento universalista que ganhou adeptos em outros países. Em 1878, o movimento ganhou inércia em um congresso literário internacional em Paris, que foi presidido por Victor Hugo, onde se criou uma associação literária internacional. Os trabalhos dessa associação resultaram na assinatura da Convenção de Berna em 1866.

Victor Hugo tentou criar um contrapeso ao imenso poder das editoras, dando aos autores alguns direitos mesmo sob o monopólio do copyright e com isso, infelizmente, acabou empobrecendo ainda mais o público. Conforme Falkvinge²² afirma, *“É importante sempre lembrar que há três partes em disputa nos conflitos de copyright: autores/criadores, editoras/estúdios/gravadoras e o público. Ironicamente, o interesse público, raramente defendido, era a única parte legítima quando o sistema de monopólio foi criado”*.

A Convenção de Berna, por contemplar os direitos morais e por desprezar algumas formalidades, não contou, até 1989, com a adesão dos EUA. Na década de 1950 esse país liderou a redação de uma nova convenção, a Universal Copyright Convention (UCC), à qual também aderiu grande maioria dos países signatários da Convenção de Berna.

2.3.3 Direitos Autorais no Século XX (Direitos Autorais e a Indústria Fonográfica)

O debate sobre Direitos Autorais no século 20 foi caracterizado pela música e não pelos livros, ao contrário do que ocorreu nos séculos anteriores. Novamente a evolução tecnológica, com o surgimento e popularização da “música mecânica”²³ nos anos 1930, foi o vetor de novas mudanças. Aliada à Grande Depressão²⁴, a evolução tecnológica fez com que muitos músicos perdessem seus empregos. Os sindicatos de músicos tentaram garantir renda e sustento aos seus associados que estavam desempregados. Em busca de algum poder sobre a tecnologia de gravação o

tema foi levantado por meio da Organização Internacional do Trabalho (OIT). Entretanto o mundo político e corporativo da época estava preocupado com outras questões.

A ideia, no entanto, ganhou ressonância na Itália Fascista. Em 1933, a indústria fonográfica foi convidada, pela Confederazione Generale Fascista dell'Industria Italiana, para participar de uma conferência em Roma. Neste evento, foi formada uma federação internacional da indústria fonográfica, que seria mais tarde conhecida pelo acrônimo IFPI. Foi decidido que a IFPI tentaria trabalhar dentro da Convenção de Berna para estabelecer, aos produtores, direitos semelhantes aos dos artistas e músicos. Negociar um monopólio semelhante ao do copyright, que fosse incluído na Convenção de Berna e, portanto, tivesse validade internacional, era tentador demais para a indústria fonográfica. Assim, depois da guerra, a IFPI se reuniu em Portugal em 1959, outro país de regime totalitário na ocasião. A conferência preparou uma minuta de texto que lhes daria um monopólio idêntico ao do copyright, chamado “direito conexo”, para produzir e imprimir obras criativas como a música. Esse monopólio seria praticamente idêntico ao monopólio comercial do copyright de obras criativas. Os direitos conexos foram ratificados pela BIRPI (atual Organização Mundial da Propriedade Intelectual, OMPI) em 1961, na chamada Convenção de Roma, e deram à indústria fonográfica monopólios idênticos aos do copyright. Ao mesmo tempo, a tentativa da OIT de dar aos músicos monopólios similares nasceu, diminuiu, e fracassou²⁵.

A existência do ECAD no Brasil, e de organizações similares em outros países, está baseada no sucesso da indústria do conteúdo em criar o conceito de “direitos conexos”. Três são os titulares de direitos conexos: o artista, sobre sua interpretação ou execução; o produtor de fonogramas, sobre sua produção sonora; e o organismo de radiodifusão, sobre seu programa.

A sigla significa Escritório Central de Arrecadação de Direitos Autorais. Como o próprio nome diz, é o órgão responsável pela arrecadação de taxas pelo uso público de músicas protegidas por direitos autorais. A taxa é cobrada quando há música num evento, seja mecânica ou ao vivo. O cálculo do valor da taxa leva em conta o tipo de evento, a área utilizada, a

região socioeconômica e o tipo de utilização das músicas. No site do ECAD²⁶ é possível fazer uma simulação na área Canal do Usuário.

Como exemplo, uma festa de aniversário realizada em um salão da igreja frequentada pelo aniversariante na cidade de São Paulo, custará, só de taxa para som ambiente, R\$2,72 por metro de área sonorizada. Considerando um salão festas de porte médio, de 200m², o custo será de R\$544,00, provavelmente o item mais caro da festa. O fato do CD tocado na festa ter sido legalmente adquirido é irrelevante. Se o aniversariante decidir não usar música mecânica e contratar um músico, também não escapará da cobrança, a não ser que o mesmo apresente somente obras de sua autoria.

Segundo o ECAD, a taxa deve ser paga em festas *“assim como é feito com as bebidas, comidas, ornamentação e tudo mais. Ela [a música] também contribui para o sucesso da sua festa, e nada mais justo do que pagar a quem a criou.”*

O modelo é altamente controverso. Denúncias de corrupção abundam e por ser um monopólio o modelo não permite concorrência. Ademais, com exceção dos artistas de maior sucesso, representados por grandes gravadoras, os criadores acabam não recebendo o dinheiro arrecadado em seus nomes. Para receber os direitos autorais do ECAD, o compositor precisa estar ligado às associações que integram o Escritório, como a Abramus (Associação Brasileira de Música), a Amar (Associação de Músicos, Arranjadores e Regentes) ou a Sbacem (Sociedade Brasileira de Autores, Compositores e Escritores de Música).

O ECAD foi criado e passou a operar em 1973, coincidentemente, ou não, época em que o Brasil era governado por um regime totalitário.

2.4 Direitos Autorais nos EUA

Quando os Patronos Fundadores (Founding Fathers²⁷) levaram as leis do Velho Continente para o novo país, tiveram dificuldade para chegar a um consenso sobre o tema do monopólio das ideias — o copyright. Foi neste contexto que Thomas Jefferson escreveu o texto que abre este capítulo:

Se a natureza produziu uma coisa menos suscetível de ser propriedade exclusiva acima de todas as outras, essa coisa é o resultado do poder de pensar que chamamos de ideia, que um indivíduo pode possuir com exclusividade apenas se a mantém para si mesmo; Mas, no momento em que a divulga, ela é forçosamente possuída por todo mundo e aquele que a recebe não consegue se livrar dela. Seu caráter peculiar também é que ninguém a possui de menos, porque todos os possuem integralmente. Aquele que recebe uma ideia de mim, recebe instrução para si sem que haja diminuição da minha, da mesma forma que quem acende uma vela na minha, recebe luz sem que a minha seja apagada.

Como visto anteriormente, a Constituição Americana foi a primeira a estabelecer com precisão o motivo para a concessão de copyrights. O texto é claro e direto em sua justificativa para a introdução do copyright na legislação americana: “... *para promover o progresso das ciências e artes...*”²⁸

É muito interessante que o monopólio não tenha sido adotado para favorecer a remuneração de qualquer profissional – nem escritores, nem impressores, nem distribuidores. Ao contrário, o objetivo é exemplar em sua clareza: a única justificativa para o monopólio é se ele amplia a cultura e o conhecimento à disposição da sociedade.

É importante recorrer às palavras da Constituição americana quando as pessoas acreditam, enganosamente, que o monopólio do copyright foi criado para que os artistas pudessem ser remunerados. Não foi assim nunca, em país nenhum²⁹.

Nos termos da Convenção de Berna, os Estados signatários são obrigados a fornecer proteção de direitos autorais por um período mínimo de vida do autor mais 50 anos, mas eles estão autorizados a prever um prazo mais longo de proteção. Em 1993 os Estados membros da União Europeia ampliaram a proteção para um período de vida do autor mais setenta anos.

Depois dos Estados Unidos aderirem à Convenção de Berna, proprietários de direitos autorais pressionaram o Congresso dos EUA a fim de obterem mais uma extensão do prazo de monopólio, para assegurar a mesma proteção existente na Europa. Para tal objetivo, um projeto de lei foi proposto e defendido por Sonny Bono, que morreu nove meses antes da aprovação da lei.

O “*The Copyright Term Extension Act (CTEA)*”, aprovado em 1998, estendeu os direitos de copyright por mais 20 anos. Até então, o “*Copyright Act of 1976*” regravava o assunto, estabelecendo prazo da vida mais 50 anos para autores pessoa física e 75 anos após a publicação para obras criadas por empresas. Com a lei, os termos passaram para 70 anos após morte do autor e 95 anos após a publicação para criações de empresas.

O maior lobista para a aprovação da lei foi a Walt Disney Company, fato que contribuiu para apelidar a lei como “*The Mickey Mouse Protection Act*”, visto que o ratinho iria entrar em domínio público em 2003.

A produção cultural – seja ela um texto, um vídeo, uma imagem, uma escultura, um som, um movimento – pressupõe a construção de conhecimento com base no que outros construíram, uma herança comum. Lawrence Lessig, professor de direito da Universidade de Stanford, mostra como a própria indústria do conteúdo se baseia em produções anteriores. Walt Disney criou o Mickey Mouse, em 1928, a partir de um personagem do filme mudo “*Steamboat Bill*”, do cineasta Buster Keaton. Branca de Neve, Cinderela e tantas outras personagens de seus desenhos animados são derivadas dos contos registrados pelos irmãos Grimm³⁰.

A ironia é que se o chamado Mickey Mouse Act estivesse em vigor no início do século XX boa parte das criações de Disney estariam infringindo direitos autorais.

Em defesa da aprovação do “*The Copyright Term Extension Act (CTEA)*”, a congressista Mary Bono, viúva e suplente de Sonny Bono, em

discurso no congresso Americano, disse:

Na realidade, Sonny desejava que o copyright durasse para sempre. Minha equipe disse que tal mudança violaria a Constituição... Mas vocês sabem que a proposta de Jack Valenti [na ocasião presidente da MPA] pede que o copyright dure para sempre, menos um dia.³¹

O gráfico abaixo, preparado por Tom Bell, explicita o contínuo aumento da proteção aos direitos autorais nos EUA. No exemplo, assume-se que o autor tenha criado a obra com 35 anos de idade e falecido aos 70 anos. Vemos que em 1790 a proteção era de 28 anos contra os 105 anos atualmente. O autor defende que a legislação americana tem aumentado continuamente o tempo de proteção aos direitos autorais, os assuntos cobertos pela lei de direitos autorais e as punições para quebra de direitos autorais. Em seu artigo³², apresenta evidências de que os legisladores favorecem a expansão dos direitos autorais em detrimento de todos os demais direitos, incluindo o interesse público.



Ilustração 1: Expansão do termo de direitos autorais nos EUA³³.

A ampliação sistemática do prazo de proteção do direito autoral, coligada às cifras bilionárias que envolvem o comércio de bens culturais, desvirtua a razão de ser do prazo de proteção do direito autoral. Se o foco era a pessoa do autor e a garantia de subsistência de seus herdeiros, agora o foco passa a ser, cada vez mais, o prazo que o intermediário poderá explorar a obra intelectual.

Sérgio Branco³⁴ faz uma convincente reflexão sobre prazo de proteção aos direitos patrimoniais do autor e a quem este prazo protege:

Essa proteção excessiva dos direitos autorais dá o que pensar. Se a lei deveria proteger o autor (inclusive, nos sistemas romano-germânicos, como o brasileiro, chamam-se “leis de direitos de autor”), por que estender o prazo para tão além da data da sua morte? **É evidente que o propósito da lei é o de proteger não o autor, mas sim o titular dos direitos, pelo maior prazo possível.** No entanto, quanto maior essa proteção, menor o acesso que outras pessoas poderão ter da obra, já que para tudo dependerão de autorização do titular dos direitos sobre a obra.

No mesmo sentido, tem-se o posicionamento de Rodrigo Pinto³⁵:

Obviamente, quanto maior for o prazo de proteção dos direitos patrimoniais, maior será o prazo em que a obra intelectual será explorada economicamente. Se por

um lado temos o interesse dos detentores dos direitos patrimoniais na ampliação do prazo de proteção, do outro lado temos uma parcela da sociedade, menos favorecida financeiramente, que precisa esperar setenta anos após a morte do autor para poder usufruir do conhecimento contido na obra intelectual e, com isso, contribuir ativamente no processo de desenvolvimento cultural do país.

Também em 1998 foi aprovado nos EUA a *Digital Millennium Copyright Act*³⁶, conhecida como **DMCA** (em português, Lei dos Direitos Autorais do Milênio Digital). Esta lei fortaleceu as proteções contra acesso não autorizado a material protegido e trouxe uma camada adicional de proteção legal aos titulares de direito. A DMCA torna crime contornar os meios tecnológicos que controlam o acesso a obras protegidas [a seção 1201 (a) (1) estabelece, “nenhuma pessoa contornará um meio tecnológico que efetivamente controle acesso” a uma obra protegida]. A norma também criminaliza a produção e distribuição de qualquer tecnologia ou ferramenta desenvolvida para contornar tecnologia de criptografia [seção 1201 (a) (2) e 1201 (b) estabelecem que “nenhuma pessoa irá manufaturar, importar, oferecer ao público ou prover, ou traficar de qualquer maneira nenhuma tecnologia” que possa contornar controles de acesso ou tecnologias de proteção de cópia]. Do modo como é colocado, as restrições se aplicam inclusive para indivíduos que criam ou usam de forma legal ou justa, ferramentas que contornam material criptografado. Assim, usuários que querem fazer uso legítimo de materiais protegidos ficam legalmente desprotegidos.

Já a seção 512 da DMCA oferece porto seguro para provedores de serviços na Internet, definidos como “provedores de serviços *online* ou acesso em rede, ou os operadores de facilidades decorrentes”. Provedores de Serviço de Internet (ISPs), serviço de hospedagem de sites e ferramentas de busca são todos tipos de provedores de serviços online. Enquanto esses provedores tiverem um “agente de direitos autorais” para responder a pedidos de titulares de direitos autorais para remover materiais infringentes e seguir os requerimentos procedimentais da Lei, os provedores estão protegidos de responsabilidades pelas infrações dos usuários pelas provisões de porto seguro. Esse procedimento se refere ao “***notice and takedown***” (avisar e retirar). Dessa forma, um provedor de serviço na Internet não pode ser responsabilizado pelos atos de seus usuários, se, após notificado, retirar do serviço o conteúdo que viola direitos autorais. Esse mecanismo acabou criando uma corrida inglória para os detentores de

direitos autorais, que removem o conteúdo ilícito e em seguida o veem surgir novamente postado por outros usuários.

O dispositivo do “*notice and takedown*”, apesar de combatido pela indústria de entretenimento, foi um marco fundamental para o crescimento e sucesso de empresas como Google, Facebook, Twitter, etc. visto que sua operação como conhecemos seria completamente inviável se pudessem ser responsabilizadas pelos atos de seus usuários³⁷.

O sistema de copyright dos EUA tem dois conceitos fundamentais que infelizmente não encontram paralelo na legislação ou jurisprudência brasileira, estes conceitos são: a doutrina da Primeira Venda e o Fair Use.

A doutrina da **Primeira Venda**³⁸ diz que certos direitos autorais acabam após a primeira venda de uma cópia particular da obra. Nesses termos, uma locadora de vídeos, ao adquirir um vídeo, passa a ter o direito de utilizar aquele exemplar da forma como lhe convier, ou seja, por exemplo, alugando-o para seus clientes. Da mesma forma, uma biblioteca pode emprestar livros por ela adquiridos sem pedir permissão do titular do direito autoral ou do autor. Ou então, uma pessoa que adquiriu regularmente um livro pode destruí-lo ou vendê-lo por preço aviltante, etc. Esse conceito está intrinsecamente ligado ao suporte físico do bem intelectual e não oferece qualquer garantia ao usuário no contexto das mídias digitais.

O segundo conceito é o de **fair use**³⁹ (uso justo, na tradução literal para o português, melhor entendido como uso razoável ou uso aceitável) que diz haver restrições dos direitos autorais se houver “uso justo”. Tal uso inclui crítica, comentário, reportagem de notícias, ensino, pesquisa e certos usos pessoais. Entretanto, a lei americana de direito autoral não especifica quais usos são justos. Essas questões são decididas caso a caso pelos tribunais, com base em um teste de equilíbrio tetra-fatorial. Os quatro fatores analisados são: (i) o propósito e caráter do uso, (ii) a natureza da obra protegida, (iii) a quantidade e substância da porção usada em relação à obra protegida como um todo, e (iv) o efeito do uso no mercado potencial, ou valor, da obra protegida. Essa última distinção é criticamente importante em uma era de rápido desenvolvimento tecnológico.

No direito autoral brasileiro, por não termos o dispositivo do fair use, é necessário seguir a risca o que diz a LDA que estabelece, por

exemplo, que é proibida a cópia integral de livros esgotados. Situação similar no direito dos EUA obviamente seria considerada como uso justo, e permitida. A *Computer & Communications Industry Association* – CCIA (associação da indústria de computadores e comunicação), em pesquisa sobre o impacto do fair use na economia americana⁴⁰, chegou à conclusão de que empresas que se beneficiam do conceito de fair use foram responsáveis por um sexto do PIB de 2007 e empregam 17 milhões de trabalhadores, uma participação tão grande quanto a da indústria protegida pelo *copyright*.

Os EUA, com sua grande influência política e econômica, têm pressionado países de todo o mundo a estenderem suas leis de direitos autorais, com o principal objetivo de proteger a indústria de entretenimento americana, uma das principais fontes de receita externa dos EUA. Nestes termos, não é coincidência que a Lei Brasileira de Direitos Autorais tenha sido modificada também em 1998, trazendo maior proteção à indústria cultural.

2.5 Direitos Autorais na China

O ambiente cultural é um fator crucial no desenvolvimento do direito aqui estudado. A conjuntura política, social, intelectual e econômica da Europa dos séculos XV a XVIII foi fundamental para as próprias tradições do copyright e direito de autor.

Basta olhar para o exemplo da China. Apesar de os chineses terem desenvolvido o comércio do livro, instrumentos jurídicos análogos aos do direito de autor ocidental não despontaram em território chinês. Diz Mizukami⁴¹, que o direito exclusivo de reprodução não encontrou ambiente favorável na China, extremamente hostil à ideia:

A cultura chinesa, desde há muitos anos, tem no ato de copiar e reproduzir um grande elogio, uma honra que se presta à criação do autor, que em princípio, inclusive, não cria: apenas reproduz, à sua maneira, a herança cultural do povo chinês, propriedade de todo chinês enquanto chinês. Sendo a herança cultural propriedade pública e coletiva, e competindo aos autores participar na tradição cultural a partir da transmissão do que foi herdado, não há motivo para que se impeça a reprodução de obras intelectuais. Reprodução, por outrem, é sinal de mérito: é tomada como o fato de que o autor está dando devida continuidade ao legado cultural nacional e ao fluxo da tradição⁴². (grifo nosso)

Um ensinamento de Confúcio ilustra bem a alma Chinesa: “*Eu transmito os ensinamentos dos antigos, não crio. Confio nos antigos e os amo*”⁴³, reforçando a tese de que não se cria do zero, apenas se reproduz a herança cultural de forma diferenciada. Neste sentido, percebe-se que as dificuldades de aceitação das normas ocidentais de direitos autorais em determinados países tem raízes culturais e históricas.

Obviamente, a regulamentação ocorre quando o assunto é censura. A China, e outros estados totalitários, sustentam políticas draconianas de acesso e uso da Internet, baseado em monitoramento constante, invasões sistemáticas à privacidade dos cidadãos e cerceamento dos direitos à liberdade de expressão e acesso à cultura, viabilizados por meio da imposição de sanções extremamente rígidas e violentas⁴⁴.

3. ASPECTOS HISTÓRICOS DO DIREITO AUTORAL BRASILEIRO

Pirata Coelho é um site hospedado pela Internet, com uma coleção dos meus textos para compartilhamento. Não fui eu quem os pôs lá, mas sendo adepto ao conteúdo livre, eu coloquei o link aqui. Só estou facilitando.

Paulo Coelho^{[45](#)}

A história dos direitos autorais brasileiros começa com a Lei de 11 de agosto de 1827, que estabeleceu os cursos jurídicos de São Paulo e Olinda cinco anos após a Declaração de Independência do Brasil.

Durante o período colonial a imprensa era proibida e não havia qualquer estímulo à evolução do sistema de impressão gráfica. A mesma autora diz que a legislação submetia-se ao ordenamento jurídico português, cuja Constituição, de 1838, apenas garantia genericamente os direitos dos escritores sobre seus textos.

3.1 Primórdios Legais do Direito Autoral Brasileiro

Como citado acima, a primeira lei relativa a direitos autorais no Brasil foi a que criou os cursos jurídicos no país. Ela trazia em seu sétimo artigo o seguinte texto:

Art. 7º - Os lentes farão a escolha dos compêndios da sua profissão, ou os arranjarão, não existindo já feito, contanto que as doutrinas estejam de acordo com o sistema jurado pela nação. Esses compêndios, depois de aprovados pela Congregação, servirão interinamente, submetendo-se, porém à aprovação da Assembléia Geral, e o governo fará imprimir e fornecer às escolas, competindo aos seus autores o privilégio exclusivo da obra por dez anos⁴⁶.

Determinou a lei um privilégio exclusivo de dez anos sobre os compêndios das matérias preparadas por professores, obedecidas algumas condições. Da leitura da lei tem-se patente o interesse governamental em manter o controle, tanto pelo reduzido prazo de direitos autorais quanto pela exclusividade de direito pela impressão e distribuição do material. Tal lei, porém, era de eficácia restrita, visto que só se aplicava dentro dos muros das Universidades de São Paulo e Olinda.

A regulação dos direitos autorais penetra efetivamente o ordenamento jurídico brasileiro a partir da legislação penal e não da civil. Se a imposição de normas de direito penal relativas a direitos autorais é um evento mais recente em outros países, no Brasil sempre se enfatizou proteção por via do código repressivo.

O Código Criminal do Império, de 1831, art. 261, criou indiretamente um direito autoral de reprodução a partir de um tipo penal que proibia a reprodução de escritos ou estampas criados, compostos ou traduzidos por cidadãos brasileiros:

Art. 261 - Imprimir, gravar, litografar ou introduzir quaisquer escritos ou estampas, que tiverem sido feitos, compostos ou traduzidos por cidadãos brasileiros, enquanto estes viverem, e dez anos depois de sua morte se deixarem herdeiros.

Penas - Perda de todos os exemplares para o autor ou tradutor, ou seus herdeiros, ou, na falta deles, do seu valor e outro tanto, e de multa igual ao dobro do valor dos exemplares. Se os escritos ou estampas pertencerem a corporações, a proibição de imprimir, gravar, litografar ou introduzir durará somente por espaço de dez anos⁴⁷.

Em linha com o apresentado nos itens sobre aspectos históricos do direito autoral, note-se a ausência de proteção a estrangeiros e o monopólio por 10 anos após a morte do autor, em contraste com os 70 anos da legislação atual. Apesar de tratar-se de lei penal, a pena cominada é de caráter exclusivamente civil.

O Código Penal de 1890 manteve a tradição de se legislar direitos autorais por meio do direito penal. O título XII, capítulo V do código, intitulado “Dos crimes contra a propriedade literária, artística, industrial e comercial”, dispunha sobre violações à propriedade científica e literária, dispositivos estes inspirados nos códigos penais Francês e Português. A principal inovação introduzida foi proteção às traduções ao se exigir autorização do detentor dos direitos da obra original. Artigos referentes à direitos autorais são os numerados entre 342 a 350:

Art. 342. Imprimir, ou publicar em colleções, as leis, decretos, resoluções, regulamentos, relatorios e quaesquer actos dos poderes legislativo e executivo da Nação e dos Estados:

Penas – de apreensão e perda, para a Nação ou Estado, de todos os exemplares publicados ou postos á venda, e multa igual á importancia do seu valor.

Art. 345. Reproduzir, sem consentimento do autor, qualquer obra litteraria ou artistica, por meio da imprensa, gravura, ou lithographia, ou qualquer processo mecanico ou chimico, emquanto viver, ou a pessoa a quem houver transferido a sua propriedade e dez annos mais depois de sua morte, si deixar herdeiros:

Penas – de apreensão e perda de todos os exemplares, e multa igual ao triplo do valor dos mesmos a favor do autor.

Art. 346. Reproduzir por inteiro em livro, collecção ou publicação avulsa, discursos e orações proferidos em assembléas publicas, em tribunaes, em reuniões politicas, administrativas ou religiosas, ou em conferencias publicas, sem consentimento do autor:

Penas – de apreensão e perda dos exemplares e multa igual ao valor dos mesmos, em favor do autor.

Art. 347. Traduzir e expor á venda qualquer escripto ou obra, sem licença do seu autor:

Penas – as mesmas do artigo antecedente.

Esta prohibição não importa a de fazer citação parcial de qualquer escripto, com o fim de critica, polemica, ou ensino.

Art. 348. Executar, ou fazer representar, em theatros ou espectaculos publicos, composição musical, tragedia, drama, comedia ou qualquer outra producção, seja qual for a sua denominação, sem consentimento, para cada vez, do dono ou autor:

Pena – de multa de 100\$ a 500\$ a favor do dono ou do autor.

Art. 349. Importar, vender, occultar ou receber, para serem vendidas, obras litterarias ou artisticas, sabendo que são contrafeitas:

Penas – as de apprehensão e perda dos exemplares e multa igual ao dobro do valor dos mesmos a favor do dono ou autor.

Art. 350. Reproduzir qualquer producção artistica, sem consentimento do dono, por imitação ou contrafacção:

Penas – as do artigo antecedente

Analizando o Código Penal do Império e o Código Penal de 1890 percebe-se visivelmente o movimento de maximização dos direitos autorais.

3.2 Histórico da Proteção Constitucional dos Direitos Autorais

A Tutela Constitucional aos direitos autorais no Brasil só veio com a Constituição da República em 1891, mais de 100 após proteção semelhante da constituição americana. Mizukami⁴⁸ diz que não se deve desconsiderar a influência da Constituição dos EUA, mesmo que outros autores indiquem que o dispositivo decorreu em razão da então recente Convenção Pan-Americana de Direitos Autorais (Montevidéu, 1889). Já Manuella Santos⁴⁹ afirma não ser *“coincidência que a Constituição de 1891 inaugure o tratamento constitucional da matéria, pois essa Carta foi promulgada apenas cinco anos após a Convenção de Berna, ocorrida em 1886”*.

A Constituição de 1891 em seu Título IV, (“Dos cidadãos brasileiros”), Seção II (“Declaração de Direitos”), art. 72, § 26, estabeleceu: *“Aos autores de obras literarias e artisticas é garantido o direito exclusivo e reproduzil-as pela imprensa ou por qualquer outro processo mechanico. Os herdeiros dos autores gozarão desse direito pelo tempo que a lei determinar”*.

Segundo Fábio Coelho⁵⁰, é tradição do direito constitucional brasileiro garantir direitos autorais, visto que, com pequenas variações na redação da norma e à exceção das Cartas do Império de 1824 e de Vargas de 1937, nossas Constituições têm contemplado o direito do autor sobre suas obras no rol de direitos fundamentais.

Mesmo assim, verifica-se que as Constituições de 1891, 1934 e 1946 garantiam aos autores apenas o direito de exclusividade de reprodução sobre suas obras. Já a Constituição de 1967 usou a terminologia “utilizá-las”.

Hoje em dia o direito de autor encontra proteção no art. 5º, incisos XXVII e XXVIII da Constituição Federal de 1988:

Art. 5º Todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza, garantindo-se aos brasileiros e aos estrangeiros residentes no País a inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade, nos termos seguintes: (...)

XXVII - aos autores pertence o direito exclusivo de utilização, publicação ou reprodução de suas obras, transmissível aos herdeiros pelo tempo que a lei fixar;

XXVIII - são assegurados, nos termos da lei:

a) a proteção às participações individuais em obras coletivas e à reprodução da imagem e voz humanas, inclusive nas atividades desportivas;

b) o direito de fiscalização do aproveitamento econômico das obras que criarem ou de que participarem aos criadores, aos intérpretes e às respectivas representações sindicais e associativas;

Verifica-se que o constituinte de 1988 avançou na terminologia ao incluir como prerrogativa a exclusividade na “publicação” da obra. Percebe-se ainda a preferência pelo termo genérico “obras”, ao invés da expressão “obras literárias artísticas ou científicas”, protegendo também artes plásticas, programas de computador e a bases de dados. Dessa forma o legislador garantiu aos autores a capacidade de oferecer ou não ao público o acesso à sua obra, mediante condições preestabelecidas. Alguns autores acreditam que o uso desta terminologia determinou verdadeiro reconhecimento constitucional do aspecto moral dos direitos de autor.

Tendo elencado o direito de autor no Título II, que cuida dos direitos e garantias fundamentais, o constituinte elevou esse instituto à categoria de garantia institucional. Concluir-se daí que qualquer ofensa aos direitos intelectuais deixa de ser a infração a uma simples norma, para tornar-se descumprimento de princípios de natureza constitucional, de modo a atingir todo o ordenamento jurídico.

3.3 Proteção Legal aos Direitos Autorais

Como foi visto anteriormente, desde o Código Penal de 1830 existem leis protegendo o direito autoral brasileiro. Entretanto a legislação civil demoraria em conferir proteção aos direitos autorais.

A primeira lei a tratar do assunto foi a Lei n. 496 de 1º de agosto de 1898 (Lei Medeiros Albuquerque), aprovada não muito tempo após a Convenção de Berna, cuja ementa lia: “*Define e garante os direitos autoraes*”. Tal lei enxergava o direito de autor como um privilégio, conferindo-lhe duração de cinquenta anos após o primeiro de janeiro do ano da publicação (art.3º, 1º), condicionada a proteção a depósito na Biblioteca Nacional, dentro de dois anos, (art. 13), sob pena do direito perecer. No mesmo sentido, o direito de o autor fazer ou autorizar traduções, representações ou execuções também era limitado no tempo com prazo de dez anos (art. 3º, 2º). Todavia, a Lei Medeiros e Albuquerque também introduziu o mecanismo do rol de limitações aos direitos autorais. O art. 22 trouxe sete limitações aos direitos autorais, descaracterizando as condutas descritas como contrafação e trazendo preocupações concernentes a entraves colocados pelos direitos autorais à liberdade de expressão e educação:

Art. 22. Não se considera contrafacção:

1) a reprodução de passagens ou pequenas partes de obras já publicadas, nem a inserção, mesmo integral, de pequenos escriptos no corpo de uma obra maior, contanto que esta tenha caracter scientifico ou que seja uma compilação de escriptos de diversos escriptores, composta para uso da instrucção publica. Em caso algum a reprodução pôde dar-se sem a citação da obra de onde é extrahida e do nome do autor;

2) a reprodução, em diarios e periodicos, de noticias e artigos politicos extrahidos de outros diarios e periodicos e a reprodução de discursos pronunciados em reuniões publicas, qualquer que seja a sua natureza. Na transcripção de artigos deve haver a menção do jornal de onde são extrahidos e o nome do autor. O autor,

porém, quer dos artigos, qualquer que seja a sua natureza, quer dos discursos, é o unico que os póde imprimir em separado;

3) a reproducção de todos os actos officiaes da União, dos Estados ou das Municipalidades;

4) a reproducção, em livros e jornaes, de passagens de uma obra qualquer com um fim critico ou de polemica;

5) a reproducção, no corpo de um escripto, de obras de artes figurativas, comtanto que o escripto seja o principal e as figuras sirvam simplesmente para a explicação do texto, sendo, porém, obrigatoria a citação do nome do autor;

6) a reproducção de obras de arte que se encontram nas ruas e praças;

7) a reproducção de retratos ou bustos de encommenda particular, quando ella é feita pelo proprietario dos objectos encommendados.

Mesmo tendo sido criada anos após a Convenção de Berna, tal lei somente garantia direitos autorais aos nacionais e aos estrangeiros residentes no Brasil, conforme regravava seu artigo primeiro: *“A lei garante estes direitos aos nacionaes e aos estrangeiros residentes no Brazil, nos termos do art. 72 da Constituição, si os autores preencherem as condições do art. 13”*.

Para resolver tal limitação, a Lei n.º 2.577 de 17 de janeiro de 1912 estenderia as disposições da Lei Medeiros e Albuquerque também a obras editadas no estrangeiro, bastando que elas originassem de nações que tivessem aderido às convenções internacionais sobre a matéria, ou que tivessem assinado tratados com o Brasil, assegurando a reciprocidade no tratamento às obras brasileiras.

Logo após, o Código Civil de 1916 veio a substituir as disposições da Lei Medeiros e Albuquerque, entretanto com poucas modificações. Os arts. 649 a 673 do CC/16 trataram da matéria sob a epígrafe “Propriedade literária, científica e artística”. Ao autor foi assegurado o direito exclusivo de reprodução das obras literárias, científicas ou artísticas pelo período de sua vida mais sessenta anos aos seus sucessores, a contar do dia do falecimento (art. 649). Já o art. 666 trouxe um rol de dez limitações aos direitos de autor. Durante muito tempo o artigo 673⁵¹ deu espaço à discussão de se o depósito da obra constituiria o direito ou seria simplesmente comprobatório.

Somente em 1973, com a Lei n.º 5.988 é que a controvérsia sobre as formalidades seria solucionada. Esta lei suplantou as disposições do Código

Civil, explicitamente eliminando a ambiguidade do art. 673 do CC/16.

Outra inovação da mesma lei foi no prazo de proteção para direitos patrimoniais, modificado para a vida do autor acrescida da vida dos sucessores, se filhos, pais ou cônjuge, ou 60 anos no caso dos outros sucessores (art. 42, §§ 1º e 2º). Esta lei era uma compilação da legislação anterior sobre o assunto, encontrando-se em conformidade com as diretrizes da Convenção de Berna.

Em 1998 foi promulgada a Lei n. 9610, a atual Lei de Direitos Autorais (LDA) vigente no Brasil, que juntamente à Lei 9.609/98 (programas de computador) contém as principais normas de direitos autorais atualmente vigentes. As principais modificações trazidas pela Lei 9.610/98 são: redução das limitações dos direitos autorais, prejudicando em muito os direitos dos usuários (art.46); a modificação do prazo de proteção para a vida do autor, acrescida de setenta anos aos sucessores (art. 41); a proteção a bases de dados (art. 87); e disposições referentes a sistemas de DRM (art. 107). A aprovação desta lei se deu sob forte pressão dos EUA.

A Lei n. 9610/98, recebeu muitas críticas dos usuários no sentido de que a mesma seria danosa para a cultura do país por dificultar o acesso à informação contida nas obras intelectuais. Como exemplo, o posicionamento de Rodrigo Pinto⁵²:

Se de um lado temos a proteção ao direito do autor, de outro temos os preceitos constitucionais que garantem o acesso à cultura e à informação. É esse antagonismo que será objeto do presente estudo e que irá avaliar de que maneira a Lei de Direitos Autorais dificulta o acesso à informação e o compartilhamento da produção intelectual.

A redação pouco clara de alguns de seus dispositivos favorece interpretações diversas e produz textos curiosos como o constante do §4º, do art. 99, que determina: “O escritório central poderá manter fiscais, aos quais é vedado receber do empresário numerário a qualquer título”.

A obscuridade de alguns termos também é **demonstrada na redação do inciso II, do art. 46, que determinou ser possível apenas “a reprodução, em um só exemplar de pequenos trechos, para uso privado do copista, desde que feita por este, sem intuito de lucro”**. O que são esses pequenos trechos? Teremos oportunidade de analisar que não existe consenso sobre o que, de fato, isso significa.

Apenas para ilustrar o quanto este dispositivo é restritivo e subjetivo, podemos imaginar que um aluno deseja extrair a cópia de um capítulo de 10 páginas, de um livro com 1.200 páginas e 110 capítulos. Caso o livro não esteja em domínio público e observando estritamente os ditames da Lei, o referido aluno tem apenas duas opções para não contrariar o disposto no artigo 46: elaborar uma cópia manuscrita do

documento ou operar a máquina reprográfica para produzir sua própria cópia. Observe que a lei define que a cópia de pequenos trechos só é permitida para uso privado do copista, *desde que feita por este* e sem intuito de lucro. Os autores Jaury Oliveira e João Willington nos esclarecem um pouco mais sobre este dispositivo da Lei, sentenciando: “Os termos são claros: *feito pelo próprio copista* só pode significar feita pelas suas próprias mãos.”

É interessante notar que mesmo se o aluno fizer sua cópia manuscrita ou operar a máquina de reprografia para produzir sua própria cópia, não saberá se estará infringindo o disposto no artigo 46, pois não há qualquer menção na Lei que permita inferir se um capítulo constitui ou não um pequeno trecho ou se existe uma relação entre o número de páginas copiadas e o número total de páginas de um livro. (grifo nosso)

Neste sentido, quando uma lei proíbe totalmente a cópia integral de obras para fins acadêmicos, ou, para fins de preservação do original, ou ainda de cópias de publicações esgotadas, com certeza está limitando o acesso aos conteúdos dessas obras, não está contribuindo para a geração de novos conhecimentos, e muito menos favorecendo a criação intelectual. Representa a proibição pela proibição, visto que nem o autor dela se beneficia. A restrição à utilização do direito autoral na lei vigente é tão grave que, por exemplo, só permite a leitura em voz alta de uma obra intelectual se houver uma autorização prévia e expressa do autor dessa obra⁵³. Em outras palavras, um pai que lê livro infantil em voz alta para seu filho, sem autorização prévia e expressa do autor, está violando direito autoral e está sujeito a sanções cíveis e penais. Este assunto será mais profundamente abordado na seção 4.5 – Função dos Direitos Autorais.

Para o músico e ex-ministro da cultura, Gilberto Gil, a atual LDA é uma das mais restritivas do mundo do ponto de vista do consumidor, estando em desarmonia com a realidade social e econômica do país:

Não possuímos, por exemplo, exceções para bibliotecas, arquivos e museus, nem tampouco para a totalidade dos portadores de necessidades especiais, existindo exceção apenas para os portadores de deficiências visuais. (...)

É importante que através das leis, dos processos de regulação, se mantenha o equilíbrio, o mais justo possível, entre o direito dos autores, dos criadores, enfim, artistas, criadores intelectuais de um modo geral, e do outro lado o interesse público⁵⁴.

A LDA, ao vislumbrar sobre um mundo tecnológico que ainda estava se desenhando, tarefa inglória para os legisladores, tentou ser genérica o suficiente para assegurar a longevidade e preservação da lei. Provavelmente por isso, não é incomum encontrarmos nela expressões

abrangentes e utilizadas em sentido amplo, como é o caso da fixação das obras *em qualquer suporte, tangível ou intangível*⁵⁵. Ou a utilização da obra, *por quaisquer outras modalidades de utilização existentes ou que venham a ser inventadas*⁵⁶.

O filme Alta Fidelidade traz outro exemplo da falta de realidade da LDA. No longa-metragem, em determinado momento o personagem de John Cusack grava uma fita para uma garota. Imagine agora que a cena se passa no Rio de Janeiro e que no momento em que ele está fazendo a gravação, tropas da BOPE entram em seu apartamento e o levam sob custódia por violação a direitos autorais. A atual lei de direitos autorais brasileira considera esse tipo de prática crime. A mesma criminalização vale para quem transfere músicas de um CD de sua propriedade para o formato digital.

Em 2003 foi publicada a Lei n. 10.695, que modificou o Código Penal adicionando quatro novos parágrafos ao artigo 184, que trata da violação ao direito autoral. Modificações estas incondicionais na visão de muitos autores. (Este assunto será fundamentado na seção 3.3.1 a seguir). O artigo 184 conta com a seguinte redação atualmente:

Art. 184 - Violar direitos de autor e os que lhe são conexos:

Pena - detenção, de 3 (três) meses a 1 (um) ano, ou multa.

§ 1º - Se a violação consistir em reprodução total ou parcial, com intuito de lucro direto ou indireto, por qualquer meio ou processo, de obra intelectual, interpretação, execução ou fonograma, sem autorização expressa do autor, do artista intérprete ou executante, do produtor, conforme o caso, ou de quem os represente:

Pena - reclusão de 2 (dois) a 4 (quatro) anos, e multa.

§ 2º - Na mesma pena do § 1º incorre quem, com o intuito de lucro direto ou indireto, distribui, vende, expõe à venda, aluga, introduz no país, adquire, oculta, tem em depósito, original ou cópia de obra intelectual ou fonograma reproduzido com violação do direito de autor, do direito de artista intérprete ou executante ou do direito do produtor de fonograma, ou, ainda, aluga original ou cópia de obra intelectual ou fonograma, sem a expressa autorização dos titulares dos direitos ou de quem os represente.

§ 3º - Se a violação consistir no oferecimento ao público, mediante cabo, fibra ótica, satélite, ondas ou qualquer outro sistema que permita ao usuário realizar a seleção da obra ou produção para recebê-la em um tempo e lugar previamente determinados por quem formula a demanda, com intuito de lucro, direto ou indireto, sem autorização expressa, conforme o caso, do autor, do artista intérprete ou executante, do produtor de fonograma, ou de quem os represente:

Pena - reclusão de 2 (dois) a 4 (quatro) anos, e multa.

§ 4º - O disposto nos § 1º, 2º e 3º não se aplica quando se tratar de exceção ou limitação ao direito de autor ou os que lhe são conexos, em conformidade com o previsto na Lei n. 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, nem a cópia de obra intelectual ou fonograma, em um só exemplar, para uso privado do copista, sem intuito de lucro direto ou indireto.

A alteração significativa está no parágrafo 3º, que tipifica a prática do compartilhamento público de obras intelectuais. Dessa forma, a atividade de compartilhar arquivos pela Internet, cujo precursor é o Napster⁵⁷, passou a ser crime. A redação do 4º parágrafo gera um problema de interpretação: Como está escrito fica-se em dúvida se a cópia de um só exemplar, para uso do copista, sem intuito de lucro, seria crime. Há quem entenda que sim, como Plínio Cabral⁵⁸ e Manuella Santos⁵⁹, ambos advogados defensores dos interesses da indústria do conteúdo. A posição do autor desta obra é que utilizar-se de tais sistemas para obtenção de conteúdo protegido é apenas ilícito cível, sem reflexo no direito penal, que somente deve ser usado em *ultima ratio*⁶⁰. Assim, entende que só haverá crime se houver lucro e que prevalece a conjunção “sem lucro – sem crime”, admitindo que a tal parágrafo ao invés de norma incriminadora, é na verdade dispositivo que elimina fato típico quando não há lucro direto.

Pedro Mizukami também critica a reforma do art. 184:

No Brasil, houve em 2003 uma reforma do art. 184 do Código Penal, com o acréscimo de novos tipos que, todavia, são de utilidade discutível e aplicação problemática, porquanto extremamente mal redigidos. A figura do “lucro indireto” pouco esclarece se o compartilhamento de arquivos teria restado explicitamente criminalizado, e o § 4º, provavelmente por acidente, parece ter criado um direito de cópia privada que não é reconhecido de forma expressa pela Lei de Direitos Autorais⁶¹.

Também em 2003 foi publicada a Lei n. 10.753, instituindo a política nacional do livro, visando à difusão cultural e a transmissão do conhecimento. Tal Lei estabeleceu regras tributárias para o livro e regulou relação entre editores, livreiros e autores. Provavelmente no intuito de restringir benefícios fiscais, a Lei acabou restringindo o que é um livro a “*publicação de textos escritos em fichas ou folhas, não periódica, grampeada, colada ou costurada, em volume cartonado, encadernado ou em brochura, em capas avulsas, em qualquer formato e acabamento*”⁶². O parágrafo único do art. 2º apresenta oito incisos equiparando a livro: “*textos derivados de livro ou originais, produzidos por editores, mediante contrato*

de edição celebrado com o autor, com a utilização de qualquer suporte;” e “livros em meio digital, magnético e ótico, para uso exclusivo de pessoas com deficiência visual”. Ou seja, livros digitais, que hoje já representam mais de 20% do mercado americano e podem atingir 80% nos próximos anos, no Brasil não seriam considerados como tal a não ser se destinados exclusivamente a pessoas com deficiência visual ou se tivessem origem em um livro de papel. Livro que nasça digital não é considerado livro pela lei atual. Provavelmente o editor terá que imprimir uma versão em papel e depois “grampear, colar ou costurar”, para que consiga isenção tributária.

3.3.1 Inconstitucionalidade do art.184 do Código Penal

Marcus Vinicius Ribeiro⁶³, defensor público lotado à 7ª Vara Criminal da Capital, defende que os tipos penais definidos nos parágrafos 1ª a 3ª do artigo 184 são inconstitucionais por ofensa aos princípios da **proporcionalidade**, da **intervenção mínima**, da **taxatividade**, da **ultima ratio**, da **adequação social**, da **igualdade**, entre outros. Afirmo que o Direito Penal só deve se preocupar com os ataques muito graves aos bens jurídicos mais importantes para a vida em sociedade e somente quando os outros ramos do Direito se mostraram insuficientes. Da mesma opinião é Oscar Sarrule⁶⁴ que afirma:

as proibições penais somente se justificam quando se referem a condutas que afetem gravemente a direitos de terceiros; como consequência, não podem ser concebidas como respostas puramente éticas aos problemas que apresentam senão como mecanismos de uso inevitável para que sejam assegurados os pactos que sustentam o ordenamento normativo, quando não existe outro modo de resolver o conflito.

Fernando Galvão⁶⁵, juiz civil do Tribunal de Justiça Militar de Minas Gerais e professor de Direito Penal da UFMG, na mesma linha, expõe que:

... eleger uma conduta como criminosa, necessariamente, deve orientar-se pela finalidade protetiva do bem juridicamente tutelado. O estabelecimento de modelos comportamentais proibidos que não representem real ou potencial ofensa ao bem

jurídico caracteriza um sistema penal arbitrário e que se fundamenta na repressão do indivíduo...

O ordenamento jurídico deve utilizar, em primeiro lugar, as formas menos gravosas de proteção dos bens jurídicos. Somente quando é ineficaz a proteção oferecida pelas normas menos gravosas disponíveis é que o Estado poderá lançar mão da intervenção penal. A atividade punitiva é a última razão de um direito que respeita a dignidade da pessoa humana, não a primeira. (Grifo nosso).

Pois bem, o doutor em Direito pela UFPR e professor da PUC Minas, Túlio Lima Vianna, em artigo sobre o tema dos direitos autorais, critica duramente o discurso da indústria dos direitos autorais⁶⁶:

Sob o pretexto de se tutelar os “direitos de autor”, o combate à pirataria é tão-somente um instrumento de reafirmação da velha ideologia da “propriedade intelectual”, única capaz de legitimar o monopólio do direito de cópia dos detentores dos meios de produção... A pirataria em meio físico atinge os interesses do autor, que tem seu “trabalho intelectual” comercialmente explorado sem a correspondente remuneração pelo proprietário dos meios de produção. Trata-se, no entanto, de uma dívida civil, jamais de ilícito penal. **Se o legislador *ab absurdo* criasse uma lei tipificando a conduta: “violar direito do locador”, ninguém teria dúvidas em afirmar a absoluta inconstitucionalidade da norma. Argumentar-se-ia, por certo, que os direitos do locador são vários e esta norma lesaria o princípio constitucional da taxatividade.** Ainda que os diversos bens jurídicos tutelados por este delirante tipo penal complexo fossem decompostos, em determinado aspecto ele seria visivelmente inconstitucional: tratar-se-ia de uma criminalização do descumprimento de uma obrigação civil, vedada expressamente pela Constituição Federal:

‘Art.5º, LXVII – não haverá prisão civil por dívida, salvo a do responsável pelo inadimplemento voluntário e inescusável de obrigação alimentícia e a do depositário infiel.’ E pela Convenção Americana sobre Direitos Humanos – ‘Pacto de San José de Costa Rica’:

Artigo 7 – Direito à liberdade pessoal – (...) 7. Ninguém deve ser detido por dívidas. Este princípio não limita os mandados de autoridade judiciária competente expedidos em virtude de inadimplemento de obrigação alimentar...

A produção de obras intelectuais em meio físico que não foi autorizada pelo autor é, portanto, tão-somente um descumprimento de obrigação civil. Dada a sua natureza eminentemente privada e seu caráter exclusivamente pecuniário, sua criminalização afronta não só o princípio da intervenção penal mínima, mas também a vedação constitucional às prisões por dívidas. A pirataria digital, por outro lado, lesa principalmente os interesses da empresa, pois no sistema capitalista o trabalho intelectual in natura não possui qualquer “valor de troca” e o autor só é remunerado diretamente com a venda da obra em meio físico... **O Direito Penal é travestido, pois, em instrumento de regulação do mercado econômico, garantindo um monopólio de direito de cópia concedido pelo Estado aos detentores dos meios de produção.** Se o Estado brasileiro mantém seu contestável interesse na concessão deste monopólio do direito de reprodução aos proprietários dos meios de produção, deve limitar-se a garanti-lo por meio de sanções cíveis, tais como aquelas previstas no Título VII da Lei nº 9.610/98. (grifo nosso)

Como afirma o autor acima citado, o *caput* do tipo penal do artigo 184 ofende ainda o princípio da legalidade ao não definir o que seja violar direito autoral. Embora seja permitido o uso de tipos abertos e normas penais em branco tal prática deve ser evitada ao máximo e, quando ocorrer, deve descrever o máximo possível de elementos do tipo. Ora, na hipótese, a violação poderia ser descrita na norma, e de maneira clara, para que o indivíduo pudesse tomar conhecimento da conduta que a lei pretendia punir. Não são possíveis tipos extremamente abertos em que não se pode extrair o seu significado. Nesta linha de raciocínio decidiu o TJMG:

Violação de direitos autorais. CD pirata - O princípio constitucional da legalidade é a garantia de que todo cidadão só poderá ser condenado criminalmente se houver lei prévia que permita a ele saber - ainda que potencialmente - que a conduta é crime no ordenamento jurídico. **A expressão “violar direitos autorais” é demasiadamente vaga e até mesmo especialistas em Direito Penal não poderiam precisar o seu âmbito de significação, quanto mais um vendedor ambulante sem educação jurídica.** O desconhecimento da lei é escusável se esta não for suficientemente clara para permitir que qualquer um do povo possa compreender - ainda que potencialmente - o seu significado. (TJMG. Número do processo: 1.0172.04.910501-5/001. Relator: Erony da Silva. Data do acórdão: 23/11/2004) (grifo nosso)

Além da proibição vaga, o artigo 184 do Código Penal também infringe os princípios da igualdade e proporcionalidade. Nesse sentido, a Lei 9.609/98 (Lei do Software) prevê a pena de um a quatro anos de reclusão para a mesma conduta se o objeto do crime consistir em programa de computador, sendo que a ação penal somente se procede mediante iniciativa da vítima por queixa crime:

Art. 12. Violar direitos de autor de programa de computador:

Pena - Detenção de seis meses a dois anos ou multa.

§ 1º Se a violação consistir na reprodução, por qualquer meio, de programa de computador, no todo ou em parte, para fins de comércio, sem autorização expressa do autor ou de quem o represente:

Pena - Reclusão de **um a quatro anos e multa.**

§ 2º Na mesma pena do parágrafo anterior incorre quem vende, expõe à venda, introduz no País, adquire, oculta ou tem em depósito, para fins de comércio, original ou cópia de programa de computador, produzido com violação de direito autoral.

§ 3º Nos crimes previstos neste artigo, **somente se procede mediante queixa,** salvo(...)

Não há qualquer motivo que possa justificar o tratamento diferenciado entre a pessoa que comercializa reproduções de DVDs de filme ou música e aquela que vende reprodução de mídia de informática, demonstrando assim a infração ao princípio da igualdade.

A pena cominada aos infratores do artigo 184, parágrafos 1º a 3º é de dois a quatro anos de reclusão e multa. A título de exemplo, vale também citar alguns tipos penais, em tese, muito mais graves, cujas penas mínimas igualam-se à do crime de violação de direito autoral:

- Infanticídio⁶⁷ (Art. 123 do Código Penal)
- Redução a condição análoga à de escravo (Art. 149 do Código Penal)
- Violação sexual mediante fraude (Art. 215 do Código Penal)
- Corrupção de menores (Art. 218 do Código Penal)
- Tráfico interno de pessoa para fim de exploração sexual (Art. 231-A do Código Penal)
- Corrupção Passiva (Art. 317 do Código Penal)
- Tráfico de Influência (Art. 332 do Código Penal)
- Corrupção Ativa (Art. 333 do Código Penal)

Se não bastassem os exemplos acima, onde a pena mínima é de dois anos, os crimes de **Sequestro e Cárcere Privado** (art. 148 do CP), **Receptação** (art. 180 do CP) e **Furto** (art. 155 do CP) têm pena mínima de um ano de reclusão, metade daquela de violação a direitos autorais.

Dessa forma, uma pessoa que fosse denunciada por vender DVDs piratas, atividade que assistimos em cada esquina movimentada das cidades brasileiras, poderá ser sentenciada a pena mais grave do que se tivesse furtado DVDs, ou então se tivesse exposto à venda DVDs roubados (receptação). Por mais absurdo que pareça, se o mesmo criminoso sequestrar e manter em cárcere privado por até 15 dias⁶⁸ o detentor dos direitos autorais, terá pena entre um e três anos de prisão. Já o vendedor de DVDs piratas poderá ser condenado a até quatro anos de prisão (e no mínimo dois anos).

Tal situação faz lembrar os ensinamentos do Ministro da Suprema corte Argentina, Eugênio Raúl Zaffaroni⁶⁹ que afirma:

Resulta claro que se nega coerência interna do discurso jurídico-penal quando se utiliza de argumentos tais como ‘assim disse a lei’, ‘fiz porque o legislador quis’, etc. são expressões freqüentemente usadas em nossa região e que implicam na aberta confissão do fracasso de qualquer tentativa de construção racional e, portanto, legitimadora do exercício do poder do Direito Penal...

... **um fato deve ser valorado conforme a experiência social** e a tipificação possa considerar-se o meio adequado para a obtenção dos fins propostos (não seria socialmente verdadeiro um discurso jurídico-penal que pretendesse justificar a tipificação da fabricação de pirulitos de doce de leite entre os delitos contra a vida). (grifo nosso).

Para concluir, o constitucionalista português José Joaquim Gomes Canotilho⁷⁰ afirma que *“ocorre inconstitucionalidade em uma lei quando ela poderia ter restringido de forma menos excessiva e mais proporcional aos direitos e garantias fundamentais”*.

Outro princípio constitucional não observado pelo art. 184 do CP é o da adequação social. Concebido por Hans Welzel, o princípio da adequação social preconiza que não se pode reputar criminosa uma conduta tolerada pela sociedade, ainda que se enquadre em uma descrição típica. Trata-se de condutas que, embora formalmente típicas, porquanto subsumidas num tipo penal, são materialmente atípicas, porque socialmente adequadas, isto é, estão em consonância com a ordem social.

São exemplos: a circuncisão praticada na religião judaica, a venda de revistas pornográficas, a tatuagem, etc. Referido princípio, admitido num caso concreto, pode constituir causa supralegal de exclusão da tipicidade. Nessa linha de raciocínio, a teoria da adequação social se revela como um princípio geral de interpretação dos tipos penais, posto que deles se excluem os comportamentos considerados socialmente adequados (aceitos). É possível afirmar que, em razão da sua aplicação, não são consideradas típicas as condutas praticadas dentro do limite de ordem social normal da vida, haja vista serem, assim, compreendidas como toleráveis pela própria sociedade.

Apesar de não ser simples traçar uma linha que defina o que é ou não aceito pela sociedade, temos que o compartilhamento de produção intelectual, e até mesmo a comercialização de conteúdo pirata é aceita em larga escala como demonstrou pesquisa da Fecomércio-RJ/Ipsos⁷¹. Tal pesquisa confirmou que 57% das pessoas de classes A/B compraram produtos piratas em 2011, grupo este formado por pessoas com maior escolaridade e influência social.

A tabela a seguir apresenta o resultado da pesquisa “O consumo de Produtos Piratas no Brasil”, para a pergunta “Neste ano, o(a) sr(a) comprou algum produto pirata?”



Tabela 1: Neste ano, o(a) sr(a) comprou algum produto pirata?

Quando 52% da sociedade assume que praticou um crime fica difícil argumentar que tal atividade não tem adequação social.

Ao se legislar, principalmente sobre direito penal, deve-se examinar cuidadosamente inúmeros aspectos do tipo penal a ser definido, entre eles: a necessidade, adequação e proporcionalidade, cuidados esses que claramente não foram levados em consideração no reatamento do artigo 184 do Código Penal pela Lei n. 10.695/2003.

3.4 Direito Autoral nos Tratados Internacionais

Como visto anteriormente, as legislações nacionais iniciaram no mundo todo protegendo apenas os direitos autorais de seus nacionais. A instituição de tratados internacionais teve por objetivo atribuir reciprocidade no tratamento jurídico da autoria, tendo a Convenção de Berna consagrado de forma ampla e definitiva os direitos de autor em todo o mundo. Em vigência desde 5 de dezembro de 1887, foi objeto de dois aditamentos e cinco revisões. Os aditamentos ocorreram em 1896 (em Paris) e 1914 (em Berna). As revisões se deram em 1908 (em Berlim), em 1928 (em Roma), em 1948 (em Bruxelas), em 1967 (em Estocolmo) e em 1971 (em Paris). Além disso, houve ainda uma modificação em 1979 (em Paris).

Logo após a Convenção de Berna, iniciou-se um esforço em prol dos direitos autorais no continente americano, inaugurado pelo Congresso de direito internacional privado de Montevideu, em 1889. Ainda neste ano, o Brasil votou a Convenção de Montevideu, mas não a ratificou. Novamente neste ano, o Brasil também assinou um acordo com Portugal, que visava conceder o tratamento nacional aos autores portugueses.

Em 1948 a ONU proclamou a Declaração Universal dos Direitos do Homem, cujo artigo XXVII traz a seguinte redação:

1. Toda pessoa tem o direito de participar livremente da vida cultural da comunidade, de fruir as artes e de participar do processo científico e de seus benefícios.
2. Toda pessoa tem direito à proteção dos interesses morais e materiais decorrentes de qualquer produção científica, literária ou artística da qual seja autor.

O direito expresso no segundo item do artigo vem sendo defendido e protegido pelo lobby dos intermediários de direitos autorais, ao passo que os direitos individuais de acesso a cultura e ciência estão cada vez mais oprimidos.

Hoje, temos duas convenções que regulam internacionalmente os direitos autorais: a Convenção de Berna, cuja última revisão data de 1979, e a Convenção Universal de Genebra, de 1952, cujo texto também foi revisto em 1971. Ambas são administradas pela OMPI que, desde sua formação, tem concluído novos tratados internacionais, ocupando-se da modernização das legislações nacionais e prestando assistência técnica aos países signatários.

A partir da década de 80, a propriedade intelectual, principalmente por influência da indústria de tecnologia, ganhou particular relevância no comércio internacional e, como resultado, foi incluída na agenda do GATT, nas negociações da Rodada Uruguai, resultando no Acordo TRIPs/ ADPIC (*Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights* / Acordo Sobre Direito de Propriedade Intelectual relacionado ao Comércio). Este documento foi de suma importância na consolidação da proteção aos direitos de propriedade intelectual na comunidade internacional e na vinculação definitiva da propriedade intelectual ao comércio internacional, tendo criado um regime universal e uniforme de regras, assegurando que todos os países adotem padrões mínimos de proteção.

3.5. Proposta de Revisão da Lei de Direito Autoral (LDA)

Segundo a *Consumers International IP Watch List*, pesquisa global que classifica as leis nacionais de copyright em relação à promoção do acesso ao conhecimento, o Brasil tem a 4ª pior legislação do mundo quando analisada pela ótica do usuário de conteúdo intelectual.

Há anos, a Sociedade Civil e o Ministério da Cultura (MinC) debatem a revisão da vigente Lei de Direitos Autorais. Atualmente o Anteprojeto de Lei (APL) está no Grupo Interministerial de Propriedade Intelectual (GIPI) para análise antes de ser enviado à Casa Civil. O GIPI é uma instância governamental de coordenação das políticas de propriedade intelectual do Governo. É composto por 11 pastas, como os ministérios do Desenvolvimento, Indústria e Comércio, da Ciência e Tecnologia, da Justiça, das Relações Exteriores, da Fazenda, da Cultura, Casa Civil da Presidência e Secretaria de Assuntos Estratégicos da Presidência da República, dentre outras.

Em 22 de março de 2011, o MinC disponibilizou publicamente texto do Anteprojeto de Lei (APL) enviado a Casa Civil em dezembro de 2010, devolvido para o ministério para ser validado pela atual gestão. O texto então apresentado pode ser acessado no site do MinC.

Como tal Anteprojeto de Lei está longe de ser definitivo, não será analisado em profundidade. Entretanto, basta ler a proposta de inclusão de parágrafo único no artigo primeiro da LDA para deixar claro que, se aprovado, a nova LDA trará benefícios claros aos interesses dos usuários⁷²:

Parágrafo único. A interpretação e a aplicação desta Lei atenderão às finalidades desestimular a criação intelectual e a diversidade cultural e garantir a liberdade de expressão e orientar-se-ão pelos ditames constitucionais de proteção aos direitos autorais **em equilíbrio com os demais direitos fundamentais e os direitos sociais**. (grifo nosso).

O trecho que regra a interpretação da lei “*em equilíbrio com os demais direitos fundamentais e os direitos sociais*” está em conformidade com a Constituição Federal no que tange o inciso XXIII do artigo 5º “*a propriedade atenderá a sua função social*”.

Sobre o assunto, a atual Ministra da Cultura, Ana de Hollanda, afirma: “*São evidentes as profundas diferenças de visão dentro da sociedade quanto ao tema. Essa transparência contribui para a busca do maior consenso possível sobre o complexo tema dos direitos autorais, e inaugura nova etapa no debate*”.

A despeito da declaração da ministra, analisando as contribuições finais recebidas, tem-se que grande maioria das sugestões foi de interessados em manter a rigidez da atual LDA⁷³.

Analisando a minuta do APL vê-se a profunda alteração ao famigerado art. 46 da LDA, com a inclusão de inúmeros dispositivos que irão ampliar os direitos dos usuários. Como exemplo a alteração proposta nos incisos I e II que adota o conceito do *fair use* na legislação brasileira:

I - a reprodução, por qualquer meio ou processo, em uma só cópia e por pessoa natural, para seu uso privado e não comercial, de obra legitimamente obtida, exceto por meio de locação, desde que feita a partir de exemplar de obra publicada legalmente;

II - a reprodução, por qualquer meio ou processo, em uma só cópia para cada suporte e por pessoa natural, para seu uso privado e não comercial, de obra legitimamente obtida, exceto por meio de locação ou se o acesso à obra foi autorizado por um período de tempo limitado, desde que feita a partir de original ou cópia de obra publicada legalmente, para o fim específico de garantir a sua portabilidade ou interoperabilidade;

Não obstante da razoabilidade de tal proposta, os detentores de direitos autorais lutam contra sua aprovação. Para o Escritório Central de Arrecadação e Distribuição de Direitos Autorais (ECAD) o texto do MinC “*é perigoso e dobra limitações a direito do autor*”⁷⁴.

Outra entidade que combate a modificação da LDA é a MPA (*Motion Picture Association of America*) entidade que defende os interesses dos estúdios de Hollywood. Segundo seu diretor no Brasil, Marcos Oliveira, as modificações ao artigo 46 da LDA nos incisos I e II não devem ser acatadas, justificando que “*atualmente existem possibilidades ilimitadas de acesso legal a uma obra na forma digital*”⁷⁵. Ou seja, de acordo com o

representante da indústria, o consumidor tem acesso ilimitado às obras digitais. Não destaca, no entanto, que o consumidor que já comprou uma cópia de um filme em alta definição através de um disco Blu-ray, se quiser assistir ao filme já comprado em um aparelho de DVD ou no seu computador, ou finalmente, no seu celular terá que comprar mais três versões, uma para cada tipo de dispositivo, conforme a atual LDA determina e contrário ao disposto na proposta que altera o inciso I da LDA.

No mesmo sentido a Associação Brasileira de Direito Autoral (ABDA) vai contra a reforma, alegando que no artigo 1º “*o parágrafo único proposto deve ser suprimido inteiramente porque inoportuna e incabível a menção à livre iniciativa, à defesa da concorrência e à defesa do consumidor*⁷⁶”. Apesar da redação confusa, parece que a ABDA considera “*inoportuna*” e “*incabível*” a defesa do consumidor, da concorrência e da livre iniciativa!

Como explicitado anteriormente, a revisão da LDA está longe de ser aprovada, de forma que nesta obra o assunto não será mais considerado e todas as análises serão exclusivamente baseadas na lei vigente.

Fazendo uma breve pesquisa no *site* da Câmara dos Deputados, verifica-se existir atualmente duzentos e setenta projetos de lei em tramitação envolvendo o tema “direito autoral”, fato que por si só demonstra que o assunto tem interesse econômico e social muito relevante.

4. DIREITOS AUTORAIS

*“O copyright não é viável.
Um autor não tem direitos.
Eu não tenho nenhum, apenas deveres.”*

Jean-Luc Godard,
*em entrevista à revista francesa **Les***
Inrockuptibles⁷⁷

Venosa⁷⁸ diz que a controvérsia sobre a colocação dos direitos autorais no campo dos direitos reais ainda persiste:

Cumprе ressaltar que nos direitos do autor, pontificam aqueles de cunho patrimonial ao lado de direitos morais. Como a propriedade, ou, mais propriamente, o domínio pode ter como objeto direitos corpóreos e incorpóreos, mostra-se inafastável a inclusão desses direitos no campo patrimonial e na esfera dos direitos reais. (...)

No entanto, esses direitos açambarcam caudal tão vasto de fenômenos, que seu estudo não pode ser restrito a simples capítulo dos direitos reais.

Dessa forma, uma das características do direito autoral é a sua condição *sui generis* de produzir efeitos morais, que atrelam o autor à obra, e efeitos patrimoniais que permitem a sua exploração econômica. São dois direitos distintos, mas interligados, que se configuram no próprio cerne dos direitos autorais.

4.1 Objeto do Direito Autoral

A Lei de Direitos Autorais(LDA) procura definir com abrangência a exata extensão dos direitos autorais em seu 7º artigo. Regra esse dispositivo:

São obras intelectuais protegidas as criações do espírito, expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro, tais como:

- I - os textos de obras literárias, artísticas ou científicas;
- II - as conferências, aloções, sermões e outras obras da mesma natureza;
- III - as obras dramáticas e dramático-musicais;
- IV - as obras coreográficas e pantomímicas, cuja execução cênica se fixe por escrito ou por outra qualquer forma;
- V - as composições musicais, tenham ou não letra;
- VI - as obras audiovisuais, sonorizadas ou não, inclusive as cinematográficas;
- VII - as obras fotográficas e as produzidas por qualquer processo análogo ao da fotografia;
- VIII - as obras de desenho, pintura, gravura, escultura, litografia e arte cinética;
- IX - as ilustrações, cartas geográficas e outras obras da mesma natureza;
- X - os projetos, esboços e obras plásticas concernentes à geografia, engenharia, topografia, arquitetura, paisagismo, cenografia e ciência;
- XI - as adaptações, traduções e outras transformações de obras originais, apresentadas como criação intelectual nova;
- XII - os programas de computador;
- XIII - as coletâneas ou compilações, antologias, enciclopédias, dicionários, bases de dados e outras obras, que, por sua seleção, organização ou disposição de seu conteúdo, constituam uma criação intelectual.

Venosa defende que como o elenco de proteção é bastante genérico e o campo de criação intelectual é vastíssimo, apenas o caso concreto definirá se uma obra é protegida por lei. Diz ainda que são requisitos da criação intelectual: *a criatividade, originalidade e exteriorização*. Não há obra intelectual sem criação. O segundo atributo é a originalidade, ou seja, obra diversa de qualquer outra anterior. E finalmente a exteriorização, no

sentido, que para a esfera jurídica, obra desconhecida ou inédita não existe e não é passível de defesa patrimonial ou moral^{[79](#)}.

4.2 Direitos Morais do Autor

Os direitos morais do autor afiançam, como o próprio nome diz, a proteção moral da ligação entre a obra e seu criador. Esse direito, inalienável e irrenunciável, impede qualquer negociação pecuniária ou transferência para terceiros da autoria da obra.

A Convenção de Berna estabelece que *“Independentemente dos direitos patrimoniais do autor, e mesmo após a cessão desses direitos, o autor conserva o direito de reivindicar a paternidade da obra e de se opor a qualquer deformação, mutilação ou outra modificação dessa obra ou a qualquer atentado a mesma obra, que possam prejudicar a sua honra ou a sua reputação”*⁸⁰.

A LDA demonstra alinhamento com as diretrizes apontadas pela Convenção de Berna, incluindo a previsão legal de um direito moral tendo destinado um capítulo inteiro para tratar do assunto:

Capítulo II - Dos Direitos Morais do Autor

Art. 24. São direitos morais do autor:

I - o de reivindicar, a qualquer tempo, a autoria da obra;

II - o de ter seu nome, pseudônimo ou sinal convencional indicado ou anunciado, como sendo o do autor, na utilização de sua obra;

III - o de conservar a obra inédita;

IV - o de assegurar a integridade da obra, opondo-se a quaisquer modificações ou à prática de atos que, de qualquer forma, possam prejudicá-la ou atingi-lo, como autor, em sua reputação ou honra;

V - o de modificar a obra, antes ou depois de utilizada;

VI - o de retirar de circulação a obra ou de suspender qualquer forma de utilização já autorizada, quando a circulação ou utilização implicarem afronta à sua reputação e imagem;

VII - o de ter acesso a exemplar único e raro da obra, quando se encontre legitimamente em poder de outrem, para o fim de, por meio de processo fotográfico ou assemelhado, ou audiovisual, preservar sua memória, de forma que cause o menor inconveniente possível a seu detentor, que, em todo caso, será indenizado de qualquer dano ou prejuízo que lhe seja causado.

§ 1º Por morte do autor, transmitem-se a seus sucessores os direitos a que se referem os incisos I a IV.

§ 2º Compete ao Estado a defesa da integridade e autoria da obra caída em domínio público.

§ 3º Nos casos dos incisos V e VI, ressalvam-se as prévias indenizações a terceiros, quando couberem.

Art. 25. Cabe exclusivamente ao diretor o exercício dos direitos morais sobre a obra audiovisual.

Art. 26. O autor poderá repudiar a autoria de projeto arquitetônico alterado sem o seu consentimento durante a execução ou após a conclusão da construção.

Parágrafo único. O proprietário da construção responde pelos danos que causar ao autor sempre que, após o repúdio, der como sendo daquele a autoria do projeto repudiado.

Art. 27. Os direitos morais do autor são inalienáveis e irrenunciáveis.

Merecem destaque alguns atributos do direito moral do autor, tais como: a inalienabilidade, que impossibilita a negociação da condição de autor; a irrenunciabilidade, que impossibilita o autor de desistir da condição de sê-lo (art. 27); Certos autores⁸¹ defendem que estes direitos são disponíveis “*não em geral, mas em circunstâncias específicas – não no sentido de uma renúncia definitiva e irreversível de direitos.*”

Outro exemplo de defesa dos direitos morais está no art. 70 da LDA que estabelece que “*Ao autor assiste o direito de opor-se à representação ou execução que não seja suficientemente ensaiada...*”, no sentido de assegurar a fiscalização da integridade da obra pelo autor.

4.3 Direitos Patrimoniais do Autor

Os direitos patrimoniais de autor são protegidos constitucionalmente no art. 5º, incisos XXVII e XXVIII, sendo que o inciso XXVII constitui o núcleo essencial dos direitos patrimoniais: *“Art. 5.º [...] XXVII – aos autores pertence o direito exclusivo de utilização, publicação ou reprodução de suas obras, transmissível aos herdeiros pelo tempo que a lei fixar”*

O núcleo dos direitos patrimoniais são os três direitos exclusivos: utilização; publicação; reprodução. A Lei de Direitos Autorais e tratados internacionais, entretanto, açambarcam feixe de direitos que extrapola os direitos de utilização, publicação e reprodução. Por exemplo, a LDA rege também direitos de transmissão/emissão, retransmissão, distribuição e comunicação ao público.

Conforme perspectiva histórica relatada no capítulo anterior, os direitos autorais sempre foram direitos empresariais em essência, e seu núcleo fundamental, mesmo com o discurso autoralista, sempre foi o dos direitos patrimoniais. Por mais importantes que alguns direitos morais sejam eles acabam sempre ficando subjugados aos direitos patrimoniais. Nas palavras de Mizukami:^{[82](#)}

A interpretação gramatical, sistemática e teleológica dos direitos autorais patrimoniais leva à conclusão, amparada por interpretação histórica de direito comparado e argumentos de política do direito, de que os direitos patrimoniais do autor são direitos que procuram reger o comércio de bens culturais entre competidores diretos. São direitos que procuram regular uma atividade empresarial, e extrapolam o âmbito do que é privado, e do que é não-empresarial.

Os direitos patrimoniais, não ligados permanentemente à pessoa do autor, possibilitam aos criadores das obras intelectuais a utilização econômica desta, de forma exclusiva, cabendo aos mesmos a faculdade de autorizar ou não o uso de suas criações, conforme estipulado na LDA em seu Capítulo III - Dos Direitos Patrimoniais do Autor e de sua Duração.

Pelo dispositivo, o autor exerce controle total sobre sua obra, haja vista dele depender a autorização para utilização da obra em qualquer modalidade: “Art. 29. *Depende de autorização prévia e expressa do autor a utilização da obra, por quaisquer modalidades, tais como:*” Os incisos do artigo em referência constituem meramente uma lista exemplificativa e apenas o último inciso, “*X - quaisquer outras modalidades de utilização existentes ou que venham a ser inventadas.*”, seria suficiente para substituir todas as modalidades listadas.

O art. 37 da LDA faz uma relação direta com os direitos patrimoniais: “a aquisição do original de uma obra, ou de exemplar, não confere ao adquirente qualquer dos direitos patrimoniais do autor, salvo convenção em contrário entre as partes e os casos previstos nesta Lei”. Trata-se da diferenciação entre ***corpus mechanicum*** que é o suporte material por meio do qual a obra se exterioriza, e ***corpus mysticum*** que é a obra intelectual propriamente dita⁸³. Ou seja, por exemplo, ao comprar um livro protegido pelos direitos autorais, o adquirente tem direito à propriedade do bem material, o suporte físico em si. Sobre o livro, bem físico, o proprietário poderá exercer todas as faculdades inerentes à propriedade, como se o livro fosse outro bem material qualquer, tal como uma mesa ou uma câmera fotográfica. Poderá destruí-lo, abandoná-lo, emprestá-lo, alugá-lo ou vendê-lo, no entanto, o uso da obra em si, do texto do livro, só poderá ser efetivado dentro das premissas expressas da lei. Não é facultado ao proprietário do livro copiar seu conteúdo na íntegra, qualquer que seja a finalidade. Na sociedade digital o ***corpus mechanicum*** deixa de existir, o que traz aos leigos sentimento dúbio: se uma pessoa pode emprestar ou vender um livro ou CD, por que não pode compartilhar o conteúdo do mesmo livro ou CD em formato digital? Se o usuário perder a versão digital de um livro, pode pedir outro? Neste sentido temos o pensamento de Patrícia Pinheiro⁸⁴: “Logo, o que está sendo comercializado de fato é um direito preso em um suporte, quando não há mais suporte surgem diversas situações de lacuna jurídica ou que o direito ainda não consegue endereçar uma resposta adequada”.

Por tratar-se de direito patrimonial, esta faceta do direito autoral, tem por característica a alienabilidade, ou seja, a capacidade do autor transferir a terceiros, de forma onerosa ou gratuita, a utilização de sua obra. Esta possibilidade de alienação cria um elemento a mais na relação entre

sociedade e autor, o **intermediário**, que exerce um importante papel na difusão da obra intelectual, mas que pode ser um fator de desequilíbrio quando se fala em acesso à cultura e ao conhecimento. Este intermediário é quem acaba detendo a titularidade dos direitos patrimoniais e se apropriando de percentual majoritário do resultado da exploração econômica da obra.

O art. 41 da LDA estabelece prazo para a exploração econômica de 70 anos após 1º de janeiro do ano subsequente ao falecimento do autor. Finalizado esse prazo a obra passa a pertencer ao domínio público, juntamente com as obras de autores falecidos que não tenham deixado sucessores e as de autores desconhecidos, ressalvada a proteção legal aos conhecimentos étnicos e tradicionais.

Os artigos 63 a 65 da LDA tratam da questão do esgotamento de edições:

Art. 63. Enquanto não se esgotarem as edições a que tiver direito o editor, não poderá o autor dispor de sua obra, cabendo ao editor o ônus da prova.

§ 1º Na vigência do contrato de edição, assiste ao editor o direito de exigir que se retire de circulação edição da mesma obra feita por outrem.

§ 2º Considera-se esgotada a edição quando restarem em estoque, em poder do editor, exemplares em número inferior a dez por cento do total da edição.

Art. 64. Somente decorrido um ano de lançamento da edição, o editor poderá vender, como saldo, os exemplares restantes, desde que o autor seja notificado de que, no prazo de trinta dias, terá prioridade na aquisição dos referidos exemplares pelo preço de saldo.

Art. 65. Esgotada a edição, e o editor, com direito a outra, não a publicar, poderá o autor notificá-lo a que o faça em certo prazo, sob pena de perder aquele direito, além de responder por danos.

Entretanto, na tecnologia digital, não existem os conceitos de “tiragem”, “total da edição”, “exemplares” presentes na letra da lei, o que pode causar desentendimentos. Se não existe mais esgotamento de edições e o direito de autor deve ser interpretado restritivamente, conforme o art. 4º da LDA, como podemos interpretar os direitos elencados acima? Deixará o autor de ter o direito de dispor de sua obra caso entenda que seu editor não está desempenhando seu papel satisfatoriamente? Como tal desempenho deverá ser avaliado? Essas questões ainda estão abertas e provavelmente logo serão postas à prova nos tribunais pátrios.

4.4 Domínio Público

Não se deve confundir domínio público com propriedade pública, aquela pertencente ao estado, conforme nos alerta Hammes⁸⁵:

Domínio público significa que já não há um titular exclusivo da obra. Todos e cada um podem utilizá-la sem depender de autorização de um titular e sem ter que pagar algo pela utilização. Domínio público não deve ser confundido com propriedade pública pertencente ao estado.

No escopo do Direito Autoral, Domínio Público é o conjunto de obras intelectuais de livre uso comercial, porque não estão submetidas a direitos patrimoniais exclusivos de alguma pessoa física ou jurídica. Estar uma obra em domínio público não significa que a sociedade terá poder absoluto sobre a mesma. Tais obras são objeto de direitos morais para sempre, e modificações ou usos que afetem a moral do autor poderão ser questionados por sucessores ou pelo ministério público.

Os art. 41 e 45 da LDA cuidam do domínio público ao definir que direitos autorais duram por setenta anos contados de 1º de janeiro do ano subsequente ao falecimento do autor:

Art. 41. Os direitos patrimoniais do autor perduram por setenta anos contados de 1º de janeiro do ano subsequente ao de seu falecimento, obedecida a ordem sucessória da lei civil.

.....

Art. 45. Além das obras em relação às quais decorreu o prazo de proteção aos direitos patrimoniais, pertencem ao domínio público:

I - as de autores falecidos que não tenham deixado sucessores;

II - as de autor desconhecido, ressalvada a proteção legal aos conhecimentos étnicos e tradicionais.

Desta forma, o que faz uma obra entrar em domínio público é uma situação circunstancial, em que o fator tempo é determinante, ou então quando desconhecido o autor ou seus sucessores.

O Domínio Público não implica dizer que algo é obra de ninguém, pois os direitos morais do autor devem ser eternamente preservados, cabendo ao Estado sua proteção, de acordo com o art. 24, § 2º, da LDA: *“Compete ao Estado a defesa da integridade e autoria da obra caída em domínio público”*.

O Domínio Público deve ser entendido como a base da auto-compreensão de uma sociedade, expressa no conhecimento e cultura compartilhados coletivamente. É a matéria-prima da qual são derivados os novos conhecimentos e criadas novas obras culturais. O domínio público atua como um mecanismo de proteção para garantir que essa matéria-prima esteja disponível ao custo de sua reprodução e que todos os membros da sociedade possam construir com base neste conteúdo. Na era digital, o custo de reprodução tende a zero, o que amplia grandemente o valor social do domínio público.

James Boyle, professor de direito da Duke University e fundador do Centro para o Estudo do Domínio Público diz⁸⁶:

Nossos mercados, nossa democracia, nossa ciência, nossas tradições de liberdade de expressão e toda nossa arte dependem mais fortemente de um material disponível livremente em Domínio Público do que de obras protegidas por direitos patrimoniais. **O Domínio Público não é um resíduo deixado para trás quando todas as coisas boas já foram tomadas pelo direito de propriedade.** O Domínio Público compõe a estrutura que suporta a construção da nossa cultura. Ele é, na verdade, a maior parte da nossa cultura. (Grifo nosso)

A Rede Temática de Estudos da União Europeia sobre Domínio Público, COMMUNIA, publicou o Manifesto do Domínio Público. O Centro de Tecnologia e Sociedade da Escola de Direito da Fundação Getúlio Vargas no Rio de Janeiro (CTS/FGV)⁸⁷, membro da rede, endossa o manifesto e preparou versão em português que pode ser acessada em <http://www.publicdomainmanifesto.org/portuguese>. Basicamente o documento defende os seguintes princípios:⁸⁸

- O domínio público é a regra; a proteção dos direitos autorais é a exceção.
- A proteção do direito autoral deve durar apenas o tempo necessário para alcançar um equilíbrio razoável entre (1) a proteção para

recompensar o autor por seu trabalho intelectual, e (2) a salvaguarda do interesse público na divulgação da cultura e conhecimento.

- O que está em domínio público deve permanecer no domínio público.
- Quem utiliza legitimamente uma cópia digital de uma obra em domínio público deve ser livre para (re)utilizar, copiar e modificar esse trabalho
- Contratos ou medidas técnicas de proteção para restringir o acesso e reutilização de obras em domínio público não devem ser aplicados.
- A renúncia voluntária dos direitos autorais e o compartilhamento de obras protegidas são exercícios legítimos da exclusividade típica dos direitos autorais.
- As exceções e limitações aos direitos autorais, e os regimes de “*fair use*” e “*fair dealing*” devem ser ativamente apoiados para garantir a efetividade do equilíbrio fundamental entre os direitos autorais e o interesse público.

Apesar da grande importância social e econômica do Domínio Público observa-se que a própria LDA usa o termo “cair” em domínio público. Seguindo o jargão da indústria cultural, uma obra, não “atinge o”, “se eleva ao” ou “entra no” domínio público. Ela cai. O termo por si só demonstra a visão exclusivamente financeira da indústria cultural. Quando uma obra deixa de poder ser economicamente explorada, ela “cai”, deixa de ter valor.

4.5 Função dos Direitos Autorais

Foi visto anteriormente, na seção 2 – Aspectos Históricos do Direito Autoral, que por muito tempo não havia direitos patrimoniais garantidos aos autores, que gozavam apenas do direito moral de autoria da obra.

Dessa forma, a única opção de remuneração aos criadores, naquela época, era cair na graça de um mecenas. Assim, o autor via-se fadado a condicionar-se aos caprichos dos seus financiadores: magnatas ou governos. A instituição dos Direitos Autorais deveria ter como função primordial garantir remuneração aos autores por sua produção intelectual e assim garantir independência aos mesmos e evolução técnica e cultural para a sociedade.

Não há discussão que alguma proteção beneficia toda a sociedade, pois, ao permitir aos autores viverem das receitas obtidas da exploração de suas obras. Esse sistema lhes permite continuar a criar⁸⁹.

Como o direito autoral, em seu aspecto patrimonial, constitui uma espécie de propriedade, muito se fala da sua “função social”, tendo em vista o disposto nos artigos 5º, inciso XXIII e 170, inciso III da Constituição Federal:

Art. 5º - Todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza, garantindo-se aos brasileiros e aos estrangeiros residentes no País a inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade, nos termos seguintes:

.....
XXIII - a propriedade atenderá a sua função social;

.....
Art. 170. A ordem econômica, fundada na valorização do trabalho humano e na livre iniciativa, tem por fim assegurar a todos existência digna, conforme os ditames da justiça social, observados os seguintes princípios:

.....
III - função social da propriedade;

Inúmeros autores relacionados à indústria dos direitos autorais entendem que a divulgação da obra por si só é suficiente para garantir que a produção intelectual atenda a sua função social. Neste sentido temos o posicionamento de Manuella Santos:

A nosso ver a função social do direito autoral é a difusão cultural em prol da coletividade e do meio ambiente social, elemento essencial no processo evolutivo das civilizações. **Em outras palavras, quando o autor divulga o seu conhecimento, disponibilizando-o à sociedade, ele está cumprindo a função social do direito de autor.**

Cremos que quanto mais protegida for a obra do intelecto, mais incentivado será o seu criador, mais conhecimento produzirá e mais desenvolvida será a sociedade. (grifo nosso)

José Carlos Costa Netto⁹⁰, presidente da Associação Brasileira de Direito Autoral – ABDA, de forma mais genérica afirma:

Apesar de haver diferenças em relação ao sistema de proteção, o princípio fundamental se dirige a reconhecer ao autor a absoluta e exclusiva titularidade sobre a obra intelectual que produzir (art. 5º, XXVII da Constituição Federal). Da eficiência da proteção a essa garantia individual, alçada à categoria de direito da personalidade, **resultará o bem público maior, na sua relevante função social, que é o desenvolvimento intelectual dos povos.** (grifo nosso)

O direito autoral tem assim duas funções:

- Uma voltada ao autor ao garantir independência e incentivo à criação;
- Outra voltada à sociedade ao estimular o crescimento cultural e técnico do país.

Em tese, tais interesses são convergentes e complementares. Porém na realidade observa-se que conjugar tais aspectos nem sempre é simples e, muitas vezes, verifica-se que interesses empresariais de intermediários acabam se apropriando dos direitos que teoricamente serviriam para incentivar os autores.

Neste sentido, podem ser observados exageros na proteção do autor em detrimento do interesse público na Lei de Direitos Autorais. Exemplos são: a proibição da cópia integral de uma obra esgotada, ainda que para uso privado sem finalidade lucrativa e a falta de definição do que seriam “pequenos trechos” dos quais o usuário tem direito à cópia. É importante lembrar que nem sempre o aumento da proteção autoral à obra intelectual e

da restrição ao seu uso livre representam um benefício ao indivíduo criador da obra. Muitas vezes, a defesa de uma maior proteção e restrição ao uso livre de obras intelectuais é uma bandeira da própria indústria cultural em defesa de seus interesses.

A proteção por 70 anos após a morte do autor claramente visa defender interesses da indústria, em detrimento da sociedade. 70 anos representa duas ou até três gerações de herdeiros. Modificar tal regra para, por exemplo, 10 anos de proteção após a morte, traria algum impacto ao incentivo autoral? Será que algum autor deixaria de produzir uma obra porque seus bisnetos não mais poderão explorar economicamente sua produção? Por outro lado não há dúvida de que 60 anos a menos de proteção traria imenso benefício à sociedade, que poderia ter acesso a conteúdo intelectual com menor custo e limitação.

Mesma opinião tem Marco Alves⁹¹:

O prazo de proteção das obras pelo direito autoral vem crescendo aceleradamente nos últimos anos, fazendo com que a entrada delas no domínio público seja sempre adiada em favor dos herdeiros e, **principalmente, dos grupos empresariais que se valem desse monopólio para continuarem explorando economicamente a obra no mercado.** (grifo nosso)

Também nesta linha de raciocínios temos Rodrigo Pinto⁹²:

A ampliação sistemática do prazo de proteção do direito autoral, aliada à cifra bilionária que envolve o comércio de bens culturais, **parece proporcionar um desvirtuamento da razão de ser do prazo de proteção do direito autoral.** Se antes o foco era a pessoa do autor e a garantia de subsistência de seus herdeiros, **agora o foco passa a ser, cada vez mais, o prazo que o intermediário poderá explorar a obra intelectual.** Ortelado (2002) nos informa que as empresas Walt Disney e Time Warner, por exemplo, conseguiram ampliar o prazo de proteção dos direitos autorais de algumas de suas obras, entre elas, o Mickey Mouse que cairia em domínio público em 2003, o Pluto que cairia em domínio público em 2005, e o Perna Longa que só cairia em domínio público no ano de 2015. (grifo nosso)

No Brasil, a indústria do conteúdo vem sistematicamente ampliando suas prerrogativas em detrimento da sociedade. Como exemplo tem-se a exceção de cópia para uso pessoal, que surgiu com o Código Civil de 1916.

O CC/16 autorizava cópias feitas à mão de obras quaisquer, desde que não destinadas à venda⁹³. Tirando o fato de exigir cópias manuscritas, a lei autorizava a reprodução integral da obra. A Lei de 1973 manteve a exceção ao permitir a cópia integral sem intuito de lucro, por qualquer

meio, entretanto, reduziu o número de cópias autorizadas a apenas uma. Já a Lei de 1998, modificou a redação do dispositivo para autorizar apenas “a reprodução, em só exemplar, de pequenos trechos, para uso privado do copista, desde que feita por este, sem intuito de lucro” (art. 46, II). Tal redação dá ensejo a inúmeros problemas de interpretação. O termo “copista” pode dar a entender que tal cópia deva ser manuscrita. O significado de pequenos trechos pode variar muito dependendo se do ponto de vista do detentor dos direitos ou do ponto de vista do usuário. De toda forma é patente a redução de direitos da sociedade pela LDA/98, com impactos negativos, principalmente, à educação e à cultura.

Harmonizar os interesses da sociedade, dos autores e da indústria cultural é tarefa árdua, mas fundamental para que a real função social do direito autoral seja atendida.

5. SOCIEDADE DIGITAL

“Não se pode parar o curso do tempo, nem lhe transpor as leis, e, no entanto, há quem o desperdice, e há quem o aproveite admiravelmente...”

Aluísio Azevedo⁹⁴

Conta a mitologia grega que Prometeu, incumbido de proteger a humanidade, decidiu fazê-la superior aos animais e para isso roubou o fogo dos deuses e o deu aos homens. Isto assegurou a superioridade dos homens sobre os outros animais. A lenda de Prometeu mostra a nossa estreita relação com a tecnologia.

Tecnologias são artefatos criados para facilitar a existência humana, sendo fruto da apropriação e do uso que damos às coisas que permeiam nossa vida material. Tecnologias são, também, fruto de um processo social. A tecnologia é a sociedade e a sociedade não pode ser entendida ou representada sem suas ferramentas tecnológicas, portanto, existe um complexo padrão interativo entre ambas segundo defende Manuel Castells⁹⁵.

Tecnologia tanto é um meio para se atingir um fim, quanto é uma forma de mudar o ambiente social, ou seja, de mudar a compreensão das pessoas sobre seu próprio ambiente. As tecnologias da informação e comunicação, características da sociedade digital, têm provocado grande impacto cultural e na dinâmica usada para apropriação de informações, conhecimentos, conceitos, experiências e *know-how*.

Seth Godin, em seu livro *We Are All Weird*, diz que o plano de longo prazo para conseguir o domínio sobre os outros é treiná-los para que aceitem alguém dando ordens a eles. Sempre foi possível apelar para a violência, mas ter um capataz para cada indivíduo não é eficiente, então, ao longo dos anos, dominadores criaram normas culturais que dizem que classes inferiores (definidas pelos dominadores) devem obedecer a seus superiores. Por milênios, líderes têm mantido seu poder contando histórias e vendendo a ideia de obediência. Líderes políticos e religiosos que inventam e reforçam tais histórias pressionam a população a aceitar o “normal”⁹⁶. Se uma sociedade eficiente é definida por pessoas aceitando autoridade, então todos nesta sociedade são incentivados e pressionados pela liderança de poucos. Dessa forma, imperadores, reis e ditadores empurravam esta ideia de normal, de pertencer a um grupo, de fazer o que era mandado. Empresários perceberam que era muito mais interessante comercialmente vender para grupos homogêneos e embarcaram no modelo.

Posteriormente, quando democracias criaram posições de poder para os eleitos, estes novos líderes passaram a fazer a mesma coisa, ou seja, campanha para atingir o centro do grupo e assim passaram a ter incentivo para empurrar a sociedade para o meio, para o normal.

Agora, porém, percebe-se ver que a Sociedade Digital, através da Internet permite um novo tipo de poder, onde as massas têm pouco significado. Agora existe incentivo para fragmentar ao invés de aglutinar. Dada a opção, dada uma chance, cada vez mais pessoas decidirão deixar o considerado “normal” e passarão a serem “esquisitas”. Obviamente, tradicionalistas irão reagir, tentarão empurrar a sociedade de volta para os dias de obediência, tentarão aprovar leis criminalizando comportamentos considerados esquisitos. Entretanto os reacionários terão que lutar morro acima para manter o *status quo* quando ideias são facilmente divulgadas.

Analisando fatos históricos e fenômenos sociais passados, observamos que a história se repete. Nesse sentido, assim como Gutenberg subverteu a sociedade de sua época com a perda de controle sobre a informação, a Internet e as redes sociais nela criadas parecem novamente ter inserido na sociedade elemento libertador e ao mesmo tempo desestabilizador, como podemos perceber na chamada “Primavera Árabe”,

nos tumultos ocorridos em agosto de 2011 no Reino Unido, no movimento anticapitalista dos “Indignados” e o “ocupe Wall Street”.

Nestes casos, jovens se organizaram pela Internet para protestar e reivindicar direitos, sob a reação atônita e descoordenada dos governantes. O vasto acesso à informação tem tornado cada vez mais difícil a permanência de regimes totalitários, tendo em vista que a Internet retira dos regimes não democráticos a capacidade de controlar a informação.

Sérgio de Souza afirma que “A história da sociedade moderna pode ser classificada em três momentos: a) a sociedade industrial a partir de 1800 a 1950; b) a sociedade pós-industrial, a partir de 1950 a 2000 e, agora, c) a ‘sociedade da informação’ numa era pós-modernidade”⁹⁷.

Segundo Manuel Castells, um novo mundo está tomando forma, tendo se originado mais ou menos no fim dos anos 60 e meados da década de 70 na coincidência histórica de três processos independentes: revolução da tecnologia da informação; crise econômica do capitalismo e do estatismo; e apogeu de movimentos sociais e culturais, tais como libertarismo, direitos humanos, feminismo e ambientalismo. A interação entre esses processos e as reações por eles desencadeadas fez surgir uma nova estrutura social dominante, a sociedade em rede; uma nova economia, a economia informacional/global; e uma nova cultura, a cultura da virtualidade real.

Todas as esferas da vida humana foram transformadas do desenvolvimento da tecnologia de informação e de telecomunicações, o que divide a humanidade em antes e depois do advento da Internet. Hoje a informação é poder, como foi um dia a posse de terras. Nesse paradigma tecnológico, baseado no uso de um sistema de redes interligadas, encontram-se os princípios que organizam e fornecem uma nova roupagem ao modelo de desenvolvimento e de produção capitalista.

Don Tapscot⁹⁸ a define assim: “*A Sociedade Digital é fruto dos 3Cs – Computação, Comunicação e Conteúdo*”. Dessa forma, a Sociedade Digital já não é uma sociedade de bens e sim uma sociedade de serviços em que a posse da informação prevalece sobre a posse de bens físicos. Para Patrícia Peck Pinheiro⁹⁹, essa característica faz com que a proteção do direito à informação seja um dos princípios basilares do novo direito que

está sendo construído: o Direito Digital. A mesma autora afirma que “*a globalização da economia e da sociedade exige a globalização do pensamento jurídico, de modo a encontrar mecanismos de aplicação de normas que possam extrapolar os princípios da territorialidade*”.

5.1 Aspectos Técnicos da Internet

O objetivo desta seção é abarcar questões técnicas e históricas sem maior aprofundamento, porém de forma suficientemente abrangente para que o interessado em Direitos Autorais consiga compreender de forma clara o funcionamento da Internet e então conseguir delinear análise jurídica de forma fundamentada.

5.1.1 Conceito

Pergunte para qualquer criança alfabetizada o que é a Internet e teremos uma resposta senão correta ao menos razoável. A dificuldade está em encontrar uma definição abrangente e simples o suficiente.

Pedro Mizukami¹⁰⁰ define Internet como “*um conjunto de redes de computadores que opera de modo a oferecer ao usuário a ilusão de uma rede una, monolítica (daí o nome Internet)*”. O autor continua exemplificando: “*Quando um usuário conecta-se à Internet por meio de um provedor de acesso, na verdade está se conectando a uma rede, que a seu turno encontra-se conectada a outras redes, que operam conjuntamente, conectadas entre si*”.

Patricia Peck Pinheiro conceitua a Internet da seguinte forma:

Tecnicamente, a Internet consiste na interligação de milhares de dispositivos do mundo inteiro, interconectados mediante protocolos (IP, abreviação de Internet Protocol). Essa interligação é possível porque utiliza um mesmo padrão de transmissão de dados. A ligação é feita por meio de linhas telefônicas, fibra óptica, satélite, ondas de rádio ou infravermelho. A conexão do computador com a rede pode ser direta ou através de outro computador, conhecida como servidor. Este servidor pode ser próprio ou, no caso dos provedores de acesso, de terceiros. O usuário navega na Internet por meio de um browser, programa usado para visualizar páginas

disponíveis na rede, que interpreta as informações do website indicado, exibindo na tela do usuário textos, sons e imagens. São browsers o Internet Explorer, da Microsoft, o Netscape Navigator, da Netscape, o Mozilla, da Mozilla Organization, entre outros. Os servidores e provedores de acesso utilizam a estrutura do serviço de telecomunicação existente (no caso brasileiro, o da Embratel), para viabilizar o acesso, armazenamento, movimentação e recuperação de informação do usuário à rede¹⁰¹.

Eric Schmidt, citado por Gustavo Testa Corrêa, apresenta definição bastante peculiar. Para ele **a Internet é a primeira coisa que a humanidade criou e não entende**, tornando-se a maior experiência anárquica jamais vista¹⁰².

Estudar a história da Internet é tentar descobrir como e por que redes isoladas de computadores puderam chegar ao estado atual de ilusão de unidade.

5.1.2 Origem

Para o colunista em tecnologia Ethevaldo Siqueira, a origem da Internet remonta à invenção do telégrafo em 1844 pelo engenheiro americano Samuel Morse. Sua invenção interligou duas máquinas que transmitiam mensagens de textos codificados com o alfabeto Morse, a primeira linguagem binária (formada por apenas dois elementos: pontos e traços). O próximo passo teria sido a invenção do telefone por Alexander Gram Bell em 1876¹⁰³.

De toda forma, é consenso entre os especialistas que o início da Internet foi um projeto de rede de computadores da agência de pesquisas do Departamento de Defesa dos EUA a ARPANET, concebida pela *Advanced Research Projects Agency* - ARPA. A preocupação principal por trás do projeto ARPANET era de cunho militar: tratava-se da preservação de grandes bancos de dados e do próprio conhecimento científico e tecnológico armazenado nas maiores universidades, laboratórios e centros de pesquisa dos Estados Unidos, ameaçados de destruição total em caso de conflito nuclear com a extinta União Soviética. Outro fator foi de caráter econômico: cada grupo de pesquisa financiado pela agência exigia cada vez mais computadores, mais caros e maiores, assim a agência passou a

estimular unidades de pesquisa a dividir máquinas distantes e conectadas entre si.

É importante lembrar que, na década de 60, os computadores eram grandes, extremamente caros, e completamente diferentes entre si, ao contrário dos computadores baratos, pequenos, padronizados que temos nos dias de hoje. Centros de estudos concentravam-se em torno de máquinas específicas, em locais isolados, com consequente duplicação de esforços de pesquisa e desperdício de recursos computacionais e financeiros.

Nesta época, as redes locais de computadores eram centralizadas em pontos de controle hierarquicamente superiores aos outros pontos da estrutura, cuja eliminação tornava a rede completamente inoperante. Foi desenvolvido então um modelo de rede distribuída, muito mais robusta devido à redundância de cada um de seus nós, no sentido que cada nó (computador) possuía inúmeras conexões diretas com outros nós. Dessa forma, a informação, dividida em pacotes, teria inúmeros caminhos para chegar ao seu destino, mesmo se grande quantidade de nós fosse destruída. Pacotes contendo informação poderiam percorrer rotas diferentes até chegar ao seu destino. Esse modelo distribuído, no qual hoje funciona a Internet, é o que traz dificuldade de regulação da rede.



Ilustração 2:: Topologia de rede Centralizada, Descentralizada e Distribuída¹⁰⁴.

A ARPANET entrou em funcionamento no dia 1º de setembro de 1969 unindo quatro nós, cada um representando a rede computacional de um dos seguintes centros de pesquisa: Universidade da Califórnia, em *Los Angeles*, Universidade da Califórnia, em *Santa Bárbara*, Universidade de *Utah* e *Stanford Research Institute*. Já em 1972, eram 29; entre 1973 e 1975, a velocidade de crescimento da rede era de um nó ao mês. Outras redes, também baseadas no modelo da comutação de pacotes, foram se desenvolvendo paralelamente, surgindo a ideia de se estabelecer meios para que essas redes se comunicassem entre si, seguindo-se fielmente o espírito original da ARPANET, de compartilhamento de recursos computacionais.

Manuel Castells¹⁰⁵ diz que os cientistas começaram a usá-la para suas próprias comunicações. A certa altura tornou-se difícil separar a

pesquisa voltada para fins militares das comunicações científicas e das conversas pessoais.

Em 1973 o padrão Ethernet de arquitetura de rede foi desenvolvido por Bob Metcalfe, iniciando a revolução das redes locais empresariais.

Com o aumento no número de nós, e o consequente aumento de complexidade foram sendo criados protocolos de comunicação para atender as necessidades surgidas, sendo os principais:

- **TCP/IP** (*Transmission Control Protocol / Internet Protocol*): utilizado para comunicação básica entre os nós da rede;
- **SMTP** (*Simple Mail Transfer Protocol*): para e-mails;
- **DNS** (*Domain Name System*): sistema de nomes de domínio;

Graças aos protocolos acima, outras redes como a CSNET, USENET, UUNET, BITNET e NSFNET viriam a se juntar à ARPANET, dando origem aos primórdios de uma Internet, cujo acesso ainda, predominantemente, limitava-se aos membros da comunidade acadêmica.

No início dos anos 90, o inglês Tim Berners-Lee, que trabalhava no Centro Europeu de Pesquisas Nucleares (CERN), em Genebra, criou um sistema distribuído de comunicação visual que se tornaria um dos principais propulsores da comercialização e popularização da rede: a World Wide Web (WWW). O objetivo foi tornar toda a informação guardada em computadores ao redor do mundo facilmente inter-relacionada e acessada com simplicidade, Berners-Lee elaborou uma linguagem de hipertexto (HTML, *hypertext markup language*), um protocolo de comunicação (HTTP, *hypertext transfer protocol*) e softwares para navegação de páginas Web. O sistema foi sendo gradativamente adotado pela comunidade da Internet e finalmente tornou-se padrão absoluto.

Um caso interessante é o fato de que anteriormente à WWW já existia um protocolo similar, o *Gopher*, porém, tal rival contrariou os princípios da Internet de então, ao não adotar um posicionamento que privilegiasse a abertura: a mantenedora do *Gopher*, a *University of Minnesota*, decidiu tornar os padrões do sistema fechados e proprietários, e cobrar uma quantia em dinheiro por seu licenciamento. A comunidade

acadêmica, conforme relata Berners-Lee, tomou a decisão como um ato de traição, e o *Gopher* foi sendo abandonado, até cair em desuso.

Em 1990, a ARPANET encerrou suas atividades, sendo substituída pela NSFNET como espinha dorsal da Internet. Contudo, as pressões comerciais e o crescimento das redes cooperativas levaram ao encerramento dessa espinha dorsal comandada por um ente estatal em 1995, anunciando a privatização da Internet quando inúmeras redes se uniram para formar acordos colaborativos entre redes privadas. Uma vez privatizada, a Internet não contava com nenhuma autoridade supervisora.

Até o começo dos anos 1990 o mundo não dispunha de plena conectividade e interoperabilidade, pois, embora computadores de diversas arquiteturas e fabricantes pudessem se comunicar, não lhes era possível conectar softwares diferentes. Para resolver esta limitação foi desenvolvido pela SUN Microsystems a linguagem Java, servindo como tradutor e conector, permitindo o desenvolvimento de aplicações independentes de plataformas.

Neste período a Internet torna-se o maior reservatório de informações jamais criado pelo homem. Com objetivo de facilitar a procura de informações, em 1998 dois estudantes da Universidade de Stanford, Larry Page e Sergey Brin, criaram o Google, hoje o principal serviço de busca da Internet com a missão de organizar a informação do mundo virtual e torná-la universalmente acessível e útil. Em 1999, surge o Napster, empresa que oferece o serviço de troca de arquivos pela Internet e marca o início de um período conturbado para a indústria fonográfica mundial, que se estende até hoje.

Em 2001 a Apple lança o iPod, um tocador de música digital revolucionário, extremamente leve, portátil e intuitivo. No mesmo ano surge a Wikipédia, enciclopédia gratuita da Internet, totalmente escrita por voluntários, usada como referência diversas vezes no desenvolvimento desta obra.

A Wikipédia é uma enciclopédia cujo conteúdo é livre e construído de forma colaborativa, regido pelos termos da licença conhecida como Creative Commons Attribution-ShareAlike¹⁰⁶. Isto significa que tal conteúdo, em sua plenitude, pode ser livremente copiado, alterado e

redistribuído por terceiros, desde que sejam dados os devidos créditos, segundo as determinações da licença. O objetivo da Wikipédia é criar uma enciclopédia livre no sentido de que seu conteúdo possa ser utilizado, copiado, modificado e distribuído por qualquer um, para qualquer fim, mesmo comercial. Atualmente encontra-se entre os dez sites mais visitados da rede mundial e conta com aproximadamente dez milhões de verbetes em quase trezentos idiomas.

Nos anos seguintes a 2001 são lançados vários celulares com acesso à Internet, além da capacidade de recebimento e envio de e-mail.

5.1.2.1 A Internet no Brasil

A Internet começou a operar no Brasil em setembro de 1988 quando o Laboratório Nacional de Computação Científica (LNCC) do CNPq consegue acesso à Bitnet, por meio de uma conexão de 9.600 bps (bits por segundo) estabelecida com a Universidade de Maryland. Alguns meses depois a Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (Fapesp) liga-se à Bitnet e à Hepnet (*High Energy Physics Network*), por meio de uma conexão de 4.800bps com o Fermi National Accelerator Laboratory (Fermilab), em Chicago, Estados Unidos¹⁰⁷.

Em 1989, A comunidade acadêmica, com o apoio do CNPq (Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico), cria a Rede Nacional de Pesquisa (RNP). A RNP foi o resultado de uma iniciativa que envolvia, além do CNPq, o Ministério da Ciência e Tecnologia, a FINEP (Financiadora de Estudos e Projetos), a FAPESP (Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo), a FAPERJ (Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro) e a FAPERGS (Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio Grande do Sul). O objetivo da RNP era desenvolver infraestrutura de rede no âmbito interestadual e internacional.

Em dezembro de 1994 a Embratel lança, em caráter experimental, o Serviço Internet Comercial, disponibilizando acesso para cerca de 5.000

usuários de forma a testar o serviço. (Ilustração 3 abaixo)

Somente em 1995 a Internet comercial realmente começa a funcionar no Brasil quando a Embratel passa a funcionar de modo definitivo. Em março deste ano A Internet é tema de reportagem de capa da revista Veja (“Internet: a rede planetária em que você ainda vai se plugar”).

No final de 1999, pesquisa do Datafolha revela que cerca de oito milhões de brasileiros já tinham tido a oportunidade de navegar na Internet. O instituto fez a pergunta “Independente de ter computador na sua casa, você usa a Internet, mesmo que em outro lugar?” e chegou à conclusão de que 8% dos brasileiros com mais de 16 anos navegavam na Internet, um total de 7,9 milhões de internautas.



Ilustração 3: Comunicado Embratel de 1994 e Capa da Veja de março de 1995

No fim de 2006 a Net e a Embratel lançam no Brasil o serviço que oferece televisão, telefone e acesso à Internet por um único preço. No ano seguinte, em 2007 o número de celulares no Brasil ultrapassa os cem milhões de unidades.

5.2 Valores da Comunidade Digital

Desde seus primórdios, a Internet foi um empreendimento acadêmico, conduzido por cientistas, para cientistas, a serviço da ciência. A “comunidade da Internet”, como se autodenominava o coletivo dos participantes do projeto ARPANET, nada mais era do que uma instância específica da comunidade acadêmica, da comunidade científica, regida por uma ética acadêmica que valoriza o compartilhamento do conhecimento e a colaboração. Nas palavras de Pedro Mizukami:

... há um *ethos* que é peculiar à comunidade científica, um ideal de como os cientistas devem se comportar. Não é acidente que os processos de padronização da Internet tenham sido marcado por um espírito de abertura e de cooperação, em certa medida avesso à ideia de propriedade intelectual¹⁰⁸. (grifo nosso)

Merton resume a ética da comunidade científica a quatro princípios: o universalismo; o comunismo, no sentido que os produtos da pesquisa científica são de propriedade de todos; o desinteresse e o ceticismo organizado.

O segundo item, princípio do comunismo, merece atenção exclusiva. Conforme ele, os produtos da pesquisa científica devem ser comunitários. Segundo a ética científica, cientistas não têm um direito de propriedade sobre a ciência, e disputas sobre a prioridade das descobertas acabam ganhando destaque na atribuição de mérito e reputação a pesquisadores. Em termos jurídicos, trata-se de um conceito compatível com a do direito moral de autor, em oposição aos direitos patrimoniais.

Em maior ou em menor grau, a Internet foi consolidada com essa herança cultural. Por conta disso, hoje, milhares de pessoas enviam diariamente mensagens eletrônicas com conteúdo protegido por direito autoral, como textos e fotos de terceiros, “baixam” músicas, livros, filmes.

É inegável que a complexidade da vida contemporânea junto com o recente desenvolvimento da Internet tornou a análise e a defesa dos direitos

autorais muito mais difíceis. Basta pensar que até poucas dezenas de anos atrás a cópia não autorizada de obras era feita com qualidade inferior ao original. Hoje qualquer pessoa que tenha acesso à Internet pode copiar e modificar obras sem qualquer perda de qualidade.

5.3 Compartilhamento de Arquivos

O sentimento de solidariedade é natural ao ser humano. Significa a união de simpatias, interesses ou propósitos entre os membros de um grupo de forma a torná-lo mais firme em face de oposição vinda de fora. O compartilhamento via empréstimo de objetos físicos, incluindo livros, CDs e DVDs, é algo corriqueiro e esperado entre amigos, mesmo com a infeliz possibilidade de não se receber o item de volta. A Internet veio aumentar exponencialmente as possibilidades de compartilhamento e ainda acabar com o risco de se perder o precioso bem cultural.

Ademais, para incentivar ainda mais a prática, no mundo digital temos o fato de que a cópia digital é tão perfeita quanto o original, e, com o auxílio de um computador e de alguma imaginação, até melhor¹⁰⁹. Quando um artigo é originalmente digital, não existe “cópia”, mas sim “clonagem”, isto é, uma cópia exata daquele “original” digital, conforme nos ensina Lacorte:

A sequência de zeros e uns que forma uma obra digital pode ser facilmente reproduzida. Mais ainda, a um baixo custo, haja vista que em geral basta um computador – e os programas adequados – para gerar “clones” de um documento digital. “Clones” é a palavra certa: a reprodução digital da chamada obra original (se esta também for digital) é uma cópia exata, não ocorrendo, como em processos de reprodução mais antigos, degradação da qualidade. Temos então cópias fáceis de serem obtidas, geralmente a um baixo custo, e de qualidade igual à do original¹¹⁰.

Inicialmente a troca de conteúdo digital se dava entre conhecidos, que permutavam entre si arquivos usando e-mail, repositórios de arquivos ou mídias físicas. Esse modelo de compartilhamento é muito anterior a Internet, sendo que desde o começo da década de 60, quando fitas cassete se popularizaram, a indústria fonográfica passou a defender que qualquer usuário doméstico que fizesse a cópia de um fonograma era um “pirata”.

Porém, a partir de 1999, um período de grandes transformações culturais teve início com um estudante norte-americano chamado Shawn

Fanning que criou o Napster, uma comunidade de trocas de arquivos musicais, que desencadearia um processo de mudanças radicais nos hábitos de consumo, produção e distribuição de bens culturais. A ideia de Fanning foi simples e brilhante: *“Que bacana que seria se todo mundo pudesse compartilhar suas coleções de músicas e baixar novos arquivos MP3 diretamente nos computadores dos outros usuários”*. O Napster permitia que os usuários fizessem o download de um determinado arquivo diretamente do computador de um outro usuário de maneira descentralizada.

O Napster começou a ganhar popularidade já no início de 2000 quando novas versões eram lançadas mensalmente e o número de usuários quadruplicava todas as semanas. Em seu auge, em Janeiro de 2001, o Napster teve um pico de 25 milhões de usuários conectados trocando diariamente um volume estimado de 80 milhões de canções.

No início de 2001 o Napster não resistiu a uma série de ações legais e o serviço foi fechado em março. A comunidade de usuários do sistema, que havia crescido em números assustadores entre 1999 e 2001, dispersou-se em novas redes de compartilhamento de arquivos. E uma prática que, no início, apenas se limitava à troca de conteúdo musical, expandiu-se de modo a incluir filmes, programas de TV, livros, revistas em quadrinhos, partidas esportivas, softwares – enfim, qualquer conteúdo em formato digital.

Segundo Mizukami, o termo comunidade é correto:

O Napster original, além de uma ferramenta para busca e compartilhamento de arquivos de música, vinha acompanhado de instrumental para comunicação direta entre usuários, tanto em base individual quanto em base coletiva. Havia salas de bate-papo divididas por gêneros musicais, e a possibilidade sempre presente de se comunicar diretamente com outros usuários e discutir a respeito de qualquer assunto – música, principalmente. Não se tratava, apenas, de um sistema que facilitava e intermediava a troca direta de arquivos MP3 armazenados nos computadores dos usuários. O Napster também servia como plataforma para que pessoas de todos os lugares do mundo se conhecessem, conversassem a respeito de música, compartilhassem cultura, e pudessem desfrutar de um acervo musical ao qual nunca teriam acesso no rádio e nas lojas de música. Surgiu, assim, dentro a comunidade, o espírito de que o compartilhamento gratuito de bens culturais em larga escala era algo benéfico, e que deveria ocorrer não obstante as legislações de direitos autorais. Esse espírito, nascido tanto do ato do compartilhamento^{[111](#)}.

A grande novidade é que se compartilhava com estranhos, e que o número de estranhos passou a ser contado aos milhões.

O compartilhamento de arquivos como acontece hoje é uma prática social de distribuição livre e gratuita de bens culturais viabilizada pela Internet. Sistemas de compartilhamento de arquivos funcionam por meio da conjugação de dois elementos:

Uma infraestrutura técnica, basicamente composta por computadores comunicando-se diretamente entre si sem a necessidade de um serviço centralizado;

Uma comunidade, composta por indivíduos atuando colaborativamente na disponibilização e consumo de bens culturais;

Em todo sistema de rede de informática existe uma camada física representada pelos componentes materiais, como computadores, periféricos, roteadores, isto é o hardware. Em um nível acima há uma camada lógica, na qual se encontram o sistema operacional, algoritmos, linguagens, programas de computador, protocolos, isto é o software. No topo das camadas anteriores, encontra-se a camada do conteúdo, que é formada por tudo o que é transmitido sobre as bases físicas e lógicas do sistema de comunicação: em termos gerais, informação, e no caso específico do nosso estudo, produção autoral.

Nas seções abaixo cada uma destas três camadas será analisada.

5.3.1 Infraestrutura Técnica do Compartilhamento de Arquivos

Além do uso de mídias físicas, arquivos de conteúdo intelectual, protegidos ou não por direitos autorais são compartilhados basicamente das seguintes formas:

- e-mail;

- Servidores FTP;
- Serviços de armazenamento Web;
- Redes *peer-to-peer*¹¹².

5.3.1.1 e-mail

Enviar um e-mail a um amigo contendo o texto de um livro ou um arquivo de música é pratica corriqueira e muito difundida. A principal limitação é o tamanho do arquivo. Assim é possível enviar um livro, foto ou faixa musical, mas impossível enviar um álbum musical ou filme. No segundo caso, quando arquivos não são suficientemente pequenos para serem enviados por e-mail, a ferramenta é muito utilizada para indicar a amigos onde e como encontrar o conteúdo desejado .

Um exemplo de uso cotidiano do e-mail na infração de direitos autorais aconteceu na Faculdade de Direito da UMC, que no segundo semestre de 2011 recomendou aos alunos a leitura do livro “A Morte de Ivan Ilich” de Léon Tolstoi. No dia seguinte à recomendação, um aluno da turma enviou a todos os colegas duas versões do texto. Tolstoi faleceu em 1910 e sua obra está em domínio público em todo o mundo, porém, as traduções enviadas, de autoria de Marques Rebelo e Luís Varela Pinto não o estão.

5.3.1.2 Servidores FTP

Servidores FTP constituem também infraestrutura técnica para o compartilhamento de arquivos.

Conforme visto na seção anterior, apesar de simples, o e-mail tem limitação de tamanho de arquivo. Para escapar desse tipo de limitação, existe o protocolo FTP na Internet que é específico para a troca de arquivos com maior rapidez e segurança. FTP é a sigla de *File Transfer Protocol*

(Protocolo de Transferência de Arquivos) e é uma forma bastante rápida e versátil de transferir arquivos.

Para que um usuário acesse o repositório de arquivos FTP é necessário que ele conheça o seu endereço URL¹¹³ e também saiba um nome de usuário cadastrado e sua respectiva senha. Servidores FTP costumam ser usados por comunidades extremamente fechadas de “compartilhadores”, cujos membros se conhecem mutuamente e confiam entre si. Arquivos de conteúdo são depositados no repositório e acessados mediante senha. São muito difíceis de serem encontrados mas, uma vez conhecidos, são altamente vulneráveis a ataques técnicos e jurídicos, por sua natureza centralizada.

5.3.1.3 Serviços de Armazenamento Web

Serviços Web de armazenamento de dados como o RapidShare, MegaUpload, MediaFire e Sendspace têm sido muito utilizados para o compartilhamento de arquivos. Esses serviços, sustentados por publicidade e pacotes de assinatura, oferecem espaço para armazenamento de arquivos enviados por seus usuários, que então compartilham o endereço de acesso, geralmente através de e-mail, *blogs* e fóruns na Internet, para que terceiros possam fazer o download direto do arquivo. Esses serviços limitam a quantidade (tamanho) e velocidade que seus usuários podem baixar gratuitamente por dia e vendem planos de assinatura para aqueles que desejarem acesso ilimitado e veloz.

Apesar de legítimos, esses serviços vêm sendo utilizados em larga escala para a prática de compartilhamento de conteúdo protegido por direitos autorais e por causa disso têm sido alvo de processos judiciais que tentam responsabilizá-los pela atitude de seus usuários. O maior destes serviços, o RapidShare, é baseado na Suíça e tem sido alvo de inúmeros processos nos EUA e na União Europeia. Apesar de a empresa ter sofrido algumas derrotas em decisões liminares, praticamente todas as ações judiciais contra a companhia estão sendo julgadas improcedentes com o argumento de que a empresa, quando solicitada, remove de seus servidores

material que infringe copyright e que não poderia ser responsável pelos atos de seus usuários. Além disso, em recente apelação, a corte de Düsseldorf afirmou que as sugestões dos litigantes não eram razoáveis ou viáveis e iriam impactar o uso legítimo do serviço¹¹⁴.

5.3.1.4 Redes *Peer-to-Peer* (p2p)

Redes *peer-to-peer* ou p2p correspondem a um modelo distribuído de arquitetura de redes. Fazendo-se uma simplificação, pode-se dizer que uma rede p2p é qualquer rede estruturada em torno da ideia de que todos os seus integrantes (peers, pares) são iguais. Essa era a situação usual dos computadores conectados à Internet, antes do advento da WWW. Após a ampla difusão do protocolo HTTP e da linguagem HTML, a WWW, estruturada em torno do modelo servidor/cliente, passou a ser um dos principais sistemas sobrepostos à Internet. A criação de Berners-Lee acabou forçando uma mudança drástica no modelo de arquitetura predominante na Internet: aos poucos foi se tornando mais saliente o modelo servidor/cliente, que pressupõe uma hierarquia entre os computadores integrantes da rede, em detrimento do modelo p2p. No modelo servidor/cliente, o computador servidor serve informação ao computador cliente, quando este a solicita. Sites de notícias e portais como o UOL ou G1 são exemplos clássicos de serviços baseados no modelo cliente/servidor. No servidor do UOL estão computadores parrudos que enviam páginas com notícias aos clientes espalhados pela Internet.

Exemplos de sistemas baseados em tecnologia p2p são o Skype, Windows Live Messenger e o próprio Napster, como citado anteriormente.

O Napster representou a primeira geração do redes p2p, porém não era um sistema puro, visto a necessidade de acesso a servidores no Napster para consulta e divulgação metadados¹¹⁵ do conteúdo.

Já antes do encerramento do Napster, uma segunda geração de redes p2p começou a se desenvolver, principalmente a partir dos protocolos Gnutella e Freenet. Tais serviços não necessitam de qualquer computador

em posição hierarquicamente superior aos demais e assim tornam-se muito mais robustos. O sistema persiste sem que exista qualquer ponto central onde se possa controlar a rede como um todo. Como a história do Napster exemplifica, sistemas com um grau alto de centralização são muito mais fáceis de serem atacados, tanto tecnicamente como judicialmente.

Na terceira geração, novamente há um retorno a uma arquitetura híbrida, centralizada em alguns aspectos e descentralizada em certa medida. A principal rede de terceira geração é o protocolo *BitTorrent*, que inaugura um sistema de compartilhamento de arquivos completamente inovador.

BitTorrent é um protocolo de compartilhamento de arquivos usado para distribuição de arquivos de grande tamanho (principalmente filmes/TV). A consultoria alemã ipoque¹¹⁶ estima que entre 29% e 55% de todo o tráfego de Internet na Europa Ocidental de 2009 foi gerado por usuários *BitTorrent*. Segundo o jornal Financial Post¹¹⁷ e a revista Fast Company¹¹⁸, mensalmente mais de 100.000.000 (100 milhões) de usuários usam o serviço, o que representa uma base maior que os que acessam o Facebook e YouTube combinados.

Na rede *BitTorrent* os arquivos são quebrados em blocos de geralmente 256Kb. Ao contrário de outras redes, os usuários partilham pedaços em ordem aleatória, que podem ser reconstituídos mais tarde para formar o arquivo final. O sistema de partilha otimiza o desempenho geral de rede, uma vez que não existem filas de espera e todos partilham pedaços entre si, não sobrecarregando um servidor central, como acontece com sites e portais de downloads, por exemplo. Assim, quanto mais utilizadores entram para descarregar um determinado arquivo, mais largura de banda se torna disponível ao grupo. O protocolo pode ser usado para reduzir o impacto na rede para distribuir grandes arquivos. Ao invés de baixar um arquivo de uma única fonte, o protocolo permite que usuários se unam a um “enxame” (*swarm*¹¹⁹) e então, simultaneamente, façam o upload e download dos blocos que compõem o arquivo.

Para compartilhar um arquivo usando o *BitTorrent*, o usuário cria um pequeno arquivo de referência com a extensão “*.torrent*” que contém dados sobre o conteúdo, a matrícula de cada bloco (*hash*¹²⁰) e o endereço do servidor de rastreamento (*tracker*¹²¹). Ele então distribui esse arquivo

por meios convencionais da Internet (web, e-mail, blogs) e na sequência disponibiliza o arquivo para compartilhamento em seu computador, que passa a atuar como “semeador”(seeder¹²²). Usuários que tenham o descritor *.torrent* podem então iniciar a cópia do arquivo, agindo como um “sugador” (leecher¹²³) e conectando-se a outros pares no enxame, baixando blocos e simultaneamente fazendo *upload* de blocos em seu poder a outros pares da rede.

Com o *BitTorrent* a tarefa de distribuir um arquivo é dividida entre os interessados no mesmo, sendo perfeitamente possível que o originador envie apenas uma cópia e que inúmeros pares obtenham o arquivo completo.

Quando um usuário obtém 100% do arquivo ele automaticamente passa a ser um semeador adicional. Quando um arquivo passa a ter número considerável de semeadores se diz que o mesmo é saudável e a chance de um usuário não conseguir 100% do arquivo é baixa. A medida que mais pares entram no enxame, a velocidade e probabilidade de sucesso da obtenção do arquivo completo aumenta.

Para valer-se do protocolo, um usuário necessita de um programa de computador chamado cliente *BitTorrent* que é usado para controlar o fluxo de dados e arquivos compartilhados. Entre os mais populares estão o *BitTorrent*, *µTorrent* e *BitComet*.

Para encontrar os arquivos de referência *.torrent* pode-se buscar em blogs, salas de bate-papo, sites de relacionamento ou em ferramentas buscaseiros arquivos, como o The Pirate Bay, BTJunkie, Demonoid, Isohunt ou Mininova.

Os *trackers* de arquivos *.torrent* costumam operar conjuntamente a uma interface Web que atua como buscador de conteúdo, exatamente como acontece nos serviços citados acima. Tais interfaces de busca proporcionam indexação e via de acesso a arquivos *.torrent*, bem como informações sobre os arquivos compartilhados, estatísticas sobre o envio e recebimento de dados de cada usuário, plataformas para discussão da qualidade dos arquivos e de seu conteúdo, sistemas para atribuição de notas aos arquivos, salas de bate-papo e fóruns. Misturam, desta maneira, ferramentas de software social e de organização de metadados.

Mizukami¹²⁴ exemplifica o uso do *BitTorrent* de forma clara e didática:

Como exemplificação, digamos que um usuário queira efetuar o download do filme *Syriana* (2005), de Stephen Gaghan. (...) Caso decida pelo sistema *BitTorrent*, precisa encontrar um arquivo, que não contém o filme em si, mas enseja conexão aos usuários que dele disponham. Estes arquivos possuem extensão *.torrent*, e são chamados, justamente, arquivos *torrent*. (...)

Uma vez encontrando o arquivo *.torrent*, que poderia muito bem ter um nome como *Syriana.DVDRip.XviD-DoNE.torrent*, o usuário o abre com um programa que consiga entender as informações nele contidas e administrar o download. Esses programas são chamados clientes *torrent* e são bastante numerosos, boa parte deles constituindo software livre. Abrindo o arquivo *.torrent* com um cliente *torrent*, tem-se início a sessão de download. O cliente *.torrent* comunica-se com um servidor denominado *tracker*, dedicado à administração dos pares que integram a denominada *swarm* (termo usualmente traduzido como multidão), ou seja, o conjunto de pares que têm interesse em compartilhar um determinado arquivo. Obtendo autorização do *tracker*, o usuário recebe informações sobre os outros pares da *swarm*, e é integrado à rede. Passa, assim, a receber e enviar simultaneamente o arquivo objeto de compartilhamento. Terminado o download, permanece na *swarm* o tempo que desejar, agora como uma *seed* (semente) do arquivo, ou seja, como uma fonte completa. Os arquivos *.torrent* são criados pelo usuário responsável pela *seed* original, via de regra por meio de um cliente *torrent*.

Os arquivos compartilhados, mesmo estando indexados em sites de busca, estão exclusivamente armazenados nos computadores dos usuários que integram a comunidade *BitTorrent*. O *tracker* The Pirate Bay, assim se exime de qualquer responsabilidade:

Apenas arquivos *torrent* são salvos no servidor. Isto significa que nenhum conteúdo com direitos autorais (copyright) ou ilegal é armazenado aqui. Assim, não é possível prender as pessoas do The Pirate Bay nem responsabilizar-nos pelo material veiculado pelo tracker. Qualquer queixa de organizações de lobbys e/ou copyrights serão ridicularizadas e publicadas no site¹²⁵.

A comunidade *BitTorrent* acaba reunindo-se em torno de *trackers* públicos ou privados, abertos ou fechados. *Trackers* públicos são sempre abertos, já *trackers* privados são abertos ou fechados. *Trackers* públicos são aqueles cujo acesso é permitido a qualquer pessoa, e cuja utilização independe de registro, exemplos clássicos são o Pirate Bay e BTJunkie. Não é preciso registro nestes serviços para o download de um arquivo *torrent*. Qualquer usuário pode acessar o serviço via www.btjunkie.org, escolher o conteúdo de interesse, baixar um arquivo *torrent*, e ganhar acesso aos arquivos disponibilizados.

Trackers privados¹²⁶, de outra forma, exigem registro de seus usuários, e obediência restrita a um grupo complexo de normas, com risco de punição chegando até a expulsão de acordo com a gravidade da falta. No mais, melhores comunidades, isto é, aquelas com acervo de qualidade, boas velocidades e usuários cooperativos, somente aceitam novos componentes a partir de convites de membros atuantes ou via inscrições abertas em períodos limitados de tempo. Exemplos são Demonoid, Karagarga, Torrent Leech.

O *tracker* BTJunkie alega ser a maior e mais avançada ferramenta de busca de *torrents*, usando tecnologia similar ao Google para varrer a Internet e inventariar *BitTorrents*. Em sua página principal informa ter catalogado mais de 2,5 milhões de *torrents* ativos com crescimento diário entre 5000 e 25000 novos arquivos.

A seguir exemplo de pesquisa do termo “Tropa de Elite” no BTJunkie.



Ilustração 4: Pesquisa do Termo “Tropa de Elite” no KTJunkie.

Na pesquisa acima, encontramos 178 arquivos em compartilhamento, sendo que os mais populares, destacados no detalhe abaixo, dizem conter o filme Tropa de Elite 2.



Ilustração 5: Detalhe da pesquisa.

O primeiro da lista, a versão em definição padrão do filme, contava com saldo de 383 avaliações positivas¹²⁷ da base de usuários e 41 comentários¹²⁸. Tal *torrent* na ocasião estava sendo disponibilizado por 2511 *seeders* e copiado por 87 usuários. (*leechers*). O segundo item, referente a versão em alta definição(720 linhas) do mesmo filme, estava disponibilizado por 659 usuários e sendo copiado por 153 usuários. Tendo em vista que o tempo de download completo varia de acordo com a velocidade de conexão de cada usuário podemos assumir que, para o primeiro item, de tamanho 699MBytes, pode-se ir de 20 minutos para um usuário de banda larga (10Mbps) até a dois dias para um usuário conectado

via linha discada(56Kbps). Com base nestes números pode-se assumir que centenas de pessoas estavam diariamente copiando aquele conteúdo na ocasião, visto que alguns fazem a cópia em poucos minutos e outros em até dois dias, mas a maioria o faz em poucas horas.

O exemplo dado foi de um filme brasileiro lançado em 2010. Se for pesquisado o nome de um lançamento recente de Hollywood veremos que esses números crescem exponencialmente:



Ilustração 6: Pesquisa do termo “Thor” no BTJunkie.

O filme **Thor**, do diretor Kenneth Branagh, que no dia era o mais popular do site, estava disponível em 2508 versões distintas, além disso, o *torrent* mais utilizado estava disponibilizado por 115338 *seeders* e sendo copiado por 63603 *leechers*. Logo a seguir outra versão contava com 11301 *seeders* e 12231 *leechers*. Facilmente chega-se a conclusão que tal filme estava sendo copiado centenas de milhares de vezes por dia naquele período, somente pelos usuários do BTJunkie.

5.3.2 Comunidade de Compartilhamento

Tudo o que é compartilhado nos sistemas de compartilhamento faz parte de sua camada do conteúdo. Para facilitar o entendimento, pode-se dividir este conteúdo em dois conceitos: “acervo” no sentido daquilo que está disponível na rede e “fonte” no sentido dos meios como tal acervo passa a fazer parte das redes de compartilhamento.

Com o aumento de popularidade do compartilhamento de arquivo, atualmente qualquer conteúdo digital pode ser encontrado em redes de compartilhamento.

As maneiras usuais para o conteúdo chegar à rede são:

- Pelo esforço individual de usuários;

- Pelo esforço coletivo de comunidades criadas em torno do compartilhamento de arquivos;

Boa parte do conteúdo chega às redes por iniciativa de usuários atuando separadamente e sem qualquer regra formal ou hierarquia. Em geral acontece de um usuário comprar ou ter em sua posse conteúdo através de mídia física como um CD, DVD, Blu-ray ou material impresso e perceber que o mesmo não se encontra na rede em formato ou qualidade desejada, situação na qual o usuário procede à extração do conteúdo, edição (processamento, compactação e empacotamento, conforme necessário) e disponibilização. Seguindo o princípio da gratuidade absoluta isto é feito sem contrapartida financeira, baseado na lógica de devolver para a comunidade conteúdo de interesse geral.

5.3.2.1 Grupos Organizados de Compartilhamento (*The Scene*)

O conjunto mais significativo de conteúdo provém de comunidades afins ao compartilhamento de arquivos que são formadas por grupos altamente fechados e competitivos que fazem parte da sub-cultura conhecida pelo codinome *The Scene*¹²⁹.

The Scene (também conhecido por *Warez Scene*) é um termo de referência a grupos de contracultura (*underground counterculture communities*) especializados em distribuição ilegal de material protegido por direitos autorais incluindo software, filmes, programas de TV, música, livros, jogos, etc. Inicialmente o objetivo desses grupos era permanecer clandestino e desconhecido do público em geral. É interessante destacar que estes grupos são bastante antigos e precedem a popularização da Internet, tendo sido formados inicialmente por meio de BBSs (Bulletin Board Systems)¹³⁰ e focados principalmente na quebra de proteção e distribuição de programas e jogos de computador¹³¹.

Entretanto, na medida em que arquivos de conteúdo começaram a vazar e ganhar popularidade, os próprios grupos passaram a aceitar sua disponibilização através *BitTorrent* e servidores de arquivos. Hoje tais arquivos estão em fóruns, blogs e sites de Internet o que prova a crescente popularidade da *Scene*.

Recompensa em dinheiro é exceção e relacionamento com piratas profissionais representa perda de prestígio para o grupo envolvido.

A *Scene* não é, em si, uma entidade formal ou informal e não tem liderança central, mas sim uma denominação que é aplicada coletivamente a um grande número de comunidades independentes. As comunidades criam uma série de regras para cada categoria de conteúdo. Os grupos devem seguir tais regras para codificar e disponibilizar conteúdo sob pena de terem seu lançamento “detonado” (“nuked”) pela comunidade. Os grupos estão em constante competição para disponibilizar lançamentos tão rápido quanto possível, mesmo não havendo qualquer recompensa real pelo trabalho a não ser o acesso e reconhecimento dentro da *Scene*. A motivação é o ganho de reputação e acesso antecipado ao conteúdo distribuído. Os grupos são extremamente competitivos, e lançamentos que violem normas de qualidade coletivamente estabelecidas causam decréscimo de reputação. Fazer um lançamento antes de grupos rivais, ao contrário, melhora a reputação do grupo.

Todos estes grupos são unidos por uma série de normas sociais escritas e não-escritas, que conferem controle de qualidade ao material distribuído e determinam a organização interna dos grupos individuais e da comunidade da *Scene* como um todo.

A estrutura da *Scene* é hierarquizada. Dentro dos grupos, existem distintas classes de integrantes, adotando-se divisão por função. Há pessoas responsáveis pelo fornecimento/captação de conteúdo, estes são os fornecedores (*suppliers*). Além deles, há empacotadores (*packagers*), que se dedicam ao processamento do conteúdo, fazendo um trabalho de edição, compressão, inclusão de legendas, remoção de sistemas de DRM¹³² e empacotamento, até que um conjunto de arquivos possa ser distribuído como uma unidade, o lançamento (*release*).

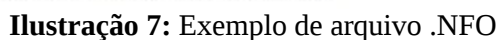
Após o processo acima, começa o trabalho dos distribuidores, que se encontram espalhados em diversos níveis. No topo, há distribuidores com acesso a *topsites* (servidores FTP secretos e de acesso exclusivo). Os *topsites* mantêm conexões diretas com os grupos que fazem os lançamentos. Quando lançam conteúdo, os grupos devem codificá-lo propriamente para não serem “detonados” (“*nuked*”). Após o envio a um *topsite*, o lançamento é anunciado dentro da *Scene* e verificado e aprovado por outros grupos. Caso o lançamento não esteja dentro das regras o mesmo é removido e outros grupos codificam o mesmo material e o relançam. Quando um lançamento é aprovado todas as outras versões do mesmo material são “detonadas” como duplicatas (“*dupes*”).

Abaixo dos *topsites*, há outro nível de servidores FTP, denominados *couriers*, protegidos por um grau menor de segurança e cujo acesso é mais abrangente. *Couriers* competem uns com os outros e para ganhar acesso a determinado *topsite* precisam passar por testes. Somente após transitar para os *couriers* o conteúdo passa às redes de compartilhamento de arquivos e, conseqüentemente, ao grande público.

Todo lançamento na *Scene* deve ser uma pasta com o conteúdo intelectual e um arquivo de extensão “.NFO”, geralmente contendo uma representação artística em caracteres ASCII¹³³ do grupo e informações sobre o conteúdo disponibilizado. Em alguns casos contem também informações sobre o grupo, sua área de atuação e eventualmente um e-mail. Não incluir o arquivo .NFO no lançamento facilmente ocasiona a “detonação”, mesmo que o conteúdo esteja rigorosamente dentro das regras¹³⁴.

Qualquer lançamento, independentemente de espécie, é etiquetado conforme padrões especificados nas normas da *Scene*, indicando detalhes como formato do arquivo, fonte e o nome do grupo. Por exemplo: o nome de arquivo “Harry Brown 2009 1080p BDRip H264 AAC DPLII-GreatMagician” nos diz que estamos diante do Filme “Harry Brown” que foi lançado comercialmente no ano de “2009” e com qualidade de vídeo FullHD em “1080” linhas de definição, cuja fonte foi um disco Bluray (“BDRIP”), com compressão de vídeo pelo codec “H264” e compressão de som pelo codec “AAC” com qualidade Dolby Pro Logic II (“DPLII”), tudo isso preparado e lançado pelo grupo GreatMagician.

Na ilustração a seguir temos exemplo do arquivo .NFO de uma versão do Filme Harry Brow do diretor Daniel Barber.



Tais grupos são formados quase que exclusivamente através de relacionamentos pela Internet e em geral as pessoas de um grupo estão em diferentes localidades espalhadas por todo o globo. Também existem grupos focados em interesse específicos, como o caso de livros na língua portuguesa. Para exemplificar será analisado o grupo “PDL – Projeto Democratização da Leitura.”

Assim o grupo se define¹³⁵:

O PDL é uma grande biblioteca virtual com livros grátis, quadrinhos, revistas, audiobooks e muita cultura, com um acervo alimentado por centenas de colaboradores em todo o mundo e uma história de oito anos de existência. Todos os e-books grátis são produzidos e geridos pelos próprios usuários, que fazem do site um grande centro de troca de novidades e discussões relacionadas à área. O acesso é livre, e você só precisa fazer um pequeno registro. Não é preciso pagar nada, é só entrar com seu cadastro, pesquisar, conversar e ler à vontade!

No caso do PDL existe um site no qual qualquer interessado em livros pode se registrar e, após aprovação do cadastro, navegar e procurar informações e links para download de livros. Em setembro de 2011, o grupo tinha mais de 106.000 usuários cadastrados, sendo que destes mais de 29.600 haviam acessado o site nos últimos três meses e 66.000 nos últimos 12 meses. Para chegar a esta conclusão a lista de membros foi acessada em ordem decrescente de data de último acesso e então procurado o último usuário em que o último acesso aconteceu há três meses atrás. Tal usuário é o de número 29655. Usando a mesma técnica para o usuário cujo último acesso aconteceu em um ano temos o de posição 66090. Percebe-se que o discurso de que brasileiro não lê não corresponde inteiramente a verdade.

Membros

Procurar um usuário • Todos A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z #				
106444 usuários • Página 1978 de 7097 • [1] ... [1975] [1976] [1977] [1978] [1979] [1980] [1981] ... [7097]				
NOME DE USUÁRIO	RANK	MENSAGENS	WEBSITE, LOCALIZAÇÃO	REGISTRADO EM
dravica37	0			Ter Ago 21, 2007 5:59 pm
Tonks	1			Qui Jul 08, 2010 8:20 am

Ilustração 8: Membros do PDL ativos nos últimos 3 meses

Como os grupos da *Scene*, o PDL tem regras rígidas e seus membros devem segui-las sob pena de punição que vai de advertência por e-mail até o banimento do grupo, dependendo da gravidade de infração, que no caso, é classificada em três categorias: leve, média e grave¹³⁶.

O lançamento de um texto envolve um complexo e trabalhoso processo, que começa com a obtenção de um exemplar físico do livro ou revista a ser disponibilizado. Membros do grupo digitalizam cada folha do conteúdo e submetem cada página a um software OCR¹³⁷ que o transforma em um arquivo de texto no formato Microsoft Word. A partir deste ponto entram em cena os revisores de digitalização e revisores finais, sendo que os primeiros comparam cada imagem com o texto produzido e os últimos

têm a tarefa de ler todo o livro e buscar por qualquer erro, arrumar parágrafos, corrigir pontuação, etc. A fase seguinte é a conversão do texto para os formatos Microsoft Word, PDF¹³⁸, ePub¹³⁹ e Mobi¹⁴⁰. A última fase é a submissão a um serviço de armazenamento Web e a postagem de referências para que os membros do grupo possam acessar o trabalho final.

Livros originais em inglês ou espanhol que ainda não foram lançados em português são traduzidos pelo grupo pela equipe de tradução.

Cada membro tem papel definido no grupo e regras específicas de atuação. Para exemplificar abaixo as regras da equipe de digitalização¹⁴¹:

Papel:

1) Só Digitalizador: digitalizará o livro em seu computador, compactará as imagens e me enviará por Dropbox ou qualquer outro site de upload. Deverá ter uma Internet boa e espaço no computador, já que o arquivo de imagens do livro pode tranquilamente passar de 1GB.

2) Digitalizador e Revisor: digitalizará o livro e em seguida fará a revisão inicial. Enviará-me apenas o livro no formato Doc para a revisão final. Requer maior tempo e paciência, já que deverá fazer a revisão inicial, mas não precisa ter uma Internet boa visto que o arquivo em Doc é pequeno.

Regras

1) Todo livro lançado através desse projeto de tradução será lançado no fórum e parceiros como Lançamento PDL, podendo ou não receber um banner na home, etc. É importante ressaltar que não serão colocados créditos individuais, o livro é do PDL, não de fulano ou sicrano. Isso para preservar o nome de vocês e é bom também que todos entendam que estamos fazendo isso porque gostamos e queremos que mais pessoas tenham acesso a cada vez mais livros, não porque queremos qualquer espécie de créditos. Essa medida também tem por objetivo proteger a equipe, uma vez que as reclamações de editoras e autores só poderão ser feitas contra o PDL e não contra a pessoa que participou do trabalho.

2) As digitalizações serão feitas pelo Abby e cada digitalizador, além de enviar para a supervisora, terá como responsabilidade manter uma cópia de segurança em seu computador. As digitalizações serão enviadas por Dropbox ou algum site de Upload, sendo que os links não devem ser repassados para ninguém mais a não ser a supervisora.

3) Os prazos de Digitalização serão discutidos entre a supervisora e o digitalizador, visto que ele depende do equipamento do digitalizador e não só da boa vontade do mesmo. No entanto, após estabelecido o prazo para o digitalizador, esse deverá ser cumprido.

4) O livro a ser digitalizado deverá ser um consenso entre a supervisora e o digitalizador. Isso ocorrerá para evitar que o digitalizador tenha seu trabalho “perdido”, ou seja, descubra que o livro que ele digitalizou já existe na Internet.

5) O digitalizador que sumir sem aviso, passada a data de entrega, entraremos em contato e, se o mesmo não responder a MP em até 5 dias, será retirado do grupo.

6) Em caso de saúde ou outro motivo especial, o digitalizador poderá se afastar, sem sair do grupo. Quem precisar se ausentar, deve avisar a supervisora, se não, possivelmente entrará na regra de número 5 e será retirado do grupo.

7) Todos da equipe de digitalização são exclusivos do PDL, não podendo trabalhar em outros grupos.

8) Todo trabalho feito no PDL é voluntário (não remunerado), inclusive os cargos de administradores e moderadores. Por favor estejam cientes disso.

Como explicito no texto do PDL os membros não tem interesse financeiro: *“Todo trabalho feito no PDL é voluntário”* e trabalham por amor a causa: *“estamos fazendo isso porque gostamos e queremos que mais pessoas tenham acesso a cada vez mais livros”*. Entretanto, os membros sabem da ilegalidade da atividade e avisam: *“... objetivo proteger a equipe, uma vez que as reclamações de editoras e autores só poderão...”* A competição entre grupos é clara no item sete das regras: *“Todos da equipe de digitalização são exclusivos do PDL, não podendo trabalhar em outros grupos”*. Exemplos de grupos concorrentes do PDL no lançamento de livros em português são: Viciados em Livros¹⁴², Expresso Literário¹⁴³ e o Digital Source¹⁴⁴.

Todos os livros lançados pelo Digital Source contêm o seguinte aviso¹⁴⁵:

Esta obra foi digitalizada pelo grupo Digital Source para proporcionar, de maneira totalmente gratuita, o benefício de sua leitura àqueles que não podem comprá-la ou àqueles que necessitam de meios eletrônicos para ler. Dessa forma, **a venda deste e-book ou até mesmo a sua troca por qualquer contraprestação é totalmente condenável** em qualquer circunstância. A generosidade e a humildade é a marca da distribuição, portanto distribua este livro livremente.

Após sua leitura considere seriamente a possibilidade de adquirir o original, pois assim você estará incentivando o autor e a publicação de novas obras. (grifo nosso)

O aviso do Digital Source novamente demonstra o repúdio a remuneração e também corrobora a tese de valorizar o autor ao incentivar o leitor a comprar o livro para incentivar a publicação de novas obras.

O PDL tem listado em suas páginas milhares de livros em dezenas de categorias. Geralmente cada autor tem um tópico de discussão onde os leitores comentam sobre seus trabalhos e postam endereços onde membros interessados podem baixar conteúdo. Novamente nenhum material com

direitos autorais está hospedado em seu site, apenas links para serviços de armazenamento web são apresentados.

Para evidenciar a eficiência do grupo pode-se destacar o livro “A Tormenta de Espadas” de George R. R. Martin, publicado pela Editora LeYa Brasil. Este é o terceiro livro da série “A Guerra dos Tronos” e foi lançado no Brasil em 06 de setembro de 2011, imediatamente atingindo o número um da lista dos mais vendidos organizado pela revista Veja. Trata-se de um calhamaço de 900 páginas que em duas semanas foi disponibilizado pelo PDL em formato digital. Seu preço de lista é R\$ 54,90, porém em português só está disponível à venda na versão em papel. A versão original em inglês está disponível em formato digital por \$8,99 na Amazon.com e é o livro mais vendido na categoria fantasia. No tópico do autor no site do PDL um membro escreveu¹⁴⁶: *“Pois é, eu pagaria FELIZ pela versão digital, odeio comprar livros físicos. Estou com a edição em papel e é um trombolho que chama a atenção de quem passa por mim. Valeu mais uma vez cara! Grato pelo esforço”*. Infelizmente as editoras nacionais ainda não entenderam que existe um enorme mercado não explorado. Muitas editoras receiam que ao publicar um livro digital facilitem a “pirataria”. O exemplo acima mostra que o efeito é exatamente o contrário. Ao não publicar em formato digital as editoras estimulam a violação de direitos autorais, pois clientes em potencial são instigados a procurar a versão ilícita visto que o produto original não está disponível no formato desejado.

5.3.2.2 Normas Sociais Gerais para Compartilhamento de Arquivos

Analizado o aspecto técnico do compartilhamento de arquivos, nesta seção será discutida sua dimensão social, no sentido de normas sociais que regem o comportamento dos compartilhadores. Mizukami¹⁴⁷ defende que *“há uma relação muito forte entre a arquitetura dos sistemas de compartilhamento – sua infraestrutura técnica –, e as normas sociais que vigoram nos espaços de compartilhamento”*. Nesta linha de raciocínio, o

autor diz que os sistemas de compartilhamento “*foram elaborados justamente para a construção de espaços de livre partilha de informação, facilitando a qualquer interessado dividir o que disponha com os demais*” e devido a tal espaço livre a preocupação com a eficiência do sistema é algo reforçado nas normas que regem o grupo. Assim toda a tecnologia é construída com a intenção de provocar condutas cooperativas como, por exemplo, o sistema de *ratio*¹⁴⁸ das comunidades de *BitTorrent*.

Assim como o Napster deu inspiração técnica à plataforma de compartilhamento atual, as origens sociais também provêm do precursor do compartilhamento. Devido ao Napster não ter sido apenas uma rede de trocas de arquivos de música, mas também uma plataforma para discussão sobre o conteúdo compartilhado, foi formada uma comunidade em torno do sistema. Existia no Napster plataforma de bate-papo por estilos musicais, onde os usuários de preferências similares se encontravam online, com a formação de listas de amigos. Com o fim do serviço e a dispersão de seus usuários em diversos serviços sucessores as comunidades foram crescendo, porém tomando como base os fundamentos originais do Napster.

É possível entender as normas de compartilhamento de arquivos estudando discussões em comunidades, como as encontradas em FileSharingTalk.com ou FileSoup.com (existem milhares de pontos de encontros comunitários, os apresentados aqui são exemplos que não pretendem de forma alguma serem exaustivos). Desses fóruns podemos retirar três princípios gerais:

1) Deve ser devolvido à comunidade no mínimo aquilo que dela foi retirado, se um membro baixa um filme deve deixá-lo disponível para que ao menos a mesma quantidade de dados seja copiada por outros usuários. Indivíduo que extrai mais do que disponibiliza é chamado de *leecher*, sanguessuga. *Leechers* são mal vistos e banidos das comunidades sérias¹⁴⁹. *Trackers BitTorrent* contam com o sistema de *ratio* (proporção), ou seja, proporção entre download e upload. *Ratio* 1,0 significa que tal usuário está equilibrado, tendo retirado do sistema quantidade igual de dados que devolveu. Todo usuário começa com 0 bytes de download e 0 bytes de upload. Cada byte (kilobyte/megabyte/gigabyte...) transferido afeta o *ratio*, por exemplo, quem faz upload de 50MB e download de 150MB terá *ratio* de $50/150=0,33$. Por outro lado quem faz upload de 200MB e download de

150MB terá como *ratio* $200/150=1,33$. Quanto mais próximo de zero é o *ratio* de determinado usuário mais sanguessuga é este será considerado.

2) O compartilhamento de arquivos é uma prática social a ser preservada pela colocação gratuita de qualquer conteúdo porventura possuído por determinado membro. Trata-se do dever de solidariedade em relação à comunidade, que resume-se em benefícios individuais: quanto mais conteúdo é compartilhado, mais indivíduos aderem à rede e mais conteúdo torna-se disponível. O ideal é o acesso irrestrito a cultura e a missão, é a inclusão de todo o conteúdo cultural possível nos sistemas de compartilhamento. Pode-se dizer que essa missão está muito próxima da conclusão no que se refere a música e filmes. Praticamente 100% da produção cultural mundial nessa área está disponível nos sistemas de compartilhamento.

3) Alguma recompensa pecuniária é devida ao autor da obra, baseado no mérito da própria obra. Em geral se recomenda na comunidade comprar o filme/música/livro ou então participar de espetáculos/concertos ou frequentar cinemas pagos. A lógica é inversa à habitual do mercado. Ao invés de se pagar para fruir da obra, frui-se sem pagar nada e depois então busca-se recompensar o criador. Além das discussões em fóruns pode-se observar esta norma nos arquivos. NFO com o texto: “*buy it if you like it*¹⁵⁰”. Nas comunidades nota-se o repúdio à indústria fonográfica e gravadoras, mas os autores são valorizados e nunca se afirma que não mereçam recompensa financeira.

Um caso muito interessante é o do escritor Paulo Coelho que já vendeu mais de 100 milhões de livros em 150 países traduzidos em 64 idiomas, sendo o autor mais vendido em língua portuguesa de todos os tempos¹⁵¹. Paulo Coelho alega ser adepto do conteúdo livre e do compartilhamento de arquivos. Em seu blog existe uma seção específica com links para que se baixem versões piratas de seus livros¹⁵²:

Pirate Coelho é um site com a coleção de meus textos em sites de compartilhamento. Não fui eu quem os colocou lá, mas sendo adepto do conteúdo livre eu coloquei aqui as URLs. Só estou facilitando, mas tenham em mente que – a exceção dos livros em português – usar estes livros pode ser ilegal.

REGRAS DO JOGO

A) Eu não tenho direito sobre as traduções, mas os originais são meus.

B) **Se gostarem, comprem**, porque assim a indústria sente-se menos ameaçada. Eu vivo de direitos autorais, e a indústria do livro vive de vendê-los. Entretanto, acredito que dividir o arquivo gratuitamente estimula a compra, e não o contrário.

C) Se realmente não tiverem dinheiro para comprar, imprimam e sintam-se livres para ler gratuitamente. E em seguida, doe suas cópias para hospitais, prisões e bibliotecas. LEMBREM-SE: o objetivo aqui é servir à comunidade.

Obrigado,

Paulo Coelho

=====Português=====

O Livro Dos Manuais (Português) [baixe aqui](#)

Alquimista (Português) [baixe aqui](#)

(...)

O autor diz ter percebido que a pirataria não atrapalhava as vendas pelo ocorrido na Rússia, onde ainda não tinha seus livros oficialmente publicados, mas mesmo assim quase todos os títulos estavam disponíveis na Internet, em versões piratas, traduzidas por fãs. Quando os livros finalmente foram oficialmente lançados as vendas foram um sucesso, atingindo um milhão de cópias em três anos. Em entrevista ao jornal O Globo o autor disse: *“Não creio que as pessoas leiam um livro por inteiro na Internet a não ser que não tenham outra escolha. Se elas lerem os primeiros capítulos e gostarem, elas sairão e comprarão o livro”*.

Parece que a estratégia do Paulo Coelho está dando certo. A versão em inglês de seu último livro, Aleph, em setembro de 2011, estava na segunda colocação da lista de best-sellers da Barnes&Nobles e na nona posição da lista da Amazon.com, mesmo existindo diversas versões ilícitas do livro nas redes de compartilhamento¹⁵³.

Uma forma relativamente simples de entender como funciona a produção de regras nas comunidades de compartilhamento de arquivo é estudar os *trackers* privados de *torrents* do universo *BitTorrent*. Como explicado na seção 5.3.1.4, *trackers* privados exigem registro prévio e obediência estrita às normas da cada entidade. Existem centenas de *trackers* privados, alguns dos mais populares são de Demonoid, Karagarga, BitMe, e Torrent Leech.

Para conseguir fazer parte de uma dessas comunidades, um interessado precisa primeiro ser convidado por um membro do grupo. Convites são distribuídos a um número limitado de membros do grupo, com base em critérios próprios a cada um deles, e são então enviados por estes

integrantes a outras pessoas, em geral amigos ou conhecidos, reforçando-se assim o grau de coesão social da comunidade. Fazer parte dessas comunidades é motivo de orgulho e reconhecimento em certos círculos¹⁵⁴.

O modelo de convites, que garante um primeiro filtro, aliado a um sistema de sanção eficaz de comportamento indesejado, garante alto nível de coesão a tais grupos. Entretanto, a admissão às comunidades fechadas nem sempre é baseada em convites. Algumas comunidades, em busca de “sangue-novo” temporariamente abrem inscrições para pessoas sem relação com membros atuais, porém esses períodos são curtos e sem calendário definido. Membros do Demonoid podem convidar amigos, porém cada membro tem um número limitado de convites, sempre baseado no seu *ratio*. Outra norma que visa coibir o *leeching* nesta comunidade é o controle de *ratio*. Membros com *ratio* inferior a 0,50 são proibidos de iniciar novos downloads (o sistema do tracker não disponibiliza informações dos outros membros do *swarm* a este usuário) e devem assim manter seus dados disponíveis para upload até que *ratio* ultrapasse tal limite. Outra norma social é o ícone exibido ao lado do nome do membro: quando o *ratio* é 1.0 ou superior este fica verde, caso contrário, marrom. Membros com *ratio* superior a 3.0 ganham um belo símbolo piscando¹⁵⁵.

Há sistemas baseados em formulários de inscrição, mediante os quais candidatos a uma vaga na comunidade podem esforçar-se para conseguir participar mostrando ser um membro desejado pelo grupo. Um exemplo elucidativo é o do *tracker* Karagarga, dedicado a filmes de circuito alternativo (tal comunidade proíbe distribuição de filmes recentes ou muito populares mesmo que antigos). Para ser membro do Karagarga, um interessado deve preencher um questionário sobre sua preferência cinematográfica e musical, detalhar experiência com computadores e manejo de clientes *BitTorrent*. Com esses dados, membros graduados da comunidade, deliberam sobre a admissão ou não do candidato, exatamente como ocorre em um clube disputado. O objetivo é que a comunidade atinja sua finalidade: crescimento do acervo de filmes obscuros disponíveis para o grupo.

Além das regras relativas ao *ratio*, praticamente todas as comunidades também implementam normas relativas a administração de *torrents*, como exigir que cada usuário mantenha o arquivo disponível na

swarm por certo período de tempo (ou dados) após a conclusão do download do mesmo. A prática de terminar um download e sair da *swarm* é conhecida por “*hit and run*”¹⁵⁶, cujo significado em inglês é a prática de atropelar pessoas e fugir do local da infração. Algumas comunidades limitam o número de *torrents* que cada membro pode baixar simultaneamente.

Existem comunidades para conteúdo aberto e comunidades para conteúdo determinado. Como expressei acima, o *tracker* Karagarga somente aceita upload de filmes fora do circuito comercial. Já o *tracker* BitMe é focado em conteúdo de ensino não presencial suportado por tecnologia (*e-learning*), seu slogan é “Alimente seu cérebro, porque conhecimento deve ser livre” (*Feed your brain, because knowledge must be free*). Conteúdo que pode ser disponibilizado no *tracker* é formado por: vídeos de treinamento, livros técnicos, documentários, cursos e aulas, fotos e ilustrações relacionadas à educação e software para aprendizado de línguas¹⁵⁷. Conteúdo diverso não é aceito.

Muitos *trackers* privados estabelecem um período de “experiência” para novos membros que nas primeiras semanas não têm acesso a conteúdo recente ou somente podem baixar uma quantidade limitada de dados. A motivação é a consolidação de uma base fiel de usuários, que tenham investido tempo participando no *tracker* antes de poder ter acesso a todos seus benefícios. No *tracker* BitMe, por exemplo, novos membros podem baixar 1GB sem qualquer requisito de *ratio*, porém quando essa fronteira é atingida, *ratio* de 1.0 passa a ser necessário para poder continuar na comunidade.

Outra forma de controle social nas comunidades de compartilhamento é a categorização dos membros em diversas classes, de acordo com a sua contribuição ao grupo. Para exemplificar será apresentada a metodologia do *tracker* BitMe:

n00b	Membro com <i>ratio</i> menor que 0,5 por 10 dias seguidos. Nesta o membro tem duas semanas para atingir <i>ratio</i> de 0,65, quando volta a classe “user”. Se tal <i>ratio</i> não é atingido nesse tempo o membro é expulso.
User	Classe padrão.
Power User	Demonstra que o membro é importante na comunidade.
VIP	Mesmos privilégios que um membro “Power User” e ainda considerado da elite.
Elite	Membro que doou dinheiro ao BitMe ou foi selecionado pelos administradores para o status de Elite.
Moderator	Moderador do fórum da comunidade e também pode editar ou apagar <i>torrents</i> do <i>tracker</i> .

Tem poder para punir e excluir membros.

Administrator Pode fazer tudo o que quiser

Tabela 2: Classes de Membros do Tracker BitMe.

Na tabela abaixo estão as regras de movimentação de classes no BitMe.

Power User	Precisa ser membro por ao menos 4 semanas, ter feito upload de ao menos 50GB e manter <i>ratio</i> acima de 1,05. (será automaticamente rebaixado para “user” se seu <i>ratio</i> cair abaixo de 0,95).
VIP	VIPs devem ter sido membros por ao menos 90 dias, ter feito upload de ao menos 70GB e manter <i>ratio</i> igual ou superior a 3,0. Será rebaixado para “Power User” se seu <i>ratio</i> cair abaixo de 1,75.
Elite	Designado por administradores discricionariamente quando estes entendem que o membro contribuiu com algo especial para a comunidade. Também pode ser dado a membros que fizeram doação em dinheiro ao <i>tracker</i> . Qualquer membro implorando pelo status Elite será automaticamente desqualificado.

Moderator O Membro não pergunta como, Nós chamamos o membro! (*You don't ask, We ask you*)

Tabela 3: Metodologia de movimentação social no BitMe.

Para concluir, todas as comunidades implantam alguma norma de netiqueta¹⁵⁸, como usar somente a língua da comunidade, não usar termos de baixo calão, não ser agressivo com os membros, agradecer ao membro que fez o upload original de uma obra, ou não atacá-lo caso haja algum defeito no upload.

A estrutura de comando das comunidades de *trackers* tende a ser autocrática, estando cada membro da comunidade inteiramente submisso ao poder dos administradores e moderadores, sem existência de um sistema de recurso frente a uma sanção injusta. Nesses casos, a única alternativa é procurar outra comunidade afim.

A existência de todas essas regras não significa que sejam seguidas por todos os compartilhadores, mas apenas reflete a “ética” da comunidade. Obviamente muitos usuários dos sistemas de compartilhamento atuam de forma contrária as regras sociais aqui apresentadas.

5.4 Dispositivos de Acesso a Conteúdo Digital

O objetivo desta seção é dar uma breve descrição dos equipamentos usados no acesso a conteúdo digital e apresentar números sobre base instalada, custo de aquisição e também projetar a evolução da penetração no mercado do mesmo.

Em 1965 o então presidente da Intel, Gordon E. Moore fez uma previsão na qual dizia que a capacidade dos processadores dobraria a cada período de 18 meses, pelo mesmo custo. Essa profecia tornou-se realidade e acabou ganhando o nome de Lei de Moore. Apesar de Moore ter falado sobre quantidade de transistores em microprocessadores, esse parâmetro serve para uma elevada gama de dispositivos digitais, na verdade, qualquer chip está ligado a lei de Moore. Desde então o custo de equipamentos digitais vem caindo e a penetração de mercado crescendo.

5.4.1 Computadores

O dispositivo original de acesso ao conteúdo digital é o computador pessoal. A expressão “computador pessoal” (ou sua abreviação em inglês PC, de “Personal Computer”) é utilizada para denominar computadores de mesa (desktops) ou computadores portáteis (laptops) executando vários Sistemas Operacionais. Os Sistemas Operacionais predominantes são Microsoft Windows, Mac OS e Linux. Incorretamente, o termo PC tem sido utilizado apenas para computadores pessoais derivados do modelo do IBM PC rodando sistema operacional Windows.

A empresa de consultoria em tecnologia de informação Gartner em estudo de 2008 informou que havia mais de um bilhão de computadores pessoais em uso no mundo e que este número cresce a uma taxa de 12% ao ano, ou seja, no final de 2011 existirão 1,5 bilhões de computadores em uso no planeta. Em países desenvolvidos praticamente existe ao menos um computador pessoal por residência. Nos países em desenvolvimento, destino da maior parte dos novos equipamentos, apesar de ainda estarem longe dos padrões de penetração de mercado das economias desenvolvidas, a posse de computadores pessoais está rapidamente caminhando para igualar a daquelas.

Em setembro de 2011 a Intel divulgou resultados da pesquisa “Tech Metrics Brasil”, que mapeou a penetração de computadores e conexões de banda larga em 16 cidades brasileiras. O estudo apontou que o computador e o acesso à Internet se tornaram vitais em todos os estratos sociais, mesmo entre aqueles que não possuem um computador em casa. O estudo mostrou que 58% dos lares nas regiões metropolitanas do Brasil já possuem computadores, com uma presença ainda muito forte dos desktops. Enquanto 56% dos lares da classe C possuem pelo menos um computador, o índice é de 22% dos lares da classe D.

Segundo a mesma pesquisa, acessar a Internet é um hábito amplamente disseminado nas regiões metropolitanas brasileiras, mesmo nos lares que não possuem computador. O acesso a Internet faz parte do dia a dia de 99% da classe A, 97% da classe B, 96% da C e 88% da D. O computador é o eletroeletrônico mais desejado pelos brasileiros. 47% dos entrevistados apontaram que sua próxima compra de eletroeletrônico deve ser um desktop, notebook ou netbook, bem acima dos desejos por uma TV LCD (16%) ou um celular com câmera e música (8%).

Cássio Tietê, diretor de Marketing da Intel Brasil diz:

O computador continua sendo a principal forma de acesso a Internet e ferramenta insubstituível no dia-a-dia das pessoas. Embora esperemos um enorme crescimento no número de dispositivos pessoais de acesso a Internet, o que percebemos é que estas tecnologias são complementares, e não substitutas do PC.

Além da exibição de vídeos (filmes, TV, clips musicais), o computador pessoal também é usado, principalmente pelos mais jovens, para leitura de livros eletrônicos, principalmente em formato PDF.

5.4.2 Telefones Celulares

Quando começaram a se tornar populares, no início dos anos 90, os telefones celulares tinham uma função: transmitir voz. Rapidamente foram incorporando novas funções e empurrando segmentos inteiros à obsolescência, como por exemplo, o serviço de *Pager*¹⁵⁹. Até mesmo relógios, que até o advento dos celulares eram onipresentes nos pulsos, passaram unicamente à categoria de acessório de moda, sendo desprezados por aqueles que consultam as horas no visor de seu telefone celular.

A consultoria britânica *Wireless Intelligence* afirma que ao final de 2011 existirão em operação 6 bilhões de linhas de 130 telefones celulares em todo o mundo, praticamente uma para cada um dos 7 bilhões de pessoas que habitam o globo.

No Brasil, em agosto de 2011, havia 224 milhões de celulares em operação de acordo com a consultoria Teleco, com crescimento de 15% ao ano.

Celulares passaram a integrar inúmeras funcionalidades, sendo as mais comuns: telas coloridas, câmeras fotográficas, câmeras de vídeo, rádio FM, capacidade de tocar músicas, acesso à Internet, etc. No últimos, celulares com mais recursos, passaram a ser chamados pela indústria de *Smartphones* (telefones inteligentes, numa tradução livre do inglês), termo que designa um telefone celular com funcionalidades avançadas que podem ser estendidas por meio de programas executados por seu sistema operacional. Os sistemas operacionais dos *smartphones* são “abertos”, o que significa que é possível a qualquer pessoa desenvolver programas que podem funcionar nesses telefones. Geralmente um *smartphone* possui características mínimas de *hardware* e *software*, sendo as principais a capacidade de conexão com redes de dados para acesso à Internet e capacidade de executar aplicativos fornecidos por terceiros. Um *smartphone* pode ser considerado um telefone celular com as funcionalidades de um computador pessoal.

Tais dispositivos são largamente usados para consumo de conteúdo intelectual principalmente música, vídeos e mais recentemente para a leitura

de livros digitais.

Segundo estudo da Intel, smartphones ainda apresentam baixa penetração na sociedade brasileira – apenas 2% dos entrevistados possuíam um smartphone. Entretanto, é consenso na indústria que em poucos anos **todos** os celulares serão do tipo *smartphone*, ampliando exponencialmente a capacidade dos usuários de telefones celulares em consumir conteúdo cultural.

5.4.3 Tocadores Portáteis de Mídia

Ainda não há harmonia sobre como nomear esta categoria de produto. Os tocadores portáteis de mídia também são conhecidos por “Leitor de MP3” (MP3 Player), “Digital Player”, “MP5”, etc.

Um tocador portátil de mídia é um dispositivo eletrônico capaz de armazenar e executar arquivos digitais em um ou mais formatos de mídia. Os dados são tipicamente armazenados em um disco rígido ou memória de estado sólido. Inicialmente tocavam apenas música porém evoluíram e agora exibem imagens e executam vídeos. Conforme dito anteriormente, muitos celulares incorporaram estas funcionalidades também.

Assim como a *Universal Studios* processou a *Sony* quando esta lançou seu gravador pessoal de videocassete, a RIAA (*Recording Industry Association of America*) processou em 1998 o fabricante de um dos primeiros tocadores digitais, a *Diamond Multimedia* alegando que seu dispositivo chamado “Rio” encorajava a “pirataria” de músicas. Assim como a *Sony*, a *Diamond* saiu vitoriosa¹⁶⁰ e tais dispositivos foram considerados legais.

Segundo a consultoria iSuppli o mercado mundial de Tocadores Portáteis de Mídia crescerá para 268 milhões de unidades no ano de 2011, sendo que o produto da Apple, o iPod, é líder absoluto de mercado. A mesma consultoria estima existir em operação mais de um bilhão de tocadores digitais.

Em 04 de outubro de 2011 o CEO da Apple, Tim Cook, anunciou que a empresa havia vendido 300 milhões de iPods desde o lançamento do produto, 10 anos atrás. Para colocar esse número em perspectiva, a Sony vendeu, em 30 anos, 220 milhões de unidades do Walkman, seu tocador portátil de fita cassete¹⁶¹.



Ilustração 9: iPod Classic (sexta geração)

5.4.4 *Tablets*

Um *tablet* é um computador em forma de prancheta eletrônica, sem teclado e com tela sensível ao toque e acesso a conexão sem fio Wi-Fi e/ou transmissão de dados via rede de telefonia celular. Suas telas variam de 7 a 10 polegadas na diagonal. *Tablets* são dispositivos que estão entre *smartphones* e computadores pessoais.

Navegação na Internet, e-mail, leitura de livros e edição de documentos simples são algumas das principais atividades que podem ser feitas com eles. Além disso, são muito usados para assistir vídeos, ver fotos e ouvir músicas.

Outro grande apelo dos *tablets* são os aplicativos. Esses programas permitem acessar notícias e redes sociais em uma interface mais confortável, entre outras tarefas. Há aplicativos para as mais diversas funções, desde simuladores de guitarra e bateria até programas para ensino de química e biologia.

Apesar do conceito ser relativamente antigo¹⁶², o iPad da Apple, lançado em abril de 2010, é o produto que conseguiu atingir sucesso de

mercado e definiu-se como sinônimo de *tablet*, tendo atingido a marca de 20 milhões de unidades vendidas em 2010 e com expectativa de vendas de centenas de milhões de unidades por ano em 2015. Atrás do iPad da Apple com 75% do mercado, *tablets* com o sistema operacional Android do Google têm hoje aproximadamente 20% de participação no mercado sendo que os principais produtos são o Galaxy Tab da Samsung e o Kindle Fire da Amazon¹⁶³.

Segundo pesquisa da consultoria Gartner, as vendas de desktops e notebooks na Europa caíram quase 20% em 2011 porque os consumidores têm optado por comprar *tablets*. A Gartner chama isso de mudança estrutural no mercado. “A maioria dos consumidores continua contendo gastos em PCs, estendendo os ciclos de vida dos computadores que já têm e comprando outros dispositivos”, disse Isabelle Durand, analista da Gartner¹⁶⁴.

Por enquanto a penetração de *tablets* no mercado brasileiro ainda é irrisória com penetração de menos de 1% da população, conforme estudo contratado pela Intel do Brasil¹⁶⁵. Entretanto, assim como a penetração dos *smartphones*, acredita-se que a base de usuários destes dispositivos irá crescer geometricamente nos próximos anos.



Ilustração 10: Apple iPad 2

5.4.5 Leitores de Livros Digitais (e-Readers)

O Leitor de Livros Digitais (*e-Reader*, em inglês) é um dispositivo que tem como função principal mostrar em uma tela, para leitura, o conteúdo de livros digitais (e-books) e outros tipos de mídia digital. As telas desses aparelhos utilizam a tecnologia de tinta eletrônica (*e-ink*¹⁶⁶), de forma a os aproximar da sensação de se ler um livro convencional.

Leitores de livros digitais são similares a *tablets* porém com menos recursos. A grande vantagem deste dispositivo é a sua tela que cansa menos os olhos, seu menor peso, baixo custo e maior duração de bateria.

Tais dispositivos conseguem armazenar milhares de livros, pesam em geral menos de 200 gramas e permitem leitura por semanas sem necessidade de recarregar suas baterias.

O mais popular deles é o Kindle, criado pela empresa americana Amazon.com, que teve seu primeiro modelo lançado em 2007 e várias novas desde então. Atualmente o modelo básico do Kindle custa 79 dólares nos EUA e analistas de mercado preveem a venda de dezenas de milhões de unidades a cada ano. O Kindle pesa 170 gramas, consegue armazenar aproximadamente 1400 livros, sua bateria dura por um mês de uso e tem mais de um milhão de títulos de livros disponível à venda.

No Brasil a loja virtual Submarino.com, através da sua subsidiária Gato Sabido, lançou o leitor digital Cool-er, vendendo-o por R\$ 619,00, preço ainda excessivo para permitir adoção em larga escala¹⁶⁷. A livraria Saraiva também comercializa um modelo de leitor de livros digitais. As vendas de ambas empresas ainda são irrelevantes.

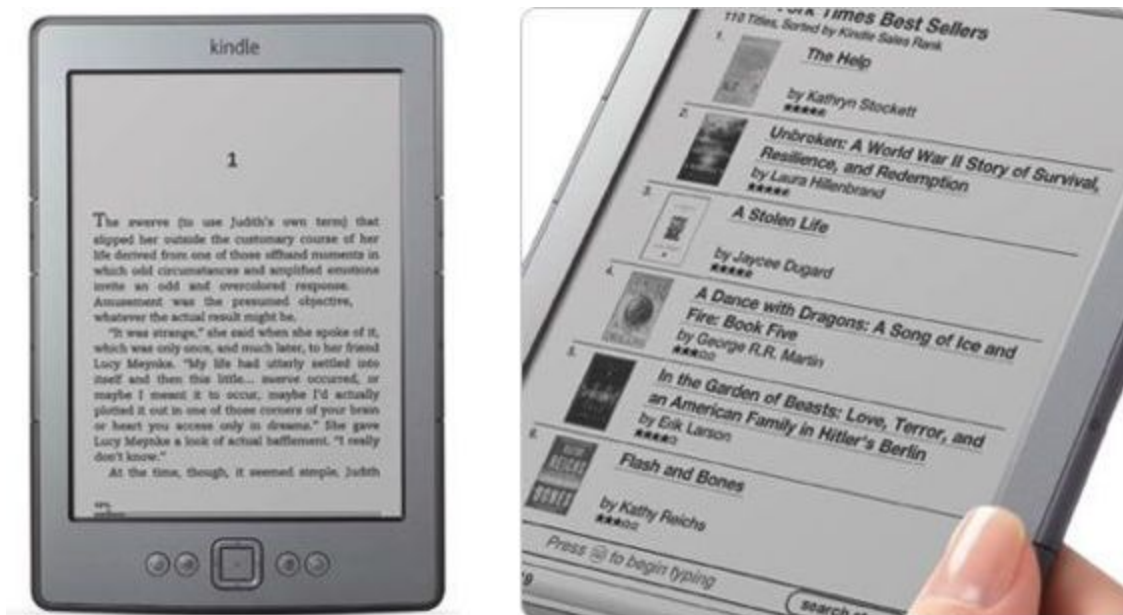


Ilustração 11: Amazon Kindle.

5.4.6 Televisores

Praticamente todos os aparelhos de televisão vendidos atualmente têm como funcionalidade padrão o acesso a conteúdo em formato digital. Tais aparelhos podem ser conectados a unidades externas de armazenamento (via USB ou Rede Local) e exibir diretamente em suas telas conteúdo digital. Analisando a comunicação dos fabricantes percebe-se que tal característica é importante para os consumidores¹⁶⁸:

Samsung:

ConnectShare™ Movie transforma a sua TV em uma plataforma de entretenimento completa -basta plugar seu USB memory drive ou conectar o seu HD Externo para poder ver fotos, assistir filmes e ouvir a músicas diretamente da sua TV.

Panasonic:

Reproduza diversos tipos de arquivos de mídia, incluindo vídeos, fotos e música através da exclusiva entrada de cartões SD e também pela entrada USB, transformando a sua TV em uma verdadeira central multimídia. Acesse os arquivos de mídia armazenados em seu computador. Você pode acessar os arquivos de mídia do seu PC na sua TV por meio da rede de dados da sua casa.

Sony:

Web Browser Acesse todo o conteúdo da Internet através do Web browser (navegador de Internet). Com ele, você pode navegar nos seus sites preferidos, fazer buscas, divertir-se nas redes sociais ou visitar os principais portais. Através da tecnologia DLNA você pode acessar fotos, músicas e vídeos do seu computador na sua TV BRAVIA.

LG:

LG Smart Share, permite acesso aos arquivos de fotos, músicas e filmes que estejam conectados a TV via entrada USB, DLNA. Com o Media Link você acessa filmes e músicas armazenados em seu computador e navega por todo esse conteúdo direto na TV, de uma forma personalizada.

Philips:

O conector USB permite acessar fotos em jpeg, músicas em mp3 e arquivos de vídeo da maioria dos dispositivos USB. Conecte o USB ao slot na lateral da TV e acesse o conteúdo multimídia usando o navegador na tela fácil de usar. Agora, você pode exibir e compartilhar vídeos, fotos e músicas.

Novamente esta capacidade técnica demonstra o descompasso entre o desejo dos usuários e a oferta de conteúdo pela indústria cultural na medida em que os aparelhos vendidos no país estão prontos para exibir mídia digital, sem que ainda seja possível adquiri-la legalmente no Brasil.

5.4.7 Tocadores de Mídia com acesso a Rede (DLNA)

Como visto nos itens acima, existe uma grande gama de dispositivos para acesso e armazenamento de conteúdo digital. Usuários destes dispositivos logo se deparam com o problema de compartilhar e acessar conteúdo espalhados nos seus dispositivos. Para atender essa necessidade a indústria de tecnologia formou uma associação a *Digital Living Network Alliance* (DLNA)¹⁶⁹, que criou uma padrão homônimo de conectividade.

Com o DLNA, basta o usuário ter uma rede local Wi-Fi para que todos os dispositivos compatíveis compartilhem conteúdo entre si, tornando possível assistir vídeos armazenados em qualquer dispositivo compatível, exibir as fotos smartphone ou câmera digital diretamente na TV ou tocar músicas diretamente no Home Theater e muitas outras possibilidades. A ilustração abaixo demonstra algumas possibilidades.



Ilustração 12: Modelo uso da Tecnologia DLNA^{[170](#)}.

Para usufruir desta tecnologia é necessário um (ou mais) dispositivos clientes, para acesso ao conteúdo digital, como Televisores, Computadores ou Tablets e ao menos um dispositivo que funcione como servidor de mídia, como computadores ou Tocadores de Mídia DLNA, que são dispositivos relativamente baratos e funcionam como núcleo da tecnologia. Em geral estes equipamentos permitem acesso direto a provedores de mídia sobre demanda como o NetFlix e BlockBuster onDemand^{[171](#)}.

Como exemplo pode ser apresentado o “Western Digital Media Center” que consiste em um tocador de Mídia DLNA integrado a uma unidade de armazenamento com capacidade de 1 Terabyte^{[172](#)}. Com esse dispositivo é possível armazenar e distribuir milhares de filmes e músicas a qualquer equipamento conectado à rede local. O equipamento custa 199,00 dólares nos EUA.



Ilustração 13: Western Digital Media Center.

Outros exemplos de dispositivos similares são o Apple TV, Roku 2 HD Streaming Player, Iomega 1 TB ScreenPlay Director, ou Logitech Box with Google TV.

Tais dispositivos ainda não são comercializados oficialmente no Brasil, mas com a chegada da NetFlix ao país e a divulgação da tecnologia, provavelmente representantes oficiais destes fabricantes passarão a atuar localmente.

6. DIREITO DIGITAL (ASPECTOS JURÍDICOS DA SOCIEDADE DIGITAL)

A piece of art is not a loaf of bread. When someone steals a loaf of bread from the store, that's it. When someone downloads a piece of music, it's just data until the listener puts that music back together with their own ears, their mind, their subjective experience. Treating your audience like thieves is absurd. Anyone who chooses to listen to our music becomes a collaborator.

People who look at music as commerce don't understand that. They are talking about pieces of plastic they want to sell, packages of intellectual property. I'm not interested in selling pieces of plastic.

Jeff Tweedy¹⁷³

Segundo Patricia Peck Pinheiro, o Direito Digital consiste na evolução do próprio Direito, abrangendo todos os princípios fundamentais e institutos, assim como introduzindo novos institutos e elementos em todas as áreas de Direito¹⁷⁴. A autora diz que as relações comerciais migraram para a Internet e que esta migração trouxe consigo riscos inerentes à acessibilidade inerente a rede:

Segurança de informação, concorrência ilegal, plágio, sabotagem por hacker, entre outros. Assim na mesma velocidade de evolução da rede, em virtude do relativo anonimato proporcionado pela Internet, crescem os crimes, as reclamações devido a infração do Código de Defesa do Consumidor, as infrações à propriedade intelectual, marcas e patentes, entre outras.

Sobre esse tema é esclarecedora a explicação de Gustavo Testa Corrêa¹⁷⁵:

A maioria dos crimes digitais encontra-se tipificada em nossa legislação. O furto de componentes de computador não deixa de ser furto. A lavagem de dinheiro não deixa de ser um crime. Fraude é fraude, sejam esses crimes cometidos por meio da Internet, ou de outros mecanismos tradicionais, são crimes previstos na lei.

Examinando o assunto, Vicente Greco Filho assim se posiciona¹⁷⁶:

A Internet não passa de mais uma pequena faceta da criatividade do espírito humano, e como tal deve ser tratado pelo direito, especialmente o penal. Evoluir sim, mas sem querer ‘correr atrás’, sem se precipitar e, desde logo, afastando a errônea ideia de que a ordem jurídica desconhece ou não está apta a disciplinar o novo aspecto da realidade. E pode fazê-lo no maior número de aspectos, independentemente de qualquer modificação.

O sucesso ou popularização de qualquer aspecto social exige que este passe a ser abordado pelo Direito. Assim foi com a imprensa, rádio, telefone e televisão. Cada um desses avanços tecnológicos trouxe suas particularidades e desafios ao mundo jurídico. Patrícia Pinheiro diz que com a Internet não há diferença: não deve existir um Direito da Internet assim como não existe um Direito Televisivo ou Radiofônico. Peculiaridades de cada veículo devem ser contempladas pelo Direito, mas não existe a necessidade, e muito menos a conveniência, de ser criar um direito específico. Este raciocínio está correto, até porque o ritmo de evolução tecnológica é muito maior que o da atividade legislativa e qualquer lei que venha regular o assunto deve ser genérica o suficiente para manter-se válida por anos a fio.

Com base nas questões elencadas acima, chega-se a conclusão que o Direito Costumeiro¹⁷⁷ é o que traz melhores soluções para questões da Sociedade Digital. Mesmo assim o incrível avanço tecnológico causa problemas nos tribunais, já que em muitos casos não há tempo suficiente para criar jurisprudência: cinco anos é um prazo relativamente curto quando relacionado ao estabelecimento de decisões recorrentes, já voltado à evolução tecnológica. Cinco anos podem significar transformações fundamentais¹⁷⁸.

Existe certo mito, que na Internet todos são anônimos e que levantar provas é algo muito difícil. Tal entendimento é falho. Levantar provas em meios eletrônicos é mais fácil do que no mundo físico. Tudo o que é feito

pode ser rastreado usando os protocolos da Internet que deixam uma rica memória de dados nos computadores, servidores e softwares utilizados permitindo a peritos traçar toda atuação de determinado agente.

6.1 Territorialidade

A grande dificuldade prática no Direito Digital está relacionada à Competência¹⁷⁹, no seu aspecto territorial.

Antes de investir o poder jurisdicional aos órgãos que irão exercê-lo, o Estado deve defini-lo em seus contornos, conteúdo e extensão, em confronto com o de outros Estados que compõem a comunidade internacional. Através dessa definição, o Estado salvaguarda a sua soberania e, ainda, evita a emissão de decisões totalmente esvaziadas de autoridade, enquanto inexecutáveis em território alheio¹⁸⁰.

Segundo Patricia Pinheiro, o problema não está apenas do âmbito da Internet, mas em toda a sociedade globalizada. A autora assim apresenta o problema:

No mundo tradicional, a questão da demarcação do território sempre foi definida por dois aspectos: os recursos físicos que esse território contém e o raio de abrangência de determinada cultura. A sociedade digital rompe essas duas barreiras: o mundo virtual constrói um novo território, dificilmente demarcável, no qual a própria riqueza assume um caráter diferente, baseada na informação, que, como vimos, é inesgotável e pode ser duplicada infinitamente. A questão se complica se lembrarmos que, com a Internet, as diferentes culturas se comunicam o tempo todo. Não precisamos ir à Turquia para nos relacionarmos com alguém que vive no território geográfico da Turquia. Também, se pretendemos relacionar-nos culturalmente, por via do mundo virtual, com alguém desse território (aqui entendemos cultura no seu modo mais amplo, que inclui, por exemplo, a maneira como os Indivíduos encaram transações comerciais ou questões jurídicas), talvez seja preciso entendermos sua cultura de uma maneira mais profunda do que se nos deslocássemos fisicamente até lá. Em suma, no Direito Digital, temos de ter uma existência e um entendimento global. (...)

(...)Para melhor esboçar a questão, vamos tomar como referência o Direito Internacional, pelo qual se estabeleceu que, para identificar a norma a ser aplicada, diante da extrapolação dos limites territoriais dos ordenamentos, deve-se averiguar a origem do ato e onde este tem ou teve seus efeitos, para que se possa aplicar o Direito do país que deu origem ou em que ocorreram os efeitos do ato¹⁸¹.

O que a Internet traz é a dificuldade de reconhecer facilmente com quem se está interagindo. Como exemplo pode-se dar a situação cotidiana onde um usuário brasileiro posta texto calunioso em um site estrangeiro. Como demandar que empresa estrangeira informe dados deste usuário?

Outra complicação é como identificar nomes de domínio¹⁸². Apesar de convencionalmente admitir-se que um domínio terminado em “.br” é de entidade brasileira ou que os terminados em “.com” são de entidades localizadas nos Estados Unidos, não há qualquer exigência de presença física nos países para se conseguir o registro de domínio. Qualquer portador de cartão de crédito internacional pode registrar um domínio nos EUA pagando 10 dólares por ano. Um dos *sites* com maior audiência da Internet brasileira é o Globo.com (sem .br). A tendência mundial para resolver esta questão é assumir definitivamente o endereço eletrônico como localização da origem ou efeito do ato. Assim, se uma empresa brasileira registra seu domínio como “.com”, ao invés de “.com.br”, pode ter de se sujeitar às leis de diversos países no caso de questões jurídicas internacionais, de acordo com o caso em concreto.

Conforme assevera Patricia Pinheiro, *“a discussão sobre territorialidade não se esgota na necessidade de solucionar casos práticos, mas nos faz repensar o próprio conceito de soberania”*. Dependendo de cada caso, aplica-se mais de um ordenamento. Para questões penais, não há barreiras físicas, se a vítima estiver no Brasil o fato é alcançado pelo Código Penal por meio da inteligência do seu sexto artigo¹⁸³. Neste sentido temos acórdão recente do STJ que determina que a Justiça Federal é competente para julgar pornografia infantil em redes sociais, pois, é irrelevante – para determinação da competência de julgar – o local onde se encontra o provedor de acesso ao ambiente virtual. Está assim cumprido o requisito da transnacionalidade necessário para atrair a competência da Justiça Federal, devido ao fato de que qualquer pessoa, em qualquer lugar do mundo, pode acessar os conteúdos pornográficos. (Processo 0000256-55-2010.4.04.7012, Relator ministro ADILSON VIEIRA MACABU).

A questão da territorialidade tem impacto interessante na questão de direitos autorais. O monopólio sobre direitos autorais patrimoniais é distinto em cada país, variando em geral, entre 50 a 70 anos após a morte do autor. Dessa forma, conteúdo protegido no Brasil pode estar em domínio público

no Canadá que adota o termo de 50 anos de monopólio. Uma obra livre no Canadá, mas protegida no Brasil pode ser acessada por um usuário brasileiro? James Joyce, autor de consagrados clássicos da literatura inglesa, como o livro *Ulysses*, faleceu em 1941. Seus livros estão em domínio público no Canadá desde 1992. No Brasil e nos países que usam a regra dos 70 anos após a morte, seus editores somente perderão o monopólio em 2012. Parece aceitável que um turista brasileiro em visita ao Canadá possa copiar um exemplar do livro em papel ou copiar um arquivo com a versão digital da obra e depois trazê-la e usá-la ao Brasil de forma lícita. Por outro lado, a indústria do conteúdo insiste em afirmar que um usuário da Internet no Brasil não pode baixar legalmente o mesmo arquivo digital de um site Canadense. Faz sentido?

6.3 Identidade Digital

Apesar de toda atividade na Internet deixar rastros, existe grande dificuldade em vincular tais rastros a uma específica pessoa. O acesso a Internet por “*LAN Houses*¹⁸⁴” e *HotSpots*¹⁸⁵ dificulta ainda mais a identificação de agentes criminosos uma vez que pode ser facilmente determinado o local, data e horário de uma atividade na rede, porém, é difícil identificar o agente devido ao caráter público destes estabelecimentos.

Para atacar tal problema existe um projeto de lei¹⁸⁶ que visa obrigar os estabelecimentos de locação de terminais de computadores a manterem cadastro de seus usuários com nome completo e número do documento de identidade e também a identificação do terminal utilizado, data e hora de início e término de sua utilização. Pelo projeto, estes dados deverão ser armazenados por três anos sob pena de multa de até R\$ 100.000,00. O projeto, que se encontra parado sem tramitação desde novembro de 2009, foi muito atacado pela sociedade civil com o argumento que iria inviabilizar a existência das *LAN Houses* sem trazer resultados práticos.

6.3.1 Certificação Digital e Assinatura Digital

Além da questão da identificação de agentes de atos ilícitos a determinação da identidade de usuários da Internet é fundamental na celebração de contratos pela rede. Transações eletrônicas necessitam da adoção de mecanismos de segurança capazes de garantir autenticidade, confidencialidade e integridade aos contratos eletrônicos. A Certificação Digital, da qual a Assinatura Digital faz parte, é a tecnologia que provê estes mecanismos.

Para compreender Certificação Digital é necessário entender conceitualmente o que é criptografia.

Criptografia¹⁸⁷ é o estudo dos princípios e técnicas pelas quais a informação pode ser transformada da sua forma original para outra ilegível, de maneira a ser conhecida apenas por seu destinatário (detentor de uma “chave secreta”), o que a torna difícil de ser lida por alguém não autorizado. Assim sendo, só o receptor da mensagem pode ler a informação com facilidade. A criptografia surgiu praticamente junto com a escrita no Egito Antigo e tem sido usada desde então. Nos dias atuais, onde grande parte dos dados é digital o processo de criptografia é basicamente feito por algoritmos que fazem o embaralhamento dos bits desses dados a partir de uma determinada chave ou par de chaves, dependendo do sistema criptográfico escolhido. Hoje é utilizada largamente no sistema bancário e financeiro.

Atualmente existem dois tipos de criptografia: a simétrica e a de chave pública, também conhecido por assimétrica. A criptografia simétrica realiza a cifragem e a decifragem de uma informação através de algoritmos que utilizam a mesma chave, garantindo sigilo na transmissão e armazenamento de dados. Como a mesma chave deve ser utilizada na cifragem e na decifragem, a chave deve ser compartilhada entre quem cifra e quem decifra os dados.

Já algoritmos de chave pública operam com duas chaves distintas: chave privada e chave pública. Essas chaves são geradas simultaneamente e são relacionadas entre si, o que possibilita que a operação executada por uma seja revertida pela outra. A chave privada deve ser mantida em sigilo e protegida por quem gerou as chaves. A chave pública é disponibilizada e tornada acessível a qualquer indivíduo que deseje se comunicar sigilosamente com o proprietário da chave privada correspondente¹⁸⁸. Na Internet é primordialmente usado o mecanismo de criptografia assimétrica.

O emissor que deseja enviar uma informação sigilosa deve utilizar a chave pública do destinatário para cifrar a informação. Para isto é importante que o destinatário disponibilize sua chave pública, utilizando, por exemplo, blogs ou diretórios públicos acessíveis pela Internet. O sigilo é garantido, já que somente o destinatário que possui a chave privada conseguirá desfazer a operação de decifragem. Por exemplo, para alguém compartilhar uma informação de forma secreta com Beto, deve-se cifrar a

informação usando a chave pública de Beto. Somente Beto pode decifrar a informação já que só ele possui a chave privada correspondente.

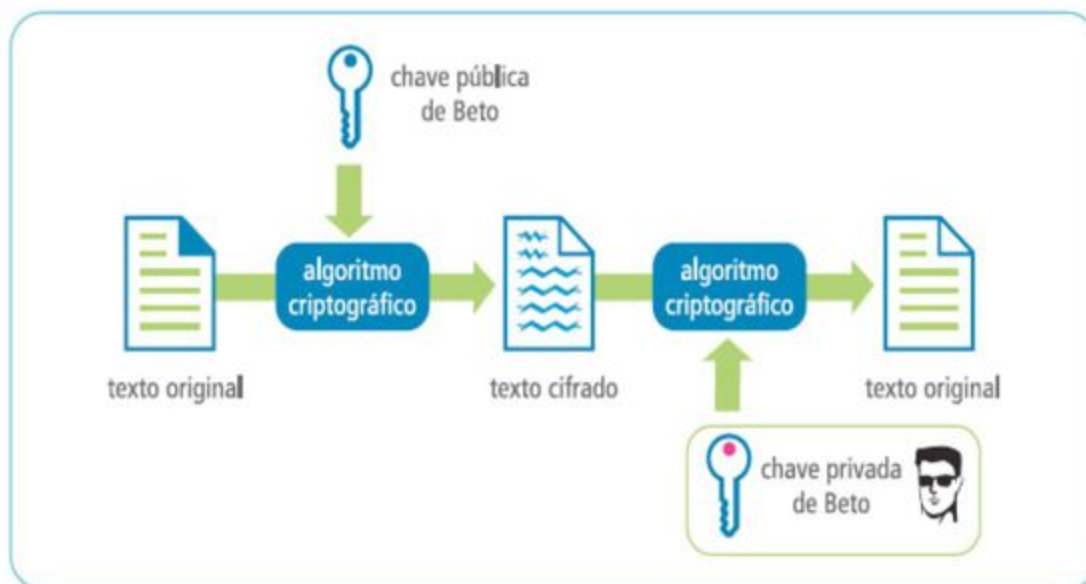


Ilustração 14: Criptografia Assimétrica

Um certificado digital é um arquivo de computador que contém um conjunto de informações referentes a entidade para a qual o certificado foi emitido (seja uma empresa, pessoa física ou computador) mais o par chave pública / chave privada de posse da entidade especificada no certificado. O Certificado digital comprova que uma chave privada pertence a determinada pessoa.

Todo certificado digital é assinado por uma autoridade certificadora fiscalizada e auditada pela ICP-Brasil¹⁸⁹ de acordo com a Medida Provisória 2200-2/01. Esta mesma Medida Provisória garantiu a validade jurídica de documentos eletrônicos e a utilização de certificados digitais para atribuir autenticidade e integridade aos documentos. Esta norma legal tornou a assinatura digital um instrumento válido juridicamente.

A assinatura digital é uma tecnologia que permite dar garantia de integridade e autenticidade a arquivos eletrônicos. A assinatura digital permite comprovar: (a) que a mensagem ou arquivo não foi alterado e (b) que foi assinado pela entidade ou pessoa que possui a chave criptográfica (chave privada) utilizada na assinatura.

É importante destacar que assim como assinaturas manuscritas em papel podem ser falsificadas, o mesmo acontece com assinaturas digitais, que também são passíveis de fraudes (apesar de tecnicamente muito mais difícil). Em ambos os casos será ônus da vítima provar tal falsificação.

6.4 Responsabilidade Civil pela Violação de Direitos Autorais na Internet

A tecnologia foi responsável pela criação do direito autoral como conhecemos. Como visto no capítulo 2, a invenção da impressão tipográfica por Gutenberg desencadeou a necessidade de se regular a questão. Desde então tecnologia e direitos autorais vivem em uma relação de amor e ódio. Inovações tecnológicas expõem obras intelectuais a risco, entretanto são as grandes responsáveis pela evolução do conhecimento e o surgimento de novas obras. A história está se repetindo com a Internet. Talvez tenha chegado a hora da reinvenção dos Direitos Autorais.

Para Silvio Sálvio Venosa, a fonte geradora da responsabilidade civil é a necessidade de restabelecer o equilíbrio violado pelo dano. Quem viola uma norma vê-se exposto às consequências decorrentes dessa violação. Infere-se assim que a responsabilidade civil constitui uma sanção de natureza compensatória por abranger indenização ou reparação de dano causado¹⁹⁰.

A responsabilidade civil exige as seguintes hipóteses para sua configuração: a) ação comissiva ou omissiva; b) ocorrência de dano moral ou patrimonial; c) nexo de causalidade entre o dano e a ação ou omissão.

O Código Civil rege, em seus artigos 186 e 187, que a responsabilidade civil decorre de um ato ilícito:

Art. 186 - Aquele que, por ação ou omissão voluntária, negligência ou imprudência, violar direito e causar dano a outrem, ainda que exclusivamente moral, comete ato ilícito.

Art. 187 - Também comete ato ilícito o titular de um direito que, ao exercê-lo, excede manifestamente os limites impostos pelo seu fim econômico ou social, pela boa-fé ou pelos bons costumes.

A consequência basilar do ato ilícito é a reparação dos danos, como dispõe o artigo 927 do Código Civil: *“Aquele que por ato ilícito causar dano a outrem, fica obrigado a repará-lo”*.

Segundo Manuella Santos, a Internet não mudou o direito autoral do ponto de vista jurídico, no sentido que o autor continua gozando das prerrogativas morais e patrimoniais sobre sua obra¹⁹¹. Todavia, continua a autora, não se pode negar que houve uma mudança sob a ótica do usuário da Internet devido a facilidade de reprodução e a circulação trazida pela rede. Ou seja, a tecnologia digital criou terreno fértil para a violação dos direitos autorais.

No mesmo sentido, Mizukami afirma¹⁹²:

Tentativas extremamente agressivas de modificação da estrutura atual da Internet, por meio de sofisticadas ofensivas tecnológicas, econômicas e jurídicas, não têm reduzido a escala com que as violações de direito autoral por meio da Internet têm ocorrido. Muito pelo contrário, a escala tem aumentado. O fato é que, longe de ser um espaço incontrolável, a Internet continua sendo um espaço difícil de ser controlado, em relação a determinadas condutas.

Uma vez tendo o conteúdo “caído” na Internet, o mesmo passa a ser propagado e distribuído de forma viral tornando praticamente impossível aos detentores dos direitos autorais controlarem sua divulgação.

É claro que é mais barato comprar um jornal do que copiar um exemplar todo. No passado, apesar de possível era economicamente inviável copiar um disco em vinil. O mesmo acontece com a fotocópia de livros, cujo custo muitas vezes aproxima-se da compra de um exemplar, mesmo que com qualidade muito pior. Com essa argumentação, Patrícia Peck Pinheiro afirma que o suporte ajudava a proteger o conteúdo¹⁹³. Quando não existe mais o suporte o direito autoral fica mais difícil de ser protegido.

6.5 Responsabilidade dos Serviços de Internet por Atos de Usuários

Qualquer conexão à Internet depende de inúmeros intermediários, desde o dispositivo de acesso até o serviço final (e-mail, compras, redes sociais), passando pela companhia de telecomunicação, provedor de acesso e distribuidores de energia elétrica. Algumas pessoas defendem que tais intermediários, seriam responsáveis pelas ações de seus usuários/clientes, invocando a tese de responsabilidade objetiva baseada na teoria do risco¹⁹⁴. Esse tipo de abordagem facilita o ressarcimento financeiro da vítima, porém é extremamente prejudicial para toda a sociedade no que se refere a liberdade de expressão e acesso à informação. Nesta linha temos a opinião de Cynthia Wong¹⁹⁵:

Proteger os intermediários da responsabilidade é fundamental para preservar a Internet como um instrumento para a liberdade de expressão e o acesso à informação e, portanto, como um impulsor de inovação e desenvolvimento econômico. Se questões de responsabilidade forcingem o fechamento de sites de conteúdo gerado pelo usuário e outros fóruns vitais para a expressão social, econômica e política, todos ficaremos mais pobres. Em vez disso, os governos devem fortalecer e adotar políticas que protejam os intermediários como elementos fundamentais de inovação, direitos humanos e desenvolvimento econômico.

A jurisdição brasileira ainda não está pacificada neste respeito. Até pouco havia muitas decisões judiciais no sentido de responsabilizar intermediários, entretanto mais recentemente esta tendência foi invertida, culminando no julgamento pela 3ª Turma do Superior Tribunal de Justiça, sob a relatoria da ministra Nancy Andrighi, que parece ter criado um verdadeiro “*leading case*”¹⁹⁶ sobre a questão. O acórdão acatou a tese de que os provedores de serviço na Internet não podem ser responsabilizados por conteúdo ilícito que transitam em seus sistemas, quando produzidos diretamente por seus usuários.

De acordo com o processo, um usuário alegou que foi ofendido no site de relacionamentos Orkut. A Justiça de Minas Gerais, em primeira e segunda instância, entendeu que a empresa teria assumido o risco da má utilização do serviço e determinou a retirada do conteúdo, e também condenou a empresa a pagar indenização de R\$ 8.300,00 por danos morais. A Google recorreu ao STJ. A ministra relatora ressaltou que o relacionamento entre os usuários e a criação das comunidades é livre e o controle prévio seria equivalente à quebra de sigilo das comunicações, o que é vedado pela Constituição.

A ementa de tal acórdão, julgado em 14 de dezembro de 2010, esclarece e tenta criar parâmetros para todos os serviços. Os princípios reguladores foram definidos nestes termos¹⁹⁷:

1. A exploração comercial da Internet sujeita as relações de consumo daí advindas à Lei nº 8.078/90.

2. O fato de o serviço prestado pelo provedor de serviço de Internet ser gratuito não desvirtua a relação de consumo, pois o termo “mediante remuneração” contido no art. 3º, § 2º, do CDC deve ser interpretado de forma ampla, de modo a incluir o ganho indireto do fornecedor.

3. **A fiscalização prévia, pelo provedor de conteúdo, do teor das informações postadas na web por cada usuário não é atividade intrínseca ao serviço prestado**, de modo que não se pode reputar defeituoso, nos termos do art. 14 do CDC, o site que não examina e filtra os dados e imagens nele inseridos.

4. **O dano moral decorrente de mensagens com conteúdo ofensivo inseridas no site pelo usuário não constitui risco inerente à atividade dos provedores de conteúdo, de modo que não se lhes aplica a responsabilidade objetiva** prevista no art. 927, parágrafo único, do CC/02.

5. Ao ser comunicado de que determinado texto ou imagem possui conteúdo ilícito, deve o provedor agir de forma enérgica, retirando o material do ar imediatamente, sob pena de responder solidariamente com o autor direto do dano, em virtude da omissão praticada.

6. Ao oferecer um serviço por meio do qual se possibilita que os usuários externem livremente sua opinião, deve **o provedor de conteúdo ter o cuidado de propiciar meios para que se possa identificar cada um desses usuários, coibindo o anonimato e atribuindo a cada manifestação uma autoria certa e determinada**. Sob a ótica da diligência média que se espera do provedor, deve este adotar as providências que, conforme as circunstâncias específicas de cada caso, estiverem ao seu alcance para a individualização dos usuários do site, sob pena de responsabilização subjetiva por culpa in omittendo .

7. Ainda que não exija os dados pessoais dos seus usuários, o provedor de conteúdo, que registra o número de protocolo na Internet (IP) dos computadores utilizados para o cadastramento de cada conta, mantém um meio razoavelmente

eficiente de rastreamento dos seus usuários, medida de segurança que corresponde à diligência média esperada dessa modalidade de provedor de serviço de Internet .

Da leitura dos itens 4 e 5 percebe-se que o acórdão adotou a tese do “*notice and takedown*” usado nos EUA^{[198](#)} decisão extremamente importante para garantir o sucesso da Internet no Brasil e proteger direitos constitucionais de liberdade de expressão.

7. A REAÇÃO DA INDÚSTRIA CULTURAL

Today I want to talk about piracy and music. What is piracy? Piracy is the act of stealing an artist's work without any intention of paying for it. I'm not talking about Napster-type software. I'm talking about major label recording contracts.

Courtney Love¹⁹⁹

A indústria cultural, desde sua inglória guerra contra os videocassetes, vem tentando coibir a violação de direitos autorais usando diversas estratégias, indo do lobby legislativo, passando por soluções tecnológicas e propaganda negativa até chegar aos processos judiciais contra violadores. Em 1999 com a popularização do Napster esta indústria passou a reagir de forma bastante agressiva.

Em escala mundial, as entidades de grupo lideradas pela *Recording Industry Association of America* (RIAA), *Motion Picture Association of America* (MPAA) e *Business Software Alliance* (BSA), representando respectivamente gravadores, estúdios de cinema e desenvolvedores de software estão travando luta contra milhões ou até bilhões de indivíduos que, quer seja por compartilhamento ou por compra de produtos contrafeitos, violam direitos de associados destas entidades.

A indústria afirma que precisa coibir a “pirataria” devido ao declínio nas vendas de seus produtos que “ameaça o futuro da produção cultural”. Muitos autores defendem que a questão é mais complexa e envolve o

modelo de negócios e a própria estrutura na qual estas indústrias foram erguidas. Neste sentido Mizukami afirma:

A intuição inicial é acreditar, imediatamente, que qualquer reprodução de um objeto cultural equivale a uma venda a menos deste bem, e é isso o que tem defendido a indústria do conteúdo. Tal afirmação, contudo, não resiste à mais débil avaliação crítica, e nenhum dos estudos abaixo apontados parte deste pressuposto. Não há relação de causalidade necessária entre (a) o download de uma determinada obra e (b) uma disposição cogente do responsável pelo download em gastar dinheiro na aquisição do bem. Essa é uma presunção insustentável. Pode-se dizer que há alguma medida de interesse no bem, que poderia ou não ter resultado na aquisição de uma cópia mediante contraprestação pecuniária, caso não houvesse a possibilidade de download. Em algumas ocasiões, ademais, é mais fácil acreditar que a reprodução digital proporcionaria vendas a mais, e não a menos, em razão da divulgação da obra a pessoas que não teriam a oportunidade de conhecê-la de outras maneiras, como é o caso do cinéfilo que assiste em seu país a um filme sul-coreano que não teve distribuição em circuito ou lançamento em DVD, e decide comprar um exemplar original diretamente de uma loja online sul-coreana.

Outro ponto muito interessante levantado pelo autor é o indício de que a violação a direitos autorais afeta negativamente artistas populares e positivamente artistas pouco conhecidos, dessa forma, as grandes empresas da indústria cultural são prejudicadas e as independentes beneficiadas:

Blackburn critica estudos que não diferenciam entre a popularidade de diferentes artistas, e conclui que o compartilhamento de arquivos afeta negativamente artistas mais populares (25% dos artistas), e positivamente artistas menos populares (75% dos artistas). Isso causaria prejuízos financeiros para as gravadoras que fazem parte da RIAA, e benefícios às independentes^{[200](#)}.

Gopal, Bhattacharjee e Sanders trabalhando a partir de dados obtidos em questionários distribuídos a estudantes universitários e números de venda extraídos do top 200 da revista Billboard, chegam a conclusão que o compartilhamento de arquivos tem o poder de afetar negativamente artistas mais populares, e positivamente artistas menos populares^{[201](#)}.

Neste sentido, as ofensivas da indústria do conteúdo têm como objetivo preservar modelos de negócio que sustentem a existência hegemônica de uma economia de informação industrial altamente concentrada e centralizada, não havendo evidência alguma de ser real a propaganda ameaça à existência de produção cultural.

7.1 Lobby

Desde 1709 com o *Copyright Act* no Reino Unido, a indústria cultural baseia sua operação no lobby²⁰², gerando uma longa história de leis voltadas a proteção do interesse da indústria em detrimento dos interesses dos usuários. Este aspecto foi abordado no capítulo 2 - Aspectos Históricos do Direito Autoral.

A popularização da Internet em meados dos anos 1990 estimulou nova rodada de legislação maximalista resultando grandes inovações legislativas como por exemplo: alterações no Tratado de Direitos Autorais da OMPI (WCT – WIPO Copyright Treaty) em 1996; aprovação da lei *No Electronic Theft Act* de 1997, aprovação do *Digital Millenium Copyright Act (DMCA)* em 1998, e logo em seguida o *Copyright Term Extension Act*²⁰³.

No Brasil tal lobby resultou na Lei 9610 de 1998 (Lei de Direitos Autorais) e na Lei 10695 de 2003, que modificou o Código Penal adicionando quatro parágrafos ao artigo 184 que trata da violação ao direito autoral²⁰⁴.

O esforço é contínuo. Em 2011 está sendo negociado, de forma secreta, o Acordo Comercial Anticontrafação (ACTA, em inglês *Anti-Counterfeiting Trade Agreement*), um tratado comercial com o objetivo de estabelecer padrões internacionais para o cumprimento da legislação de propriedade intelectual, entre os países participantes, como resposta “ao aumento da circulação global de bens falsificados e da pirataria de obras protegidas por direitos autorais”²⁰⁵.

O modelo é aprovar legislação ampliando direitos autorais em países desenvolvidos então, via pressão econômica, forçar a adoção de medidas semelhantes nos demais países.

7.2 Combate Tecnológico – Medidas Técnicas de Proteção (TPM/DRM)

Em conjunto com a ofensiva legislativa, a indústria do conteúdo também tem tentado estabelecer regulação tecnológica, amparada em regulação legal²⁰⁶. Para tal fim são utilizadas medidas técnicas de proteção, as TPMs (*Technical Protection Measures*). O objetivo é a adoção de medidas técnicas para o controle de acesso e uso de conteúdo. Um exemplo simples de uma TPM é a imposição de uma senha para a abertura de um arquivo, como, por exemplo, um e-book em formato PDF. Outro exemplo é o sistema de regiões utilizado no padrão DVD²⁰⁷.

Rodrigo Pinto cita exemplo do uso de TPM no lançamento de dois CDs da cantora Marisa Monte pela gravadora EMI. Por meio de medidas anticópias embutidas nos CDs, os consumidores ao inserirem em seu PC para ouvir música teriam que concordar com um extenso contrato que, entre outras coisas, restringia a transferência das faixas para tocadores portáteis de mídia²⁰⁸. Segundo o autor algumas cláusulas contratuais previstas na instalação do sistema anticópia se revelaram abusivas, especialmente uma delas que permitia a invasão de privacidade do usuário. Além disso, o TPM seria responsável pela impossibilidade de leitura dos CDs em vários modelos de tocadores automotivos. Devido a tais problemas, seis meses depois do lançamento a gravadora responsável pelo CD abandonou o sistema anticópia de seus produtos.

Outro exemplo de dano colateral causado por TPMs é o escândalo Sony *rootkit* de 2005. Por uma série de decisões infelizes, a Sony BMG aplicou a vários títulos de seu catálogo as proteções *eXtended Copy Protection(XCP)* e *MediaMax CD-3*. Tais tecnologias se mostraram mal-intencionadas por projeto: ao se inserir um CD com a proteção em um computador, um software para inviabilizar a extração dos dados era

instalado automaticamente, sem autorização, no sistema do usuário²⁰⁹. O programa instalado funcionava, tecnicamente, como um *rootkit*²¹⁰, representando um risco de segurança sem precedentes na história das TPMs. Quando descoberto, inúmeros usuários processaram a gravadora. Para piorar a situação, investigações mais profundas demonstraram que o software usado pela Sony violava direitos autorais de desenvolvedores de software livre. A Sony sofre até hoje as consequências do escândalo, com má-publicidade e ações coletivas ainda não resolvidas²¹¹.

Uma espécie especialmente polemica de TPM é a Gestão dos Direitos Digitais, conhecida pela sigla inglesa DRM (*Digital Rights Management*), que é um mecanismo complexo de proteção baseado em inúmeras tecnologias com objetivo de vincular conteúdo específico a um determinado grupo de permissões de acesso e uso, em operação integrada a instrumentos de monitoramento e registro de consumo. Muitas vezes o DRM é usado para vincular determinado conteúdo digital a um usuário ou dispositivo específico, tornando impossível a utilização desse conteúdo por outro usuário ou até mesmo em outro dispositivo. Por exemplo, uma música pode ser vendida de forma a somente poder ser executada em determinado computador, de forma a impedir que a pessoa que a adquiriu compartilhe-a com outras pessoas. O grande efeito colateral desse exemplo é impedir que esta mesma pessoa escute tal música em outro computador (casa/trabalho) ou no sistema de som automotivo, etc. Críticos do DRM dizem que o acrônimo significa Gestão de **Restrições** Digitais (*Digital Restrictions Management*)²¹².

Pedro Mizukami assim explica o DRM²¹³:

Sistemas de DRM, concebidos como forma de se estabelecer uma infraestrutura que se aproveite de redes de computadores e sistemas distribuídos para a venda de conteúdo em formato digital, com amplas possibilidades para discriminação de preço. O conceito depende, assim, de relações reciprocamente estabelecidas entre direito, tecnologia e modelos de negócio: tecnologia conformando comportamento de consumidores, de violação protegida pelo direito, autoexecutando normas de direito contratual estabelecidas pelos titulares de direitos sobre o conteúdo comercializado, dentro de modelos de negócios especificamente voltados para o ambiente da Internet.

A arquitetura básica de um sistema de DRM envolve um cliente e dois servidores, em operação conjunta. O cliente – no caso o computador do consumidor –, entra em contato com um servidor de conteúdo, de onde baixa o conteúdo desejado em um pacote protegido. Tendo simplesmente o pacote em mãos, o consumidor não tem como acessar e utilizar o conteúdo transferido: é necessário o contato com um servidor

de licença, que administra uma licença digital referente ao conteúdo servido pelo servidor de conteúdo, contendo regras a respeito das permissões concedidas ao usuário nos termos de um contrato de adesão ao qual o consumidor é forçado a aderir se quiser fruir do conteúdo. Aplicada a licença ao conteúdo, o consumidor pode acessar e utilizar o conteúdo na exata medida fixada pelos termos do contrato. Ao mesmo tempo, dados a respeito da frequência e forma do uso do conteúdo feito pelo consumidor são enviados a uma base de dados, registrados e inter-relacionados a outros dados. Essa base de dados tem como principal objetivo servir para a composição de perfis de consumo, voltados ao desenvolvimento de marketing personalizado direto.

Na realidade o DRM representa não apenas proteção de direitos autorais mais também um novo modelo de negócio focado na venda e distribuição de informação. Para facilitar a compreensão será comparada a compra tradicional de um livro de papel com a aquisição de um livro digital protegido por DRM²¹⁴:

Livro em papel: O consumidor dirige-se à sua livraria de preferência e efetua a compra de um livro. O único contato é com o vendedor com o qual o cliente pode, se desejar, barganhar algum desconto. Após pagar e receber o livro o proprietário pode lê-lo quantas vezes quiser, onde quiser, pode emprestá-lo, vendê-lo ou trocá-lo em um sebo e até doá-lo a uma biblioteca onde será lido inúmeras vezes, pode abandoná-lo em um local público para benefício de um desconhecido. Pode usufruir do direito de fazer cópia de pequenos trechos de acordo com a LDA²¹⁵. Em momento algum negocia direitos autorais com qualquer representante do autor.

Livro Digital: O consumidor acessa o site de varejo on-line de sua preferência e compra um livro digital. Ao se cadastrar no site, requisito necessário para qualquer compra de produto digital, assina um extenso e detalhado contrato de adesão²¹⁶. O contrato fixa uma série de restrições de acesso e uso do conteúdo adquirido. Pode determinar que o consumidor tenha o direito de acessar o conteúdo apenas um número limitado de vezes; que não pode utilizá-lo em mais de um dispositivo, ou em um número limitado destes²¹⁷; que não pode fazer cópias de qualquer parte do texto; que não pode imprimi-lo; que não pode utilizá-lo por mais de um determinado número de dias etc. As possibilidades são inúmeras e o controle avassaladoramente maior do que o de obras em suporte físico. Ademais, registros referentes ao modelo de uso do conteúdo pelo consumidor são enviados a uma base de dados remota²¹⁸. O consumidor visualizou quantas páginas do livro? Por quanto tempo deixou o arquivo

aberto? Quais partes foram sublinhadas? As possibilidades são infinitas e tão invasivas quanto a implementação do sistema e a criatividade dos desenvolvedores do DRM permitir.

Pode-se cobrar diferenciadamente cada uma das possibilidades de acesso elencadas no exemplo acima, obrigando o consumidor a pagar por usos que o suporte físico permitia sem qualquer negociação. Quer ter a possibilidade de imprimir o livro digital? Quantas vezes? Quer acessar via dez dispositivos ao invés de cinco? Cada uma dessas opções pode estar relacionada a um preço distinto. A indústria, sinicamente, afirma que esse sistema traz “mais opções” ao consumidor, quando na realidade está patente que estão vendendo facilidades para problemas que não existiam anteriormente. Além do controle absoluto de como pode ser usufruído um conteúdo, os sistemas de DRM viabilizam a coleta indiscriminada do perfil de utilização, dando viabilidade a estratégias de marketing personalizado e colocando em risco o direito de se ler de forma anônima²¹⁹.

Mesma opinião tem Pedro Mizukami que assim afirma:

O controle, em qualquer hipótese, é totalizante. Com a infraestrutura proporcionada pelos sistemas de DRM, a indústria espera além de impedir o fluxo livre de conteúdo digital, assumir um controle antes inconcebível sobre as preferências culturais dos consumidores, tendo como objetivo aumentos de lucro consideráveis pela cobrança de usos que antes não eram cobrados²²⁰.

O maior problema do DRM é sua complexidade técnica, que acaba transparecendo ao usuário final. O DRM, por limitação técnica, acaba impedindo usos legítimos do conteúdo por aqueles que o adquiriram, gerando frustração e sentimento antagônico em relação ao fornecedor.

Medidas Técnicas de Proteção (TPMs) incluindo os sistemas de DRM são altamente ineficazes no que diz respeito à prevenção de violação de direitos autorais. Da mesma forma como a tecnologia permite a criação destes sistemas, a tecnologia também permite sua violação. Mike Shatzkin, defende o uso do DRM não para impedir a pirataria, mas sim o “compartilhamento casual” termo que o autor usa para compartilhamento entre conhecidos. O argumento é que se não houver bloqueio algum o usuário do conteúdo irá “indicá-lo” a seus conhecidos, enviando uma cópia do mesmo por e-mail²²¹.

Até hoje, nenhuma TPM conseguiu impedir disseminação de cópias. Basta que a TPM seja violada e removida uma vez, para permitir que cópias subsequentes da cópia sejam feitas. Neste sentido Mizukimi afirma:

Por próprio design, essas medidas estão fadadas ao insucesso, e o que se tem visto invariavelmente é o lançamento, com alarde, de uma nova medida, seguida por sua violação poucos dias depois. No máximo, o que essas medidas têm conseguido é causar inconveniência a consumidores, por ensejarem incompatibilidade entre mídia e hardware e obstaculizarem o direito de cópia privada. Em relação a sistemas de DRM, sua violação é uma questão trivial, e sempre que uma atualização surge, poucos dias após são distribuídos os instrumentos necessários para a remoção das limitações recém-impostas e das correções de brechas de segurança.

Um exemplo recente de violação de TPM é a proteção de vídeos de alta definição pela interface HDMI. Os discos de Blu-ray contam com uma chave de criptografia chamada HDCP²²² que garante a proteção contra cópia. Porém, a chave-mestra deste sistema de criptografia foi postada na Internet e rapidamente se espalhou descontroladamente pela rede. Uma vez quebrado o protocolo de proteção, o conteúdo passa a ficar desprotegido, permitindo que qualquer um instale um dispositivo que faça cópias do conteúdo de alta definição que trafega entre, por exemplo, um aparelho de Blu-ray e o televisor.

Saindo das questões técnicas, a implementação de TPMs no Brasil esbarra em questões legais. É fato que a Lei de Direitos Autorais, no artigo 107, não apenas permite seu uso, mas também, protege qualquer tipo de alteração, supressão, modificação ou inutilização destes mecanismos de proteção anticópia. Entretanto, essa mesma Lei prevê também uma lista exaustiva de limitações aos direitos do autor entre os quais está: “Art. 46: *Não constitui ofensa aos direitos autorais: (...) II – a reprodução, em um só exemplar de pequenos trechos, para uso privado do copista, desde que feita por este, sem intuito de lucro*”. Dessa forma, de um lado temos mecanismos de proteção anticópia introduzidos nos exemplares das obras devidamente previstos na Lei; de outro temos limitações ao direito do autor, igualmente previstas na Lei, que possibilitam ao usuário reproduzir pequenos trechos de obra, para seu uso privado, sem intuito de lucro. Está claro que os dispositivos estão em conflito. Imagine agora que um usuário queira gozar de seu direito legítimo de reproduzir pequenos trechos, em acordo com a lei, de uma determinada obra intelectual. Se tal obra estiver protegida por TPMs o usuário perceberá ser impossível gozar de tal direito devido a proteção que impede o acesso ao seu conteúdo. O que deve prevalecer: o

direito de reprodução de pequenos trechos, ou a manutenção do TPM no exemplar da obra?²²³

Tendo em vista o regime de direito do consumidor, é indiscutível que TPMs e, particularmente, sistemas de DRM, são ilegais. O exemplo anteriormente dado pode ensejar o entendimento de que produto com TPMs é viciado²²⁴ devido a diminuição de seu valor pelas restrições de uso²²⁵.

Sistemas de DRM e seus contratos por adesão são extremamente hostis aos princípios do Código de Defesa do Consumidor (CDC), sendo bastante comum uma cláusula que possibilita atualizações automáticas de software com eventual alteração de termos contratuais e também de alteração unilateral de preço.

7.3 Processos Judiciais

Desde o processo *Sony versus Universal City Studios*²²⁶, a indústria dos direitos autorais usa como tática inicial atacar diretamente a fonte dos problemas, que na visão desta, é a própria tecnologia.

Focando o compartilhamento de arquivos, processos foram iniciados contra os principais atores: os desenvolvedores e empresários ligados às redes P2P. O Napster foi a primeira vítima, seguida por diversas outras empresas, como a Grokster e Kazaa. Decisões judiciais favoráveis foram festejadas pela indústria do conteúdo, que porém não obteve qualquer resultado prático, visto que seu principal efeito foi colocar um ponto final na atividade de várias empresas que planejavam lucrar com publicidade e forçar a migração dos serviços de compartilhamento para padrões abertos e software livre, resultando no crescimento expressivo dos serviços Gnutella, ed2k e *BitTorrent*.

Com o fracasso da estratégia de se processar empresas detentoras de tecnologia e mantenedoras de infraestrutura, a indústria começou a processar em 2003 os próprios usuários das redes, e prossegue nesta estratégia atualmente. Tendo começado nos EUA a campanha contra usuários individuais tornou-se mundial. Em 2006 a ABDP (Associação Brasileira dos Produtores de Discos) divulgou a intenção de se processar civilmente 20 indivíduos que disponibilizavam músicas em redes P2P, porém a mesma não prosperou devido a repercussão negativa desta iniciativa até mesmo entre os artistas, atingidos pelo problema da pirataria: “*Precisamos encontrar um método de combate e uma lei de proteção aos direitos de cada artista*”, defendeu Ivete Sangalo. “*Acho que é uma decisão arbitrária. É cedo para partir direto para processos antes de definir o que é legal e o que é ilegal. Soa bastante precipitado*” disse Samuel Rosa da banda Skank²²⁷.

A estratégia adotada pela RIAA, MPAA, BPI (*British Phonographic Industry*) e IFPI (*International Federation of the Phonographic Industry*) é idêntica: anunciar, com grande estardalhaço, periodicamente, contra usuários, aproveitando a oportunidade para estigmatizar o usuário de sistemas de compartilhamento. Assim Pedro Mizukami resume a estratégia²²⁸:

Pelo menos nos EUA, os números anunciados nunca se traduzem em um número correspondente de processos: os números se referem a endereços IP supostamente referentes a computadores utilizados para compartilhamento de arquivos, que são primeiramente objeto de um procedimento voltado à identificação dos indivíduos que, no momento da pretensa violação de copyright, estariam ocupando o endereço. Após identificados os indivíduos – na verdade, titulares de uma conta em um provedor de acesso e não necessariamente as pessoas responsáveis pela utilização do computador no momento da violação –, a RIAA lhes faz uma proposta de acordo que, se infrutífera, dá origem a um processo. É mais freqüente o usuário processado aceitar o acordo, em razão dos altos custos de se levar um processo adiante no sistema judicial norte-americano, e do risco de ruína financeira em caso de uma decisão desfavorável. As táticas judiciais da indústria do conteúdo nos EUA têm sido alvo de inúmeras críticas, por se aproveitarem de distorções do sistema judicial norte-americano e não proporcionarem chance de defesa efetiva aos usuários processados.

Não se sabe se a estratégia tem ou não impactado a quantidade de pessoas nas redes de compartilhamento. A população das redes P2P e o tráfego de dados crescem significativamente desde 2001 ainda que muitos potenciais usuários tenham decidido não participar por medo de um processo judicial. Pode ser que sem os processos, o crescimento tivesse sido muito maior. Ou não.

Se o resultado desejado não pode ser mensurado, é patente notar um desgaste destas associações em razão dos processos. Nos EUA e na Europa diversos grupos da sociedade civil criaram campanhas de boicote à RIAA e MPAA²²⁹ além de manifestações organizadas de alguns músicos em desaprovação aos processos.

7.4 Sabotagem

Outra estratégia da indústria do conteúdo é sabotar sistemas de compartilhamento de arquivos. Por mais infantil que pareça, gravadoras, estúdios e até alguns artistas adotam esse mecanismo. Em 2003 Madonna e sua gravadora inundaram a rede P2P Kazaa com supostas canções do álbum *“American Life”* que estava para ser lançado, porém ao baixar tais arquivos, ao invés da música esperada o fã da cantora somente a ouvia a própria Madonna recitar as pouco polidas frases: *“What the fuck do you think you are doing?”* e *“Thought you were going to get away with it didn’t ya? Huh? Tried to sneak by me now didn’t ya?”* numa tentativa moralizante de gosto duvidoso²³⁰.

Em ataques mais insidiosos a indústria do conteúdo também espalha nas redes arquivos corrompidos ou contendo softwares de tecnologia avançada com intuito de sabotar as próprias redes e infectar com diversos tipos de vírus computadores de usuários²³¹. Esse tipo de ação acabou por inspirar vigaristas que começaram a espalhar na Internet aplicativos que rastreavam músicas ilegais nos computadores das vítimas e então exibia na tela um relatório falso com as supostas infrações a direitos autorais, alertando que o usuário havia sido identificado e que sua atividade ilícita poderia condená-lo a até cinco anos de prisão e/ou multa de 250.000 dólares. Logo na sequência, o software, dizendo estar atuando em nome da RIAA e MPAA, oferecia um “acordo” pelo qual o usuário deveria pagar imediatamente, por cartão de crédito, quantia de aproximadamente 400 dólares²³².

Com o objetivo de desestimular usuários a baixar arquivos, entidades como a RIAA e MPAA também espalham pela rede conteúdo de baixa qualidade, trucados, com baixa resolução e som sofrível. O objetivo é dar trabalho ao compartilhador e estimulá-lo a comprar uma versão legal de alta qualidade.

Segundo pesquisa da Universidade de Madrid²³³, 30% do conteúdo e 25% dos downloads do sistema *BitTorrent* são “envenenados” quer seja por detentores de direitos autorais, quer seja por golpistas.

Tais iniciativas não trouxeram o efeito desejado e ao contrário, acabaram estimulando o aprimoramento dos sistemas de compartilhamento e aumentado a coesão da comunidade de compartilhadores. Sistemas de comentários por arquivo, como o integrado nos *trackers BTJunkie* ou *PirateBay* servem para evitar qualquer tentativa de sabotagem. Arquivos falsos são identificados rapidamente e logo não são mais baixados. O recurso sabotagem como plano de defesa da indústria, contudo, ainda não foi abandonado.

7.5 Abordagem Propagandística

Desde o surgimento das fitas cassete a indústria do conteúdo passou a usar a propaganda para divulgar seu ponto de vista. Em 1984 a *British Phonographic Industry* (BPI), com receio que a popularização dos gravadores de fita cassete domésticos pudesse impactar negativamente a venda de discos, criou uma campanha com o slogan “*Home Taping Is Killing Music*”²³⁴. Desde então a indústria vem investindo em propaganda para estigmatizar e aterrorizar o “pirata”. Mais recentemente adotou-se a estratégia de “educar”, no sentido de doutrinar, o público sobre os malefícios da pirataria e os benefícios do seguimento da legislação de direitos autorais.

No Brasil, campanhas APCM (Associação Antipirataria de Cinema e Música), da UBV (União Brasileira de Vídeo) e da APDIF (Associação Protetora dos Direitos Intelectuais Fonográficos), inseridas nos DVDs e nos cinemas inicialmente tentaram associar a pirataria ao crime organizado, como tráfico de drogas e terrorismo, crimes de forma alguma relacionados entre si. Obviamente novamente o público não foi convencido.

A partir de 2010, com o apoio da Agência Nacional de Cinema (Ancine) e do Ministério da Justiça, foi lançada campanha menos agressiva que as anteriores e tendo como mote a valorização do produto original. O slogan é “Brasil original: compre essa ideia”. Os filmes mostram como a pirataria prejudica a cadeia produtiva da indústria fonográfica e do audiovisual e desmerece o esforço de seus profissionais²³⁵. Novamente todas as afirmações, assim como aquelas que relacionavam pirataria a crimes hediondos não são baseadas em nenhum estudo isento. Todas as análises da indústria se baseiam na ideia absurda de que cada item “pirateado” corresponde a uma venda legítima a menos.

Além da estratégia de estigmatizar o usuário de conteúdo não licenciado, a indústria também investe em uma campanha de medo

lembrando os usuários que estão cometendo crime e podem ser punidos por isso. Outra forma de amedrontar é baseada na ignorância técnica dos usuários. Afirma-se que CDs e DVDs piratas danificam aparelhos e que compartilhar arquivos traz risco de invasão e contaminação por vírus. Na realidade todas essas afirmações não passam de meias verdades. Apesar de ser possível baixar vírus ou malwares²³⁶ nas redes P2P a probabilidade de se contrair tais agentes nocivos por e-mail é muito maior do que nas redes P2P. De forma geral, a propaganda exagera os riscos com o objetivo de afastar usuários do conteúdo ilícito.

7.5.1 Doutrinação

A partir de 2007, com o apoio da Motion Picture Association, a Amcham²³⁷ e seus associados passaram a atuar no que nomearam de “vertente educativa para ajudar a construir uma mudança de paradigma”. O resultado foi o lançamento do Projeto Escola Legal que visa a doutrinação de jovens de 7 aos 14 anos de idade a respeito da “pirataria” no Brasil e no mundo. A iniciativa trabalha o tema direcionando seus esforços principalmente para a capacitação de professores sobre a importância do conceito de propriedade intelectual, destacando os problemas causados pela pirataria, abordando questões de ética, valores e formação de cidadãos mais conscientes. Ao longo dos quatro anos de implementação, o projeto já foi replicado para 164 escolas, sendo 143 públicas e 21 particulares, 1.959 educadores foram sensibilizados para o tema e 35.197 alunos foram tocados com o conteúdo em sete cidades²³⁸.

Bianca Santana em seu trabalho **Propriedade Intelectual nas Escolas**²³⁹, assim comenta a iniciativa da Ancham:

A segunda parte do manual “Aprendendo a ensinar sobre pirataria” apresenta uma série de conceitos: pirataria, falsificação, propriedade intelectual, venda de produtos falsificados, contrabando, descaminhos, produtos que sofrem com atos ilícitos, prejuízos causados pela pirataria e pelo contrabando, consequência de tais atos ilícitos, delitos nas escolas. **Todos seguem a mesma linha de rigidez e controle, não citam outras possibilidades de conceituação e interpretação, nem convidam à reflexão e problematização de tais conceitos**, o que contraria um dos princípios do

ensino, definidos no artigo 3º, inciso III, pela LDB: “o pluralismo de ideias e de concepções pedagógicas”. (...)

O manual apresenta um glossário de conceitos: propriedade intelectual, marca registrada, patente, genérico, contrabando, descaminho, pirataria. **Todos eles reproduzem o discurso hegemônico das empresas que lucram com os bens imateriais, sem problematizar ou convidar à reflexão ou mesmo sem apresentar as exceções e limitações constantes nas leis** brasileiras de propriedade intelectual. **No Projeto Escola Legal tudo é proibido.** (grifo nosso)

A autora assim concluiu seu trabalho:

O Escola Legal atua, segundo os dados da Amcham, em 117 escolas brasileiras. A comunidade escolar destas instituições – professores, alunos, pais de alunos, funcionários, estão de acordo com o projeto? E os acadêmicos, pesquisadores, gestores da educação? Concordamos com a ideologia restritiva de compartilhamento do conhecimento imposta por ele? Aceitamos as violações à Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional e aos Parâmetros Curriculares Nacionais? Temos os mesmos interesses da indústria do copyright em abordar somente uma concepção? Precisamos avançar no debate sobre propriedade intelectual. Só assim poderemos apoiar, refutar ou evitar projetos como este.

A mesma retórica de que é necessário educar crianças e jovens para garantir o progresso cultural também aparece na literatura nacional de direitos autorais, por trás de um discurso pró-autor que na verdade é um discurso pró-indústria. Tais doutrinas são invariavelmente de autoria de advogados da indústria de conteúdo.

A indústria do conteúdo força o uso de termos duros e conceitos penais para a violação de direitos autorais de forma ineficiente, pois mesmo quem não tem educação formal em direito intuitivamente distingue uma situação de outra. Campanhas insinuem que violação de direitos autorais seria a mesma coisa que “furto” ou “roubo”. Seguindo essa lógica, há uma peça de propaganda que a MPAA insere nos DVDs legalmente adquiridos que diz: *“Você roubaria um carro? Você roubaria uma bolsa? Você roubaria um filme? Pirataria é crime!”*²⁴⁰ É evidente, contudo, que as condutas são inteiramente diferentes, algo que o próprio sistema jurídico confirma. “Furto” e “roubo” são tipos penais autônomos, que não se confundem com a figura típica da “violação de direitos autorais”. Em geral o usuário que baixa conteúdo da Internet, ou mesmo aquele que compra DVD pirata, de fato jamais furtaria um DVD em uma loja. Furtar é uma ofensa à propriedade. O lojista, vítima do furto perderia a possibilidade de vender o item. A campanha consegue difundir a ideia que violação de

direitos autorais é errada, mas quando força a barra gera dissonância cognitiva e acaba criando confusão de sentimentos nos usuários.

O próprio uso do termo “pirata”, para genericamente nomear qualquer indivíduo que viola direitos autorais, se mostrou infeliz e contraproducente. O problema é que a sociedade consegue diferenciar atitudes. Sabe que a conduta de quem copia uma música do amigo é completamente diferente daquela de quem copia industrialmente CDs e os colocam à venda. As pessoas percebem a diferença entre quem copia um capítulo de um livro para estudar daquele que imprime versões contrafeitas visando lucro. A indústria, ao cunhar o termo *pirata* tinha em mente a visão do pirata sanguinário e estuprador, o público, porém, acabou associando o *pirata* com tipos heroicos como Hobin Hood ou ao amigável Jack Sparrow do filme Piratas do Caribe.

Novamente, a estratégia parece não ter dado resultado, não convencendo o público alvo das campanhas, como comprova a crescente popularização do compartilhamento de arquivos e compra de produtos piratas.

7.7 Produção Normativa Privada

Além das ações de lobby e propaganda visando interpretação do direito sob seu ponto de vista, a indústria do conteúdo também procura “criar” normas com a divulgação de recomendações que acabam tomando força de direito positivo e, até com má-fé, inclui no conteúdo vendido notas de afirmação de direitos autorais que na realidade não existem. Esta prática foi observada no Brasil por Pedro Mizukami com base em estudos internacionais²⁴¹.

Editoras brasileiras costumam incluir notas de advertência sobre direitos autorais que excedem a tradicional fórmula “Todos os Direitos Reservados”. O mesmo acontece com as gravadoras que obrigam seus clientes a assistir inúmeras vezes notas de copyright em diversas línguas toda vez que se inicia um DVD ou Blu-ray.

O objetivo da inclusão de notas de advertência é suprimir qualquer direito de reprodução que usuários do conteúdo possam ter, mesmo quando explicitamente assegurados pela lei.

A Editora 34 insere em seus livros a seguinte nota de advertência:

A FOTOCÓPIA DE QUALQUER FOLHA DESTE LIVRO É ILEGAL, E CONFIGURA UMA APROPRIAÇÃO INDEVIDA DOS DIREITOS INTELECTUAIS E PATRIMONIAIS DO AUTOR²⁴².

Ou seja, a Editora 34 quer fazer seus clientes acreditarem que a fotocópia de “qualquer folha” do livro é ilegal, mesmo quando a lei garante ao usuário o direito de efetuar reprodução parcial da obra²⁴³. Por mais dúbio que seja o conceito de “pequenos trechos” não há discussão que uma página de um livro de quase 300 páginas deve ser considerado como tal. Ao dizer que copiar uma única página é ilegal a editora mente descaradamente aos seus clientes.

Essa é uma prática geral da indústria. Poucas editoras deixam de praticar esse abuso. Algumas são mais sutis e usam termos amplos como “*reprodução total ou parcial proibida*” ou “*nenhuma parte deste livro poderá ser reproduzida*”.

Das notas analisadas pelo autor, a mais esdrúxula é a praticada pela Editora Revista dos Tribunais, curiosamente uma empresa voltada para livros jurídicos:

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. Proibida a reprodução total ou parcial, por, microfílmicos, fotográficos, reprográficos, fonográficos, videográficos. Vedada a memorização e/ou a recuperação total ou parcial, bem como a inclusão de qualquer parte dessa obra em qualquer sistema de processamento de dados. Essas proibições aplicam-se também às características gráficas da obra e à sua editoração. A violação dos direitos autorais é punível como crime (art. 184 e parágrafos, do Código busca e apreensão e indenizações diversas (arts. 101 a 110 da Lei 9.610, de 19.02.1998, Lei dos Direitos Autorais).²⁴⁴ (grifo nosso)

Fica-se em dúvida sobre a utilidade de um livro do qual o leitor não pode copiar nada e tampouco memorizar nada! Apesar de seus maiores clientes serem estudantes de direito e concurseiros, a regra da Editora Revista dos Tribunais acaba com a utilidade do seu produto para estes grupos, visto que não poderão memorizar suas obras.

Como o exemplo acima demonstra, além da falha ética, a atitude de inserir notas de advertência mentirosa é ilegal na perspectiva do código de defesa do consumidor e pode ensejar demandas cíveis baseadas em publicidade abusiva²⁴⁵. Se não bastasse, o CDC também tipificou a atitude, cominando-a com pena de detenção e multa:

Art. 66. Fazer afirmação falsa ou enganosa, ou omitir informação relevante sobre a natureza, característica, qualidade, quantidade, segurança, desempenho, durabilidade, preço ou garantia de produtos ou serviços

Pena - Detenção de três meses a um ano e multa.

Mesmo assim, a indústria do conteúdo ainda procura construir uma versão paralela, privada, do direito autoral, que, infelizmente, acaba sendo tomada como se oficial fosse pelos leigos em direito autoral.

7.8 Lojas de Conteúdo Digital

Se todas as reações listadas anteriormente falharam, a venda de conteúdo digital pela Internet prosperou com o lançamento pela Apple, em 2003, da iTunes Store, sua loja de mídia digital. Apesar da resistência inicial da indústria fonográfica, a Apple conseguiu convencer gravadoras a vender música por faixas ao invés de álbuns.

Por questões técnicas e viabilidade comercial música historicamente sempre fora vendida em álbuns de aproximadamente 45 minutos de duração, isso devido a seu suporte original, o disco de vinil. Este modelo surgiu, pois o custo de fabricação e distribuição de um disco era o mesmo, tendo ele uma canção de 4 minutos ou, por exemplo, dez canções totalizando os 45 minutos. O problema desse modelo é que entra em conflito com o desejo do usuário, visto que em geral, a unidade de apreciação é a canção e não necessariamente o álbum. Consumidores pagavam por oito canções quando na realidade somente tinham interesse em uma ou duas. Com o advento dos CDs, o modelo foi mantido, mais por questões comerciais do que técnicas ou financeiras.

Com o fenômeno da música digital em meados da década de 1990, usuários passaram a digitalizar música de forma a cada canção estar armazenada em um arquivo. Cada canção/arquivo então passou a ser ouvido e compartilhado independentemente, quebrando o modelo do álbum. O desejo de seus clientes em adquirir canções individuais foi solenemente ignorado pela indústria fonográfica que por anos a fio, somente ofereceu pacote fechado, o álbum. Isso mudou em 2003.

A iTunes Store é uma loja virtual que iniciou sua operação em 28 de abril de 2003 com algo em torno de 200.000 canções a venda. Cinco anos depois já havia se tornado a maior vendedora de música dos EUA²⁴⁶. Em 24 de fevereiro de 2010, sete anos após sua fundação, a loja havia vendido

10 bilhões de canções, e em 04 de outubro de 2011 atingiu a marca de 16 bilhões de canções, num crescimento geométrico de vendas²⁴⁷.

A simplicidade de operação e compreensão foi estratégia que se mostrou vencedora, sendo o principal ponto estabelecer preço único de 99 centavos de dólar cada canção. Essa estratégia de preços durou até 2009, quando a empresa criou 3 faixas de preço (\$0,69 a \$1,29). Episódios de programas de televisão são vendidos por \$1,99, assim como videocliques e curtas. Longas-metragens são vendidos por \$12,99 durante sua primeira semana de lançamento e depois, custam \$14,99. Filmes de catálogo (mais antigos) são vendidos por \$9,99.

Até 2005 a loja somente vendia música e podcasts²⁴⁸, quando então passou a trabalhar também com vídeo. Inicialmente o acervo era de 2000 videocliques e alguns programas populares da televisão americana. Em 2006, passou a vender jogos para os iPods e em 2007, com o lançamento do iPhone, iniciou a venda de aplicativos. Já em 2010, com o lançamento do iPad, passou a vender livros digitais.

O acervo tem crescido tanto em itens como em variedade de tipo de conteúdo. Até 2009, praticamente todas as músicas vendidas pela Apple eram protegidas por DRM, quando após um acordo com Sony BMG, Universal, e Warner Music pôs fim a esta proteção para músicas²⁴⁹. Hoje, mais de 90% das músicas a venda são livres de DRM, porém todos os vídeos (filmes, TV, etc) são protegidos.

A primeira empresa a vender música digital sem proteção foi a eMusic que começou a operar dessa forma em 1998. A inexistência de DRM trouxe grande aceitação da eMusic por parte do público consumidor e a loja ocupou a primeira ou segunda posição em vendas online de música até 2009. A falta de proteção fez a empresa ser boicotada pelos grandes grupos fonográficos e trabalhar somente com gravadoras independentes. Após o acordo da Apple com as grandes gravadoras e a desistência do uso de DRM a prática da eMusic se tornou padrão de mercado²⁵⁰.

Devido a questões legais, e principalmente por restrições impostas por detentores de direitos autorais, a iTunesStore tem limitada disponibilidade territorial. Para poder utilizar a loja, os clientes precisam preencher um cadastro, que entre outros dados, exige endereço residencial.

A loja está disponível apenas para alguns países e habitantes de países não servidos pela empresa são bloqueados. Muitos acabam informando endereço falso e buscando formas alternativas de pagamento para burlar o controle de endereço via cartão de crédito²⁵¹.

No Brasil, a iTunes Store somente vende podcasts e aplicativos, os chamados “apps” e ainda assim com restrições. Segundo informações do jornal “Folha de S.Paulo”, o serviço de música da Apple chegará ao Brasil em Outubro de 2011 por redes de revenda, que vão comercializar cartões de R\$ 10, R\$ 20 e R\$ 40. Os preços dos arquivos seriam cobrados em reais. Executivos ouvidos pela redação do jornal paulista afirmam que, entre os preparativos, está a adequação dos preços dos produtos vendidos para o real, aparentemente visando conformidade com os cartões de crédito nacionais²⁵².

Talvez o modelo criado pela Apple, isto é, venda de conteúdo a preço baixo, de forma simples, seja a solução para a questão da violação de direitos autorais. O próprio aceite pela indústria da venda de música desprotegida mostra que a realidade está começando a ser admitida. Se um interessado pode comprar conteúdo digital a preço justo, sem travas técnicas ou complexidades desnecessárias, este deixa de ter motivação para gastar seu tempo garimpando conteúdo na imensa desordem que é a Internet na questão de conteúdo ilícito.

No plano mundial, como concorrentes da iTunesStore temos a Amazon.com, eMusic.com, Yahoo!Music, Zune.com, Napster e centenas de outras, porém somente a loja da Apple e a Amazon.com mantêm participação de mercado de mais de um dígito. Um verbete da Wikipédia apresenta comparação atualizada das principais lojas de música online em http://en.wikipedia.org/wiki/Comparison_of_online_music_stores.

No Brasil, existem dezenas de lojas virtuais de música digital, porém, a participação de mercado de cada uma delas é bastante pulverizada. Atualmente todas as gravadoras também oferecem a opção de venda de músicas em seus sites.

Após o sucesso da venda de canções sem a proteção de DRM através da Apple as gravadoras provavelmente desistiram da tecnologia para música. Parece que finalmente foi compreendido o fato óbvio que um

produto vendido não pode ser inferior a algo facilmente encontrado de graça na Internet. Infelizmente, essa visão ainda não foi assimilada pela indústria de vídeos e a de livros que ainda insistem na adoção do DRM.

7.9 Mídia sob Demanda

A evolução da capacidade de banda da Internet tornou possível a distribuição de mídia sob demanda por streaming de dados²⁵³. Isso permite que um usuário reproduza mídia protegida por direitos autorais na Internet sem armazená-la, de modo similar ao rádio ou televisão aberta. O sistema é relativamente antigo para música. Hoje em dia praticamente todas as rádios disponibilizam sua programação por streaming, de forma a possibilitar que pessoas fora do alcance de suas antenas ouçam sua programação²⁵⁴.

No aspecto do vídeo sob demanda, em 2005 foi fundado o YouTube, um site que permite que seus usuários carreguem e compartilhem vídeos em formato digital, que popularizou o conceito de streaming para vídeo.

Com a maturação da tecnologia, várias empresas iniciaram a venda de conteúdo sob demanda, sendo que hoje, internacionalmente, as empresas Netflix e Amazon são líderes de mercado. Nos EUA por uma assinatura mensal de \$7,99 usuários do Netflix têm acesso a milhares de vídeos incluindo filmes, programas de TV, shows e etc. Os vídeos podem ser assistidos em uma grande gama de dispositivos além de computadores, como TVs e aparelhos de Blu-ray com conexão com a Internet, home theaters, gravadores digitais de vídeo e players de vídeo, iPhones, iPads, dispositivos Android, além de Apple TV e Google TV²⁵⁵.

A Amazon.com, de forma inovadora, criou em 2009 o serviço Amazon Prime que consiste em um plano de assinatura de entregas. Clientes que optam pelo serviço não pagam frete de nenhum produto vendido pela gigante das vendas on-line. Em 2010 a empresa incluiu no serviço acesso ilimitado por streaming a um acervo de mais 10.000 vídeos. O custo do serviço é de \$79 por ano²⁵⁶.

No Brasil já existem diversos serviços similares como o Sonora do portal Terra, o Now da NET, a NetMovies e o próprio Netflix sendo que

essas duas últimas empresas oferecem acesso ilimitado ao seu acervo de vídeos por R\$ 14,99 mensais.

A NET lançou sua plataforma de programação de TV sob demanda por streaming em abril de 2011. Chamado de NOW, o serviço passou a funcionar experimentalmente em algumas partes de cidade de São Paulo e vem sendo expandido desde então. O serviço permite que o usuário escolha a programação a ser assistida no momento em que ele quiser. O acervo é de 2 mil títulos entre filmes, programas de TV e shows. Lançamentos em alta definição custam R\$ 10, enquanto do catálogo custam R\$ 3,90. Os vídeos alugados podem ser assistidos quantas vezes o assinante quiser por um período de 24 ou 48 horas, dependendo do tipo de programa, e o valor cobrado é somado e chega na conta do assinante²⁵⁷.

Mídia sob demanda ainda é muito recente no Brasil para qualquer avaliação sobre o impacto local, porém nos EUA o serviço tem se popularizado muito rapidamente e está se tornando uma estratégia bastante eficaz de combate a violação de direitos autorais.

8. CONSEQUÊNCIAS DA REAÇÃO DA INDÚSTRIA (PARTIDOS PIRATAS)

Com exceção da venda de conteúdo em forma digital, nenhuma das estratégias adotadas pela indústria do conteúdo tem surtido efeito e, frequentemente, os resultados têm sido contrários aos almejados.

Os processos voltados aos detentores de tecnologia provocaram a adoção de plataformas de compartilhamento abertas, mais dispersas e menos controláveis. A tentativa de processos judiciais contra usuários individuais e administradores de serviços relacionados a redes P2P se mostrou ineficaz para diminuir a atividade e ainda resultou em enorme desgaste na imagem da indústria do conteúdo, funcionando ainda como publicidade indireta à prática do compartilhamento. A adoção de tecnologias de proteção se mostrou ainda mais danosa, pois as medidas tecnológicas têm sido igualmente suplantadas por via tecnológica além de causar danos colaterais aos consumidores em geral.

A violação disseminada aos direitos autorais pela população em geral e a reação da indústria conforme exposto no capítulo anterior está gerando, com seria inevitável, o confronto de diversos posicionamentos de ordem política quanto a flexibilização dos direitos autorais ser ou não ser desejável. Tal discussão culminou com o surgimento, em 2006, do Partido Pirata da Suécia e sua rápida disseminação pela Europa e restante do globo.

8.1 Partido Pirata da Suécia

Em 01 de janeiro de 2006, o *site* do Partido Pirata da Suécia²⁵⁸ entrou em operação, marcando a fundação do partido. Em 36 horas o partido coletou 4725 assinaturas, mais que o triplo das 1500 necessárias para seu registro oficial.

O objetivo do partido era conseguir participação no parlamento sueco. Para tal teria que conseguir ao menos 4% dos votos. Na eleição de 2006 o Partido Pirata obteve 0,63% dos votos se tornando o terceiro maior partido da Suécia sem representação parlamentar. Em 2009 o partido conseguiu 7,13% dos votos suecos para a eleição do Parlamento Europeu, tendo hoje dois representantes nessa assembleia.



Ilustração 15: Símbolo do Partido Pirata da Suécia

O processo judicial contra o *tracker* de BitTorrents *The Pirate Bay*, criado pela organização anti direitos autorais sueca Piratbyrån, foi fundamental para a popularização do Partido. Em maio de 2006 a policia sueca invadiu o provedor que hospedava o serviço e apreendeu computadores desabilitando o *tracker*, fato que levou o Partido Pirata ao conhecimento da população em geral. Anteriormente ao evento, o partido estava recebendo 10 inscrições por dia, mas no dia da batida policial recebeu mais de 500 novos membros. No dia seguinte, outros 930 novos membros. Em poucos dias o compartilhamento de arquivos se tornou foco do debate no país.

Em abril de 2009, com o veredicto do julgamento do *The Pirate Bay* o partido pirata ganhou 3000 membros em 7 horas se tornando em poucos

dias o terceiro maior partido da Suécia em filiados.

Em agosto de 2010 o Partido Pirata anunciou que passaria a hospedar e gerenciar os servidores do Wikileaks²⁵⁹, doando computadores e banda de Internet para o serviço de divulgação de informações confidenciais.

Os princípios do Partido Pirata da Suécia são fundamentalmente reformar leis de direitos autorais, eliminar o sistema de patentes e garantir que os direitos de privacidade dos cidadãos sejam respeitados. Tais princípios são assim defendidos pelo partido:²⁶⁰

8.1.1 Reforma das Leis de Direitos Autorais

“Oficialmente, o objetivo do sistema de direitos autorais seria balancear interesses dos autores e sociedade de forma a criar e divulgar cultura. Hoje esse equilíbrio está totalmente perdido e as leis atuais severamente restringem a criação e divulgação da cultura. O partido luta pelo encorajamento do compartilhamento de arquivos e não sua criminalização, pois cultura e conhecimento são coisas boas, que aumentam de valor a medida que são compartilhadas. A Internet deve se tornar a maior biblioteca pública jamais criada. O Monopólio do detentor de Direitos Autorais deve durar por cinco anos após a publicação da obra. Ninguém precisa de dinheiro 70 anos após morrer. A indústria do conteúdo não baseia seu investimento pensando em 100 anos de mercado. O valor comercial de produtos culturais é extremamente efêmero e cinco anos seriam mais que suficientes para a decisão de se investir ou não em qualquer projeto cultural. O uso não comercial deve ser livre imediatamente após a publicação. O partido também defende o banimento total de tecnologias de DRM”.

8.1.2 O Fim do Sistema de Patentes

“Patentes farmacêuticas matam pessoas diariamente nos países pobres. Mesmo nos países ricos, elas dificultam pesquisas que salvariam vidas ao forçar cientistas a guardar suas descobertas pelo longo período de tempo necessário ao registro de patentes. Existe alternativa viável ao sistema de patentes que financiaria a pesquisa farmacêutica e reduziria o custo dos remédios. Patentes em outras áreas vão de moralmente repugnantes (como patentes de organismos vivos) até altamente prejudiciais a sociedade (como em modelos de negócios ou software).”

8.1.3 Respeito ao Direito à Privacidade

“Após os eventos de 11 de setembro nos EUA, a Europa deixou-se arrastar por uma onda de pânico, e aceitou o aumento de vigilância e controle sobre toda a população. Os europeus, não tendo passado sequer vinte anos da queda do muro de Berlim, deveriam ser mais conscientes sobre os problemas que vigilância sem limites pode gerar. Os argumentos para cada passo na direção de um Estado de Vigilância podem parecer convincentes, mas os europeus sabem onde esse caminho acaba. Terroristas podem atacar a sociedade livre, mas somente governos conseguem acabar com ela. O Partido Pirata deseja evitar que isso aconteça.”

Os partidos piratas, além de defenderem os pontos acima, são partidários de um tipo de democracia direta suportada pela Internet, ao prometerem usar ferramentas online para dar aos membros do partido poder nunca antes compartilhado de determinar políticas a defender, não só via voto direto, mas também pela capacidade de criar e debater propostas. Eles têm chamado essa forma de participação de “Democracia Líquida”, que vai muito além de apenas votar em eleições.

8.2 Partidos Piratas no Mundo

Com o sucesso, ao menos conceitual, do Partido Pirata da Suécia, grupos similares começaram a surgir na Europa, começando pelos seguintes países: Áustria, Dinamarca, Finlândia, Alemanha, Irlanda, Holanda, Portugal, Espanha e Polônia. Em 2007 representantes desses partidos se reuniram em Viena para formar aliança para as eleições do parlamento europeu.



Ilustração 16: Símbolo da Pirate Parties International

Em abril de 2010 a *Pirate Parties International*, federação internacional dos partidos piratas, foi formalmente instituída, com sede em Bruxelas na Bélgica. Hoje, além de formalmente constituído em 16 países europeus e no Canadá, Partidos Piratas estão sendo organizados em 37 países, incluindo o Brasil. Partidos Piratas já elegeram representantes em cinco países europeus (República Checa, Alemanha, Espanha, Suécia e Suíça).

Em setembro de 2011 o Partido Pirata da Alemanha (Piratenpartei Deutschland) obteve votação surpreendente nas eleições distritais de Berlim, vitória que deve dar novo impulso ao crescimento do movimento no mundo.

Os piratas alemães abocanharam quase 9% dos votos para as eleições de Berlim, conseguindo 15 cadeiras no Parlamento regional. Uma vitória que nem eles nem os políticos tradicionais imaginariam. Sendo o

quarto partido mais votado – atrás apenas do Partido Social Democrata, da União Democrata-Cristã (CDU) e do Partido Verde, os Piratas foram o acontecimento daquela eleição. Consequentemente o fortalecimento do movimento pirata tem sido debatido intensamente por toda Europa, ganhado espaço nos principais jornais e revistas bem como nos programas de televisão²⁶¹.

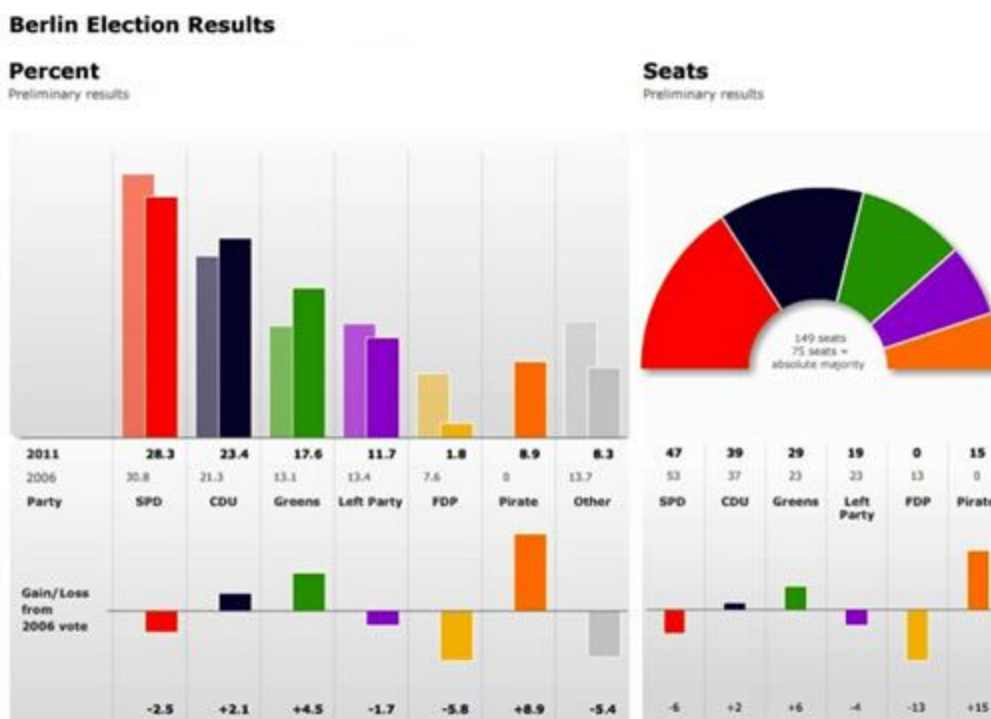


Ilustração17: Resultados da Eleição de Berlin, fonte DerSpiegel

A ilustração acima mostra o avanço do partido Pirata quando comparado aos demais partidos políticos alemães. Somente os Verdes e o Partido Pirata conseguiram aumentar sua participação no parlamento, enquanto tanto a esquerda quanto os social democratas perderam cadeiras.

A revista DerSpiegel assim os definiu:

Eles são habilidosos com computadores e interessados em questões relacionadas à Internet. Um partido de protesto? Um grupo de *nerds* desajustados? Talvez uma piada? Sem dúvida alguma esse era o retrato do Partido Pirata anterior a eleição. Muitos berlinenses coçam suas cabeças tentando entender, mas a resposta é simples. **Eles são os novos Verdes.**²⁶²

O fato é que as pessoas, principalmente os mais jovens, estão começando a questionar a “verdade” sobre direitos autorais imposta pela

Indústria do Conteúdo e cada vez mais haverá reação ao recrudescimento das leis por lobby de grandes empresas.

8.3 Partido Pirata do Brasil



Ilustração 18: Símbolo do Partido Pirata do Brasil

No Brasil, o núcleo do Partido Pirata surgiu em 2007²⁶³. No final do ano seguinte contava com mais de 300 participantes cadastrados. Os ativistas do Partido Pirata se reuniram em vários eventos, como o Campus Party, em São Paulo e o Circo Digital, no Rio de Janeiro, mas seu primeiro encontro oficial foi realizado nos dias 28 e 29 de março de 2009. Chamado de a “I Insurgência Pirata”, esse evento reuniu parte de seus principais ativistas para definir as pautas de atuação do Partido Pirata no Brasil. Seu foco de atuação está na defesa dos direitos humanos, em especial na liberdade de expressão e privacidade, ameaçadas pela tentativa de controle da rede para se banir a troca de arquivos, a transparência governamental e o compartilhamento no conhecimento. O partido diz não acreditar na “propriedade intelectual” e entende que sua defesa no âmbito digital implica no controle dos cidadãos e na supressão dos direitos civis e liberdades individuais fundamentais. O Partido Pirata do Brasil defende ainda a inclusão digital, o uso de softwares livres e a construção de políticas públicas de forma efetivamente participativa e colaborativa.

No seu site, o Partido Pirata assim se define:

O Partido Pirata não se parece em nada com a instituição “Partido” a qual estamos acostumados: burocráticas, hierárquicas e verticalizadas. Atuamos de forma descentralizada e não hierárquica. Essa forma de agir, compartilhando e construindo conjuntamente as propostas, se associa diretamente a nossa própria identidade e à sociedade que queremos construir. Àqueles que buscam modos abertos e transparentes de se fazer política, fica o convite para o ingresso no Partido Pirata.

O Partido Pirata ainda não é institucionalizado. Mas não estamos esperando o reconhecimento oficial para buscar apoios e difundir nossas propostas. Elas estão em

constante desenvolvimento pelos membros do Coletivo, que se comunicam através de ferramentas colaborativas e abertas ao público, como o fórum, wiki e lista de e-mails.

Venha “Piratear” o atual modelo de política, e ajudar a transformar o País que nós tanto amamos!

A legislação brasileira exige 500.000 assinaturas em papel distribuídas em nove estados diferentes fato que tem dificultado a formalização do partido. O partido tem o objetivo de conseguir sua formalização e participar das eleições de 2014^{[264](#)}.

9. POSSÍVEIS SOLUÇÕES

A cem anos atrás, uma pessoa que quisesse saber as horas precisava fazer um investimento significativo para comprar um relógio. 25 anos atrás, a Timex deixou claro que saber as horas custaria relativamente pouco. Há 5 anos atrás qualquer garoto com um celular sabia as horas de graça. Ainda existem fabricantes de relógios. Rolex e PatekPhillipe e muitos outros.

Seth Godin^{[265](#)}

Como visto anteriormente, a situação atual de violação generalizada de direitos autorais exige a adoção de novos modelos de negócio. Eduardo Leite pondera que as regras que permeiam os direitos autorais não podem ser tão absolutas a ponto de privilegiar apenas os interesses dos detentores de direitos de autor, nem tão relativas no sentido de considerar apenas os interesses da sociedade^{[266](#)}.

Com intuito de balancear o direito do autor e o direito de acesso, nos últimos trinta anos, foram surgindo doutrinas e modelos de licenciamento que serão examinados neste capítulo, porém antes será definido o significado de licença.

O Dicionário Aurélio define licença como consentimento, autorização, permissão para fazer algo; documento que atesta essa permissão. Juridicamente, licença ou licenciamento é uma autorização concedida pelo titular do direito autoral para que usuários façam proveito de determinado conteúdo de acordo com termos expressos na mesma. Pode-se

entender a licença como um contrato entre o usuário e o detentor do direito autoral.

Nesse contexto, é oportuno rever o art. 49 da LDA, que trata da transferência dos direitos de autor:

Art. 49 - Os direitos de autor poderão ser total ou parcialmente transferidos a terceiros, por ele ou por seus sucessores, a título universal ou singular, pessoalmente ou por meio de representantes com poderes especiais, por meio de licenciamento, concessão, cessão ou por outros meios admitidos em Direito, obedecidas as seguintes limitações:

I - a transmissão total compreende todos os direitos de autor, salvo os de natureza moral e os expressamente excluídos por lei;

II - somente se admitirá transmissão total e definitiva dos direitos mediante estipulação contratual escrita;

III - na hipótese de não haver estipulação contratual escrita, o prazo máximo será de cinco anos;

IV - a cessão será válida unicamente para o país em que se firmou o contrato, salvo estipulação em contrário;

V - a cessão só se operará para modalidades de utilização já existentes à data do contrato;

VI - não havendo especificações quanto à modalidade de utilização, o contrato será interpretado restritivamente, entendendo-se como limitada apenas a uma que seja aquela indispensável ao cumprimento da finalidade do contrato

Segundo Fábio Coelho, a concessão é negócio de transferência de direitos patrimoniais de caráter temporário, normalmente não exclusivo e não precário. O licenciamento pode ou não ser precário, no sentido de admitir sua rescisão unilateral pelo autor a qualquer tempo²⁶⁷. Já cessão e licença diferenciam-se quanto à natureza: a) na licença há autorização de uso, mas não transferência de direitos, o que significa que o titular dos direitos patrimoniais ainda é o autor; b) na cessão há transferência de direitos, ou seja, o titular do direito patrimonial passa a ser o cessionário, assim, por exemplo, se um autor tiver transferido os direitos relacionados à sua obra para uma editora, ele não detém mais os direitos patrimoniais e está impedido de disponibilizar sua obra por qualquer tipo licença, a não ser que tenha autorização expressa da editora para tal.

Os modelos de licenciamento apresentados a abaixo, apesar de muito flexíveis, estão protegidos pela LDA, quem viola uma licença Copyleft ou Creative Commons viola direitos autorais e pode ser

responsabilizado por isso exatamente nos termos da LDA e do Código Penal.

9.1 Movimento do Software Livre

Até meados da década de 1970, antes do surgimento dos computadores pessoais, desenvolvedores de software frequentemente compartilhavam livremente o código fonte²⁶⁸ de seus programas. Os maiores fabricantes de computadores da época, como IBM e DEC, estavam interessados em vender o equipamento físico (hardware) e não enxergavam oportunidades comerciais no software. Neste período, era comum que fabricantes de hardware disponibilizassem o código fonte dos softwares que acompanhavam os equipamentos de forma a permitir que seus clientes o adaptassem às suas necessidades. Com a popularização dos computadores essa filosofia acabou e empresas como a Microsoft fizeram fortunas licenciando (vendendo) programas de computadores. Com o objetivo de retornar às origens, no início dos anos 1980, surgiu o Movimento do Software Livre encabeçado por Richard Stallman com o projeto GNU e com a *Free Software Foundation* (FSF), que objetivava o desenvolvimento de um sistema operacional livre.

Software livre, segundo a definição criada pela *Free Software Foundation*, é qualquer programa de computador que pode ser usado, copiado, estudado e redistribuído sem restrições. O conceito de livre se opõe ao conceito de software proprietário, mas não ao software que é vendido almejando lucro. A maneira usual de distribuição de software livre é anexar a este uma licença de software livre, e tornar o código fonte do programa disponível.

Até então uma forma de fazer com que um programa fosse livre seria disponibilizá-lo em domínio público, sem direitos reservados. Isso permitiria compartilhar o programa e trazer melhorias de forma cooperativa. O problema é que esse modelo também permite que pessoas não-cooperativas convertam o programa em software privado, ao modificar uma

base de domínio público, e distribuir o resultado como um produto proprietário.

O software livre apresenta quatro níveis de liberdades fundamentais: 0) liberdade para usar o trabalho para qualquer propósito; 1) liberdade de estudar o trabalho e adaptá-lo às suas necessidades; 2) liberdade de redistribuir cópias; 3) liberdade de aperfeiçoar o trabalho e distribuir essas melhorias.

O movimento do software livre foi se radicalizando com o passar dos anos e acabou alienando grande parte da sociedade. Tal radicalização veio tanto dos defensores do movimento que passaram a associar o software proprietário como “maligno”, “explorador”, “imperialista” como também dos detratores do movimento. Executivos da Microsoft chegaram a afirmar que o movimento seria “comunista” e “anti-americano”²⁶⁹. Por outro lado, defensores do software livre pregam boicote total a software proprietários.

9.1.1 Copyleft

Criado no âmbito do movimento do software livre, *Copyleft* é uma forma de licenciamento com o objetivo de retirar barreiras à utilização, difusão e modificação de uma obra criativa devido à aplicação clássica das normas de propriedade intelectual, exigindo que as mesmas liberdades sejam preservadas em versões modificadas. O copyleft difere assim do domínio público, que não apresenta tais exigências. O termo foi popularizado por Richard Stallman ao associá-lo em 1988 às licenças do Projeto GNU. De acordo com Stallman²⁷⁰, o termo foi-lhe sugerido pelo artista e programador Don Hopkins, que incluiu a expressão “*Copyleft - all rights reverse.*” numa carta que lhe enviou. A frase é um trocadilho com expressão “*Copyright - all rights reserved*”.



Ilustração 19: Símbolo do Copyleft

Uma obra sob licença Copyleft requer que suas modificações ou extensões, sejam livres, passando adiante a liberdade de copiá-la e modificá-la novamente. A obra pode ser vendida, porém não existe monopólio, a obra é livre no sentido mais amplo possível, assim o comprador, se desejar também poderá vender a obra, ou então modificá-la e usufruí-la como bem entender, desde que a mantenha livre. Neste sentido, diz-se que o licenciamento Copyleft é viral, e “contamina” qualquer obra que tenha utilizado como base trecho de trabalho assim licenciado, visto qualquer obra derivada de outra sob a licença Copyleft será, por obrigatoriedade, regida pela mesma quando distribuída, propagando-se de forma viral.

Não há qualquer impedimento a esse tipo de licenciamento no Brasil, uma vez que as restrições se dão apenas no campo dos direitos patrimoniais e o Copyleft visa preservar apenas os aspectos morais do direito autoral, abandonando qualquer razoabilidade argumentativa.

9.2 Creative Commons

Tomando como modelo as estratégias de licenciamento do software livre, Lawrence Lessig, professor da Universidade de Stanford, deu início ao projeto *Creative Commons*, com a elaboração de uma série de licenças seguindo os mesmos formatos, voltadas não exclusivamente a software, mas à totalidade das formas de produção intelectual humana.

Creative Commons é uma organização não governamental sem fins lucrativos localizada em São Francisco, Califórnia, nos Estados Unidos, voltada a expandir a quantidade de obras criativas disponíveis, através de suas licenças que permitem a cópia e compartilhamento com menos restrições que o tradicional todos direitos reservados. Para esse fim, a organização criou diversas licenças, conhecidas como licenças *Creative Commons*.



ilustração 20: Símbolo do Creative Commons

Tendo surgido nos Estados Unidos, o *Creative Commons* tem caráter global. O Brasil foi o terceiro país a se integrar à iniciativa, logo após a Finlândia e o Japão. Atualmente setenta países adotam o sistema²⁷¹. O Centro de Tecnologia e Sociedade da Escola de Direito da Fundação Getúlio Vargas, no Rio de Janeiro, coordena o *Creative Commons* no Brasil, inclusive traduzindo e adaptando ao nosso ordenamento jurídico as licenças²⁷². A entidade adaptou suas licenças a mais de 50 legislações de forma a serem efetivas em qualquer parte do mundo. Todas as licenças traduzidas/adaptadas são baseadas nas versões originais norte americanas refletindo apenas detalhes, termos e condições para que mantenham sua eficácia jurídica em cada país.

As licenças *Creative Commons* são modulares, permitindo aos licenciadores a composição de licenças que atendam suas necessidades específicas, em conformidade com o slogan “*Some rights reserved*”, ao invés de “*All rights reserved*”, como o copyright padrão impõe.

Ao licenciar uma obra sob uma licença *Creative Commons*, o autor escolhe dentre uma série de permissões expressas, a serem concedidas aos destinatários das obras licenciadas (pode, por exemplo, permitir livre distribuição comercial ou não-comercial, autorizar a criação de obras derivadas etc.). As licenças também oferecem uma cláusula de *copyleft* na forma da cláusula *share-alike*, que também torna o modelo viral.

As licenças *Creative Commons*, são apresentadas em três “linguagens” diferentes: a) texto para leigos, escrito em linguagem simples, com símbolos, explicando no que consiste a licença e quais direitos o autor está concedendo; b) texto para operadores do direito, cuja redação utiliza termos jurídicos, tornando-a válida perante o Judiciário; c) código computacional, técnico, que consiste numa versão que pode ser lida por computadores e que ajuda mecanismos de buscas e outras aplicações a identificar a obra²⁷³.

9.2.1 Tipos de licenças

O Creative Commons oferece licenças que abrangem possibilidades entre a proibição total dos usos sobre uma obra (todos os direitos reservados) e o domínio público (nenhum direito reservado). Assim, o autor que optar por alguma das licenças conserva seu direito autoral ao mesmo tempo em que permite certos usos de sua obra, direitos de uso mais ou menos restritivos de acordo com o desejo do criador.

O modelo Creative Commons consiste de quatro módulos básicos que podem ser recombinaados, sendo eles:

9.2.1.1 Atribuição

Símbolo: 

Nome original: **Attribution (CC BY)**

Ao adotar essa licença, o autor permite que outras pessoas copiem, distribuam, modifiquem e executem sua obra e as obras derivadas criadas a partir dela, contanto que seja dado crédito ao autor da criação original. Desse modo, permite-se também o uso com fins comerciais.

É a licença menos restritiva de todas as oferecidas.

9.2.1.2 Compartilhamento pela mesma licença

Símbolo: 

Nome original: **Share-alike (CC SA)**

Com essa licença, o autor permite que outras pessoas copiem, distribuam, modifiquem e executem sua obra e também permite a criação de obras derivadas a partir dela, contanto que tais obras derivadas sejam distribuídas sob licença idêntica à que rege sua obra. Trata-se do modelo viral Copyleft do movimento do software livre. É importante advertir que a condição do compartilhamento pela mesma licença só se aplica a obras derivadas, o que implica dizer que tal licença não pode ser usada em combinação com a licença Não a obras derivadas.

9.2.1.3 Uso não comercial

Símbolo: 

Nome original: **Non-Commercial (CC NC)**

Ao adotar essa licença, o autor permite que outras pessoas copiem, distribuam, modifiquem e executem sua obra e as obras derivadas criadas a partir dela vetando, contanto, o uso comercial da mesma, ou seja, sem a intenção de lucro direto a partir da obra licenciada.

9.2.1.4 Não a obras derivadas

Símbolo: 

Nome original: **No Derivative Works (CC ND)**







Com essa licença, o autor permite que sua obra seja copiada, distribuída e executada de forma idêntica da obra original, ou seja, não permite que sejam criadas obras derivadas a partir da sua. Obras derivadas incluem, traduções, montagens, novas histórias usando personagens da obra. Esta licença é muito usada para músicas de forma a impedir que a obra seja remixada.

Além das citadas acima, existem ainda outras licenças Creative Commons para aplicações específicas: a) a licença de sampling (recombinação) permite que pequenas partes da obra sejam remixadas em obras novas; b) a licença “compartilhamento de música” é específica para músicos que queiram compartilhar suas obras; c) a licença “nações em desenvolvimento” que possibilita ao autor dispor de sua obra sob condições menos restritivas para habitantes de países que não sejam considerados de alta renda pelo Banco Mundial.

9.2.2 Combinação de licenças

Licenças Creative Commons são usualmente combinadas para atender aos objetivos do autor. Matematicamente são possíveis dezesseis combinações, das quais onze são licenças válidas (as cláusulas “ND” e “SA” são mutuamente exclusivas). Das onze combinações válidas, cinco não têm a cláusula de atribuição “BY” e foram removidas, visto que poderiam conflitar com os direitos morais do autor, direitos estes indisponíveis.

Dessa forma, restam seis licenças de uso regular, listadas da menos para a mais restritiva:

-  Somente atribuição (BY)
-  Atribuição + Uso não comercial (BY-NC)
-  Atribuição + Não a obras derivadas (BY-ND)
-  Atribuição + Compartilhamento mesma licença (BY-SA)
-  Atribuição + Uso não comercial + Compartilhamento mesma licença (BY-NC-SA)
-  Atribuição + Uso não comercial + Não a obras derivadas (BY-NC-ND)

A última combinação é bastante utilizada por autores que desejam divulgar sua obra porém querem manter controle sobre direitos patrimoniais de exploração comercial. É comumente chamada de “propaganda grátis”, porque libera a obra para ampla divulgação, identificando o autor e impedindo modificação e uso comercial. Caso alguém se interesse pelo conteúdo e deseje seu uso comercial deverá contatar o autor e negociar termos para tal.

A tira abaixo, retirada do site HackToon traz uma excelente resumo do Creative Commons em linguagem acessível. HackToon, um site de quadrinhos, programação, arte e cultura digital, é uma criação de Karlisson de Macedo Bezerra e está sob uma Licença Creative Commons Atribuição 3.0.

Nerdson não vai à escola

"CARO NERDSON, GOSTARIA DE SABER SE POSSO USAR SUAS TIRINHAS NO MEU BLOG".

RECEBO VÁRIOS E-MAILS COM PEDIDOS COMO ESSE. E A RESPOSTA É SEMPRE A MESMA: "SIM, VOCÊ PODE"... E NEM PRECISAVA PEDIR. SABE POR QUÊ?

cc creative commons
nerdson.com

POR CAUSA DESSE SÍMBOLO QUE APARECE EM TODOS OS QUADRINHOS, A MARCA DA LICENÇA CREATIVE COMMONS!

SEU CHATO! O CARA FOI EDUCADO AO PEDIR AUTORIZAÇÃO E ENTRAR EM CONTATO CONTIGO!

NÃO É ISSO! É ÓTIMO PODER FALAR COM OS LEITORES! MAS IMAGINA UM ARTISTA QUE TENHA MILHÕES DE FÃS PEDINDO PRA USAR SEU TRABALHO EM SEUS BLOGS. ELE CONSEGUIRIA RESPONDER A TODOS OS E-MAILS?

HUMMM... ELE PODE CONTRATAR ALGUÉM PRA RESPONDER OS E-MAILS POR ELE...

AHÁ! OU AVISAR ANTECIPADAMENTE QUE TODOS TÊM PERMISSÃO!

ENTÃO ESSA LICENÇA DETERMINA QUE A OBRA NÃO TEM MAIS DONO? E O ARTISTA, VAI MORRER DE FOME?

ADOTAR ESSA LICENÇA NÃO SIGNIFICA ABRIR MÃO DE SEUS DIREITOS AUTORAIS. O ARTISTA PODE ESCOLHER QUE USO PODEM FAZER DE SUA OBRA. ISSO AGILIZA O PROCESSO DE LICENCIAMENTO E FACILITA A DIVULGAÇÃO, COM A AJUDA INDISPENSÁVEL DA INTERNET!

QUANDO VOCÊ LICENCIA SUA OBRA SOB UMA LICENÇA CREATIVE COMMONS, VOCÊ AUTOMATICAMENTE DÁ A PERMISSÃO PARA USAREM-NA, COM UMA CONDIÇÃO BÁSICA:
CITAR A AUTORIA DA OBRA.



Foto by
Bozo
com link



Ilustração 21: Creative Commons por HackToon.²⁷⁴

9.3 DRM Social

O DRM, como explicado na seção 7.2, além de poder ser quebrado, traz transtornos e complexidade indesejada aos clientes legítimos da indústria do conteúdo. Alguns defensores do mecanismo dizem que o DRM seria como uma tranca na porta, para informar aos honestos que não se deve entrar. O problema é que tal tranca, muitas vezes, pode deixar o dono da casa na rua.

Como o objetivo de relembrar aos honestos, foi criado o “DRM Social” que consiste em inserir, dentro de cada arquivo vendido, informações que identifiquem o comprador. Um dos melhores exemplos de uso do DRM Social é o iTunes, loja de música da Apple, que usa essa tecnologia desde 2009. A empresa aboliu o uso do DRM, mas manteve a inclusão dos dados do comprador no arquivo, assim, o legítimo comprador pode copiar ou transferir o conteúdo quantas vezes quiser, converter para outros formatos como preferir, entretanto, dados pessoais do comprador são armazenados nos arquivos das músicas – nome, e-mail, código do comprador na loja, entre outros dados. Se algum comprador se atrever a distribuir na rede as músicas adquiridas, distribuirá, junto com as músicas, seu nome e seus dados.

Entende-se que pessoas razoáveis não estão dispostas a serem publicamente identificadas como praticantes de violação a direitos autorais, muito menos ter seus dados cadastrais circulando na Internet, dessa forma, tal tecnologia acaba exercendo controle social sobre o usuário, derivando daí seu nome.

Obviamente tais dados cadastrais, assim como o DRM, podem ser removidos, porém, a intenção não é impedir que hackers compartilhem arquivos e sim estimular que usuários em geral não o façam, ou se fizerem, o façam apenas compartilhando com pessoas de confiança que não iriam distribuir o arquivo publicamente.

Empresas que decidirem usar DRM Social devem informar inequivocamente seus clientes sobre a decisão e serem cuidadosas em relação a que dados cadastrais serão incluídos nos arquivos digitais, de forma a não expor de forma abusiva a identidade de seus usuários.

9.4 Adoção da Doutrina do Uso Justo (Fair Use)

O conceito de uso justo foi abordado na seção 2.5. A doutrina surgiu para ser um ponto de equilíbrio entre o direito do autor e o interesse da sociedade. No Brasil, a doutrina é pouco estudada pois está baseada na Common Law e no Copyright, institutos não previstos na legislação pátria.

Essa doutrina pode ter muita aplicação quando se analisa o uso de obras intelectuais na Internet, onde as inovações tecnológicas sempre estão à frente de mudanças legislativas. Neste aspecto, substituir uma lista taxativa que engessa o poder decisório dos juízes por uma abordagem mais flexível trará possibilidade de adequação às particularidades de cada caso concreto. O artigo 46 da LDA traz em oito incisos as restrições aos direitos autorais. Trata-se do artigo criticado anteriormente, que entre outros apresenta o vago conceito “pequenos trechos” e proíbe a cópia, sem fins comerciais, de obras não mais disponíveis.

Com o intuito de inserir no ordenamento jurídico brasileiro o conceito de uso justo, a ABPI – Associação Brasileira da Propriedade Intelectual propôs alteração do artigo 46 da LDA através de sua resolução 67/2005. A proposta foi redigida com a intenção de substituir o rol taxativo de limitações ao direito de autor por princípios gerais, tal como ocorre no direito norte-americano, e alteraria da seguinte forma o referido artigo²⁷⁵:

Art. 46. Não constitui ofensa aos direitos autorais, a reprodução parcial ou integral, a distribuição e qualquer forma de utilização de obras intelectuais que, em função de sua natureza, atenda a dois ou mais dos seguintes princípios, respeitados os direitos morais previstos no art. 24:

I – tenha como objetivo, crítica, comentário, noticiário, educação, ensino, pesquisa, produção de prova judiciária ou administrativa, uso exclusivo de deficientes visuais em sistema Braille ou outros procedimentos em qualquer suporte para esses destinatários, preservação ou estudo da obra, ou ainda, para demonstração à clientela em estabelecimentos comerciais, desde que estes comercializem os suportes ou

equipamentos que permitam a sua utilização, sempre na medida justificada pelo fim a atingir;

II – sua finalidade não seja essencialmente comercial para o destinatário da reprodução e para quem se vale da distribuição e da utilização das obras intelectuais;

III – o efeito no mercado potencial da obra seja individualmente desprezível, não acarretando prejuízo à exploração normal da obra.

Parágrafo único – A aplicação da hipótese prevista no inciso II deste artigo não se justifica somente pelo fato de o destinatário da reprodução e quem se vale da distribuição e da utilização das obras intelectuais ser empresa ou órgão público, fundação, associação ou qualquer outra entidade sem fins lucrativos.

Com o anteprojeto de Lei que altera a LDA, apresentado em 2010, a ABPI novamente se manifestou, através de sua resolução 80/2010^{[276](#)}, renovando o apoio à introdução do conceito de *fair use* na legislação brasileira, porém, ressaltando a necessidade de cuidado na elaboração da norma.

Apesar do risco de se aumentar a insegurança jurídica, a aprovação de tal proposta trará grande benefício à sociedade e cultura nacional, na medida em que harmonizará muito facilmente com a demanda de acesso à informação pela sociedade digital.

10. CONCLUSÕES

As únicas pessoas necessárias para o mercado editorial são agora o escritor e o leitor. Todos os outros agentes envolvidos entre esses dois estão diante de riscos e oportunidades.

Russell Grandinetti, executivo da Amazon.com²⁷⁷

Neste trabalho foi visto que a legislação sobre direitos autorais surgiu no século XVI para atender interesses tanto dos Estados Totalitários e da Igreja que desejavam impor censura a obras, como interesses dos impressores que desejavam monopólio sobre conteúdo por eles publicados. No século XVIII, com o *Copyright Act* inglês, pela primeira vez interesses dos autores foram usados para justificar a monopólio sobre conteúdo. Em 1709 a proteção era por 14 anos após a publicação. No século XIX, por pressão de escritores franceses, direitos morais dos autores passaram a ser contemplados e foi instituída a validade internacional do monopólio do Copyright. Em 1866, com a convenção de Berna, o monopólio passou a ser protegido por 50 anos após a morte do autor.

Já no século XX os direitos foram estendidos para 70 anos após a morte do autor. Devido à pressão de países desenvolvidos, capitaneados pelos EUA, legislação maximalista de direitos autorais criadas foram impostas aos países em desenvolvimento, que copiaram leis estrangeiras tipificando criminalmente a violação de direitos autorais.

Como visto anteriormente, há três partes em disputa nos conflitos de direitos autorais: autores/criadores, editoras/estúdios/gravadoras e o

público. Ironicamente, os intermediários conseguiram impor regras favoráveis a eles, justificadas com discursos fundamentados na defesa da atividade criativa do autor. O interesse público, nunca defendido, ficou para trás, encarecendo e dificultando o acesso a cultura e educação.

Mesmo com todas as deficiências e em conflito com os interesses sociais, este modelo funcionou razoavelmente bem por 400 anos. Até que surge a Internet e a Sociedade Digital. Facilidade de acesso e redução para praticamente zero do custo de cópia abalaram estruturalmente o modelo ainda vigente de direitos autorais.

Desta forma, o sistema atual de direitos autorais está em crise, entretanto tal crise é um fenômeno complexo e multifacetado, sendo que alguns autores falam na existência de crises, no plural, consistentes em: uma crise conceitual; uma crise de modelos de negócios; uma crise de eficácia; e uma crise de legitimidade. Contudo essas crises não se manifestam de forma isolada: encontram-se interconectadas e atuam umas sobre as outras, criando uma trama complexa de problemas jurídicos e políticos.

O fato é que a sociedade em geral está violando, em larga escala, normas positivadas de direitos autorais, violações essas que necessariamente levam ao questionamento de tais normas. A indústria do conteúdo reconhece que muitas pessoas não consideram errada a conduta de baixar material protegido da Internet e afirma genericamente que tal conduta é errada, uma vez que é ilegal. Em um mundo ideal, “errado” e “ilegal” deveriam ser sinônimos, entretanto, sabemos que isto nem sempre procede. Um exemplo grosseiro seriam leis do apartheid ou da Alemanha nazista que apesar de “legais” representavam condutas “erradas” e imorais.

Reflexo desta crise, surgiram iniciativas explícitas por parte de grupos de compartilhadores de se transformar a causa do compartilhamento em manifestações declaradas de desobediência civil²⁷⁸. É o caso, dos membros do Piratbyrån, ao sustentarem o funcionamento do *tracker* de *torrents* The Pirate Bay, e do surgimento dos Partidos Piratas.

A indústria do conteúdo deve entender que está diante de mudança estrutural significativa e que a insistência nas estratégias usadas até então não irá resolver o problema e provavelmente só vai agravá-lo na medida em

que as atitudes policiais colocam a indústria em dissensão com os consumidores/eleitores.

Obviamente isso não significa que a indústria deva se render à violação irrestrita de sua propriedade intelectual, porém deve compreender que o regime atual de direitos autorais, regime esse defendido pela indústria, privilegia apenas uma estratégia – a que se pauta pelo modelo mercado/exclusão – e que incentiva a formação de grandes cartéis internacionais de propriedade intelectual.

Outras estratégias de produção de informação – modelos mercado/não-exclusão e fora do mercado/não-exclusão – têm sido alavancadas pelo ambiente da Internet e a sociedade, ao entrar em contato com estes novos conceitos, os está adotando de forma maciça.

Nesse sentido, a indústria deve evitar abusar do termo “pirataria/pirata” que é pouco preciso e usualmente empregado em relação a condutas bastante diversificadas, gerando confusão na sociedade e de forma colateral provocando apoio ao “pirata”. Detentores de direitos autorais devem usar o termo correto, legalmente tipificado, “violação de direitos autorais”, já que a conduta é distinta do roubo, do furto e não tem relação alguma com atividades que no passado foram associadas aos “piratas” como o crime organizado, terrorismo ou tráfico de drogas.

Detentores de direitos autorais precisam entender que o compartilhamento de conteúdo na Sociedade Digital é um fenômeno social sério e relevante e que cada vez mais será defendido e praticado.

A solução para estas questões passa pelo desenvolvimento de novos modelos de negócio, novos modelos que implicarão em grandes mudanças estruturais na indústria do conteúdo. Assim como a Eastman Kodak sucumbiu ao não perceber que a sociedade não mais tinha interesse em filmes fotográficos²⁷⁹, gravadoras, estúdios e editoras que insistirem em vender “pedaços de plástico” ou “maços de papel” seguindo o modelo de negócios atual provavelmente estarão fadadas ao fracasso.

Kevin Kelly²⁸⁰, em seu blog, *The Technium*, publicou um artigo intitulado de “Better than Free²⁸¹” onde faz uma pergunta perspicaz e assustadora para os detentores de direitos autorais: “O que as pessoas estão dispostas a comprar quando as cópias se tornam gratuitas?”. Em tal artigo

o autor diz que a Internet é uma máquina copiadora. Afirma que: *“Uma vez que qualquer coisa que pode ser copiada entra em contato com a Internet, ela será copiada, e essas cópias jamais desaparecerão. Até um cachorro sabe que não dá para apagar algo uma vez que fluiu pela Internet”*.

Nesta linha de raciocínio, defende que *“cópias superabundantes, se tornam sem valor. Quando cópias são superabundantes, coisas que não podem ser copiadas se tornam valiosas. Quando cópias são gratuitas, é preciso vender coisas que não podem ser copiadas”*.

E o que não pode ser copiado? O autor, analisando o assunto sob a ótica do usuário²⁸², propõe oito qualidades que não podem ser copiadas e que são capazes de gerar valor aos consumidores de conteúdo intelectual. Ele chama essas qualidades de “Generatives”²⁸³, aqui traduzido para “geradores”. Resumidamente estas qualidades/geradores são:

Imediatismo – Cedo ou tarde, se encontra uma cópia gratuita de qualquer conteúdo, mas ter uma cópia entregue no momento em que é lançada – ou, ainda melhor, produzida – por seus criadores é um ativo gerador. Como qualidade vendável, o imediatismo tem vários níveis, incluindo o acesso a versões beta. Usuários podem ser envolvidos no próprio processo gerador, e irão pagar por isso.

Personalização – Uma versão genérica pode ser gratuita, mas uma cópia ajustada para ressoar perfeitamente na sala do usuário pode incentivá-lo a pagar caro. Aspirina pode ser grátis (ou quase), mas aspirina ajustada ao DNA do paciente será muito cara. Não se pode copiar a personalização representada por um relacionamento.

Interpretação – Velha piada: software é grátis, manual \$10 mil. Mas não é uma piada. Algumas empresas muito conhecidas como a IBM, Red Hat, Apache e outras ganham a vida fazendo exatamente isso. Fornecem suporte pago para software gratuito.

Autenticidade – É possível conseguir software essencial proprietário gratuitamente na Internet mas, talvez prefira certificar-se de que é livre de vírus, confiável e garantido. Usuários pagarão pela autenticidade e pela garantia de qualidade. O livro “A Tormenta de Espadas” pode ser conseguido gratuitamente na Internet, com explicado na seção 5.3.2.1, porém se o usuário quiser ter certeza que conseguiu o conteúdo completo conforme revisado pela editora, ele pagará por isso.

Acesso – Propriedade dá trabalho, é um saco. Você precisa manter as coisas organizadas, atualizadas e, no caso de materiais digitais, fazer cópias, e ter certeza que não perderá o arquivo. Muitas pessoas ficariam satisfeitas em permitir que outros cuidem de seus “bens” e pagariam para poder acessá-los quando precisarem. Poderiam server tudo de seus celulares, PDAs, laptops, TV HD, de onde seja. É o modelo iCloud da Apple ou da Amazon Cloud Drive.

Encorpação²⁸⁴ – Em sua essência, a cópia digital é incorpórea. PDFs são bons, mas às vezes é delicioso ter as mesmas palavras impressas em papel de qualidade encadernado em couro. Que tal entrar em seu jogo eletrônico favorito (grátis) na mesma sala com 35 outros participantes? E nada se encorpa tanto quanto música num espetáculo ao vivo, com

corpos de verdade. A música é de graça, o show é caro. Essa fórmula já está se tornando comum, não apenas para músicos, mas até para autores. O livro é de graça, a palestra é cara.

Patrocínio – o público QUER pagar aos criadores. Usuários gostam de recompensar a artistas, músicos, autores e outros criadores com demonstrações de seu apreço. Mas só se for fácil fazer o pagamento, se for um valor razoável e se houver a certeza de que o dinheiro irá beneficiar os criadores. O recente e altamente visível experimento do Radiohead²⁸⁵ – onde se permitia que fãs pagassem o que quisessem por uma cópia de seu último álbum – é um ótimo exemplo do poder do patrocínio.

Encontrabilidade – O preço zero não ajuda a atrair atenção para uma obra e pode até desestimulá-la. Mas, não importando o preço, uma obra não tem valor a não ser que seja vista; obras-primas não descobertas não valem nada. Quando há milhões de livros, milhões de músicas, milhões de filmes, milhões de aplicativos, milhões de tudo pedindo atenção do público – e boa parte grátis – ser descoberto tem valor. Assim editoras, estúdios e gravadoras serão sempre necessárias, pois atuam como curadores, atraindo a atenção dos usuários para suas obras.

Em resumo, o dinheiro nessa nova economia digital não segue o caminho das cópias, mas, sim, segue o caminho da atenção.

O fácil vence o grátis. Detentores de direitos autorais precisam criar novos modelos de negócios onde atributos similares aos oito elencados acima estejam presentes e tornem o pagamento um atrativo, pois soluções antigas que dizem que “se deve pagar porque a lei assim determina” terão cada vez menos ressonância na sociedade, e, talvez, um dia, a sociedade pode alterar tais leis.

**PUBLIQUE SEU LIVRO EM FORMATO DIGITAL
E VIA IMPRESSÃO SOB DEMANDA COM A
MONTECRISTO EDITORA**

Av. Queiroz Filho, 1700
Jaguapé - São Paulo-SP - CEP 05319-000
Fone: (11) 3644-3420
e-mail: editora@montecristoeditora.com.br



Montecristo
Editora

NOTAS

1 **TAPSCOT**, Don. *Grown up digital: how the net generation is changing your world*. McGraw-Hill, NewYork, pág. 40.

2 Apesar de não concordar com o uso desnecessário ou excessivo de palavras estrangeiras e entender que a citação de autores ou frases em outro idioma, sem uma imediata versão das mesmas para o vernáculo é grande descortesia para com o leitor, neste trabalho não há como não deixar de usar tais expressões, seja porque já de uso comum no Brasil, seja porque a tradução para o português se mostra inadequada e ineficiente, como *Software* cuja tradução seria “Logiciário”, ou ainda porque os termos são recentes e ainda não tiveram suas traduções para o português estabelecidas.

3 **JEFFERSON**, Thomas. *The Writings of Thomas Jefferson*. Texto escrito quando da discussão sobre inclusão de direitos autorais na Constituição dos EUA. Disponível em: <http://www.constitution.org/tj/jeff13.txt>, acessado em 09.09.2011. Tradução do autor: “Se a natureza produziu uma coisa menos suscetível de ser propriedade exclusiva acima de todas as outras, essa coisa é o resultado do poder de pensar que chamamos de ideia, que um indivíduo pode possuir com exclusividade apenas se a mantém para si mesmo; Mas, no momento em que a divulga, ela é forçosamente possuída por todo mundo e aquele que a recebe não consegue se livrar dela. Seu caráter peculiar também é que ninguém a possui de menos, porque todos os possuem integralmente. Aquele que recebe uma ideia de mim recebe instrução para si sem que haja diminuição da minha, da mesma forma que quem acende uma vela na minha, recebe luz sem que a minha seja apagada.”

4 **MANSO**, Eduardo J. Vieira, *O que é direito autoral*, Coleção Primeiros Passos. Ed. Brasiliense, pág.9.

5 **CARBONI**, Guilherme C, apud **SANTOS**, Manuella. *Direito autoral na era digital*. Ed. Saraiva, pág. 19.

6 **VERGER**, Jacques, 1999 pág. 112 apud **SANTOS**, Manuella. *Op.Cit.* pág. 26

7 **MANSO**, Eduardo J. Vieira, *O que é direito autoral*, Ed. Brasiliense, pág. 13.

8 **MIZUKAMI**, Pedro Nicoletti, Função Social da propriedade intelectual: compartilhamento de arquivos e direitos autorais na CF/88. Dissertação Mestrado, PUCSP, pág. 238/239.

9 **João Calvino** foi um teólogo cristão francês de muita influência durante a Reforma Protestante. Teórico do Calvinismo, variante do Protestantismo que viria a ser bem sucedida em países como a Suíça, Países Baixos, África do Sul, Inglaterra, Escócia e Estados Unidos da América.

10 **FALKVINGE** Rick, *History of Copyright*, disponível em <http://falkvinge.net/reference>

11 **ABRÃO**, Eliane Y. Direitos de autor e direitos conexos.

12 **FALKVINGE** Rick, *History of Copyright*, disponível em <http://falkvinge.net/reference>

13 “Uma lei para o encorajamento do conhecimento por meio da proteção às cópias de livros impressos aos autores ou legítimos detentores de tais cópias, durante o tempo lá mencionado”, Tradução do Autor

14 **SANTOS**, Manuella. *Op. Cit.*, pág. 37.

15 **Entick x Carrington** foi o processo da jurisprudência inglesa que estabeleceu direitos civis individuais e limitou o escopo do poder executivo. O caso também estimulou novas jurisprudências e foi um dos motivadores da 4ª emenda da Constituição dos EUA, que guarda contra buscas e apreensões. A emenda exige que mandados de busca e apreensão sejam

judicialmente autorizados. Disponível em
<http://www.bailii.org/ew/cases/EWHC/KB/1765/J98.html>.

16 “Promover o progresso da ciência e das artes úteis, garantindo por tempo limitado aos autores e inventores o direito exclusivo sobre os seus respectivos escritos e descobertas.”, tradução do autor.

17 MIZUKAMI, Pedro Nicoletti, *Op. Cit.*, pág. 246.

18 FALKVINGE Rick, *Op.Cit.*

19 MIZUKAMI, Pedro Nicoletti, *Op. Cit.*, pág. 262.

20 *Idem*, pág. 266.

21 MIZUKAMI, Pedro Nicoletti, *Op. Cit.*, pág. 272.

22 FALKVINGE Rick, *Op. Cit.*

23 Qualquer música que não é apresentada ao vivo e, portanto, não necessita do trabalho de músicos para apresentação.

24 A **Grande Depressão**, também chamada por vezes de **Crise de 1929**, foi uma grande recessão econômica que teve início em 1929, e que persistiu ao longo da década de 1930, terminando apenas com a Segunda Guerra Mundial. A Grande Depressão é considerada o pior e o mais longo período de recessão econômica do século XX.

25 FALKVINGE Rick, *History of Copyright*, disponível em
<http://falkvinge.net/reference>.

26 <http://www.ecad.org.br/ViewController/publico/conteudo.aspx?codigo=128>

27 Os **Patronos Fundadores** dos Estados Unidos (em inglês: *Founding Fathers of the United States*) são os líderes políticos que assinaram a Declaração de Independência ou participaram como líderes da Revolução Americana.

[28](#) “To promote the Progress of Science and useful Arts, by securing for limited times to Authors and Inventors the exclusive Right to their respective Writings and Discoveries;”

[29](#) **FALKVINGE** Rick, Op. Cit.

[30](#) **SANTANA**, Bianca. *Propriedade Intelectual nas Escolas*. Pág.9.

Disponível em

<http://www.anped.org.br/33encontro/app/webroot/files/file/Trabalhos%20em%20PDF/GT16-6169--Int.pdf>.

[31](#) “Actually, Sonny wanted the term of copyright protection to last forever. I am informed by staff that such a change would violate the Constitution. ... As you know, there is also [then-MPAA president] Jack Valenti’s proposal for term to last forever less one day”. Tradução do autor, fonte: US Congressional Record. Government Printing Office. October 7, 1998.

[32](#) **BELL**, Tom. *Escape from Copyright: Market Success vs. Statutory Failure in the Protection of Expressive Works*.

[http://www.tomwbell.com/writings/\(C\)Esc.html#fn*](http://www.tomwbell.com/writings/(C)Esc.html#fn*). “Copyright Act does not strike a delicate balance between public and private interests. The paper describes how federal legislation has steadily increased the term of copyright, the subject matter covered by copyright, and the remedies for infringement of copyright. Even the Copyright Act itself has expanded over the years. The evidence suggests that federal lawmakers favor expanding the rights of copyright owners over all else--including the public interest”.

[33](#) **BELL**, Tom, *Trend of Maximum U.S. General Copyright Term*,

disponível em [http://www.tomwbell.com/writings/\(C\)_Term.html](http://www.tomwbell.com/writings/(C)_Term.html).

[34](#) **BRANCO**, Sérgio. A lei autoral brasileira como elemento de restrição à eficácia do direito humano à educação. Sur, Rev. Int. direitos humanos, v.4, n.6, p.120-141. ISSN 1806-6445.

[35](#) **PINTO**, Rodrigo Póvoa Braule. *Lei de Direitos Autorais: Pequenos Trechos, Grandes Problemas*. Dissertação de Mestrado, Centro de Formação, Treinamento e Aperfeiçoamento (Cefor), da Câmara dos Deputados, pág. 45.

36 **DMCA**, texto completo da lei disponível em <http://www.copyright.gov/legislation/hr2281.pdf>.

37 **CCIA** - Computer & Communications Industry Association, *Economic Contribution of Industries Relying on Fair Use*, disponível em <http://www.ccianet.org>.

38 Codificado no título 17, capítulo 1, parágrafo 109 do U.S.C. (código de leis dos EUA). Disponível em <http://uscode.house.gov/codification/legislation.shtml>

39 Codificado no título 17, capítulo 1, parágrafos 106 e 107 do U.S.C. (código de leis dos EUA). Disponível em <http://uscode.house.gov/codification/legislation.shtml>.

40 **CCIA** - Computer & Communications Industry Association, *Economic Contribution of Industries Relying on Fair Use*, disponível em www.ccianet.org.

41 **MIZUKAMI**, Pedro Nicoletti, *Op. cit*, pág. 233.

42 Idem, pág.234.

43 **CONFÚCIO**. Os Anacletos. Ed. Pensamento. Pág. 80.

44 **ONG Repórteres Sem Fronteiras**. Disponível em <http://en.rsfs.org/internet.html>, acessado 05.09.2011

45 Do blog do **Paulo Coelho**. “Pirate Coelho is a site that was hosted somewhere, with a collection of my texts in P2P pages. It was not me who put it there, but being adept of free contents, I put this URL here. I am just facilitating.”. Tradução do autor. Disponível em <http://paulocoelhoblog.com/category/pirate-coelho/>.

46 Disponível em http://www.oab.org.br/hist_oab/links_internos/ant_leiago.htm

47 **Código Criminal do Império**, de 1831, disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/LIM/LIM-16-12-1830.htm.

[48](#) MIZUKAMI, Pedro Nicoletti, *Op. Cit.*, pág. 288.

[49](#) SANTOS, Manuella. *Op. Cit.*, pág. 47.

[50](#) COELHO, Fábio Ulhoa. *Curso de direito civil*, v. 4, pág. 281.

[51](#) **Código Civil de 1916** - Art. 673. Para segurança de seu direito, o proprietário de obra divulgada por tipografia, litografia, gravura, moldagem, ou qualquer outro sistema de reprodução, depositará, com destino ao registro, dois exemplares na Biblioteca Nacional, no Instituto Nacional de Música ou na Escola Nacional de Belas-Artes do Distrito Federal, conforme a natureza da produção.

Parágrafo único. As certidões do registro induzem a propriedade da obra, salvo prova em contrário.

[52](#) PINTO, Rodrigo Póvoa Braule. *Op. Cit.*, pág. 12.

[53](#) **Art. 29 da LDA**: Depende de autorização **prévia e expressa** do autor a utilização da obra, por quaisquer modalidades, tais como:...

VIII – **a utilização**, direta ou indireta, da obra literária, artística ou científica, mediante:

b) representação, **recitação ou declamação**. *Grifo nosso*.

[54](#) Disponível em: <http://agenciabrasil.ebc.com.br/noticia/2006-12-12/lei-de-direito-autoral-brasileira-e-uma-das-mais-restritivas-do-mundo-critica-gil>.

[55](#) LDA art. 7º *caput*;

[56](#) LDA art. 29, inciso X;

[57](#) Vide seção 4.3

[58](#) CABRAL, Plínio. *A nova lei de direitos autorais: comentários*, pág. 72;

[59](#) SANTOS, Manuella. *Op. Cit.*, pág. 58.

[60](#) **Ultima ratio**. Princípio que diz que a tutela penal deve preservar-se como último recurso, apenas quando outros meios não se mostrarem idôneos para proteção dos bens jurídicos em questão.

[61](#) **MIZUKAMI**, Pedro Nicoletti, *Op. Cit.*, pág. 116.

[62](#) Lei 10.753/03 art. 2º *caput*.

[63](#) **RIBEIRO**, Marcus Vinicius, Contra-Razões de Recurso em Sentido Estrito, Processo 050.10.049834-5/00 da 7ª Vara Criminal da Comarca de São Paulo, fls.101/112.

[64](#) **SARRULE**, Oscar apud **GRECO** Rogério, *Curso Direito Penal*, Parte Geral, pág. 53.

[65](#) **GALVÃO**, Fernando. *Direito Penal – Parte Geral*, pág. 75.

[66](#) **VIANNA**, Túlio Lima. *A ideologia da propriedade intelectual: a inconstitucionalidade da tutela penal dos direitos patrimoniais de autor*. Jus Navigandi, Teresina, ano 11, n. 1174, 18 set. 2006.

[67](#) **Código Penal**, art. 123 - Matar, sob a influência do estado puerperal, o próprio filho, durante o parto ou logo após. Não se trata de matança indiscriminada de crianças.

[68](#) **Código Penal**, Decreto Lei 2848/40

Art. 148 - Privar alguém de sua liberdade, mediante sequestro ou cárcere privado:

Pena - reclusão, de 1 (um) a 3 (três) anos. (...)

§ 1º - A pena é de reclusão, de 2 (dois) a 5 (cinco) anos: (...)

III - se a privação da liberdade dura mais de 15 (quinze) dias.

[69](#) **ZAFFARONI** Eugênio Raúl. *Em busca de las penas perdidas*, Ed. Revan, 2005. pág. 21

70 **CANOTILHO**, José Joaquim Gomes, *Direito Constitucional e Teoria da Constituição*. Ed. Almedina, Coimbra, 7.^a Ed. pág. 895.

71 **FECOMÉRCIO-RJ/IPSOS**, *O consumo de Produtos Piratas no Brasil*, disponível em <http://www.fecomerciorj.org.br/publique/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?infoid=10618&sid=96>.

72 <http://www.cultura.gov.br/site/2011/03/22/revisao-da-lei-dos-direitos-autorais/>.

73 Análise e texto integral das contribuições estão disponíveis em .

74 **Estadão**, disponível em <http://www.estadao.com.br/noticias/impreso,ecad-redige-documento-contra-projeto-de-lei,587909,0.htm>.

75 Comentários a minuto do APL de reforma da LDA. Disponível em ,

76 **ABDA**, *Resposta à Consulta Pública ao Anteprojeto de Reforma da LDA*, disponível em <http://www.cultura.gov.br/site/wp-content/uploads/2011/08/ABDA-Associa%C3%A7%C3%A3o-Brasileira-de-Direito-Autoral.pdf>.

77 *Le droit d’auteur, vraiment c’est pas possible. Un auteur n’a aucun droit. Je n’ai aucun droit. Je n’ai que des devoirs.*

78 **VENOSA**, Silvio Sálvio. *Direito Civil: Volume V: Direitos Reais*. Atlas. Pág. 623.

79 **VENOSA**, Silvio Sálvio. *Direito Civil: Volume V: Direitos Reais*. Atlas, 10^a Ed. Pág. 629.

80 **Convenção de Berna** para a Proteção das Obras Literárias e Artísticas, art. 6 bis. Disponível em http://www.cultura.gov.br/site/wp-content/uploads/2008/02/cv_berna.pdf.

81 **MIZUKAMI**, Pedro Nicoletti. *Op. Cit.*, pág. 422.

[82](#) **MIZUKAMI**, Pedro Nicoletti. *Op. cit.* Pág. 444.

[83](#) **VENOSA**, Silvio Sálvio. *Direito Civil: Volume V: Direitos Reais*. Atlas. Pág. 626.

[84](#) **PINHEIRO**, Patricia Peck. **Direito digital**. 4ª ed. pág. 133.

[85](#) **HAMMES**, Bruno. Apud **PINTO**, Rodrigo Póvoa Braule. *Op. cit.* Pág. 42.

[86](#) **BOYLE**, James. *Public Domain: Enclosing the Commons of the Mind*, Yale University Press 2008, pág. 40. “Our markets, our democracy, our science, our traditions of free speech, and our art all depend more heavily on a Public Domain of freely available material than they do on the informational material that is covered by property rights. The Public Domain is not some gummy residue left behind when all the good stuff has been covered by property law. The Public Domain is the place we quarry the building blocks of our culture. It is, in fact, the majority of our culture.”

[87](#) O CTS é o Centro de Tecnologia e Sociedade da Escola de Direito da Fundação Getulio Vargas no Rio de Janeiro. Sua missão institucional é estudar as implicações jurídicas, sociais e culturais advindas do avanço da tecnologia da informação, desenvolvendo projetos relacionados àquelas áreas. O termo “sociedade” denota, assim, a abertura disciplinar do CTS para as áreas não jurídicas. Mais informações em <http://direitorio.fgv.br/cts>, acessado em 26.09.2011.

[88](#) **COMMUNIA** *Manifesto do Domínio Público*. disponível em <http://www.publicdomainmanifesto.org/portuguese>.

[89](#) **SANTOS**, Manuella. *Op. Cit.*, pág. 87.

[90](#) **COSTA NETTO**, José Carlos. *Direito Autoral no Brasil*. Editora FTD, pág. 18.

[91](#) **ALVES**. Marco. Genealogia e crítica do direito autoral: colocando em questão o autor e as formas de fomento e proteção das criações intelectuais, *Anais Conpedi*. 2008, pág. 6461.

[92](#) **PINTO**, Rodrigo Póvoa Braule. *Op. cit.* pág. 44.

[93](#) Código Civil de 1916:

Art. 666. Não se considera ofensa aos direitos de autor: (...)

VI - A cópia, feita à mão, de um obra qualquer, contanto que se não destine à venda. (...)

[94](#) Trecho do romance “A Condessa Vésper” – Capítulo XVI.

[95](#) **CASTELLS**, Manuel. *A sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

[96](#) **GODIN**, Seth. *We Are All Weird*. The Domino Project, 2011, pág. 88.

[97](#) **SOUZA**, Sérgio Iglesias Nunes de. *O contrato eletrônico lesionado na sociedade da informação: uma concepção juscibernética para o direito civil brasileiro*. Tese. (Doutorado em Direito) - Faculdade de Direito, PUC/SP, São Paulo, 2007, pág. 35.

[98](#) **TAPSCOT**, Don. *Wikonomics*. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 2007.

[99](#) **PINHEIRO**, Patrícia Peck. *Op. Cit.*, pág. 82.

[100](#) **MIZUKAMI**, Pedro Nicoletti, *Op. Cit.*, pág. 31.

[101](#) **PINHEIRO**, Patricia Peck. *Op. Cit.*, pág. 59.

[102](#) **SCHMIDT**, Eric apud **CORRÊA**, Gustavo Testa. *Aspectos jurídicos da internet*. Saraiva, 2007, pág. 7.

[103](#) **SIQUEIRA**, Ethevaldo. *Revolução digital*. Ed. Saraiva, 2007, Pág. 274.

[104](#) **GRIFFIN**, Scott. *Internet Pioneers*,
<http://www.ibiblio.org/pioneers/baran.html>.

[105](#) **CASTELLS**, Manuel. *Op. Cit.* Pág. 83.

[106](#) Mais sobre licenças **Creative Commons** na seção 9.2 infra.

[107](#) **GUIZZO**, Erico, *Linha do Tempo da Internet no Brasil*, disponível em <http://www.internetnobrasil.net>.

[108](#) **MIZUKAMI**, Pedro Nicoletti, *Op. Cit.*, pág. 41.

[109](#) **NEGROPONTE**, Nicholas. *A vida digital*. pág. 62.

[110](#) **LACORTE**, 2009 apud **PINTO**, Rodrigo Póvoa Braule. *Op. Cit.*, pág. 27.

[111](#) **MIZUKAMI**, Pedro Nicoletti, *Op. Cit.*, pág. 1.

[112](#) **Peer-to-Peer** (do inglês: par-a-par), entre pares (ponto a ponto), é uma arquitetura de sistemas distribuídos caracterizada pela descentralização das funções na rede, onde cada nodo realiza tanto funções de servidor quanto de cliente.

[113](#) **URL** (de Uniform Resource Locator), é o endereço de um recurso disponível em uma rede; seja a Internet, ou uma rede corporativa, uma intranet. Uma URL tem a seguinte estrutura:

protocolo://máquina/caminho/recurso, exemplo seria

<ftp://ftp.montecristoedirora.com.br>.

[114](#) **Portal GigaOm** “the court also observed that the site removes copyrighted material when asked, does not provide search facilities for illegal material, noted previous cases siding with RapidShare, and after analysis concluded that the plaintiff’s suggestions for preventing sharing of copyrighted material were “unreasonable or pointless”. It also judged that RapidShare could not be held liable for copyright infringements by its users, and that while the service was legal, a minority of illegal use[could not be prevented by other measures proposed - for example keyword-based filtering (which would prevent legal use), manual review of uploads (not feasible), or IP analysis (as IPs are often dynamic and change)”., disponível em <http://gigaom.com/video/rapidshare-wins-in-court>.

115 Metadados, ou Metainformação, são dados sobre outros dados. Um item de um metadado pode dizer do que se trata aquele dado, geralmente uma informação inteligível por um computador. Os metadados facilitam o entendimento dos relacionamentos e a utilidade das informações dos dados.

116 IPOQUE, *Internet Study 2008/2009*.

117 <http://business.financialpost.com/2011/07/01/bittorrent-turns-ten/>

118 <http://www.fastcompany.com/1714001/bittorrent-swells-to-100-million-users>

119 Swarm, do inglês enxame, no vocabulário BitTorrent, significa o conjunto de usuários relacionados a um determinado arquivo compartilhado. O termo também é traduzido como “multidão”

120 O hash, abreviação de *hashsum*, é uma cadeia de caracteres único para cada bloco do arquivo a compartilhar. Cada pedaço do arquivo é verificado contra o *hash* e caso esteja inválido é descartado requisitado à outro nó da rede.

121 Tracker, do inglês, rastreador, é um servidor que mantém informação sobre os membros do “enxame”(swarm). O usuários reportam periodicamente aos servidores e em contra partida recebem informação sobre outros usuários. O *tracker* não está envolvido diretamente na transferência de dados e não tem uma cópia do arquivo compartilhado.

122 Seeder, do inglês seed, semente, é o nome dado a um usuário que tem 100% do arquivo a ser compartilhado. Seeder é o usuário que se mantém conectado ao enxame com 100% do arquivo. Quando um *leecher* obtém 100% automaticamente passa a ser um **seeder**. *Seeding* é o ato de manter-se conectado à rede quando já tem 100% de um arquivo.

123 Leecher do inglês leech, sanguessuga, é um termo com dois significados. Primeiramente refere-se a um usuário que tem efeito negativo no enxame porque baixa mais dados do que submete (upload). A maioria dos *leechers*, após baixar o arquivo interessado, sai da rede, não fazendo o

seeding. O segundo sentido é aquele usuário que está baixando o arquivo e ainda não tem 100% do mesmo.

[124](#) MIZUKAMI, Pedro Nicoletti, *Op. Cit.*, pág. 76/77.

[125](#) Disponível em <http://thepiratebay.org/about>, acessado 27.09.2011.

[126](#) Mais sobre a comunidade de *trackers* privados encontra-se na seção 5.3.2.2 infra.

[127](#) Membros da comunidade de compartilhamento de arquivos podem avaliar cada arquivo distribuído informar as demais membros sobre a qualidade do mesmo. Não se trata de avaliar o conteúdo compartilhado e sim dizer se o conteúdo corresponde ao “prometido” na descrição do arquivo. O sistema usa apenas dois conceitos: positivo e negativo.

[128](#) Além da avaliação, membros também podem postar comentários escritos sobre o conteúdo. Em geral são comentários sobre a qualidade, agradecimentos ao compartilhador original ou questões técnicas de utilização.

[129](#) O conhecimento sobre *The Scene* aqui relatado é baseado na definição da Wikipédia disponível em http://en.wikipedia.org/wiki/Warez_scene e em artigos encontrados em <http://www.defacto2.net>.

[130](#) **Bulletin Board System (BBS)** era um sistema informático, que permitia a conexão de computadores via telefone a um sistema interligado e possibilitava interação similar a da Internet.(porém muito mais limitada).Seus anos áureos aconteceram entre os fins da década de 1970 e os meados da década de 1990.

[131](#) **DEFACTO2**, *What is the computer underground counterculture*, disponível em <http://www.defacto2.net>.

[132](#) Veja seção 7.2 para definição de DRM.

[133](#) ASCII, acrônimo para *American Standard Code for Information Interchange*, “Código Padrão Americano para o Intercâmbio de

Informação”, é uma codificação de caracteres de oito bits baseada no alfabeto inglês. Os códigos ASCII representam texto em computadores, equipamentos de comunicação, entre outros dispositivos que trabalham com texto.

134 WIKIPÉDIA, *Warez scene*, disponível em http://en.wikipedia.org/wiki/Warez_scene.

135 PDL, disponível em <http://www.portaldetonando.com.br/forum/portal.php>.

136 Regras do PDL, disponível em <http://www.portaldetonando.com.br/forum/regras-utilizacao-t5817.html>.

137 OCR é um acrônimo em inglês para Optical Character Recognition, ou seja, Reconhecimento Ótico de Caracteres, uma tecnologia para reconhecer caracteres a partir de um arquivo de imagem. Através do OCR é possível transformar uma imagem com texto em um arquivo de texto manipulável.

138 PDF, acrônimo de Portable Document Format é um formato de arquivo, desenvolvido pela Adobe Systems para representar documentos de maneira independente do aplicativo, do hardware e do sistema operacional usados para criá-los. Um arquivo PDF pode descrever documentos que contenham texto, gráficos e imagens.

139 EPUB (acrônimo de Eletronic Publication - Publicação Eletrônica) é um formato de arquivo digital padrão específico para livros digitais. É livre e aberto e foi criado pelo International Digital Publishing Forum (CICOM). EPUB é projetado para conteúdo fluido, o que significa que o texto apresentado pode ser reformatado de acordo com o dispositivo usado para leitura. O padrão é destinado a funcionar como um único formato oficial para distribuição e venda de livros digitais.

140 MOBI, formato de arquivo digital para livros usado pela Amazon.com no leitor Kindle, o mais difundido no mercado.

141 PDL - Regras da Equipe de Digitalização, disponível em <http://www.portaldetonando.com.br/forum/recruta-digitalizadores->

[t18539.html](#).

[142](#) Viciados em Livros,
http://groups.google.com/group/Viciados_em_Livros.

[143](#) Expresso Literário,
http://groups.google.com.br/group/expresso_literario.

[144](#) Digital Source. <http://groups.google.com.br/group/digitalsource>.

[145](#) Como exemplo o livro O Arco de Sant'ana de Almeida Garrett, disponível em [http://groups.google.com/group/livros-virtuais/attach/9486b3b15fd907ad/Almeida+Garrett+-+O+Arco+de+Sant%27ana+\(txt\)\(rev\).rar?part=7](http://groups.google.com/group/livros-virtuais/attach/9486b3b15fd907ad/Almeida+Garrett+-+O+Arco+de+Sant%27ana+(txt)(rev).rar?part=7).

[146](#) PDL [Fantasia], R. R. MARTIN, George. Tópico do autor no PDL, disponível <http://www.portaldetonando.com.br/forum/martin-george-t17861-125.html?hilit=A%20tormenta%20de%20espadas>.

[147](#) MIZUKAMI, Pedro Nicoletti, Op. Cit. pág. 84.

[148](#) O Sistema será explicado ao longo da seção.

[149](#) Como exemplo ver discussão em <http://forums.riftgame.com/shard-forums/eu-shards/pvp/imperium/124696-bots-leechers-cheaters-you.html>

[150](#) Compre-o se gostar, tradução do autor.

[151](#) O Globo, disponível em <http://oglobo.globo.com/cultura/mat/2007/05/15/295760487.asp>.

[152](#) Paulo Coelho's Blog, tradução pelo autor, disponível em <http://paulocoelhoblog.com/pirate-coelho/>.

[153](#) No tracker BTJunkie estavam disponíveis na data da consulta 8 versões piratas. <http://btjunkie.org/search?q=aleph+paulo+coelho>.

[154](#) MIZUKAMI, Pedro Nicoletti, Op. Cit., pág. 94.

155 FAQ Demonoid, disponível em http://www.demonoid.me/faq.php#ui_8.

156 Exemplo do uso do termo “*hit and run*”:
<http://www.demonoid.me/faq.php>.

157 FAQ do tracker BitMe, disponível em <http://www.bitme.org/faq.php#37>.

158 Netiqueta (do inglês “network” e “etiquette”). Trata-se de um conjunto de conjunto de normas de conduta sociais recomendadas para evitar mal-entendidos em comunicações via internet, especialmente em e-mails, chats, listas de discussão.

159 Pager (também conhecido por bip, bipe ou radiomensagem) era um dispositivo eletrônico usado para contatar pessoas através de uma rede de telecomunicações. Foi muito popular durante os anos 1980 e 1990, utilizando transmissões de rádio para interligar um centro de controle de chamadas e o destinatário. Os primeiros pagers somente dispunham de notificação por áudio, tais como uma série de “bips”, para indicar a recepção de uma mensagem. A parte contatada tinha então de telefonar para o centro de controle de chamadas para receber as mensagens de um operador. Pagers posteriores transmitiam mensagens de texto para o dispositivo do destinatário.

160 GROSS, Robin D. *Court Gives “Go-Ahead” to Digital Music Revolution*.
<http://web.archive.org/web/20071031072846/http://www.virtualrecordings.com/rio.htm>

161 Engadget. Disponível em <http://www.engadget.com/2011/10/04/apple-16-billion-itunes-songs-downloaded-300-million-ipods-sol>.

162 No filme “2001- Uma Odisséia no Espaço”, lançado em 1969 podemos ver os astronautas usando dispositivos similares aos tablets modernos. Outro exemplo é o sistema operacional Windows XP Tablet Edition lançado em 2001 que equipava vários modelos de Tablet PCs.

163 iSuppli, *Global Tablet Shipments to Rise by Factor of 12 by 2015*, disponível em <http://www.isuppli.com/display-materials-and-systems/news/pages/global-tablet-shipments-to-rise-by-factor-of-12-by-2015.aspx>, acessado em 05.10.2011.

164 Caderno Link, *Mercado de PCs deve crescer menos*, disponível em <http://blogs.estadao.com.br/link/tag/tablets/page/2>.

165 Ipsos Brasil, *Tech Metrics Brasil*, disponível em http://newsroom.intel.com/community/pt_br/blog/2011/09/27/pesquisa-da-intel-mapeia-a-penetra%C3%A7%C3%A3o-de-computadores-e-internet-nos-lares-brasileiros.

166 A tinta eletrônica ou papel eletrônico é o termo que designa tecnologias que procuram imitar o papel convencional com uma impressão eletrônica de textos e imagens, que podem ser apagadas ou alteradas a qualquer momento. E-ink é o nome de uma empresa dos EUA que desenvolve tal tecnologia. As telas e-ink não são iluminadas e podem ser usadas.

167 Submarino.com, *Gato Sabido*, disponível em <http://www.submarino.com.br>, acessado em 12.10.2011.

168 Descrição das funcionalidades e texto de comunicação retirados do site da Fast Shop, disponível em <http://www.fastshop.com.br>, acessado em 23.10.2011.

169 A Digital Living Network Alliance (DLNA) é uma organização estabelecida pela Sony em 2003 e atualmente conta com mais de 250 companhias-membro das indústrias de telecomunicações, eletrônica de consumo e software com o objetivo de criar padrões que facilitem usuários a compartilhar e acessar conteúdo digital. Até Janeiro de 2011 mais de 9000 diferentes dispositivos já haviam obtido certificação DLNA. Dentre as empresas membros, pode-se destacar: AT&T Labs, Inc., Cisco Systems, DIRECTV, Ericsson, Hewlett-Packard, Huawei, Intel, LG, Microsoft, Motorola, Nokia, HTC, Panasonic, Pioneer Corporation, Qualcomm, Samsung, Sharp, Sony e Toshiba. Disponível em http://www.dlna.org/about_us, acessado em 23.10.2011.

170 **TEKIMOBILE.COM**, *DLNA: Saiba o que é e como funciona essa tecnologia*, disponível em <http://www.tekimobile.com/2010/07/dlna-o-que-e-como-funciona.html>.

171 Veja seção 7.9 infra sobre Mídia sob Demanda.

172 **Terabyte** equivale a 1024 Gigabytes (1TB).

173 “Arte não é um pedaço de pão. Quando alguém rouba um pedaço de pão de uma loja, ele já era. Quando alguém baixa uma música, é só dados até que o ouvinte a remonte em seu ouvido, em sua mente, com sua experiência subjetiva. Tratar sua audiência como ladrões é um absurdo. Qualquer um que decide ouvir sua música se torna um colaborador. Pessoas que olham a música como comércio não entendem isso. Eles estão falando sobre pedaços de plástico que querem vender, pedaços de propriedade intelectual. Eu não estou interessado em vender pedaços de plástico”
Tradução do autor. Entrevista de Jeff Tweedy, da banda Wilco, à revista Wired. Disponível em <http://www.wired.com/culture/lifestyle/news/2004/11/65688?currentPage=all>.

174 **PINHEIRO**, Patricia Peck, *Op. Cit.*, pág. 71.

175 **CORRÊA**, Gustavo Testa. *Aspectos jurídicos da internet*, Saraiva, 2007. pág. 62.

176 **GRECO FILHO**, Vicente. *Algumas observações sobre o direito penal e a Internet*. Revista de direito Mackenzie, v. 1, n. 1, São Paulo, jan./jun. 2000, pág 35.

177 **Direito Costumeiro** ou **Direito consuetudinário** (do direito inglês *Commom Law*) é o direito que surge do histórico de decisões de casos concretos e costumes sociais como subsídios para uma ação judicial. Os costumes transformam-se nas leis. É o sistema usado no Reino Unido e em suas antigas colônias. No Brasil adota-se principalmente o Direito Codificado no qual a lei é a base predominante ficando o Direito Costumeiro limitado a questões de Direito Privado e assim mesmo só sendo aplicado em caso de falta ou omissão da lei.

178 **PINHEIRO**, Patricia Peck, *Direito Digital*, 4ª edição, Saraiva, pág. 74.

179 No Direito, **Competência** é a distribuição da função jurisdicional nos vários órgãos judiciários. Segundo o jurista Italiano Giuseppe Chiovenda, pode ser funcional, material ou territorial Na Ciência Jurídica muitos são os termos técnicos retirados do idioma comum, não raro com sentido próprio que muito difere do usual, como por exemplo o conceito de competência. Não tem nada a ver com aptidão profissional. Um médico que não ostente o conhecimento necessário e exigível para realizar uma cirurgia, por exemplo, será um cirurgião incompetente. Já um juiz, por mais brilhante que seja, poderá ser tido por incompetente para julgar uma causa.

180 **MARCATO**, Antonio Carlos. *Breves considerações sobre jurisdição e competência*. Jus Navigandi, Teresina, ano 7, n. 56, 1 abr. 2002. Disponível em: <http://jus.com.br/revista/texto/2923>

181 **PINHEIRO**, Patricia Peck, *Direito Digital*, 4ª edição, Saraiva, pág. 80.

182 **Domínio** é um nome que serve para localizar e identificar conjuntos de computadores na Internet, como exemplos podemos dar uol.com.br ou globo.com. Informações de contato sobre um domínio podem ser obtidas por uma ferramenta chamada WHOIS. Domínios terminados em “.br” podem ser verificados em <https://registro.br/cgi-bin/whois/>, já domínios “.com” em <http://www.whois.net/>

183 **Código Penal**, Decreto-Lei nº 2.848/40 - Art. 6º - Considera-se praticado o crime no lugar em que ocorreu a ação ou omissão, no todo ou em parte, bem como onde se produziu ou deveria produzir-se o resultado.

184 **LAN House** é um estabelecimento comercial onde clientes pagam por hora para utilizar um computador com acesso à Internet e a uma rede local usada para jogos em grupo. São muito usadas por aqueles que não têm Internet rápida em casa ou no trabalho. Apesar do nome em inglês, o termo para estabelecimentos semelhantes em países de língua inglesa é “Cyber Café”.

185 **Hotspot** é o nome dado ao local onde a tecnologia de rede sem fio Wi-Fi está disponível. São encontrados geralmente em locais públicos como

cafés, restaurantes, hotéis, shopping centers e aeroportos onde é possível conectar-se à Internet utilizando qualquer computador portátil que esteja preparado para se comunicar em uma rede sem fio do tipo Wi-Fi. Recentemente varias prefeituras estão instalando esse tipo de serviço em pontos de confluência de pessoas.

186 Projeto de Lei do Senado Nº 296/08, autoria de Gerson Camata, disponível em <http://www.senado.gov.br/atividade/materia/getPDF.asp?t=67905&tp=1>.

187 Do Grego *kryptós*, “escondido”, e *gráphein*, “escrita”.

188 Instituto Nacional de Tecnologia da Informação, *O que é Certificação Digital?* Pág. 3.

189 O **Instituto Nacional de Tecnologia da Informação - ITI** é uma autarquia federal vinculada à Casa Civil da Presidência da República, cujo objetivo é manter a Infraestrutura de Chaves Públicas Brasileira – ICP-Brasil, sendo a primeira autoridade da cadeia de certificação.

190 **VENOSA**, Silvio Sálvio. *Direito Civil: Volume IV: Responsabilidade Civil*. Atlas, 10ª Ed. Pág. 2/4.

191 **SANTOS**, Manuella. *Op. Cit.*, pág. 123.

192 **MIZUKAMI**, Pedro Nicoletti, *Op. Cit.*, pág. 11.

193 **PINHEIRO**, Patrícia Peck. *Op. Cit.*, pág. 87.

194 A **Teoria do Risco** defende que aquele que em virtude de sua atividade cria um risco de danos a terceiro, fica obrigado a reparar, sendo irrelevante que a ação do agente denote imprudência ou negligência, ou seja, culpa.

195 **WONG** Cynthia, *Não Culpe o Mensageiro: Responsabilidade do Intermediário e Proteção das Plataformas de Internet*. Disponível em <http://www.embaixada-americana.org.br/HTML/ijse0610p/wong.htm>

196 Guido Fernando Silva Soares em sua obra *Common Law: Introdução ao Direito dos EUA* (1ª ed., 2ª tir., RT, 1999, 40-42p.) ensina que o **leading**

case é “uma decisão que tenha constituído em regra importante, em torno da qual outras gravitam” que “cria o precedente, com força obrigatória para casos futuros”

197 REsp 1193764 / SP Relatora Ministra Nancy Andrighi. Disponível em <http://www.stj.jus.br/webstj/processo/justica/detalhe.asp?numreg=201000845120&pv=000000000000>.

198 Assunto discutido anteriormente na seção 2.3.3 Direitos Autorais nos EUA.

199 “Hoje quero falar sobre pirataria e música. O que é pirataria? Pirataria é o ato de roubar o trabalho de um artista sem a intenção de pagar por ele. Não estou falando de compartilhamento do tipo Napster. Estou falando sobre os contratos das grandes gravadoras.” Tradução do autor. *Courtney Love does the math*, disponível em http://entertainment.salon.com/2000/06/14/love_7/singleton/.

200 **BLACKBURN**, David. On-line piracy and recorded music.

201 **GOPAL**, Ram D.; **BHATTACHARJEE**, Sudip; **SANDERS**, Lawrence G. *Do artists benefit from online music sharing?*

202 **Lobby** é o nome que se dá à atividade de pressão de grupos, ostensiva ou velada, com o objetivo de interferir diretamente nas decisões do poder público, em especial do Legislativo, em favor de interesses destes grupos.

203 Ver seção 2.3.3 Direitos Autorais nos EUA, supra.

204 Ver seção 3.3 e 3.3.1 supra.

205 Ministry of Economic Development of New Zealand. *On Anti-Counterfeiting Trade Agreement*, disponível em http://www.med.govt.nz/templates/ContentTopicSummary____34357.aspx

206 Nos EUA, o **DMCA autorizou a implantação de TPMs** e tipificou sua remoção não autorizada. No Brasil, a LDA em seu artigo 107 possibilita a utilização de dispositivos técnicos introduzidos nas obras para evitar ou

restringir a sua cópia, e prevê sanções para quem alterar, suprimir, modificar ou inutilizar tais dispositivos: (grifo nosso)

Art. 107. Independentemente da perda dos equipamentos utilizados, responderá por perdas e danos, nunca inferiores ao valor que resultaria da aplicação do disposto no art. 103 e seu parágrafo único, quem:

I - alterar, suprimir, modificar ou inutilizar, de qualquer maneira, dispositivos técnicos introduzidos nos exemplares das obras e produções protegidas para evitar ou restringir sua cópia;

II - alterar, suprimir ou inutilizar, de qualquer maneira, os sinais codificados destinados a restringir a comunicação ao público de obras, produções ou emissões protegidas ou a evitar a sua cópia;

[207](#) O **padrão DVD** dividiu o mundo em oito regiões, para permitir que a indústria cultural possa cobrar preços diferenciados e lançar filmes em datas distintas de país para país. A tecnologia serve para evitar que o público compre um filme antes que ele seja exibido no cinema do seu país. Deste modo, um DVD produzido para zona 1(EUA) não pode ser lido por um leitor de DVD da zona 4 (América Latina + Oceania).

[208](#) **PINTO**, Rodrigo Póvoa Braule. *Lei de Direitos Autorais: Pequenos Trechos, Grandes Problemas*. Dissertação de Mestrado, Centro de Formação, Treinamento e Aperfeiçoamento (Cefor), da Câmara dos Deputados, pág. 27-29.

[209](#) **BOINGBOING**, [Blu-Ray falls: HDCP key crack confirmed](#), disponível em <http://boingboing.net/2010/09/16/blu-ray-falls-hdcp-k.html>.

[210](#) **rootkit** é um programa com código mal intencionado que busca se esconder do usuário e de softwares de segurança utilizando diversas técnicas avançadas de programação, subvertendo o padrão usual de funcionamento do sistema. Estas aplicações têm a capacidade de interceptar as solicitações feitas ao sistema operacional, podendo alterar o seu resultado. Por exemplo, quando o usuário faz um pedido para a leitura ou abertura de um arquivo de música do CD, o rootkit intercepta os dados que

são requisitados e faz uma filtragem dessa informação, não disponibilizando o mesmo para cópia.

[211](#) **WIKIPÉDIA**, *Sony BMG Copy Protection Rootkit Scandal*, disponível em http://en.wikipedia.org/wiki/2005_Sony_BMG_CD_copy_protection_scandal.

[212](#) **FREE SOFTWARE FOUNDATION**, *Digital Restrictions Management and Treacherous Computing*, disponível em <http://www.fsf.org>.

[213](#) **MIZUKAMI**, Pedro Nicoletti, *Op. Cit.*, pág. 134.

[214](#) Como qualquer livro de livrarias digitais que utilizem DRM com a Apple iBookStore, Amazon.com, B&N.com, Submarino, Saraiva ou Livraria Cultura.

[215](#) Artigo 46, inciso II da Lei nº 9610/98.

[216](#) Contratos de Adesão são aqueles apresentados prontos para aceite, já elaborados por uma das partes. Em regra voltados para o público em massa, a parte que aceita este tipo de contrato adere às suas condições tal qual foram propostas, não restando oportunidade de discutir ou modificar o conteúdo de suas cláusulas.

[217](#) Livros digitais que usam DRM da Adobe, o Adobe Digital Editions, são limitados a cinco dispositivos. Todas as livrarias Digitais do Brasil, como a GatoSabido, Saraiva e Livraria Cultura utilizam tal sistema de DRM.

[218](#) A Amazon, nos livros digitais Kindle, detêm controle completo da leitura. Sabe em qual ponto do livro o leitor está, quais trechos foram sublinhados, se o leitor concluiu a leitura do livro e caso contrário em que ponto esta foi abandonada. Veja exemplo de pontos mais sublinhados procurando o termo *Popular Highlights* no livro em <http://www.amazon.com/dp/B003O85TZ6>.

[219](#) Veja artigo de **Richard Loeffler**, *The Right to Read Anonymously* disponível em <http://www.suite101.com/article.cfm/e-books/58236>.

[220](#) **MIZUKAMI**, Pedro Nicoletti, *Op. Cit.*, pág. 139.

[221](#) **SHATZKIN** Mike, *The Shatzkin Files*, disponível em <http://www.idealogue.com/blog/drm-may-not-prevent-piracy-but-it-might-still-protect-sales>.

[222](#) **HDCP** é um protocolo de segurança criado para proteger dados que trafegam por cabos DVI e HDMI. A ideia por trás da tecnologia é não permitir que dados de vídeo sejam gravados enquanto passam na televisão, por exemplo.

Leia mais em: <http://www.tecmundo.com.br/5386-descoberta-chave-que-permite-desbloquear-protecao-contra-copias-do-blu-ray-sera-mesmo-.htm#ixzz1aL2YCcvB>.

[223](#) **PINTO**, Rodrigo Póvoa Braule. *Op. Cit.*, pág. 29.

[224](#) Para o **Código de Defesa do Consumidor**, vício diz respeito à impropriedade ou à inadequação do produto aos fins a que se destina (CDC art. 18). **Defeito** (fato do produto) está relacionado com risco. Um produto é defeituoso quando não oferece a segurança que dele legitimamente se espera. (CDC art. 12)

[225](#) Código de Defesa do Consumidor, Lei 8.078/90:

Art. 18. Os fornecedores de produtos de consumo duráveis ou não duráveis respondem solidariamente pelos vícios de qualidade ou quantidade que os tornem impróprios ou **inadequados ao consumo a que se destinam ou lhes diminuam o valor**, assim como por aqueles decorrentes da disparidade com as indicações constantes do recipiente, da embalagem, rotulagem ou mensagem publicitária, respeitadas as variações decorrentes de sua natureza, podendo o consumidor exigir a substituição das partes viciadas. [...]

“§ 6.º São impróprios ao uso e consumo: [...]

III – os produtos que, por qualquer motivo, se revelem inadequados ao fim a que se destinam” (grifo nosso).

226 Processo também conhecido como “**Betamax Case**”, resultou em uma decisão da suprema corte dos EUA determinando que fazer cópias individuais de programas completos de TV não constitui violação de direitos autorais se feito para proveito privado do usuário. A corte também decidiu que os fabricantes de equipamentos de videocassete não são responsáveis por eventual violação praticada por seus clientes.

227 Rolling Stone Brasil. *Download Dá Processo*, disponível em www.rollingstone.com.br/edicao/2/download-da-processo.

228 MIZUKAMI, Pedro Nicoletti. *Op. Cit.*, pág. 127.

229 Veja www.riaradar.com/, boycott-mpaa.com e www.boycott-riaa.com.

230 “Que merda você pensa que está fazendo?” e “Achou que sairia ileso, não? Huh? Tentou me enganar, não foi?”. Veja comentários em <http://forum.dvdtalk.com/music-talk/281534-madonna-pulls-fast-one-illegal-downloaders.html>.

231 **Wired**, *Monsters of Rock*, disponível em <http://www.wired.com/wired/archive/11.09/start.html?pg=12>.

232 **TorrentFreak**, ‘*RIAA/MPAA*’ *BitTorrent Scam*, disponível em <http://torrentfreak.com/leaked-docs-show-results-of-fake-riaampaa-bittorrent-scam-110305/>.

233 **PC Pro**, *100 people responsible for most P2P downloads*, disponível em <http://www.pcpro.co.uk/news/broadband/364627/100-people-responsible-for-most-p2p-downloads>.

234 “Gravação caseira está matando a música” em tradução livre. A campanha foi considerada infame pelo seu público alvo e até hoje, quase trinta anos depois, ainda é satirizada com paródias de seu slogan: “Dormir em casa está matando os Hotéis”, “Cozinhar em casa está matando os

restaurantes”, etc. Disponível em

http://en.wikipedia.org/wiki/Home_Taping_Is_Killing_Music.

235 O Globo, Nova campanha contra a pirataria é dirigida a público que vai ao cinema e aluga DVDs, disponível em

<http://oglobo.globo.com/cultura/mat/2010/12/02/nova-campanha-contra-pirataria-dirigida-publico-que-vai-ao-cinema-aluga-dvds-923172678.asp>.

236 O termo **malware** é proveniente do inglês *malicious software*; é um software destinado a se infiltrar em um sistema de computador alheio de forma ilícita, com o intuito de causar algum dano ou roubo de informações.

237 A Amcham Brasil (American Chamber of Commerce) ou Câmara Americana de Comércio é uma organização não-governamental, sem fins lucrativos, que reúne cerca de 5.400 sócios. Tem como missão servir seus associados influenciando construtivamente políticas públicas no Brasil, promovendo o comércio, o investimento e a cidadania empresarial.

238 Site do projeto, disponível em http://www.projetoescolalegal.org.br/?page_id=106.

239 SANTANA, Bianca. *Propriedade Intelectual nas Escolas*. Pág 5.

Disponível em

<http://www.anped.org.br/33encontro/app/webroot/files/file/Trabalhos%20em%20PDF/GT16-6169--Int.pdf>.

240 A campanha da MPAA foi parodiada no mundo todo, sendo que uma das mais populares no You Tube é a do grupo IT Crowd. O vídeo começa exatamente como a campanha original “Você roubaria um carro? Você roubaria uma bolsa?” e então “Você roubaria um bebê? Você atiraria num policial?” disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=ALZZx1xmAzg>.

241 MIZUKAMI, Pedro Nicoletti. *Op. Cit.*, pág. 332. Observação original de **PATTERSON**, L. Ray; **LINDBERG**, Stanley W. *The nature of copyright: a law of users’ rights*, p. 7-11.

[242](#) Retirado do Livro “Um mestre na periferia do capitalismo: Machado de Assis” de Roberto Schwarz, 4ª edição 3ª reimpressão, Editora 34.

[243](#) LDA. Art. 46. Não constitui ofensa aos direitos autorais: (...) II – a reprodução, em um só exemplar de pequenos trechos, para uso privado do copista, desde que feita por este, sem intuito de lucro.

[244](#) Nota retirada do livro “As nulidades no Processo Penal” de Ada Pellegrini Grinover e outros. 8ª Edição. Todos os livros editados pela empresa que o autor pode verificar continham o exato texto.

[245](#) Código de Defesa do Consumidor, lei 8.078/ 1990.

Art. 37. É proibida toda publicidade enganosa ou abusiva.

§ 1º É enganosa qualquer modalidade de informação ou comunicação de caráter publicitário, **inteira ou parcialmente falsa**, ou, por qualquer outro modo, mesmo por omissão, **capaz de induzir em erro o consumidor a respeito da natureza, características, qualidade, quantidade, propriedades, origem, preço e quaisquer outros dados sobre produtos e serviços.** (grifo nosso)

[246](#) Apple Press Info, Disponível em <http://www.apple.com/pr/library/2008/04/03iTunes-Store-Top-Music-Retailer-in-the-US.html>

[247](#) Engadget. Disponível em <http://www.engadget.com/2011/10/04/apple-16-billion-itunes-songs-downloaded-300-million-ipods-sol>.

[248](#) **Podcast** é uma forma de publicação de arquivos de mídia digital (áudio, vídeo, foto, etc...) pela Internet de maneira periódica. A palavra “podcast” é uma junção de iPod - marca do aparelho da Apple e broadcasting (transmissão de rádio ou televisão). O autor de um podcast é chamado podcaster.

[249](#) **BBC**, *Apple to end music restrictions*, disponível em <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7813527.stm>.

250 What is eMusic?, disponível em <http://www.emusic.com/info/about/>.

251 Em outubro de 2011 a **iTunes Store** estava disponível nos seguintes países: Alemanha, Austrália, Áustria, Bélgica, Canadá, Dinamarca, Espanha, Estados Unidos, Finlândia, França, Grécia, Irlanda, Itália, Japão, Luxemburgo, Noruega, Países Baixos, Portugal, Reino Unido, Suécia ou Suíça.

252 MacMagazine, Rumor: iTunes Store chegará ao Brasil em outubro deste ano, disponível em <http://macmagazine.com.br/2011/05/26/rumor-itunes-store-chegara-ao-brasil-em-outubro-deste-ano/>.

253 Streaming (fluxo, ou fluxo de mídia) é uma forma de distribuir informação multimídia na Internet. Em streaming, as informações da mídia não são armazenadas pelo usuário que está recebendo a *stream* - a mídia é reproduzida à medida que chega ao usuário. Pode-se comparar ao sistema de rádio ou televisão.

254 Como exemplo a CBN ao Vivo. Disponível em <http://cbn.globo.com>,

255 Netflix, Visão geral da empresa, disponível em <http://www.netflix.com>.

256 Amazon Prime, disponível em <http://www.amazon.com>.

257 Portal G1, disponível em <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2011/04/net-lanca-servico-de-programacao-de-tv-sob-demanda.html>.

258 Piratpartiet, em sueco, <http://www.piratpartiet.se/>

259 WikiLeaks é uma organização sem fins lucrativos, sediada na Suécia, que publica, em seu site postagens de fontes anônimas, documentos, fotos e informações confidenciais, vazadas de governos ou empresas, sobre assuntos sensíveis. O serviço foi lançado em dezembro de 2006 e, em meados de novembro de 2007, já continha 1,2 milhão de documentos. Seu principal editor e porta-voz é o australiano Julian Assange, jornalista e ciberativista. Ao longo de 2010, WikiLeaks publicou grandes quantidades

de documentos confidenciais do governo dos Estados Unidos, com forte repercussão mundial. Em abril, divulgou um vídeo de 2007, que mostra o ataque de um helicóptero Apache americano matando pelo menos 12 pessoas - dentre as quais dois jornalistas da agência de notícias Reuters. O vídeo do ataque aéreo em Bagdá (Collateral Murder) é uma das mais notáveis publicações do serviço. Em 2011, o WikiLeaks foi indicado ao Prêmio Nobel da Paz, pelo parlamentar norueguês Snorre Valen. O autor da proposta disse que o WikiLeaks é “uma das contribuições mais importantes para a liberdade de expressão e transparência” no século XXI. “Ao divulgar informações sobre corrupção, violações dos direitos humanos e crimes de guerra, o WikiLeaks é um candidato natural ao Prêmio Nobel da Paz”. Informações da Wikipédia, disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikileaks>.

260 International - The Pirate Party, disponível em <http://www.piratpartiet.se/international/english>. Os itens 8.1.1 a 8.1.3 foram escritos baseados em tradução livre pelo autor, não representando necessariamente sua opinião.

261 The New York Time, Pirates’ Strong Showing in Berlin Elections Surprises Even Them, disponível em <http://www.nytimes.com/2011/09/20/world/europe/in-berlin-pirates-win-8-9-percent-of-vote-in-regional-races.html?pagewanted=all>.

262 DerSpigel International, Pirate Party, disponível em <http://www.spiegel.de/international/germany/0,1518,787417,00.html>.

263 Mais sobre o Partido Pirata do Brasil em <http://partidopirata.org>.

264 ESTADÃO, Partido Pirata no Brasil só deve disputar 2014, disponível em <http://blogs.estadao.com.br/link/partido-pirata-no-brasil-so-para-2014/>

265 GODIN, Seth, Want to buy a watch? Disponível em www.thedominoproject.com.

266 LEITE, Eduardo Lycurgo apud SANTOS, Op. Cit., pág. 151.

267 COELHO, Fábio Ulhoa. Curso de direito civil, v. 4, pág. 370.

268 Código Fonte é o texto contendo instruções, de maneira lógica, em uma das linguagens de programação existentes. Código fonte deve ser interpretado ou compilado de forma a ser transformado em programas executáveis. Em posse do código fonte programadores podem modificar um programa de computador ou então estudar seu funcionamento.

269 Salon, UnAmerican, disponível em <http://www.salon.com/2001/02/15/unamerican/>.

270 The GNU Project, disponível em <http://www.gnu.org/gnu/thegnuproject.html>.

271 Creative Commons Affiliate Network, disponível em http://wiki.creativecommons.org/CC_Affiliate_Network.

272 Centro de Tecnologia e Sociedade, disponível em <http://diretorio.fgv.br/cts/creative-commons>.

273 Creative Commons Licenses, disponível em <http://creativecommons.org/licenses/>

274 HackToon, Creative Commons, disponível em <http://labs.hacktoon.com/docs/creative-commons/>

275 ABPI, Resolução 67/2005, disponível em: <http://www.abpi.org.br/biblioteca1.asp>

276 ABPI, Resolução 80/2010, disponível em: <http://www.abpi.org.br/materiais/resolucoes/resolucao80ABPI.pdf>.

277 Russell Grandinetti: “The only really necessary people in the publishing process now are the writer and reader,” he said. “Everyone who stands between those two has both risk and opportunity”, entrevista ao Jornal The New York Times, disponível em http://www.nytimes.com/2011/10/17/technology/amazon-rewrites-the-rules-of-book-publishing.html?_r=4&hp.

278 **Desobediência Civil** é uma forma de protesto a um poder político, geralmente visto como opressor pelos desobedientes. É um conceito formulado originalmente por Henry David Thoreau e aplicado com sucesso por Mahatma Gandhi no processo de independência da Índia. Ao contrário de criminosos, que desobedecem leis sabendo estarem cometendo um ato imoral e errado, quem pratica desobediência civil se insurge contra as leis por acreditar serem elas ilegítimas, imorais e erradas.

279 Ações da empresa Eastman Kodak que em 1997 chegaram a valer U\$92,88 cada estavam sendo negociadas por U\$0,64 no final de setembro de 2011, quando surgiram rumores de um pedido de falência. Fonte: Bloomberg News, Disponível em <http://www.bloomberg.com/news/2011-09-30/kodak-said-to-weigh-bankruptcy-filing.html>

280 **Kevin Kelly** é “Andarilho Sênior” da revista Wired. Ele ajudou a lançar a Wired em 1993 e serviu como seu Editor Executivo até janeiro de 1999. Atualmente, é editor e publisher do site Cool Tools, que recebe um milhão de visitantes por mês. De 1984 a 1990, Kelly foi publisher e editor do Whole Earth Review, uma revista científica de notícias técnicas pouco ortodoxas. Auto definição do autor, disponível em <http://www.kk.org/biography.php>.

281 **KELLY**, Kevin, Better than Free, “Melhor que de Graça”, em tradução livre, disponível em http://www.kk.org/thetechnium/archives/2008/01/better_than_fre.php.

282 Segundo Kevin Kelly, a ótica do usuário pode ser resumida pela pergunta: “porque raios pagaríamos por algo que podemos conseguir de graça? Quando alguém compra uma versão de algo que poderia conseguir gratuitamente, por quê está pagando?”

283 O dicionário **Merriam-Webster** assim define a palavra **Generative**: “Adj. having the power or function of generating, originating, producing, or reproducing”. Em tradução livre, tendo o poder de gerar, originar, produzir ou reproduzir. Disponível em <http://www.merriam-webster.com/dictionary/generative>. Segundo o autor, o *generative* é algo que não pode ser copiado, clonado, fingido, replicado, forjado ou reproduzido, mas precisa ser criado, produzido ou nutrido.

284 **Embodiment** é o termo usado originalmente.

285 A banda inglesa decidiu disponibilizar seu álbum “In Rainbows” na internet e deixar ao usuário a decisão de quanto pagar (ou pagar). Além da enorme publicidade gerada, 38% das pessoas que baixaram o álbum pagaram em média seis dólares, diretamente para a banda, sem intermédio de gravadora, distribuidoras ou lojas. Disponível em http://www.msnbc.msn.com/id/21656525/ns/technology_and_science-internet/t/study-most-didnt-pay-radiohead-album.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Marco. Genealogia e crítica do direito autoral: colocando em questão o autor e as formas de fomento e proteção das criações intelectuais, *Anais Conpedi*. 2008, pág. 6461.

BBC, *Apple to end music restrictions*, disponível em <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7813527.stm>, acessado em 12.10.2011.

BELL, Tom, *Trend of Maximum U.S. General Copyright Term* disponível em [http://www.tomwbell.com/writings/\(C\)_Term.html](http://www.tomwbell.com/writings/(C)_Term.html), acessado em 03.09.2011

_____. *Escape from Copyright: Market Success vs. Statutory Failure in the Protection of Expressive Works*. Artigo, disponível em [http://www.tomwbell.com/writings/\(C\)Esc.html#fn*](http://www.tomwbell.com/writings/(C)Esc.html#fn*), acessado em 03.09.2011.

BOINGBOING, *Blu-Ray falls: HDCP key crack confirmed*, disponível em <http://boingboing.net/2010/09/16/blu-ray-falls-hdcp-k.html>, acessado em 10.10.2011.

BOYLE, James. *Public Domain: Enclosing the Commons of the Mind*, Yale University Press 2008.

BRANCO, Sergio. A lei autoral brasileira como elemento de restrição à eficácia do direito humano à educação. *Sur, Rev. Int. direitos humanos*, v.4, n.6, p.120-141. ISSN 1806-6445.

BRUNO, Gilberto Marques. *Considerações sobre os direitos autorais no “www”. . A proteção das criações do espírito e a necessidade de registro como meio de prova em casos de publicação*. Jus Navigandi, Teresina, ano

6, n. 51, 1 out. 2001. Disponível em:

<http://jus.uol.com.br/revista/texto/2173>, acessado em 04.09.2011.

CABRAL, Plínio. *A nova lei de direitos autorais: comentários*, 4. ed. São Paulo: Harbra, 2003.

CANOTILHO, José Joaquim Gomes, *Direito Constitucional e Teoria da Constituição*. Ed. Almedina, Coimbra, 7.^a Ed.

CASTELLS, Manuel. *A Era da Informação: economia, sociedade e cultura*, vol. 3, São Paulo: Paz e terra, 1999.

_____. *A sociedade em rede*. 6. ed. São Paulo, Paz e Terra, 1999, volume 1.

CCIA - Computer & Communications Industry Association, *Economic Contribution of Industries Relying on Fair Use*, disponível em www.ccianet.org, acessado em 29.09.2011.

Centro de Tecnologia e Sociedade, *Creative Commons - “Alguns Direitos Reservados”*, disponível em <http://direitorio.fgv.br/cts/creative-commons>, acessado em 18.10.2011

COELHO, Fábio Ulhoa. *Curso de direito civil*. 2^oed. São Paulo: Saraiva 2005, v. 2.

_____. *Curso de direito civil*. 3^oed São Paulo: Saraiva 2006, v. 4.

COMMUNIA *Manifesto do Domínio Público*. disponível em <http://www.publicdomainmanifesto.org/portuguese>, acessado em 26.09.2011

CONFÚCIO. *Os Anacletos*. Ed. Pensamento.

CORRÊA, Gustavo Testa. *Aspectos jurídicos da Internet*, 3^a ed. Saraiva, 2007.

COSTA NETTO, José Carlos. *Direito Autoral no Brasil*. Editora FTD, 2^a Edição.

COTRIM, Gilberto. *História Geral: Brasil e Global*. Editora Saraiva, 2007.

Creative Commons *Affiliate Network*, disponível em http://wiki.creativecommons.org/CC_Affiliate_Network, acessado em 18.10.2011.

DECLÉIA, Maria Faganello. *Apresentação de Trabalhos Acadêmicos Orientações*. Universidade de Mogi das Cruzes -- Mogi das Cruzes, 2004.

DerSpiegel International, *Berlin Election Results*, disponível em <http://www.spiegel.de/international/germany/bild-787417-262444.html>, acessado em 14.10.2011.

_____. *Pirate Party*, disponível em <http://www.spiegel.de/international/germany/0,1518,787417,00.html>, acessado em 14.10.2011.

Digital Source. *Digital Source*, disponível em <http://groups.google.com.br/group/digitalsource>, acessado em 28.09.2011.

DMCA, *texto completo da lei*, disponível em <http://www.copyright.gov/legislation/hr2281.pdf>, acessado em 29.09.2011.

EXPRESSO LITERÁRIO, *expresso literário*, disponível em http://groups.google.com.br/group/expresso_literario, acessado em 28.09.2011.

FALKVINGE Rick, *History of Copyright*, disponível em <http://falkvinge.net/reference>, acessado em 14.10.2011.

FECOMÉRCIO-RJ/IPSOS, *O consumo de Produtos Piratas no Brasil*, disponível em <http://www.fecomerciorj.org.br/publicue/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?infoid=10618&sid=96>, acessado em 26.09/2011

FREE SOFTWARE FOUNDATION, *Digital Restrictions Management and Treacherous Computing*, disponível em <http://www.fsf.org/campaigns/drm.html/?searchterm=drm>, acessado em 08.10.2011.

GALVÃO, Fernando. *Direito Penal – Parte Geral*, Editora Del Rey, 2007.

GARTNER. *More than 1 Billion PCs In Use Worldwide and Headed to 2 Billion Units by 2014*, disponível em <http://www.gartner.com/it/page.jsp?id=703807>, acessado em 02.10.2011.

_____. *Copyright and Digital Media in Post-Napster World*, pág. 5, disponível em

<http://cyber.law.harvard.edu/sites/cyber.law.harvard.edu/files/2003-05.pdf>,
acessado 29.09.2011.

GODIN, Seth, *Want to buy a watch?* The Domino Project, 2011, disponível em www.thedominoproject.com, acessado em 14.10.2011.

_____. *We Are All Weird*. The Domino Project, 2011.

GOPAL, Ram D.; **BHATTACHARJEE**, Sudip; **SANDERS**, Lawrence G.
Do artists benefit from online

GRECO FILHO, Vicente. *Algumas observações sobre o direito penal e a Internet*. Revista de direito Mackenzie, v. 1, n. 1, São Paulo, jan./jun. 2000, pág 35.

GRECO Rogério, *Curso de Direito Penal*, Parte Geral, Vol. I, 12ª ed. 2010. Editora Impetus.

GRIFFIN, Scott. *Internet Pioneers*,
<http://www.ibiblio.org/pioneers/baran.html>, acessado em 03.09.2011

GROSS, Robin D. *Court Gives “Go-Ahead” to Digital Music Revolution*.
<http://web.archive.org/web/20071031072846/http://www.virtualrecordings.com/rio.htm>, acessado em 05.10.2011.

GUIZZO, Erico, *Linha do Tempo da Internet no Brasil*, disponível em
<http://www.Internetnobrasil.net>, acessado em 04.09.2011.

HackToon, *Creative Commons*, disponível em
<http://labs.hacktoon.com/docs/creative-commons/>, acessado em 18.10.2011.

Instituto Nacional de Tecnologia da Informação – ITI, *O que é Certificação Digital?* Pág. 3, disponível em
<http://www.iti.gov.br/twiki/pub/Certificacao/CartilhasCd/brochura01.pdf>,
acessado em 07.10.2011.

Ipsos Brasil, *Tech Metrics Brasil*, disponível em
http://newsroom.intel.com/community/pt_br/blog/2011/09/27/pesquisa-da-intel-mapeia-a-penetra%C3%A7%C3%A3o-de-computadores-e-Internet-nos-lares-brasileiros, acessado em 03.10.2011.

iSuppli, *PMP market to grow to 268.6 mln units in 2011*. Disponível em
<http://www.zdnet.com/blog/itfacts/pmp-market-to-grow-to-2686-mln-units-in-2011/12599>, acessado em 05.10.2011.

_____. *Global Tablet Shipments to Rise by Factor of 12 by 2015*, disponível em <http://www.isuppli.com/display-materials-and-systems/news/pages/global-tablet-shipments-to-rise-by-factor-of-12-by-2015.aspx>, acessado em 05.10.2011.

JEFFERSON, Thomas. *The Writings of Thomas Jefferson*. Disponível em: <http://www.constitution.org/tj/jeff13.txt>, acessado em 09.09.2011.

Jornal Estado de São Paulo, *Caderno Link, Mercado de PCs deve crescer menos*, disponível em <http://blogs.estadao.com.br/link/tag/tablets/page/2>, acessado em 05.10.2011.

Jornal Estado de São Paulo, *Partido Pirata no Brasil só deve disputar 2014*, disponível em <http://blogs.estadao.com.br/link/partido-pirata-no-brasil-so-para-2014/>, acessado em 14.10.2011.

Justiça Federal, *O que é Assinatura Digital*, disponível em <http://www.jf.jus.br/cjf/tecnologia-da-informacao/identidade-digital/o-que-e-assinatura-digital>, acessado em 07.10.2011.

KELLY, Kevin, *Better than Free*, “Melhor que de Graça”, em tradução livre, disponível em http://www.kk.org/thetechnium/archives/2008/01/better_than_fre.php, acessado em 19.10.2011.

LIMA, George Marmelstein. *A reprodução não-autorizada de obras literárias na Internet*. Jus Navigandi, Teresina, ano 2, n. 21, 19 nov. 1997. Disponível em <http://jus.uol.com.br/revista/texto/1792>, acessado em 04.09.2011.

MACEDO, José Rivair. *Imaginário carnavalesco, riso e utopia nos fabliaux medievais*. Rev. Hist. 1995, n.132, pp. 19-28. ISSN 0034-8309.

MacMagazine, *Rumor: iTunes Store chegará ao Brasil em outubro deste ano*, disponível em <http://macmagazine.com.br/2011/05/26/rumor-itunes-store-chegara-ao-brasil-em-outubro-deste-ano/>, acessado 13.10.2011.

MANDEL, Arnaldo, **SIMON**, Imre, **DELYRA**, Jorge L.. Revista USP, *Dossiê Informática/Internet*, n. 35, set./out./nov. 1997. Disponível <http://www.usp.br/revistausp>, acessado 04.09.2011

MANSO, Eduardo J. Vieira, *O que é direito autoral*, Ed. Brasiliense (Col, Primeiros Passos).

MARCATO, Antonio Carlos. *Breves considerações sobre jurisdição e competência*. Jus Navigandi, Teresina, ano 7, n. 56, 1 abr. 2002. Disponível em: <http://jus.com.br/revista/texto/2923>, acessado em 06.10.2011.

MEIRELLES, Hely Lopes. *Direito Administrativo Brasileiro*. 35. ed., São Paulo: Malheiros. pág. 52.

MENEZES E GONÇALVES, Márcio Costa de. *Pelo Dia Internacional da Propriedade Intelectual*.

<http://www.migalhas.com.br/dePeso/16,MI132083,31047-Pelo+Dia+Internacional+da+Propriedade+Intelectual>, acessado em 01/06/2011.

Ministério da Justiça

http://portal.mj.gov.br/sedh/ct/legis_intern/ddh_bib_inter_universal.htm, acessado em 31.08.2011.

MIZUKAMI, Pedro Nicoletti. *Função Social da propriedade intelectual: compartilhamento de arquivos e direitos autorais na CF/88*. Dissertação Mestrado, PUCSP.

NEGROPONTE, Nicholas. *A vida digital*. Companhia das Letras.

ORRICO Jr, Hugo. *Pirataria de Software*, Ed. do Autor. 2004. 2ª edição.

Partido Pirata da Alemanha, disponível em <http://www.piratenpartei.de>, acessado em 14.10.2011.

Partido Pirata do Brasil, disponível em <http://partidopirata.org/pirata/>, acessado em 18.10.2011.

PAZZINATO, Alceu Luiz e **SENISE**, Maria Helena Valente, *História*. Editora Ática, 1992.

PC Pro, 100 people responsible for most P2P downloads, disponível em <http://www.pcpro.co.uk/news/broadband/364627/100-people-responsible-for-most-p2p-downloads>, acessado em 10.10.2011.

PINHEIRO, Patricia Peck, *Direito Digital*, 4ª edição, Saraiva, 2010.

_____. *Direito Digital e a proteção da inovação*. Artigo para o site Migalhas. <http://www.migalhas.com.br/dePeso/16,MI134508,71043-Direito+Digital+e+a+protecao+da+inovacao>, acessado em 01 de junho de 2011.

PINTO, Rodrigo Póvoa Braule. *Lei de Direitos Autorais: Pequenos Trechos, Grandes Problemas*. Dissertação de Mestrado, Centro de Formação, Treinamento e Aperfeiçoamento (Cefor), da Câmara dos Deputados, Brasília 2009.

Pirate International - *The Pirate Party*, disponível em <http://www.piratpartiet.se/international/english>, acessado em 13.10.2011.

Piratpartiet, disponível em <http://www.piratpartiet.se/>, acessado em 13.10.2011.

POQUE, *Internet Study 2008/2009* disponível em <http://www.ipoque.com/en/resources/Internet-studies>, acessado em 27.09.2011.

POTTINGER David T., *The French Book Trade in the Ancien Regime, 1500 - 1791*, Harvard Univ. Press.

Pyramid Research, *Smartphone Operating Systems*, disponível em <http://www.pyramidresearch.com/store/Report-Smartphone-OS.htm>, acessado em 05.10.2011.

REDE NACIONAL DE PESQUISA. *Histórico da RNP*. Disponível em <http://www.rnp.br>, acessado em 04.09.2011

REINALDO FILHO, Demócrito. *Direito da Informática: Temas Polêmicos*. Edipro, Bauru/SP, 2002.

RIBEIRO, Marcus Vinicius, *Contra-Razões de Recurso em Sentido Estrito*, Processo 050.10.049834-5/00 da 7ª Vara Criminal da Comarca de São Paulo, fls.101/112.

_____. *Direitos Humanos*, Montecristo Editora, São Paulo, 2011, 1ª edição.

Rolling Stone Brasil. *Download Dá Processo*, disponível em www.rollingstone.com.br/edicao/2/download-da-processo, acessado em 10.10.2011.

Salon, *UnAmerican*, disponível em <http://www.salon.com/2001/02/15/unamerican/>, acessado em 18.10.2011.

SANTANA, Bianca. *Propriedade Intelectual nas Escolas*. Pág 5. Disponível em

<http://www.anped.org.br/33encontro/app/webroot/files/file/Trabalhos%20em%20PDF/GT16-6169--Int.pdf>, acessado em 11.10.2011.

SANTOS, Manuella. *Direito autoral na era digital*. Ed. Saraiva, 2010. 2ª edição.

SHATZKIN Mike, *The Shatzkin Files*, disponível em <http://www.idealogue.com/blog/drm-may-not-prevent-piracy-but-it-might-still-protect-sales>, acessado em 10.10.2011.

SHERWOOD, Robert M. *Intellectual property and economic development*. Ed. Westview Press, 1990.

SIQUEIRA, Ethevaldo. *2015: Como viveremos*, Saraiva, 2004, pág. 133.

_____. *Revolução digital*. São Paulo: Saraiva, 2007.

SOUZA, Sérgio Iglesias Nunes de. *O contrato eletrônico lesionário na sociedade da informação: uma concepção juscibernética para o direito civil brasileiro*. Tese. (Doutorado em Direito) - Faculdade de Direito, PUC/SP, São Paulo, 2007.

TAPSCOT, Dom. *Grown up digital: how the net generation is changing your world*. McGraw-Hill, New York, 2009.

TAPSCOT, Dom. *Wikonomics*. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 2007.

TELECO, *Estatísticas de Celulares no Brasil*, disponível em <http://www.teleco.com.br/ncel.asp>, acessado em 05.10.2011.

The GNU Project, disponível em <http://www.gnu.org/gnu/thegnuproject.html>, acessado em 17.10.2011.

The New York Time, *Pirates' Strong Showing in Berlin Elections Surprises Even Them*, disponível em <http://www.nytimes.com/2011/09/20/world/europe/in-berlin-pirates-win-8-9-percent-of-vote-in-regional-races.html?pagewanted=all>, acessado em 14.10.2011.

TorrentFreak, *'RIAA/MPAA' BitTorrent Scam*, disponível em <http://torrentfreak.com/leaked-docs-show-results-of-fake-riaampaa-BitTorrent-scam-110305/>, acessado em 10.10.2011.

VENOSA, Silvio Sálvio. Direito Civil: Volume IV: Responsabilidade Civil. Atlas, 10ª Ed.

_____. Direito Civil: Volume V: Direitos Reais. Atlas, 10ª Ed. Pág. 623.

VIANNA, Túlio Lima. *A ideologia da propriedade intelectual: a inconstitucionalidade da tutela penal dos direitos patrimoniais de autor*. Jus Navigandi, Teresina, ano 11, n. 1174, 18 set. 2006. Disponível em: <http://jus.com.br/revista/texto/8932>, acessado em: 09.09.2011.

Viciados em Livros, Viciados em Livros, disponível em http://groups.google.com/group/Viciados_em_Livros, acessado em 28.09.2011.

WIKIPEDIA, *A enciclopédia livre*. Disponível em http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:FAQ_geral, acessado em 04.09.2011

_____. *Idade Média*. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Idade_M%C3%A9dia, acessado em maio de 2011.

_____. *Idade Moderna*. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Idade_moderna, acessado em maio de 2011.

_____. *Napster*. Disponível em <http://en.wikipedia.org/wiki/Napster>, acessado em 05.09.2011.

_____. *Pirate Parties International*, disponível em http://en.wikipedia.org/wiki/Pirate_Parties_International, acessado em 14.10.2011.

_____. *Sony BMG Copy Protection Rootkit Scandal*, disponível em http://en.wikipedia.org/wiki/2005_Sony_BMG_CD_copy_protection_scandal, acessado em 10.10.2011.

_____. *Topsite (warez)*, disponível em [http://en.wikipedia.org/wiki/Topsite_\(warez\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Topsite_(warez)), acessado em 27.09.2011

_____. *Warez Scene*, disponível em http://en.wikipedia.org/wiki/Warez_Scene, acessado em 27.09.2011

Wired, *Monsters of Rock*, disponível em <http://www.wired.com/wired/archive/11.09/start.html?pg=12>, acessado em

10.10.2011.

Wireless Intelligence, *Global mobile connections to surpass 6 billion by year-end*, disponível em

<http://www.wirelessintelligence.com/analysis/2011/09/global-mobile-connections-to-surpass-6-billion-by-year-end/>, acessado em 02.10.2011.

WONG Cynthia, *Não Culpe o Mensageiro: Responsabilidade do Intermediário e Proteção das Plataformas de Internet*. Disponível em

<http://www.embaixada-americana.org.br/HTML/ijse0610p/wong.htm>, acessado em 06.10.2011.

ZAFFARONI Eugênio Raúl. *Em busca de las penas perdidas*, Ed. Revan, 2005.

Sumário

Capa

Versão Beta do Livro

1. Introdução

2. Aspectos Históricos Do Direito Autoral

2.1 Idade Antiga e Idade Média

2.2 Idade Moderna

2.3 Idade Contemporânea

2.3.1 Copyright versus Droit d’Auteur

2.3.2 Convenção de Berna (Direito autoral na Europa)

2.3.3 Direitos Autorais no Século XX (Direitos Autorais e a Indústria Fonográfica)

2.3.1 Copyright versus Droit d’Auteur

2.3.2 Convenção de Berna (Direito autoral na Europa)

2.3.3 Direitos Autorais no Século XX (Direitos Autorais e a Indústria Fonográfica)

2.4 Direitos Autorais nos EUA

2.5 Direitos Autorais na China

3. Aspectos Históricos do Direito Autoral Brasileiro

3.1 Primórdios Legais do Direito Autoral Brasileiro

3.2 Histórico da Proteção Constitucional dos Direitos Autorais

3.3 Proteção Legal aos Direitos Autorais

3.3.1 Inconstitucionalidade do art.184 do Código Penal

3.3.1 Inconstitucionalidade do art.184 do Código Penal

3.4 Direito Autoral nos Tratados Internacionais

3.5. Proposta de Revisão da Lei de Direito Autoral (LDA)

4. Direitos Autorais

4.1 Objeto do Direito Autoral

4.2 Direitos Morais do Autor

4.3 Direitos Patrimoniais do Autor

4.4 Domínio Público

4.5 Função dos Direitos Autorais

5. Sociedade Digital

5.1 Aspectos Técnicos da Internet

5.1.1 Conceito

5.1.2 Origem

5.1.2.1 A Internet no Brasil

5.1.1 Conceito

5.1.2 Origem

5.1.2.1 A Internet no Brasil

5.2 Valores da Comunidade Digital

5.3 Compartilhamento de Arquivos

5.3.1 Infraestrutura Técnica do Compartilhamento de Arquivos

[5.3.1.1 e-mail](#)

[5.3.1.2 Servidores FTP](#)

[5.3.1.3 Serviços de Armazenamento Web](#)

[5.3.1.4 Redes Peer-to-Peer \(p2p\)](#)

[5.3.1.1 e-mail](#)

[5.3.1.2 Servidores FTP](#)

[5.3.1.3 Serviços de Armazenamento Web](#)

[5.3.1.4 Redes Peer-to-Peer \(p2p\)](#)

[5.3.2 Comunidade de Compartilhamento](#)

[5.3.2.1 Grupos Organizados de
Compartilhamento \(The Scene\)](#)

[5.3.2.2 Normas Sociais Gerais para
Compartilhamento de Arquivos](#)

[5.3.2.1 Grupos Organizados de
Compartilhamento \(The Scene\)](#)

[5.3.2.2 Normas Sociais Gerais para
Compartilhamento de Arquivos](#)

[5.3.1 Infraestrutura Técnica do
Compartilhamento de Arquivos](#)

[5.3.1.1 e-mail](#)

[5.3.1.2 Servidores FTP](#)

[5.3.1.3 Serviços de Armazenamento Web](#)

[5.3.1.4 Redes Peer-to-Peer \(p2p\)](#)

[5.3.1.1 e-mail](#)

[5.3.1.2 Servidores FTP](#)

[5.3.1.3 Serviços de Armazenamento Web](#)

5.3.1.4 Redes Peer-to-Peer (p2p)

5.3.2 Comunidade de Compartilhamento

5.3.2.1 Grupos Organizados de
Compartilhamento (The Scene)

5.3.2.2 Normas Sociais Gerais para
Compartilhamento de Arquivos

5.3.2.1 Grupos Organizados de
Compartilhamento (The Scene)

5.3.2.2 Normas Sociais Gerais para
Compartilhamento de Arquivos

5.4 Dispositivos de Acesso a Conteúdo
Digital

5.4.1 Computadores

5.4.2 Telefones Celulares

5.4.3 Tocadores Portáteis de Mídia

5.4.4 Tablets

5.4.5 Leitores de Livros Digitais (e-
Readers)

5.4.6 Televisores

5.4.7 Tocadores de Mídia com acesso a
Rede (DLNA)

5.4.1 Computadores

5.4.2 Telefones Celulares

5.4.3 Tocadores Portáteis de Mídia

5.4.4 Tablets

5.4.5 Leitores de Livros Digitais (e-Readers)

5.4.6 Televisores

5.4.7 Tocadores de Mídia com acesso a Rede (DLNA)

6. Direito Digital (Aspectos Jurídicos Da Sociedade Digital)

6.1 Territorialidade

6.3 Identidade Digital

6.3.1 Certificação Digital e Assinatura Digital

6.3.1 Certificação Digital e Assinatura Digital

6.4 Responsabilidade Civil pela Violação de Direitos Autorais na Internet

6.5 Responsabilidade dos Serviços de Internet por Atos de Usuários

7. A Reação da Indústria Cultural

7.1 Lobby

7.2 Combate Tecnológico – Medidas Técnicas de Proteção (TPM/DRM)

7.3 Processos Judiciais

7.4 Sabotagem

7.5 Abordagem Propagandística

7.5.1 Doutrinação

7.5.1 Doutrinação

7.7 Produção Normativa Privada

7.8 Lojas de Conteúdo Digital

7.9 Mídia sob Demanda

8. Consequências da Reação da Indústria (Partidos Piratas)

8.1 Partido Pirata da Suécia

8.1.1 Reforma das Leis de Direitos Autorais

8.1.2 O Fim do Sistema de Patentes

8.1.3 Respeito ao Direito à Privacidade

8.1.1 Reforma das Leis de Direitos Autorais

8.1.2 O Fim do Sistema de Patentes

8.1.3 Respeito ao Direito à Privacidade

8.2 Partidos Piratas no Mundo

8.3 Partido Pirata do Brasil

9. Possíveis Soluções

9.1 Movimento do Software Livre

9.1.1 Copyleft

9.1.1 Copyleft

9.2 Creative Commons

9.2.1 Tipos de licenças

9.2.1.1 Atribuição

9.2.1.2 Compartilhamento pela mesma licença

9.2.1.3 Uso não comercial

9.2.1.4 Não a obras derivadas

9.2.1.1 Atribuição

9.2.1.2 Compartilhamento pela mesma licença

9.2.1.3 Uso não comercial

9.2.1.4 Não a obras derivadas

[9.2.2 Combinação de licenças](#)

[9.2.1 Tipos de licenças](#)

[9.2.1.1 Atribuição](#)

[9.2.1.2 Compartilhamento pela mesma
licença](#)

[9.2.1.3 Uso não comercial](#)

[9.2.1.4 Não a obras derivadas](#)

[9.2.1.1 Atribuição](#)

[9.2.1.2 Compartilhamento pela mesma
licença](#)

[9.2.1.3 Uso não comercial](#)

[9.2.1.4 Não a obras derivadas](#)

[9.2.2 Combinação de licenças](#)

[9.3 DRM Social](#)

[9.4 Adoção da Doutrina do Uso Justo \(Fair
Use\)](#)

[10. Conclusões](#)

[Publique seu livro em Formato Digital e via
Impressão Sob Demanda com a Montecristo Editora](#)

[Notas](#)

[Referências Bibliográficas](#)