

Cópia e plágio - pirataria

Capítulo 5 – Propriedade Intelectual e Responsabilidade Pirataria de Software

Uso de cópia ilegal de programa de computador.

Lei permite:

Uma só cópia de segurança adicional do software – backup

Que o Software seja integrado a outros indispensáveis as atividades do detentor da licença de uso

Violação constitui crime com pena de detenção de 6 meses a 1 ano ou multa

Casos mais graves: reclusão de 1 a 4 anos ou multa se as cópias forem para fins de comércio, sem autorização expressa do autor

Capítulo 5 – Propriedade Intelectual e Responsabilidade Pirataria de Software

Antes da Lei 9609/1998: alto numero cópias ilegais no Brasil.

Varela (1996): política nacional de informática (anos 80) contribuiu para as cópias ilegais

“No Brasil, a reserva de mercado (que desde 1984 estimula o desenvolvimento da informática no Brasil), embora tenha estimulado o desenvolvimento tecnológico interno, contribuiu sobremaneira para a formação de uma cultura de pirateamento de software como regra, sendo a compra de produtos legais, uma exceção. Grandes empresas nacionais produtoras de software eram acusadas pela concorrentes de copiarem sistemas por elas fabricados e se valerem da proteção de mercado para evitar a concorrência externa”

Capítulo 5 – Propriedade Intelectual e Responsabilidade Pirataria de Software

Vigor da Lei 9609/1998:

Fiscalização mais rigorosa – provável que o quadro de pirataria mude

Alertas aos profissionais e alunos:

Instalar software não legalizado é problema ético que causa sérios problemas para a empresa e dificuldade para a carreira profissional

ABES – Associação Brasileira de Empresas de Software tem liderado campanhas visando reduzir as cópias piratas no Brasil. www.abes.org.br

Capítulo 5 – Propriedade Intelectual e Responsabilidade

Cópia de código ou Plágio

Violação do direito autoral: quando pessoa física ou empresa copia em parte ou no todo, o código de um produto sem autorização do detentor do direito de propriedade e usa a cópia dentro de outro produto, normalmente para fins comerciais.

Ex: Ex-funcionário de uma empresa leva código para outra ou até mesmo vende (engenharia reversa, descompilação, etc.)

Capítulo 5 – Propriedade Intelectual e Responsabilidade

Cópia de código ou Plágio

Lei 9609/98: proíbe a violação dos direitos do autor, ressaltando:

Art. 6º - Não constituem ofensa aos direitos do titular do programa de computador...[...]

III a ocorrência de semelhança de um programa a outro, preexistente, quando se der por força das características funcionais de sua aplicação, da observância de preceitos normativos e técnicos, ou de limitação de forma alternativa para a sua expressão.

Capítulo 5 – Propriedade Intelectual e Responsabilidade

Cópia de código ou Plágio

Bowyer (1996): a prova de violação do direito do autor se compõe da prova da autoria e da evidencia da cópia (evidencia direta, acesso ou similaridade)

Evidencia direta: testemunha que viu ou participou do processo de cópia

Critério de acesso: pode mostrar que o violador teve acesso ao material copiado

Critério de similaridade: compara-se ambos os programas provando a similaridade entre o original e a suposta cópia

Capítulo 5 – Propriedade Intelectual e Responsabilidade

Cópia de código ou Plágio

Há erros ou códigos mortos ou truques

Critérios estrutura sequencia organização - ESO – look and feel (seções 5.3.4.1 e 5.1.4.2)

O violador diz que:

o direito do autor não é válido porque também copiou

nunca viu o material e portanto não poderia ter copiado

o grau de similaridade não é substancial

o trabalho pode ter sido independente mesmo com possível acesso ao material original e haja um grau de similaridade

Capítulo 5 – Propriedade Intelectual e Responsabilidade

Cópia de código ou Plágio

EUA

Casos de pendências judiciais de violação de direitos autorais: principais produtores de software

Protege programas pela lei dos direitos do autor (copyright)

Capítulo 5 – Propriedade Intelectual e Responsabilidade

Estrutura, Sequencia e organização

Verificação similaridade: casamento literal dos comandos

EUA: julgou ser necessário ir além dessa forma e definiu a estrutura, a seqüência e a organização (ESO ou SSO – Structure, Sequence and Organization) para definir grau de similaridade

São elementos não literais que definem ou não a proteção: verifica o interior do programa, seu projeto (design), arranjo dos módulos

Capítulo 5 – Propriedade Intelectual e Responsabilidade Interface ou Look and Feel

EUA: look and feel refere-se as **interfaces** do programa que engloba estilo gráfico de interação com o usuário e o programa.

Look – aparência da interface: design gráfico, menus, hierarquia de comandos, ícones, termos escolhidos para representar os conceitos das funcionalidades

Feel – forma de interação: a sequencia de comandos e ações associados aos comandos

Look and feel: característica única de um software, pode se tornar sucesso ou fracasso comercial

Capítulo 5 – Propriedade Intelectual e Responsabilidade Interface ou Look and Feel

Procedimentos para análises de similaridades de software, segundo Costello (1993):

- 1) abstração: o programa supostamente copiado é dissecado em suas partes estruturais
- 2) Filtragem: cada parte é examinada para identificar material não protegido
- 3) Comparação: os núcleos remanescentes de expressão criativa são comparados com a estrutura do programa (supostamente cópia) para descobrir se há similaridade substancial

Capítulo 5 – Propriedade Intelectual e Responsabilidade Defesa do Consumidor

Lei 9609/98

Art. 7º Contrato de comercialização de produtos devem ter prazos de validade técnica da versão

Art.8º Aquele que comercializar o programa de computador deve assegurar assistência técnica durante a validade da versão, mesmo no caso do término da comercialização****

**** ponto negligenciado no Brasil que deveria ser respeitado pelos profissionais da área