



*Your complimentary
use period has ended.
Thank you for using
PDF Complete.*

[Click Here to upgrade to
Unlimited Pages and Expanded Features](#)

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE - UFRN
CENTRO DE ENSINO SUPERIOR DO SERIDÓ - CERES
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DIREITO

**A PROPRIEDADE INTELECTUAL, A INTERNET, AS NOVAS MÍDIAS E SEUS
USUÁRIOS: SOBRE A NECESSIDADE DE ALCANÇAR UM EQUILÍBRIO NO
DIREITO E NAS RELAÇÕES DE MERCADO**

INGRID BÁRBARA RAMOS HO

CAICÓ 6 RN
2015



Your complimentary
use period has ended.
Thank you for using
PDF Complete.

[Click Here to upgrade to
Unlimited Pages and Expanded Features](#)

D BÁRBARA RAMOS HO

**A PROPRIEDADE INTELECTUAL, A INTERNET, AS NOVAS MÍDIAS E SEUS
USUÁRIOS: SOBRE A NECESSIDADE DE ALCANÇAR UM EQUILÍBRIO NO
DIREITO E NAS RELAÇÕES DE MERCADO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Superior de Bacharelado em Direito da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, em cumprimento às exigências legais como requisito parcial para a obtenção do Título de Bacharel em Direito.

Orientador: Prof. Mestre Thomas Kefas de Souza Dantas

**CAICÓ - RN
2015**

Catálogo da Publicação na Fonte
Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN
Sistema de Bibliotecas - SISBI

Ho, Ingrid Bárbara Ramos.

A propriedade intelectual, a internet, as novas mídias e seus usuários: sobre a necessidade de alcançar um equilíbrio no direito e nas relações de mercado / Ingrid Bárbara Ramos Ho. - Caicó: UFRN, 2015.

27f: il.

Monografia - Bacharelado em Direito - Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

Orientador: Ms. Thomas Kefas de Souza Dantas.

1. Copyleft. 2. Internet. 3. Pirataria. 4. Propriedade intelectual. 5. Software livre. I. Dantas, Thomas Kefas de Souza. II. Título.

FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
CENTRO DE ENSINO SUPERIOR DO SERIDÓ
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DIREITO

O presente trabalho de conclusão de curso "**A propriedade intelectual, a internet, as novas mídias e seus usuários: Sobre a necessidade de alcançar um equilíbrio no direito e nas relações de mercado**", de autoria da graduanda **Ingrid Bárbara Ramos Ho**, foi avaliada e aprovada pela Comissão Examinadora formada pelos professores:

COMISSÃO EXAMINADORA:

Prof. Mestre Thomas Kefas de Souza Dantas
Presidente

Prof^a. Ana Marília Dutra Ferreira da Silva
Membro

Prof^a. Luísa Medeiros Brito
Membro

Caicó, ____ de _____ de 2015



Your complimentary
use period has ended.
Thank you for using
PDF Complete.

[Click Here to upgrade to
Unlimited Pages and Expanded Features](#)

riedade intelectual, a internet, as novas mídias e seus
**usuários: Sobre a necessidade de alcançar um equilíbrio no direito e nas relações de
mercado.** 2015. 27 fls. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Direito) ó
Universidade Federal do Rio Grande do Norte

RESUMO

Este artigo tem o objetivo de estabelecer uma conexão entre as críticas ao sistema de proteção à propriedade intelectual, o poder de escolha e divulgação dados aos consumidores com a internet e as transformações que isso causou no mercado, com uma ênfase nos produtos que trazem para a vivência dos leigos a discussão sobre esses direitos, o da indústria de entretenimento. Vamos questionar se a proteção à atividade criativa não se estendeu muito além dessa intenção inicial, passando a ser um obstáculo à inovação e ao acesso ao conhecimento, em nome do interesse de uma minoria, mesmo entre os próprios detentores dos direitos de propriedade intelectual, que realmente lucra com essa extensão. Nesse contexto, vamos tratar sobre o software livre, o copyleft e a pirataria. A finalidade é usar esses movimentos como uma amostragem das atitudes que demonstram a vontade do público de democratizar o acesso à informação e à cultura, como uma atitude política contra leis que protegem principalmente o direito ao lucro em detrimento do interesse público e os efeitos que eles causaram no mercado nos últimos anos. Os dados foram coletados da literatura disponível sobre o assunto, em livros, artigos e, principalmente, a internet, para fatos mais recentes e cuja presença na doutrina é escassa, demonstrando seu poder de informar e contribuir com a construção de novas formas de pensamento.

Palavras-chave: propriedade intelectual, internet, software livre, copyleft, pirataria, mercado.



Your complimentary
use period has ended.
Thank you for using
PDF Complete.

[Click Here to upgrade to
Unlimited Pages and Expanded Features](#)

riedade intelectual, a internet, as novas mídias e seus

usuários: Sobre a necessidade de alcançar um equilíbrio no direito e nas relações de mercado. 2015. 27 fls. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Direito) ó Universidade Federal do Rio Grande do Norte

ABSTRACT

This article aims to establish a connection between the criticism of the system of protection to intellectual property, the power of choice and disseminating information given to consumers through the Internet and the changes it caused in the market, with an emphasis on products of the entertainment industry, which bring to the lay person's everyday experience the discussion of these rights. We question whether the protection of creative activity have extended far beyond that initial intention, becoming an obstacle to innovation and access to knowledge, in the name of the interests of a minority, even among the holders of intellectual property rights, whom really get profits from this extension. In this context, we talk about free software, copyleft and piracy. The purpose is to use these movements as a sampling of attitudes that demonstrate the public's willingness to democratize access to information and culture, as a political attitude against laws that mainly protect the right to profit at the expense of the public interest as well as the effects they caused in the market in recent years. Data were collected from the available literature on the subject, in books, articles, and especially in the Internet, when it refers to more recent events and which references in the doctrine are scarce, demonstrating its power to inform and contribute to the construction of new ways of thinking.

Keywords: intellectual property, internet, free software, copyleft, piracy market.

**A PROPRIEDADE INTELECTUAL, A INTERNET, AS NOVAS MÍDIAS E SEUS
USUÁRIOS: SOBRE A NECESSIDADE DE ALCANÇAR UM EQUILÍBRIO NO
DIREITO E NAS RELAÇÕES DE MERCADO**

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	7
2. SOBRE A PROPRIEDADE INTELECTUAL	7
3. IMPLICAÇÕES DOS DIREITOS AUTORAIS NO ACESSO À CULTURA	8
4. A PROPRIEDADE INTELECTUAL E OS INTERESSES DO MERCADO	11
5. A EXPANSÃO DO ACESSO À INTERNET E AS NOVAS POSSIBILIDADES ...	15
5.1. SOFTWARE LIVRE.....	16
5.2. COPYLEFT	17
5.3. PIRATARIA	18
6. AS ADAPTAÇÕES DO MERCADO	22
7. CONCLUSÃO.....	23
REFERÊNCIAS.....	25

A capacidade criativa humana gera resultados que transformam a vida em sociedade. Obras literárias, filmes, músicas, avanços tecnológicos que melhoram a qualidade de vida de forma geral. Esse esforço e a própria contribuição social representada pelas inovações é retribuída na forma do direito de ser remunerado e de obter um monopólio temporário sobre a sua criação. Os direitos que se originam dessa contribuição se configuram em bens intangíveis conhecidos como Propriedade Intelectual.

O sistema de proteção à Propriedade Intelectual tem enfrentado diversas críticas, principalmente pela sua extensão e a quantidade de regras que foram criadas para impedir a sua violação. Isso tem favorecido o abuso de direitos por parte das empresas e acabou por se tornar um obstáculo para as pessoas terem acesso a coisas essenciais, como a cultura, o conhecimento e a saúde.

O presente artigo não pretende tratar do assunto de forma exaustiva, mas de mostrar exemplos, através de dados coletados na internet e na literatura do assunto, tanto dos abusos mencionados, quanto do poder que foi dado aos consumidores com as novas tecnologias e as iniciativas no sentido de assegurar o acesso das pessoas à produção cultural e tecnológica. Esses fatores levaram alguns setores da indústria à crise e os forçaram a se adaptar às circunstâncias e às necessidades dos consumidores. A discussão do assunto favorece a busca do equilíbrio nas relações, tão necessário no Direito.

2. SOBRE A PROPRIEDADE INTELECTUAL

Segundo Beatriz Bugallo, a Propriedade Intelectual é uma resposta do Direito ao progresso tecnológico e o reconhecimento de direitos humanos individuais. Durante a Antiguidade e Idade Média, não havia o reconhecimento de autoria e geralmente os artistas trabalhavam por encomenda para os nobres. As primeiras normas sobre bens intangíveis teriam sido concessões de privilégios por parte do rei. Após a Revolução Francesa, quando o Direito passou a se concentrar no indivíduo, e acompanhando a doutrina de Locke sobre a propriedade, a legislação passou a reconhecer os direitos sobre a produção intelectual¹.

À medida que as relações comerciais internacionais se intensificaram e o valor do conhecimento tecnológico foi ficando mais evidente, houve um esforço no sentido de elaborar

¹ BUGALLO, Beatriz. **Propiedad intelectual**. 1ª edição. Montevideo ó Uruguay: Fundación de Cultura Universitária, 2006. 954 p.

o. A Organização Mundial de Propriedade Intelectual é o órgão responsável por elaborar e fomentar a elaboração de normas sobre propriedade intelectual, assessorar os Estados em matéria desse âmbito e fazer o registro internacional de patentes, marcas, desenhos e modelos industriais.²

A Organização Mundial do Comércio é o órgão que decide discussões sobre matéria de relações comerciais entre seus membros, dentre elas, as que envolvem propriedade intelectual. Todos os membros da OMC têm que assumir os compromissos previstos no acordo TRIPS ó Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights, ou Aspectos dos Direitos de Propriedade Intelectual Relacionados ao Comércio³. Esse acordo uniformizou a aplicação das normas internacionais a respeito da propriedade intelectual.

Beatriz Bugallo aponta o fato de que nos anos 40 ocorreu a inserção dos direitos sobre a própria criação no rol dos Direitos Humanos, no art 27 da Declaração Universal dos Direitos Humanos: "Todos têm direito à protecção dos interesses morais e materiais ligados a qualquer produção científica, literária ou artística da sua autoria". Entretanto, o mesmo artigo tem outro inciso: "Toda a pessoa tem o direito de tomar parte livremente na vida cultural da comunidade, de fruir as artes e de participar no progresso científico e nos benefícios que deste resultam". Isso aponta a necessidade de alcançar um equilíbrio entre ambos direitos⁴.

É reconhecida a importância de proteger os direitos de quem trabalhou para inovar, de remunerar esse esforço e de munir o criador de recursos para impedir que sua obra seja usada de forma indiscriminada. Também é reconhecida a importância de garantir às pessoas o acesso à produção cultural e tecnológica, de forma que não se criem diferenças sociais ainda maiores tanto a nível internacional quanto regional. A dificuldade de alcançar esse equilíbrio repousa no fato de que aqueles que se beneficiam diretamente das leis de protecção à propriedade intelectual vão ter um incentivo maior, e muitas vezes mais recursos e influência, para pleitear uma cobertura mais abrangente e forte aos seus direitos do que aqueles que desejam fazer valer o segundo direito mencionado.

3. IMPLICAÇÕES DOS DIREITOS AUTORAIS NO ACESSO À CULTURA

² BUGALLO, Beatriz. **Propiedad intelectual**. 1ª edição. Montevideo ó Uruguay: Fundación de Cultura Universitária, 2006. 954 p.

³ idem

⁴ idem

em seu livro, *The Public Domain*, um bem físico tem seu valor econômico baseado na escassez. O bem pode ser vendido a um determinado valor porque não qualquer pessoa consegue tê-lo. Se os livros têm que ser escritos à mão, a dificuldade de disseminar a idéia contida nele a torna tão escassa quanto o livro em si. Se não há essa dificuldade de disseminar a idéia, e qualquer pessoa pode reproduzi-la com facilidade e passá-la adiante, então para que seja possível remunerar o autor, o Estado terá que intervir para gerar uma escassez artificial, restringindo o acesso ao conteúdo daquele livro⁵.

Até a relativa popularização dos livros impressos, existiam reclamações a respeito de pessoas que se apropriavam do nome de autores famosos para chamar atenção para suas próprias obras ou lançavam obras alheias como se fossem suas. Mas essas reclamações não eram de natureza patrimonial e nem ilegais para época, pois não havia normas a respeito. A invenção da imprensa tornou o livro um instrumento acessível e um negócio rentável. Nesse novo contexto, as cópias causavam prejuízo aos editores que haviam comprado a obra do escritor. Os envolvidos no comércio de livros se organizavam para consolidar normas para o seu ofício. Na Inglaterra, em 1557, a Stationer's Company conseguiu uma Carta Foral onde era concedido a eles o privilégio de explorar esse mercado. A Stationer's Company mantinha um registro único onde eram inseridas informações sobre todas as obras que eram publicadas em Londres. Uma obra só poderia ser publicada pelo editor que a houvesse registrado primeiro ou sob a sua autorização⁶.

Em 1709 foi promulgado o Copyrights Act, da Rainha Ana, que previa uma proteção de 21 anos para a obra, contados a partir de seu registro. Isso foi o resultado da luta dos autores para obterem direitos em face do monopólio detido pelos editores. Em 1791, na França, foi publicada uma lei que dava aos autores os direitos sobre a própria obra durante toda sua vida, e mais dez anos após a sua morte aos herdeiros, além de reconhecer os direitos morais dele sobre a obra, como inalienáveis e irrenunciáveis.⁷

No direito brasileiro, o primeiro reconhecimento de forma geral sobre o direito autoral ocorreu através da criação de um tipo penal, no Código Penal de 1830. Era o crime de contrafação, que surgiu no contexto em que as obras de muitos autores europeus eram publicadas sem licença. Apenas a Constituição de 1891 veio a reconhecer os direitos autorais,

⁵ BOYLE, James. **The Public Domain**. Disponível em <http://boyle.yupnet.org/>. Acesso em 19 de outubro de 2015

⁶ JOHNS, Adrian. **Piracy: The Intellectual Property Wars from Gutenberg to Gates**. Chicago, United States: The University of Chicago Press, 2011. 640 p.

⁷ GANDELMAN, Henrique. **De Gutenberg à Internet: Direitos Autorais na Era Digital**. 3ª edição. Rio de Janeiro: Record, 2000. Págs. 29-30

a o autor. Seria necessário registrar a obra e ela contaria com proteção por 50 anos contados a partir da primeira publicação, e 10 anos para traduções.⁸

Atualmente o prazo de validade do direito autoral é de 70 anos contados a partir do 1º de janeiro do ano subsequente à morte do autor, e 70 anos contados a partir do 1º de janeiro do ano subsequente à divulgação, em caso de obras audiovisuais, fonográficas ou de autoria anônima ou pseudônima⁹. Esse é um prazo bastante longo para proteger uma obra, e é questionável se um autor se sentiria menos incentivado se houvesse uma diminuição nesse tempo de duração dos direitos autorais após sua morte. Esse é um grande impedimento para o acesso à informação, e obras que não são mais rentáveis poderiam estar disponíveis através de iniciativas de criar bibliotecas digitais, mas ainda estão protegidas pelo direito de autor, se tornando mais um obstáculo a essas iniciativas.

Pablo Ortellado fala sobre o crescimento sucessivo dos prazos de proteção aos direitos autorais nos Estados Unidos, movidos principalmente pelos interesses de grandes empresas e não de autores ou sequer de seus descendentes. Quando a proteção foi aumentada para 70 anos após a morte do autor e 95 se o detentor dos direitos fosse uma empresa, sob campanha de lobby encabeçada pela Disney, Warner e a indústria cinematográfica, obras famosas estavam prestes a entrar no domínio público, como o *o Vento Levou*, Mickey Mouse, Perna Longa e a música *Rhapsody in Blue*¹⁰.

As pessoas sempre compartilharam os produtos culturais que consomem, mesmo que fosse cantando as músicas que conheciam ou emprestando livros. Entretanto, quando meios de reprodução como máquinas copiadoras e fitas cassete se tornaram acessíveis, as empresas iniciaram uma campanha em defesa dos direitos autorais. Ortellado cita os casos em que as empresas empreenderam ações para impedir ou dificultar a comercialização de novas tecnologias para assegurar o próprio monopólio¹¹:

Foi assim, em 1964, quando a Phillips lançou o cassete de áudio e a indústria fonográfica primeiro tentou impedir o lançamento do produto e depois fez lobby no Congresso para que fosse criado um imposto sobre os cassetes virgens para compensar as perdas da indústria resultantes das cópias que os usuários faziam de seus LPs para cassetes. O mesmo aconteceu em 1976 quando a Sony lançou o videocassete formato Betamax. A Universal Studios e a Walt Disney abriram um processo contra a Sony acusando-a de incitar a violação dos direitos autorais e, depois de uma batalha judicial que durou oito anos, a Suprema Corte finalmente reconheceu que a pessoa que gravava o último capítulo da novela não praticava pirataria.

⁸ Idem. Pags. 30-31.

⁹ Lei 9.610/1998 ó **Lei de Direitos Autorais**, arts. 41, 43 e 44.

¹⁰ ORTELLADO, Pablo. **Porque somos contra a Propriedade Intelectual**. Disponível em paje.fe.usp.br/~mbarbosa/cursograd/artpablo.doc. Acesso em 25 de outubro de 2015

¹¹ idem

dos os avanços tecnológicos, estão cheias de exemplos como esses. O problema não é que as empresas promovam situações que irão beneficiá-las, aumentando seu lucro e pelo maior tempo possível. Há um problema quando esses interesses prevalecem sobre direitos e liberdades dos cidadãos, com a anuência do Estado.

4. A PROPRIEDADE INTELECTUAL E OS INTERESSES DO MERCADO

Amartya Sen considera que as liberdades são um fim e um meio para atingir o desenvolvimento. As pessoas precisam ter liberdade para agir em conjunto e promover o desenvolvimento, e a liberdade é o que se deseja do desenvolvimento. A respeito do funcionamento do mercado, ele cita Wilfredo Pareto, que teria dito que ãse uma certa medida A representa a perda de um franco para um grupo de mil pessoas e um ganho de mil francos para um único indivíduo, este último envidará esforços imensos enquanto os primeiros resistirão debilmente; e é provável que, no final, a pessoa que está tentando assegurar os mil francos por meio de A tenha êxito¹².

Amartya Sen defende que, sendo o monopólio do mercado prejudicial para os consumidores, e sendo o mais natural que os negociantes busquem a situação mais vantajosa para si, é necessário promover a discussão pública das políticas adotadas quanto ao funcionamento do mercado. Exercer a liberdade política desse modo é o meio de equilibrar as decisões sobre o mercado¹³.

Até poucas décadas atrás, seguindo a lógica de Pareto, os que mais se beneficiavam da maior abrangência possível da legislação que tratava da propriedade intelectual, foram os que mais pressionaram o Estado no sentido de estender os direitos sobre propriedade intelectual para conseguir precaver situações que antes não existiam. A expansão da pirataria digital foi o que veio introduzir o público em geral ao assunto, que entrou nele já em meio a milhares de processos judiciais contra pessoas que muitas vezes não faziam idéia de que estavam violando alguma lei, assunto a ser retomado adiante, na parte sobre pirataria. A questão é que nós sofremos a influência diária das normas sobre propriedade intelectual, nos preços que pagamos e nas infrações que cometemos para fazer algo que antes era absolutamente normal,

¹² SEN, Amartya. **Desenvolvimento como liberdade**. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

¹³ idem

não havia problema em emprestar um CD a um amigo, emprestar um ipod com conteúdo da Apple Music infringe os termos de uso da Apple¹⁴.

Estratégia similar foi adotada pela Microsoft antes do lançamento do Xbox One. Foi divulgada a intenção da fabricante de lançar os jogos da nova plataforma de forma tal que seria impossível emprestar um jogo, mesmo que tivesse sido comprada a mídia física. Os jogadores teriam que estar conectados à internet para validar o acesso ao jogo, que ficaria vinculado à conta de quem o usou pela primeira vez. Isso seria um transtorno enorme para os usuários, que ficariam dependendo de conexão à internet para poderem ter acesso aos jogos, além do fato de não poderem emprestar um jogo aos amigos, coisa comum de se fazer. Também impediria a revenda. A atitude foi tão criticada que a empresa mudou de idéia, em comunicado oficial publicado em junho de 2013¹⁵.

Essas políticas são abusivas, ultrapassam a proteção que seria razoável esperar obter. Isso tem que ser questionado: é uma tentativa de dar aos bens intangíveis uma gama de direitos ridiculamente abrangentes que não seriam consideradas admissíveis de serem exigidas para bens concretos. Imagine um fabricante de móveis que empreendesse uma ação contra pessoas que revendem seus móveis usados pela internet, sob a alegação de que isso está prejudicando seu lucro. No caso dos jogos adquiridos diretamente dos servidores da empresa, em formato digital, já há uma impossibilidade de fazer o empréstimo, já que normalmente, se eles foram adquiridos legalmente, eles ficam vinculados a uma conta. Foi necessário a Microsoft aplicar a mesma trava à própria mídia física que contém o jogo para que houvesse a discussão sobre o assunto.

Tanta proteção tem a intenção de impedir toda a gama de possibilidades de compartilhamento que oferece a tecnologia, o problema é quando essas medidas não impedem atividades ilegais e proíbem tantas coisas que poderiam ser consideradas comuns, que nos transforma em uma sociedade de infratores. Para a parcela da população que apenas consome o conteúdo, e em grande parte não sofrerá represálias, isso não é problema maior que uma questão ética, mas para as pessoas que produzem conteúdo, isso pode ser muito limitante.

James Boyle fala a respeito dos problemas que essa extensão dada à proteção aos direitos autorais tem causado, levando em consideração que uma das finalidades da propriedade intelectual seria de estimular a inovação e a criação. Ele foi um dos organizadores

¹⁴ APPLE. **Termos e condições**. Disponível em < <http://www.apple.com/legal/internet-services/itunes/br/terms.html#AM>>. Acesso em 04 de novembro de 2015

¹⁵ MICROSOFT. **Your Feedback Matters ó Update on Xbox One**. Disponível em <http://news.xbox.com/2013/06/19/update/>. Acesso em 07 de novembro de 2015

sobre o Domínio Público da Duke University voltado à divulgação das questões do copyright e a forma como ele está se transformando em um obstáculo para produção cultural, uma comic que na tradução para o português se chama *Amarrada pela lei*. A HQ aborda as dificuldades que os produtores de documentários enfrentam nos Estados Unidos diante do fato de que muitas das coisas que uma câmera pode captar numa tomada no meio da rua, por exemplo, ou são protegidas pelo copyright ou são uma marca registrada¹⁶.

Nessa HQ, são referidos vários casos que ocorreram nos Estados Unidos a respeito da utilização de imagens e sons em obras artísticas, citando produtores de documentários que tiveram que escolher entre modificar cenas do documentário para tirar a imagem de quatro segundos de uma televisão onde as pessoas estavam assistindo os Simpsons ou uma pessoa cantarolando a música tema do filme Rocky, e ter que pagar milhares de dólares em licenças. Fala também da dificuldade de conseguir as licenças necessárias para não correr o risco de ser processado, pois nem sempre é possível localizar os detentores da obra, ou eles não têm interesse ou discordam com o que será feito com o material cuja licença foi solicitada. Mas também contém informações a respeito do conceito que deveria ter servido ao propósito de evitar as situações mais absurdas, o fair use¹⁷.

O fair use é um conceito usado como defesa contra acusação de violação de direitos autorais nos Estados Unidos. Há alguns usos que se pode dar a uma parte de uma obra sem que seja necessário pedir licença ao detentor dos direitos da obra, desde que sejam considerados "transformadores". São usos como comentar e criticar uma obra, o que é importante para que seja possível expressar opinião sobre um livro, por exemplo, e fundamentar o que foi dito expondo trechos dele. Outro uso permitido é o de paródia, que imita a obra de uma forma cômica, e também é considerada um uso transformador da obra, e por necessariamente fazer referência a ela, permite uso extensivo do material original¹⁸.

No direito brasileiro, as exceções à extensão dos direitos autorais estão previstos na própria lei de Direitos Autorais, artigos 46 e 47:

Art. 46. Não constitui ofensa aos direitos autorais:

I - a reprodução:

a) na imprensa diária ou periódica, de notícia ou de artigo informativo, publicado em diários ou periódicos, com a menção do nome do autor, se assinados, e da publicação de onde foram transcritos;

¹⁶ AOKI, Keith; BOYLE, James; JENKINS, Jennifer. **Amarrada pela Lei**. Disponível em: <http://web.law.duke.edu/cspd/comics/pdf/Amarrada_pela_lei.pdf>. Acesso em 31 de outubro de 2015

¹⁷ idem

¹⁸ STANFORD. **What is fair use?**. Disponível em <http://fairuse.stanford.edu/overview/fair-use/what-is-fair-use/>. Acesso em 31 de outubro de 2015

- ou periódicos, de discursos pronunciados em reuniões públicas de
- za;
- c) de retratos, ou de outra forma de representação da imagem, feitos sob encomenda, quando realizada pelo proprietário do objeto encomendado, não havendo a oposição da pessoa neles representada ou de seus herdeiros;
- d) de obras literárias, artísticas ou científicas, para uso exclusivo de deficientes visuais, sempre que a reprodução, sem fins comerciais, seja feita mediante o sistema Braille ou outro procedimento em qualquer suporte para esses destinatários;
- II - a reprodução, em um só exemplar de pequenos trechos, para uso privado do copista, desde que feita por este, sem intuito de lucro;
- III - a citação em livros, jornais, revistas ou qualquer outro meio de comunicação, de passagens de qualquer obra, para fins de estudo, crítica ou polêmica, na medida justificada para o fim a atingir, indicando-se o nome do autor e a origem da obra;
- IV - o apanhado de lições em estabelecimentos de ensino por aqueles a quem elas se dirigem, vedada sua publicação, integral ou parcial, sem autorização prévia e expressa de quem as ministrou;
- V - a utilização de obras literárias, artísticas ou científicas, fonogramas e transmissão de rádio e televisão em estabelecimentos comerciais, exclusivamente para demonstração à clientela, desde que esses estabelecimentos comercializem os suportes ou equipamentos que permitam a sua utilização;
- VI - a representação teatral e a execução musical, quando realizadas no recesso familiar ou, para fins exclusivamente didáticos, nos estabelecimentos de ensino, não havendo em qualquer caso intuito de lucro;
- VII - a utilização de obras literárias, artísticas ou científicas para produzir prova judiciária ou administrativa;
- VIII - a reprodução, em quaisquer obras, de pequenos trechos de obras preexistentes, de qualquer natureza, ou de obra integral, quando de artes plásticas, sempre que a reprodução em si não seja o objetivo principal da obra nova e que não prejudique a exploração normal da obra reproduzida nem cause um prejuízo injustificado aos legítimos interesses dos autores.
- Art. 47. São livres as paráfrases e paródias que não forem verdadeiras reproduções da obra originária nem lhe implicarem descrédito¹⁹.

Esses dispositivos contribuem para impedir que os instrumentos de proteção ao direito autoral venham a cercear a liberdade de expressão, tendo em vista que, como é apontado na comic mencionada anteriormente, a maior parte da produção cultural do século XX está protegida por direitos autorais.

O abuso de direito na área de Propriedade Intelectual pode impedir, também, o acesso à saúde. As patentes da indústria farmacêutica se concentram sob o poder de algumas grandes corporações, formando um oligopólio do qual elas frequentemente se valem para impor preços excessivos, que os consumidores irão pagar, pois a alternativa é negligenciar a própria saúde. Atitudes no sentido de aumentar a extensão do período de concessão da patente, como o de fazer pequenas modificações na fórmula ou acrescentar novos usos para medicamento

¹⁹ BRASIL. Lei n. 9610, de 19 de fevereiro de 1998. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Disponível em < http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9610.htm>. Acesso em 01 de novembro de 2015.

Proveitando lacunas no acordo TRIPS são exemplos das práticas abusivas para protelar a produção de medicamentos genéricos.²⁰

Se a propriedade intelectual precisa que o Estado intervenha para impor as regras que irão restringir o acesso a elas e garantir a retribuição de criadores e o crescimento de empresas, assim como os investimentos em pesquisa e desenvolvimento, essa intervenção, de um ponto de vista econômico, é muito importante. Mas o Estado tem outros fatores e interesses a contemplar, e não pode conceder uma proteção que permita a uma pequena parcela da população manipular os benefícios concedidos ao ponto em que esses direitos se tornem um obstáculo ao acesso à cultura, ao desenvolvimento e à saúde.

5. A EXPANSÃO DO ACESSO À INTERNET E AS NOVAS POSSIBILIDADES

Até poucas décadas atrás, dependíamos dos meios físicos para compartilhar quase qualquer informação. Durante esse tempo, a discussão em função dos direitos de propriedade intelectual existia, mas os efeitos das cópias não eram tão devastadores quanto são na atualidade. A internet derrubou a barreira das dificuldades de locomoção até o local onde estivesse armazenada a informação, de divulgação do conhecimento, dos custos de impressão e distribuição de material informativo. Essa ferramenta tornou possível garantir o acesso a todo tipo de informação.

Os softwares se tornaram presentes no cotidiano de forma quase absoluta, no trabalho, nos meios de entretenimento, na gestão da própria casa. E eles são pura informação. Para compartilhar um software basta que ele não esteja protegido ou que alguém seja capaz de driblar a segurança e compartilhar o programa crackeado na internet. É o exemplo dos jogos para PC, amplamente compartilhados na internet sem necessidade de pagar.

O advento do mp3 possibilitou o compartilhamento de músicas em formato digital. O formato foi desenvolvido por uma equipe de pesquisadores de psicoacústica do Instituto Fraunhofer, na Alemanha. O codificador de arquivos mp3 contém um algoritmo que fragmenta o arquivo original e seleciona apenas as frações essenciais para que o ouvido humano interprete a música, reduzindo o produto final a 1/12 do tamanho anterior²¹.

²⁰ PLAZA, Charlene Maria C. de Ávila; SANTOS, Nivaldo dos. **Patentes de Uso Farmacêutico versus Inovação ó Questões Polêmicas**. In: DEL NERO, Patrícia Aurélio(Coord.). *Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia*. Belo Horizonte: Editora Fórum, 2001. P. 169 ó 194.

²¹ Witt, Stephen. **Como a Música Ficou Grátis**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2015. 272p.

o desde sua criação. Stephen Witt fala da disputa dos seus criadores para terem o formato reconhecido pelo MPEG ó comissão que até hoje decide quais formatos estão aptos a serem utilizados na indústria ó e conseguir que as empresas se interessassem por obter a licença do formato. O formato predominante era o mp2, e após anos de tentativas a equipe desistiu do projeto e decidiu disponibilizar o codificador gratuitamente online.²² Na altura da criação desse formato, outros tipos de arquivos eram facilmente compartilhados, mas havia a barreira do tamanho dos arquivos de música.

A internet e os formatos digitais deram aos consumidores um poder de escolha que antes eles não tinham. As redes sociais fortaleceram a atuação dessas pessoas, na medida em que elas podem divulgar suas opiniões de uma forma antes impensável, aumentando a influência da opinião de uma pessoa sobre a reputação de uma empresa. Se antes o mercado se organizava de uma forma que as empresas ditavam os preços e os consumidores meramente se adaptavam para poder consumir seus produtos, a atuação dos usuários da internet gerou uma crise no ramo dos distribuidores de software e meios de entretenimento e os forçou a se adaptarem, como será mostrado a seguir.

5.1. SOFTWARE LIVRE

Se um software é livre, isso diz respeito à utilização do programa, não a ele ser gratuito. Significa que o código fonte do programa deve estar disponível e que é possível copiar, modificar ou distribuir o programa, com ou sem modificações, a um preço ou de forma gratuita. Esta classificação se diferencia do software de código aberto, porque a primeira está ligada a uma ideologia de liberdade e cooperação na comunidade online, enquanto o segundo desvincula a forma de distribuição de um ideal e enfoca na eficiência da distribuição e o aprimoramento do software. O oposto do software livre é o software proprietário, que independente de ser gratuito ou pago, não permite ao usuário a liberdade de modificar o software, redistribuí-lo ou ter acesso ao seu código fonte²³.

Dentre as vantagens do uso do software livre, está a possibilidade de poder adaptá-lo às necessidades do usuário, sendo muito favorável para ambientes de trabalho, tanto no setor privado quanto no público. O Decreto de 29 de outubro de 2003²⁴ institui o Comitê Técnico

²² idem

²³ **Projeto GNU**. Disponível em <http://www.gnu.org/philosophy/categories.html>. Acesso em 03 de novembro de 2015.

²⁴ BRASIL. **Decreto de 29 de outubro de 2003**. Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/DNN/2003/Dnn10007.htm. Acesso em 03 de novembro de 2015

Livre. Um site do Governo Federal²⁵ apresenta um guia para ajudar a implementar a migração para software livre em repartições públicas. Isso se dá no interesse da Administração Pública de favorecer a eficiência e a economia, pois essa medida minimiza os custos com licença de software. Os principais custos dessa migração estariam relacionados com a capacitação dos servidores para que este sejam capazes de utilizar adequadamente um novo sistema operacional e o pacote Br Office²⁶, que atualmente foi substituído pelo Libre Office.

Mas não apenas empresas e repartições públicas se beneficiam com o modelo proposto. O Mozilla Firefox é um exemplo de software livre com boa aceitação entre os usuários. Foi desenvolvido pela Mozilla Foundation, que divulga a ideia de uma internet aberta e livre, formada por uma comunidade de usuários que contribuem para construir a internet e não apenas consumir um produto pronto, aumentando o seu poder de escolha. Eles declaram que a maior parte da renda que mantém a organização vem de parcerias com sites de pesquisa como o Google, Yahoo e o Bing²⁷.

5.2. COPYLEFT

Copyleft é um tipo de licença de direitos autorais. Ele permite que a obra seja distribuída, compartilhada, modificada, mesmo que para utilização comercial, desde que a obra que derive dela também esteja sob proteção da mesma obra. Há outros tipos de licenças disponíveis, que podem ser verificadas no site <https://creativecommons.org/licenses/>, mas como essa é a licença de mais destaque na crítica aos direitos autorais, sendo usada no software livre e em algumas obras utilizadas para fazer este artigo, iremos nos concentrar nela.

Segundo o site copyleft.org, o copyleft é uma estratégia para utilizar as leis de direito autoral para perseguir o objetivo de promover e encorajar o direito igualitário e inalienável de

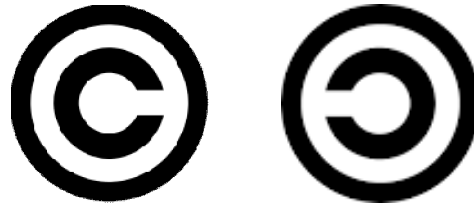
²⁵ BRASIL. **Governo Eletrônico: Guia Livre - Referência de Migração para Software Livre**. Disponível em <http://www.governoeletronico.gov.br/acoes-e-projetos/guia-livre>. Acesso em 03 de novembro de 2015

²⁶ GOUVÊA, Vanderlei Donizete. **Gerenciamento de Mudança - Migração de Software Proprietário para Software Livre com Foco no Usuário**. Disponível em http://www.softwarelivre.gov.br/casos-de-sucesso/migracao-de-software-livre-com-foco-no-usuario-2/at_download/arquivo_casodesucesso. Acesso em 03 de novembro de 2015.

²⁷ MOZILLA FOUNDATION. Disponível em <https://www.mozilla.org/en-US/foundation/annualreport/2013/>. Acesso em 06 de novembro de 2015

melhorar uma obra²⁸. O seu símbolo é o símbolo do copyright invertido, de direita a esquerda, como mostrado na figura abaixo.

Figura 1 ó símbolos do Copyright e do Copyleft, respectivamente



Fonte: Wikipédia²⁹

Um exemplo de utilização do copyleft é dado no site do Projeto GNU³⁰. É o caso do programador que quer disponibilizar o seu software na internet, para ser compartilhado, utilizado e modificado livremente. Se ele ficasse no domínio público, alguém poderia modificá-lo e transformá-lo em software proprietário, desvirtuando a intenção original do criador do software, de dar liberdade aos usuários. Com o copyleft, aqueles que distribuem o software, com ou sem modificações, terão de passar adiante a mesma liberdade concedida a eles.

O copyleft pode ser usado para proteger outros tipos de criações, além do software livre, como músicas, imagens, obras literárias. O importante é a intenção de disponibilizar a obra para livre divulgação. Foi mencionado anteriormente que parte do conteúdo usado como fonte para este trabalho tinha licença copyleft. Pode-se mencionar a comic ãAmarrada pela Leiö, o livro The Public Domain e o artigo ãPor que somos contra os direitos autoraisö.

5.3. PIRATARIA

A pirataria, mesmo na área de propriedade intelectual, é um conceito antigo. Adrian Johns atribui a origem do termo no sentido que o conhecemos ao século XVIII. Entretanto, para os fins aos quais se destina o presente artigo, a pirataria a ser tratada é a da digital, que tem causado tantas discussões a respeito de seu impacto no mercado.

Inicialmente, os arquivos eram compartilhados na Internet Relay Chat. Através dos chats eram oferecidos acessos a servidores particulares. Os participantes dos chats compartilhavam arquivos de todo tipo: jogos, pornografia, softwares, música. Eles competiam

²⁸ COPYLEFT. Disponível em <https://copyleft.org/>. Acesso em 02 de novembro de 2015.

²⁹ Disponíveis em <https://en.wikipedia.org/wiki/Copyright> e <https://en.wikipedia.org/wiki/Copyleft>. Acesso em 02 de novembro de 2015.

³⁰ PROJETO GNU. Disponível em <http://www.gnu.org/licenses/copyleft.pt-br.html>. Acesso em 02 de novembro de 2015

sendo o primeiro a fazer o upload de conteúdo, formando uma subcultura que era conhecida como The Scene. Seus membros às vezes conseguiam publicar softwares antes mesmo da data de lançamento oficial, fosse invadindo os servidores das empresas ou contando a colaboração de empregados para conseguir uma cópia. Até então, os arquivos de música eram pouco atraentes, porque eram grandes demais, tanto para a capacidade de armazenamento dos computadores da época, como para a velocidade das conexões³¹.

Quando a equipe do Fraunhofer desistiu de tentar transformar o formato mp3 no padrão da indústria, e disponibilizou o codificador L3Enc de graça na internet, acabou com essa dificuldade. O WinPlay3 era o player que suportava esse formato, e apesar da versão disponível nos servidores da universidade estar limitada a reproduzir 20 músicas, após o qual deixaria de funcionar até que o software fosse comprado, a versão crackeada estava disponível nos chats da Scene. Em agosto de 1996, foi lançado um arquivo em mp3 que mostrou aos usuários a possibilidade de compartilhar arquivos de música com 1/12 do tamanho do original. Meses depois, já havia milhares de arquivos nesse formato disponíveis na internet³².

No final dos anos 90, o Napster foi um sucesso estrondoso. As pessoas ficavam fascinadas diante da possibilidade de ter acesso ilimitado a quase qualquer música que elas quisessem. Esse programa tornava acessível ao público que não tinha tantos conhecimentos de informática os arquivos que antes estavam disponíveis apenas na Scene. A praticidade de baixar uma música online era incomparável com o incômodo de ter que sair de casa, procurar uma loja que vendesse o CD ou a fita cassete do artista que se desejava encontrar, para então remexer nas prateleiras até achar o produto procurado e pagar caro por aquilo.

Até então, a lucratividade da indústria fonográfica era enorme. Mesmo quando o aumento da eficiência na cadeia de produção havia reduzido o custo de fabricação de um CD para menos de um dólar, essa economia não era repassada pro consumidor, que continuava pagando 16,98 dólares. Stephen Witt menciona as ações da indústria fonográfica para tentar conter o efeito da pirataria. O compartilhamento de mp3 causou uma crise na indústria fonográfica, e eles queriam detê-lo. Dezoito gravadoras se uniram para processar o Napster. 261 usuários de redes P2P foram processados, sendo boa parte deles adolescentes que queriam baixar música e não sabiam que estavam infringindo a lei. As ações foram referidas como *educativas*, pois a partir daí os usuários saberiam que poderiam ter que pagar pelas

³¹ Witt, Stephen. **Como a Música Ficou Grátis**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2015. 272p

³² idem

artilhamento de música na internet seguiu sendo popular

a despeito das medidas adotadas³³.

As editoras têm adotado diferentes estratégias para fazer frente ao compartilhamento ilegal de livros. Elas têm advogados buscando sites que ofereçam acesso às obras completas e enviam notificações extrajudiciais solicitando que o link seja retirado. Segundo entrevista dada à Veja por um representante da Associação Brasileira de Direitos Reprográficos em 2011, a maior parte das vezes, quando é solicitada a retirada de um link através da notificação, ela é acatada³⁴. Ainda assim, é uma tarefa sem fim, já que rapidamente o material retirado volta a ser disponibilizado em outra página.

O compartilhamento de arquivos estabeleceu um novo padrão de geração de lucros, e favoreceu a entrada no mercado da música de empresas que não tinha ligação com o setor, segundo Messias Bandeira. Ele cita como exemplo o serviço de downloads da Coca-Cola, o iTunes da Apple e os mp3 players produzidos por empresas como a Samsung, e questiona que os downloads ilegais tenham sido o fator principal da diminuição de faturamento da indústria fonográfica. Bandeira alega que outros fatores que poderiam ter levado a essa diminuição não foram levados em consideração, como a popularização de outras mídias de entretenimento, a situação econômica e o efeito que as próprias atitudes corporativistas da indústria podem ter causado na sua imagem. Ele cita pesquisa de Oberholzer e Strumpf, que chegaram à conclusão de que a maior parte das pessoas que faziam download ilegal de música pelas redes P2P, eram pessoas que dificilmente comprariam discos, mesmo que não tivessem acesso às músicas, e que o impacto disso no mercado era mínimo, sendo ainda importante registrar que não necessariamente um arquivo baixado irá substituir um disco comprado, pois muitas vezes os usuário baixam músicas às quais não teriam tido acesso nas lojas de sua região ou na rádio³⁵.

Em pesquisa encomendada em 2012 pela Ofcom, o órgão regulador do setor de telecomunicações no Reino Unido, os dados colhidos apontaram que, das pessoas que baixam conteúdo ilegal da internet, os 20% que mais fazem isso são responsáveis por quase a mesma parcela de consumo de conteúdo legal e pago que os 80% restantes. As justificativas apresentadas pelas pessoas analisadas para consumirem conteúdo ilegal foram: a falta de

³³ idem

³⁴ VEJA. **O desafio das editoras brasileiras frente à pirataria.** Disponível em <http://veja.abril.com.br/noticia/entretenimento/o-desafio-das-editoras-brasileiras-frente-a-pirataria/>. Acesso em 06 de novembro de 2015.

³⁵ BANDEIRA, Messias G. **A Economia da Música Online: Propriedade e Compartilhamento da Informação na Sociedade Contemporânea.** Disponível em <http://www.gepicc.ufba.br/enlepicc/pdf/MessiasBandeira.pdf>. Acesso em 07 de novembro de 2015

iam os limites legais do compartilhamento de conteúdo, a atratividade do acesso gratuito a esse conteúdo e a vontade de testar a qualidade de uma obra antes de comprá-la. No estudo, o órgão admite a complexidade da relação entre consumo e downloads ilegais, mas concluiu que os dados sugerem que um aprimoramento nos meios legais de acesso ao conteúdo e preços acessíveis poderiam estimular essas pessoas a substituir os downloads ilegais por conteúdo pago, e que havia uma predisposição maior em pagar por serviços que davam acesso a conteúdo ilimitado por um valor fixo³⁶.

A ignorância a respeito das normas de direitos autorais, ou a sensação de que são algo muito distante que não irá atingir os usuários, foram comuns nos processos que foram abertos contra pessoas que compartilhavam arquivos na internet. Entretanto, ao longo dos anos, os compartilhadores de torrent tomaram conhecimento da própria situação e se organizaram em hierarquias complexas que permitiam a permanência por anos de sites como o Pirate Bay, mesmo após a prisão de seus fundadores, e passaram a ser vistos por alguns como dissidentes políticos. Chegou a ser criado um Partido Pirata, que tem conseguido eleger representantes no Parlamento Europeu³⁷.

No Brasil, o Partido Pirata tem um site e está arrecadando dinheiro e assinaturas para conseguir se tornar oficial. No site o partido alega lutar pela cultura livre, a inclusão, a democracia, a liberdade e a descriminalização da pirataria. Seriam buscados meios alternativos de produção e divulgação que pusessem artistas e consumidores mais próximos, diminuindo a participação dos atravessadores e permitindo que até um vendedor ambulante pudesse vender seus produtos às classes de baixa renda sem desrespeitar os direitos do autor, pois também ele estaria mais próximo do autor. A participação dos intermediários é sempre criticada, pois eles encarecem o produto para o consumidor e muitas vezes remuneram mal o artista.³⁸

Embora fosse muito interessante um modelo que permitisse essa aproximação entre os produtores de cultura e seus consumidores, o ideal soa utópico e impraticável. O site não dá mais pistas sobre como eles fariam para concretizar tal modelo de negócio. Se há algum mérito nessas atuações, poderia ser citado, diante das pesquisas apresentadas, o de ser um vetor a mais forçando o mercado a se adaptar aos interesses dos usuários.

³⁶ Kantar Media. **OCI Tracker Benchmark Study -Deep Dive Analysis Report**. Disponível em <http://stakeholders.ofcom.org.uk/binaries/research/telecoms-research/online-copyright/deep-dive.pdf>.

³⁷ Witt, Stephen. **Como a Música Ficou Grátis**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2015. 272p

³⁸ PARTIDO PIRATA. Quem somos. Disponível em <http://partidopirata.org/>. Acesso em 05/11/2015.

Novas formas de divulgação e o aumento das opções que os consumidores têm através da internet, necessariamente modificou a forma como as empresas buscam o lucro e oferecem seus produtos. Atualmente, há diversos serviços que disponibilizam conteúdo a um valor único e acessível, dos quais podemos citar como exemplo o Netflix, para filmes e séries; o Spotify, para músicas; o Kindle Unlimited, para livros. Esses serviços ainda estão se consolidando no mercado, mas estão em expansão no Brasil. Outros exemplos a serem citados são a Vevo e o YouTube, que são gratuitos para os usuários e obtêm sua renda, com a qual gratificam os criadores de conteúdo, através de propagandas.

Os serviços de streaming de música tiveram crescimento de 39% em 2014, segundo matéria de O Globo³⁹, representando 23% do mercado global. O crescimento no setor é impulsionado pelo uso crescente de smartphones com acesso à internet. Outro fator que torna esses serviços práticos para o usuário é que a mesma conta pode ser acessada em diversos dispositivos.

Não que não existam pontos a serem questionados na atuação das empresas de streaming. Os músicos, por exemplo, têm reclamado de falta de transparência por parte dos prestadores desses serviços, que repassam em média R\$0,003 por reprodução de música do artista, dos quais ainda devem ser descontados a parte dos intermediários. Os intermediários são a gravadora e a editora, esta última sendo a responsável por intermediar as negociações dos direitos da composição e da gravação. Os que não desejam ter uma gravadora como intermediária podem optar por uma agregadora, que é empresa autorizada a cadastrar músicas nos serviços de streaming, ficando geralmente com 10 a 30% do valor recebido. Os prestadores do serviço dizem que ainda estão se consolidando e é necessário esperar o crescimento do setor para que elas comecem a poder gratificar adequadamente os artistas.⁴⁰

Também há havido discussões em torno do Netflix, a respeito dele ter que se enquadrar nas normas seguidas pelos canais de TV, a respeito dos tributos que ele paga e

³⁹ GLOBO. **Assinaturas de streaming de música crescem 39% e já representam 23% do mercado digital global.** Disponível em <http://oglobo.globo.com/cultura/musica/assinaturas-de-streaming-de-musica-crescem-39-ja-representam-23-do-mercado-digital-global-15866702>. Acesso em 07 de novembro de 2015.

⁴⁰ GLOBO. **'Guerra do streaming': mercado rende bilhões, mas paga R\$ 0,003 por play.** Disponível em <http://g1.globo.com/musica/noticia/2015/08/guerra-do-streaming-mercado-rende-bilhoes-mas-paga-r-0003-por-play.html>. Acesso em 05/11/2015.

legislação tem dificuldade de lidar com o novo modelo de negócio, gerando discussões em torno de tributos e taxas a serem pagos e as empresas já consolidadas reclamam, se sentindo ameaçadas pela expansão do serviço. A Netflix alega ter pago todos os seus impostos segundo o que seria devido, e discussão tem prosseguido, enquanto nas redes sociais os consumidores se preocupam de que a atuação dos concorrentes e do governo acabe por inviabilizar seu funcionamento no país.

No mercado de jogos eletrônicos, os preços altos eram realmente proibitivos. O custo de um jogo original fazia que as pessoas tivessem a pirataria como principal meio de ter acesso aos jogos. Entretanto, atualmente há diversos serviços online através dos quais é possível ver um equilíbrio nas relações entre empresa e consumidor. Eles não vão oferecer a mesma liberdade de uma mídia física, mas as promoções são frequentes, tornando possível que alguém que não tem dinheiro para comprar um jogo com o preço de lançamento ainda assim possa ter acesso a ele por meios legais e a um preço acessível após um tempo. Tais sistemas seriam a PSN da Sony, o Live da Microsoft e o Steam, da Valve, voltada para jogos de PC.⁴²

Esses são alguns exemplos de serviços oferecidos na atualidade que têm sido a resposta das empresas à pirataria e aos novos meios de compartilhamento. Alguns ainda terão que demonstrar sua sustentabilidade a longo prazo, mas são a prova de que o mercado está se adaptando. Essas adaptações têm favorecido o consumidor na medida em que têm tornado possível o acesso legal à produção cultural a um baixo custo, não apenas mantendo, mas aumentando a facilidade que o consumidor terá de ter acesso ao conteúdo pelo qual pago, através da conectividade dos aparelhos atuais.

7. CONCLUSÃO

Os direitos relativos à propriedade intelectual são importantes na medida em que garantem que inventores, artistas e afins sejam devidamente recompensados pelo seu trabalho e pela sua contribuição à sociedade. Entretanto, nem sempre os detentores da força criativa são os que detêm o poder de barganha na hora de tentar entrar no mercado e impor seus

⁴¹ ESTADÃO. **Netflix versus HBO e Governo Brasileiro.** Disponível em <http://cultura.estadao.com.br/blogs/marcelo-rubens-paiva/netflix-versus-hbo-e-governo-brasileiro/>. Acesso em 08 de novembro de 2015.

⁴² LOPES, R. O.; SORIANO, T. G.; OLIVEIRA, Y. G. **Evolução e Inovação no Mercado de Jogos Eletrônicos.** Disponível em http://www.dcc.ufrj.br/~rlopes/trabalhos/conhecimento_inovacao.pdf. Acesso em 08 de novembro de 2015.

à proteção desses direitos geralmente acompanham os interesses das empresas. Não haveria nada errado a apontar nesse cenário, se esse estímulo a mais dessa parte em agir não acabasse por pressionar mais o Estado em seu próprio favor do que o público.

As pessoas não têm muito conhecimento sobre o que seja a propriedade intelectual, o que em parte estimula essa permanência da maior parte da sociedade de fora da discussão, mesmo que isso tenha influência sobre o custo que isso vai ter, tanto quanto à sua liberdade, quanto ao valor pago pelo que se consome, quanto ao seu direito de acesso à cultura e às inovações tecnológicas. Mesmo que o público em geral tenha conhecimento superficial ou nenhum sobre o assunto, a internet e o compartilhamento de arquivos, e a discussão que isso gerou, fez que muitas pessoas passassem a atuar no sentido de contestar a estrutura de proteção a tudo o que não está no domínio público.

Os movimentos que surgiram na era digital para democratizar o acesso à informação têm modalidades variadas, como as que foram mostradas neste trabalho. Há diversos trabalhos científicos contestando a extensão dos direitos autorais, programadores lançam softwares que podem ser modificados e distribuídos livremente, contrariando a lógica de restringir o acesso, pessoas se voluntariam para enriquecer os bancos de dados de obras do domínio público, e outras, mesmo após tomar conhecimento dos limites legais de compartilhamento de arquivos, continuam divulgando material, com argumentos contrários à legislação, em uma aberta atitude de desobediência civil. Postura esta que chegou a motivar a formação do Partido Pirata, que até conseguiu que membros seus fossem eleitos na União Européia.

Independente da adequação destes atos no sentido legal, eles submeteram o mercado a uma situação incontornável, em que foi necessário que se buscasse novas formas de buscar o público e atender suas demandas. Essa adaptação pode ser vista nos serviços de streaming de séries, filmes e músicas, e na forma como ficaram mais baratos os meios de entretenimento digital.

Não há fim de história para a sociedade, esta sempre está em transformação, assim como tudo o que envolve a vida em sociedade. O equilíbrio deve ser continuamente buscado pelo Direito e as discussões em torno dele favorecem essa busca. A internet deu uma vantagem aos consumidores que forçou as empresas, não mais a impor a demanda, mas a segui-la. É necessário aprimorar as normas de forma que novos fatores não venham a causar um desequilíbrio prejudicial a todos.

AOKI, Keith; BOYLE, James; JENKINS, Jennifer. **Amarrada pela Lei**. Disponível em: <http://web.law.duke.edu/cspd/comics/pdf/Amarrada_pela_lei.pdf>. Acesso em 31 de outubro de 2015.

APPLE. **Termos e condições**. Disponível em < <http://www.apple.com/legal/internet-services/itunes/br/terms.html#AM>>. Acesso em 04 de novembro de 2015

BANDEIRA, Messias G. **A Economia da Música Online: Propriedade e Compartilhamento da Informação na Sociedade Contemporânea**. Disponível em <http://www.gepicc.ufba.br/enlepicc/pdf/MessiasBandeira.pdf>. Acesso em 07 de novembro de 2015

BOYLE, James. **The Public Domain**. Disponível em <http://boyle.yupnet.org/>. Acesso em 19 de outubro de 2015

BUGALLO, Beatriz. **Propiedad intelectual**. 1ª edição. Montevideo ó Uruguay: Fundación de Cultura Universitária, 2006. 954 p.

BRASIL. Lei n. 9610, de 19 de fevereiro de 1998. **Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências**. Disponível em < http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9610.htm>. Acesso em 01 de novembro de 2015.

BRASIL. Decreto de 29 de outubro de 2003. **Institui Comitês Técnicos do Comitê Executivo do Governo Eletrônico e dá outras providências**. Disponível em https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/DNN/2003/Dnn10007.htm. Acesso em 03 de novembro de 2015

BRASIL. **Governo Eletrônico: Guia Livre - Referência de Migração para Software Livre**. Disponível em <http://www.governoeletronico.gov.br/acoes-e-projetos/guia-livre>. Acesso em 03 de novembro de 2015

COPYLEFT. ORG. **Copyleft**. Disponível em <<https://copyleft.org/>>. Acesso em 02 de novembro de 2015.

CREATIVE COMMONS. **Licenses**. Disponível em <https://creativecommons.org/licenses/>. Acesso em 07 de novembro de 2015.

ESTADÃO. **Netflix versus HBO e Governo Brasileiro**. Disponível em <http://cultura.estadao.com.br/blogs/marcelo-rubens-paiva/netflix-versus-hbo-e-governo-brasileiro/>. Acesso em 08 de novembro de 2015.

GANDELMAN, Henrique. **De Gutenberg à Internet: Direitos Autorais na Era Digital**. 3ª edição. Rio de Janeiro:Record, 2000. Págs. 29-31

GOUVÊA, Vanderlei Donizete. **Gerenciamento de Mudança - Migração de Software Proprietário para Software Livre com Foco no Usuário**. Disponível em

os-de-sucesso/migracao-de-software-livre-com-foco-no-usuario-2/at_download/arquivo_casodesucesso. Acesso em 03 de novembro de 2015.

GLOBO. **'Guerra do streaming': mercado rende bilhões, mas paga R\$ 0,003 por play.** Disponível em <http://g1.globo.com/musica/noticia/2015/08/guerra-do-streaming-mercado-rende-bilhoes-mas-paga-r-0003-por-play.html>. Acesso em 05 de novembro de 2015.

JOHNS, Adrian. **Piracy: The Intellectual Property Wars from Gutenberg to Gates.** Chicago, United States: The University of Chicago Press, 2011. 640 p.

KANTAR MEDIA. **OCI Tracker Benchmark Study -Deep Dive Analysis Report.** Disponível em <http://stakeholders.ofcom.org.uk/binaries/research/telecoms-research/online-copyright/deep-dive.pdf>. Acesso em 02 de novembro de 2015.

LOPES, R. O.; SORIANO, T. G.; OLIVEIRA, Y. G. **Evolução e Inovação no Mercado de Jogos Eletrônicos.** Disponível em http://www.dcc.ufrj.br/~rlopes/trabalhos/conhecimento_inovacao.pdf. Acesso em 08 de novembro de 2015.

MICROSOFT. **Your Feedback Matters ó Update on Xbox One.** Disponível em <http://news.xbox.com/2013/06/19/update/>. Acesso em 07 de novembro de 2015

MOZILLA FOUNDATION. Disponível em <https://www.mozilla.org/en-US/foundation/annualreport/2013/>. Acesso em 06 de novembro de 2015

ORTELLADO, Pablo. **Porque somos contra a Propriedade Intelectual.** Disponível em paje.fe.usp.br/~mbarbosa/cursograd/artpablo.doc. Acesso em 25 de outubro de 2015

PARTIDO PIRATA. **Quem somos.** Disponível em <http://partidopirata.org/>. Acesso em 05/11/2015.

PLAZA, Charlene Maria C. de Ávila; SANTOS, Nivaldo dos. **Patentes de Uso Farmacêutico versus Inovação ó Questões Polêmicas.** In: DEL NERO, Patrícia Aurélio (Coord.). Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia. Belo Horizonte: Editora Fórum, 2001. P. 169 ó 194.

PROJETO GNU. Disponível em <http://www.gnu.org/licenses/copyleft.pt-br.html>. Acesso em 02 de novembro de 2015

Projeto GNU. Disponível em <http://www.gnu.org/philosophy/categories.html>. Acesso em 03 de novembro de 2015.

STANFORD. **What is fair use?** . Disponível em <http://fairuse.stanford.edu/overview/fair-use/what-is-fair-use/>. Acesso em 31 de outubro de 2015

VEJA. **O desafio das editoras brasileiras frente à pirataria.** Disponível em <http://veja.abril.com.br/noticia/entretenimento/o-desafio-das-editoras-brasileiras-frente-a-pirataria/>. Acesso em 06 de novembro de 2015.



[Click Here to upgrade to Unlimited Pages and Expanded Features](#)

em <<https://en.wikipedia.org/wiki/Copyright>> e
<<https://en.wikipedia.org/wiki/Copyright>>. Acesso em 02 de novembro de 2015.

WITT, Stephen. **Como a Música Ficou Grátis**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2015. 272p.