

A Multimídia, a Pirataria Musical e o Direito Autoral

Mayla Yara Porto

Hoje em dia grande parte dos computadores são vendidos equipados com gravador de CD, recurso que permite a qualquer usuário guardar sons coletados na internet ou reproduzir coletâneas de músicas. A maioria dos gravadores de CD trabalha com discos graváveis (CD-R) e regraváveis (CD-RW).

Antigamente a gravação daquele disco emprestado de um amigo rendia uma cópia ruim em fita cassete e, essa fita só podia dar origem a cópias ainda piores. Atualmente, um CD pode dar origem a arquivos de qualidade que podem ser transmitidos facilmente pela internet se a conexão for boa.

Isto somente é possível, devido ao desenvolvimento da multimídia – um conjunto de possibilidades de produção e utilização integrada de vários meios de expressão e comunicação, como desenhos, fotos, filmes, animação, textos, gráficos e sons de origens diversas, coordenados por programas de computador.

O acelerado progresso tecnológico e a ampliação do acesso da população a equipamentos de informática e a internet, através dos quais é possível criar cópias idênticas aos originais e transmiti-las com rapidez e eficiência, tem contribuído para causar uma enorme dor de cabeça para gravadoras, músicos e compositores de uma maneira geral, devido ao alto índice de pirataria existente no mercado fonográfico.

Pirataria é a denominação popular para a violação de direitos autorais. Cópias de gravações musicais em CDs, bem como a transferência e disponibilização de arquivos de músicas através da internet, requerem, necessariamente, a autorização dos titulares do direito de utilização do fonograma. O uso indevido de fonogramas, sem a autorização do produtor ou de quem o represente, caracteriza a violação dos direitos autorais, sujeitando o infrator às penas previstas em lei e ao ressarcimento dos danos causados.

A Pirataria de Software

Estudo sobre os níveis de pirataria de software de negócios, realizado pelo International Planning and Research Corporation (IPP), divulgado pela Associação Brasileira das Empresas de Software (ABES) e pela Business Software Alliance (BSA), no início de junho, revela que nos últimos oito anos, a pirataria de software no Brasil caiu de 77% para 55%. No mundo, a queda foi de 49% em 1994, para 39% em 2002.

A ABES credita o resultado às campanhas educacionais veiculadas na mídia, às ações policiais, judiciais e ao telepirata – linha gratuita que registrou 39.900 denúncias anônimas sobre o uso de software ilegal em 2002. Em anos anteriores, a entidade registrou 450 ações contra a pirataria de sistemas, investiu US\$ 1,5 milhão em campanhas contra a ilegalidade

de software e arrecadou US\$ 1,1 milhão em multas resultantes de processos impetrados na justiça brasileira contra usuários e fornecedores de sistemas pirateados.

De acordo com André de Almeida, consultor jurídico da BSA no Brasil, as três principais causas do aumento da pirataria, são a falta de engajamento do poder público no combate à pirataria, a não valorização dos direitos autorais e o subdesenvolvimento do sistema legal e judiciário no país.

Na visão de Almeida, para que países como o Brasil consigam combater a pirataria, é necessário o incremento de algumas ações, como o incentivo constante do Estado para a legalização dos softwares utilizados pelo setor público, o patrocínio de campanhas de conscientização, o cumprimento das leis, o combate ao crime organizado e o controle da produção, transporte e venda dos meios de pirataria.

“O Brasil é um caso singular, pois nosso sistema legal é praticamente perfeito, já possui a penalidade na lei, mas a aplicação da pena não acontece,” comenta Almeida, acrescentando que das 198 ações iniciadas pela ABES contra empresas usuárias de software pirata, em 2002, apenas três foram concluídas. O consultor explica que a pena vigente atualmente no país é de dois anos para usuários, quatro anos para o vendedor do software, além da multa de três mil vezes o valor do produto.

Segundo a BSA, quando o Brasil reduziu sua taxa de pirataria de software em 12 pontos, de 1996 à 2002, o país atingiu o terceiro crescimento mais rápido da área de softwares na América Latina. O setor conduziu o crescimento no país, gerando 91 mil empregos na área e adicionando US\$ 4,5 bilhões à economia local desde 1995.

“A indústria de TI (tecnologia da informação) movimenta US\$ 11,2 bilhões no Brasil. Se o país reduzisse sua taxa de pirataria, o setor poderia crescer para US\$ 17 bilhões em apenas quatro anos. Além disso, a redução agregaria US\$ 3,2 bilhões à economia local,” ressalta Almeida. O consultor destaca que os índices de pirataria influenciam a participação do setor de TI no Produto Interno Bruto (PIB) de cada país. “Nos países onde a pirataria é mais controlada, como a Finlândia ou a Suécia, o setor de TI representa 4% do PIB. No Brasil, onde a taxa ainda é alta, ele corresponde atualmente a apenas 0,5% do PIB”.

Almeida ainda acrescenta que se a pirataria não existisse por aqui, o país poderia aumentar a receita de software em US\$ 1,7 bilhão e a arrecadação de impostos em US\$ 1,2 bilhão ao ano. “Como isso é muito difícil, devemos nos concentrar na redução de 10% ao longo de quatro anos, que pode ser aplicada na prática,” conclui.

A Pirataria na Internet

Evitar a pirataria na internet está se tornando cada vez mais difícil. São inúmeros os sites que facilitam a troca de arquivos musicais entre usuários espalhados pelo mundo todo. A explosão da música compartilhada deu-se primeiramente com o Napster, que é um software que possibilitava a troca direta de arquivos de música entre os usuários.

O Napster foi criado em 1999, por Shawn Fanning, um universitário norte-americano, que utilizou o princípio da tecnologia peer-to-peer (P2P), que possibilitava a conexão direta entre dois computadores ligados à internet. Os usuários do Napster conectavam-se com o sistema de busca de um computador central, capaz de listar diversos computadores de outros usuários comuns que possuíam a música desejada e conectá-los com o computador de outro usuário. O software tornou-se popular rapidamente e chamou a atenção do mundo todo porque indexava arquivos e facilitava as buscas de músicas e seu consequente download por qualquer pessoa com acesso à internet.

As gravadoras travaram uma batalha jurídica intensa nos tribunais, acusando o Napster de estimular a pirataria. Em 2001, finalmente o Napster foi obrigado a sair do ar. A tecnologia a partir da qual o software funcionava, entretanto, continua disponível e milhões de usuários de todo o mundo habituaram-se a trocar livremente seus arquivos. Novos softwares como o Kazaa e o contemporâneo do Napster, o Gnutella, continuam operando e realizando trocas de arquivos de músicas, fotos e até mesmo de filmes. Melhorias efetuadas nos softwares e o desenvolvimento de tecnologias de compactação de arquivos permitem que um filme, gravado em um DVD, seja compactado para que caiba em um simples CD-ROM, que é capaz de armazenar, pelo menos, sete vezes menos dados.

Assim como o CD mudou substancialmente a forma de se consumir música, o MP3 revolucionou o cenário musical. Acompanhando o crescimento das necessidades no campo da multimídia, conseguiu compactar em arquivos de tamanho consideravelmente pequenos, uma quantidade razoável de música com boa qualidade.

Este formato de compressão digital é conhecido como MPEG, sigla de Moving Picture Experts Group, nome dado a uma família de padrões internacionais usados para codificar informação audiovisual, num formato digital comprimido. Originalmente, o nome MPEG foi dado a um grupo de especialistas que desenvolviam tais padrões. O grupo foi estabelecido em 1988, e seu principal mentor é Leonardo Chiariglione, conhecido como o pai do MPEG.

O formato MPEG 1 Audio Layer 3 (mais conhecido por MP3), vem sendo usado para comprimir áudio, com uma perda de qualidade praticamente imperceptível. Um software que lê e reproduz os arquivos de extensão .mp3 é chamado de player, e pode ser obtido de forma gratuita pela internet. Diversos sites contendo grande quantidade desses arquivos estão à disposição na web. Até há pouco tempo, reproduzir um arquivo MP3 era algo que só podia ser feito num computador, mas pequenos aparelhos com fones de ouvido, os quais são capazes de reproduzir tais arquivos, já estão atualmente no mercado.

O MP3, com seu ganho substancial em espaço de armazenamento, permite, que se crie uma lista de músicas a serem tocadas por um longo período de tempo e sem repetição, com um gasto de armazenamento bem pequeno. Assim como o CD facilitou a cópia indevida de obras musicais, o que é mais conhecido como pirataria, o MP3 banalizou esta atividade, colocando-a ao alcance de todos.

Bruno Ribeiro em artigo sobre “A Democratização da Arte Musical” na internet, opina que, “a questão cultural por trás do MP3 é bastante interessante. Afinal de contas, se por um lado grandes artistas, que possuem na retaguarda grandes gravadoras, estão saindo prejudicados com a balbúrdia da troca de arquivos pela rede, os pequenos músicos só têm a ganhar com a tecnologia, já que conseguem fazer seus trabalhos atingirem uma gama muito maior de pessoas, em todo mundo, por um preço bastante atrativo. Neste ponto poderíamos visualizar uma democratização da produção sonora, já que a democratização da aquisição de obras fonográficas infelizmente não pode ser chamada de outra coisa senão pirataria. O fato é que o MP3 vem favorecer os músicos que não possuem acesso à arma poderosíssima do marketing. Agora eles possuem a arma da coletividade.”

Ribeiro assinala ainda, “uma coisa é certa: os formatos de compressão de dados e os programas de troca de arquivos vieram para ficar. A internet alcança todas as partes do globo. Programas similares ao Napster, que foi caçado como bruxa, já existem aos montes. Parece mais sensato imaginar que as regras da propriedade intelectual é que precisarão mudar um pouco.

O filósofo Pierre Lévy, em seu livro “Inteligência Coletiva”, diz o seguinte: “Uma das condições necessárias ao salto econômico da Europa no final do século XVIII foi a instauração de uma garantia jurídica eficaz da propriedade intelectual”. Entretanto, os conceitos relativos a esta propriedade intelectual parecem não estar mais tão sintonizados com os dias de hoje. Os avanços tecnológicos parecem ter derrubado alguns daqueles conceitos e criado outros novos. A Internet tem sido a principal revolucionária nesse ponto, já que através dela temos acesso a textos, vídeos, músicas, e diversos outros tipos de entretenimento e informação, muitas vezes sem ter de pagar nada, e sem o menor consentimento do autor da obra. Lévy chega a dizer que estejamos talvez caminhando para o fim da propriedade intelectual.

Sempre que se criam, portanto, novas formas tecnológicas de armazenar e reproduzir, volta-se a discutir o conceito de direito do autor e, ao mesmo tempo, discute-se a sua necessidade e as formas existentes de arrecadação nas mídias. O direito de autor tem assim, um papel importantíssimo nesse mercado de bens e serviços, de dimensões mundiais. Estamos frente ao século da globalização da informação e da desmaterialização dos suportes, no qual o público terá acesso a uma multidão de obras, serviços, dados, produtos, transmitidos e reproduzidos em grande velocidade, por formas as mais variadas. Apesar de não se tratar de uma sentença de morte para os usos tradicionais, com os quais essas novidades terão que conviver, a evolução tecnológica levou a humanidade a dar um passo de gigante e sem retorno.

Serviços na Internet já cobram pelo Download de Música

Na opinião das gravadoras de discos, a farra do download gratuito de música está chegando ao fim. Segundo a Associação Protetora dos Direitos Intelectuais Fonográficos (APDIF), mais de 9 mil sites brasileiros que ofereciam MP3 - formato que ainda é baixado de forma "ilegal" na rede - já foram tirados do ar (7 mil desde o segundo semestre de 2001) e um número ainda maior está por vir. A APDIF estima que no Brasil cerca de 130 mil sites ainda oferecem música ilegal nesse formato, número 40% inferior ao do segundo semestre de 2000. "Retiramos do ar uma média de 1500 sites por mês", diz Paulo Batimarchi, analista de internet da associação.

Caso tenha êxito, a APDIF limpará o terreno para empresas de download pago no Brasil. Já existem serviços do gênero - iMusica, Vírgula, MSN Brasil, Usina do Som, Super iG e Musical MPB -, mas ao contrário dos sites do exterior, que adotam sistemas de assinatura (o internauta paga e ganha direito a copiar um número x de arquivos por mês), os brasileiros cobram por música baixada: R\$ 1,80 a R\$ 3,00 por canção copiada. Isso equivale ao preço de um CD convencional (R\$ 18 ou mais por dez músicas).

A semelhança no sistema de cobrança ocorre, segundo matéria do “Jornal da Tarde”, de

fevereiro de 2002, porque apenas uma companhia no Brasil fornece a tecnologia de compra e o acervo de músicas para todas as demais: a iMusica, de propriedade do produtor musical Alexandre Agra, que foi a primeira a adotar a tecnologia Windows Media Audio (WMA), da Microsoft, uma das principais soluções pagas, além da criada pela RealNetworks. "Quando criei a empresa, em julho de 2000, planejava vender diretamente ao consumidor, mas percebi que estávamos sozinhos nesse serviço - ninguém mais tinha a tecnologia WMA", diz Agra. "Resolvemos nos reposicionar como prestadora de serviços para outros sites."

A iMusica possui acordos com 42 gravadoras nacionais e uma multinacional (a EMI). Oferece mais de 2 mil músicas nacionais e estrangeiras digitalizadas com a tecnologia da Microsoft, que garante proteção aos direitos autorais. O internauta pode baixar faixas do iMusica ou de sites clientes. "Por enquanto, não temos concorrentes, mas não imagino que o mercado permaneça assim para sempre", comenta Agra. O instituto Jupiter Media Metrix prevê que até 2006 a música online vai movimentar US\$ 5,5 bilhões no mundo. Mas há projeções mais conservadoras em torno de US\$ 1,5 bilhão e US\$ 1,8 bilhão. "Prefiro sempre o número mais conservador. Se o Brasil faturar 10% desse valor, terá entre US\$ 150 milhões e US\$ 200 milhões. Nada mau."

Gravadoras apóiam Produção de Software Antipirataria

Além de empreender uma verdadeira caçada a universitários que têm criado redes particulares similares ao Napster, para fazer trocas de arquivos - os campi universitários são identificados como locais de grande pirataria de música - as gravadoras acusam os estudantes de tornar disponíveis centenas de trabalhos protegidos por direitos autorais (leia-se música em MP3) nessas redes, a indústria do entretenimento, agora começou a ir atrás dos maiores trocadores de arquivos individuais.

Algumas das maiores gravadoras do mundo estão financiando silenciosamente produtoras pequenas visando a criação de programas, que, se disseminados, sabotarão computadores e conexões de Internet de pessoas que fazem download ilegal de música protegida por direitos autorais, afirmou o jornal New York Times, no seu site em 03/05/03. Citando executivos da indústria, o Times publicou, que entre as medidas em estudo pelas gravadoras, estão ataques a conexões de internet para retardar ou interromper downloads e sobrecarregar redes de distribuição com programas disfarçados de arquivos de música.

"Há várias coisas que você pode fazer - algumas bem sujas", afirmou o presidente-executivo da produtora de software Overpeer, Marc Morgenstern. A empresa vem recebendo apoio de várias grandes companhias de mídia, afirmou o jornal. Se as grandes gravadoras difundirem estes programas, será a tática mais agressiva já feita contra a pirataria pela indústria da música, que afirma que os custos com a cópia ilegal de conteúdo somam mais de US\$ 4 bilhões por ano, no mundo.

Um dos métodos que pode ser usado pela indústria para atacar a pirataria é disseminar um programa "cavalo de tróia" que redirecione os usuários de serviços de troca para sites onde eles podem comprar as músicas que tentaram baixar da rede. Outro método, mais radical,

trava o computador por um certo período de tempo, minutos ou horas, arriscando a perda de dados que não foram gravados se o usuário reiniciar a máquina, afirmou o jornal.

As cinco grandes gravadoras - Universal Music Group, Warner Music Group, Sony Music Entertainment, BMG e EMI Group - apóiam o desenvolvimento de programas para combater a pirataria, mas nenhuma delas aceita discutir detalhes publicamente, afirmou o New York Times.

A Guerra contra a Pirataria de Música se Amplia também no Brasil

A Associação Protetora dos Direitos Intelectuais Fonográficos (APDIF), foi criada em 1995, pela Associação Brasileira de Produtores de Discos (ABPD). Tem como objetivo o combate à reprodução não autorizada de gravações musicais, associadas ou não à veiculação de imagem, preservando os direitos dos autores, compositores, intérpretes, artistas e produtores fonográficos. Sua atividade principal é a investigação e o acompanhamento de diligências policiais no combate à distribuição e ao comércio ilegal de música no mercado nacional.

A APDIF do Brasil monitora as diversas formas de utilização de uma gravação musical, através de CDs, fitas K7 e inclusive a transferência de música pela internet. Em uma das suas ações, a APDIF acusou uma universitária de 24 anos, moradora em Campinas (SP) de comercializar CDs falsificados da banda Spice Girls pela Internet. Ela vendia títulos do grupo que não estariam disponíveis comercialmente no mercado, usando sites de leilão e um site denominado "Spice Store", com mais de 500 canções do grupo feminino. Segundo a APDIF, a estudante vai responder ao processo de violação de direitos autorais em liberdade e pode pegar de 1 a 4 anos de reclusão se for condenada.

Como entidade representante das gravadoras, a ABPD tem como finalidade conciliar os interesses destas com os intérpretes, músicos, produtores e editores musicais. Com sede no Rio de Janeiro, é filiada a IFPI (International Federation of the Phonographic Industry), que agrega cerca de 1400 gravadoras em 76 países. A ABPD também é responsável pela emissão dos certificados que autorizam as gravadoras a premiar os intérpretes com "discos especiais" (de ouro, platina e diamante), em decorrência de grandes volumes de vendas.

De acordo com Jorge Eduardo Grahl, diretor jurídico da APDIF, a difusão da tecnologia, aliada à repressão feita pela Receita Federal ao contrabando, está mudando o perfil da pirataria de CDs no Brasil. Até dois anos atrás, segundo Grahl, cerca de 90% das apreensões feitas no Brasil eram de CDs provenientes de países asiáticos. Estes CDs, em geral, são fabricados por meio do processo de moldagem, o mesmo utilizado pelas fábricas legais, e não por gravação, como nos equipamentos caseiros.

Hoje, segundo o diretor da APDIF, o número de CDs piratas contrabandeados de outros países caiu muito e a maior parte das apreensões são feitas em laboratórios clandestinos domésticos que contam com equipamentos semiprofissionais chamados "CD burners" (queimadores de CD), que só se diferenciam dos gravadores de CD usuais pela escala de produção. Grahl relata que, como o crime de propriedade intelectual é difícil de ser configurado, pois exige uma perícia técnica que nem sempre é realizada, o flagrante

geralmente é feito por formação de quadrilha. "Estes laboratórios geralmente exigem trabalho de cinco ou mais envolvidos", diz. Ele ressalta que a repressão à pirataria de CDs, no Brasil, ainda "está longe de ser suficiente"; segundo ele, a indústria ilegal de CDs de música causa, anualmente, um prejuízo de cerca de US\$ 300 milhões para as gravadoras.

Somente no primeiro trimestre de 2003, mais de 1,5 milhões de CDs falsificados foram apreendidos no Brasil pela APDIF. São Paulo foi o estado mais afetado, com cerca de 560 mil unidades falsificadas, seguido por Brasília e pela região nordeste. A APDIF realizou um estudo comparativo do mercado fonográfico brasileiro de 1997 a 2002, obtendo os seguintes dados sobre a pirataria musical no Brasil:

- - Números de pontos fechados – 2 mil
- - Artistas contratados por grandes gravadoras – queda 30%
- - Lançamentos de novos produtos no mercado – menos 24%
- - Postos de trabalho diretos – redução de 30%
- - Arrecadação de impostos indiretos – menos 28%

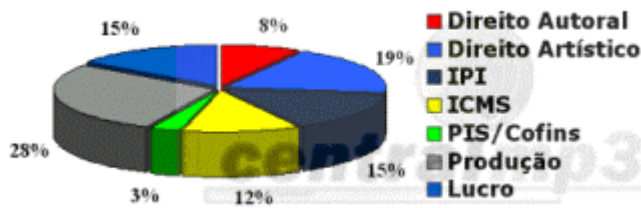
Segundo dados da IFPI (Federação Internacional da Indústria Fonográfica), o Brasil ocupa hoje a terceira posição no ranking mundial de pirataria fonográfica (55%), perdendo apenas para a China (90%) e a Rússia (65%).

Custos do CD

A maior razão para o aumento da pirataria que se prolifera nos camelôs e lojinhas, é o preço salgado do produto original. Poucos podem dar-se ao luxo de comprar um original e não sentir nem um pouquinho a dor no bolso de ter pago 5, 6 ou várias vezes mais que a versão pirata (como no caso dos softwares). Um CD de áudio custa mais de R\$ 20,00 o original, enquanto a cópia pirata sai por R\$ 5,00, como competir?

O problema, é que a qualidade do CD pirata é comprometida por causa da mídia utilizada ou porque a matriz contém defeitos. Se a matriz for perfeita e a mídia boa, a qualidade é a mesma, já que estamos falando de dígitos que são copiados um a um. As instituições que combatem a pirataria, entretanto, divulgam que os CDs piratas afetam os leitores de CDs visando coibir o seu uso, mas segundo os técnicos, isto é na verdade uma grande mentira.

Mas qual a real distribuição dos lucros de um CD? Quanto leva o artista, a gravadora e quais são os custos de divulgação? Segundo a APDIF, o maior custo está no pagamento dos impostos - 30% do custo total - seguido pelo custo de produção - 28% - e com uma margem de lucro de 15%. Veja como se dá a divisão dos custos de produção de um CD no gráfico a seguir:



Legislação sobre os Direitos Autorais

No Brasil, a arrecadação dos direitos autorais (autores, compositores, editores) e conexos (intérprete, músicos, produtores fonográficos) provenientes da execução pública, radiodifusão e exibição cinematográfica de obras musicais e fonogramas se faz através do ECAD, órgão privado sem fins lucrativos, criado através da lei 5.988/73, mantido pela atual lei de direito autoral - 9.610/98 e administrado por uma assembléia composta por 06 associações de titulares de música (autores, compositores, editores, intérpretes, músicos e produtores fonográficos).

A legislação nacional protege os direitos dos autores, intérpretes e demais envolvidos com a criação de obras intelectuais provenientes da criatividade humana em diversas áreas. Inicialmente a proteção desses direitos é mais amplamente defendida em nossa constituição federal - de 1988 - em seu artigo 5º - conferindo aos direitos à propriedade intelectual a denominação de fundamentais.

Esses direitos são mais especificamente protegidos e regulados através de legislação específica e da lei de software – 9.609/98 e da propriedade industrial – 9.279/61 . Temos ainda, como respaldo na esfera penal os artigos 184 e 334 do código penal brasileiro, que dizem respeito à pirataria propriamente dita.

Veja a seguir os links para as principais leis que protegem e garantem os direitos dos autores e demais envolvidos em relação às obras intelectuais.

- [Constituição Federal do Brasil](#)
- [Código Penal Brasileiro - Artigo 184](#)
- [Código Penal Brasileiro - Artigo 334](#)
- [Código Civil Brasileiro - Lei 9610/98 - Lei de Direitos Autorais](#)
- [Código de Defesa do Consumidor - Lei 8.078/](#)
- [Tratados da OMPI](#)

Cabe ao Comitê Interministerial de Combate à Pirataria (instituído por decreto em 2001), entre diversas outras atribuições, propor plano de ação dos órgãos competentes, a fim de resguardar o cumprimento dos direitos autorais e acompanhar a execução desse plano. O intercâmbio de informações sobre a pirataria e o tráfico ilícito desses produtos pirateados,

assim como o diálogo com os poderes legislativo e judiciário, com vistas ao combate a esta prática, são outras competências do comitê.

O comitê é integrado por três representantes do Ministério da Justiça e por dois representantes de cada uma das seguintes pastas: Ministérios da Cultura, Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior, Ministério da Fazenda, Ministério da Ciência e Tecnologia e Ministério das Relações Exteriores.

Bibliografia

- Bairon, Sérgio. Multimídia. Rio de Janeiro: Ed. Global, 1995.
- Cabral, Plínio. Revolução Tecnológica e Direito Autoral. Porto Alegre: Sagra Luzzato, 1998.
- Castells, Manuel. A Sociedade em Rede. São Paulo: Paz e Terra, 1999. Letras, 1998.
- Dertouzos, Michael. O que Será? São Paulo: Cia. das Gandelman, Henrique. De Gutenberg à Internet – direitos autorais na era digital. São Paulo: Record, 1997.
- Lévy, Pierre. As Tecnologias da Inteligência - O Futuro do Pensamento na Era da Informática. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- _____. Cibercultura. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- Manso, Eduardo Vieira. A Informática e os Direitos Intelectuais. São Paulo: RT, 1985.
- Schaff, Adam. A Sociedade Informática. São Paulo: Brasiliense, 1998.
- Wodaski, Ron. Multimídia Além da Imaginação. Rio de Janeiro: Ed. Ciência Moderna, 1994.

PORTO, Mayla Yara. A Multimídia, a Pirataria Musical e o Direito Autoral. Disponível em <http://www.iar.unicamp.br/disciplinas/am625_2003/Mayla_artigo.html>. Acesso em 15/09/06.