



## **Do copyright ao copyleft: a questão da autoria na era digital<sup>1</sup>**

**Luiza Santos, recém-graduada**

**Sônia Regina Schena Bertol, professora, pesquisadora**

**UPF – Universidade de Passo Fundo**

**Resumo:** Este trabalho propõe o estudo bibliográfico sobre a questão da autoria na era digital. O estudo relaciona o direito autoral com a indústria cultural e a produção e consumo massivo da cultura, abordando as mudanças que a revolução digital trouxe para o consumo e circulação da produção cultural. Discute o movimento *copyleft* e as licenças alternativas. Apresenta a legislação brasileira atual de direitos autorais e detalha as mudanças proposta pelo projeto de revitalização da mesma.

**Palavras-chave:** Autoria. Indústria Cultural. Copyright. Cibercultura. Copyleft. Creative Commons. Direito Autoral.

### **O Copyright e a Indústria Cultural**

De um lado, Foucault (FOUCAULT, 1992) nos mostra que a função-autor está, necessariamente, atrelada a um modelo jurídico institucionalizado que regula questões ligadas à circulação e difusão de uma obra. Enquanto isso, Barthes (BARTHES, 2004) nos coloca que esse personagem autoral que conhecemos hoje, além de ser uma produção de nossa sociedade, acaba por se fixar dentro da ideologia capitalista. Para compreender a ligação dos direitos do autor com configuração atual de nossa sociedade, devemos buscar entender também a engrenagem dentro desse sistema capitalista que permite tal funcionamento. Para isso, vamos revisar três conceitos essenciais e que são muitas vezes tomados por sinônimos: comunicação de massa, indústria cultural e cultura de massa.

O pontapé inicial dos meios de comunicação de massa se dá com Gutenberg, no século XV, e a invenção da imprensa móvel (COELHO, 1981). Ainda que essa invenção, na época, permitisse uma reprodução ilimitada dos textos existentes, seu consumo era regulado pela existência de uma grande parcela da população analfabeta. Assim, compreende-se que a simples existência de um meio de comunicação de massa não gera, necessariamente, uma cultura de massa, uma vez que apenas uma elite de letrados

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no IJ5 – Comunicação Multimídia do XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste realizado de 28 a 30 de junho de 2012.

poderia consumir os produtos naquele período (COELHO, 1981).



Para Coelho, o surgimento da cultura de massa pode ser situado na segunda metade do século XIX europeu, em virtude de uma combinação de fatores, como a Revolução Industrial (no século XVIII), que possibilitou a existência de uma economia de mercado e de uma sociedade de consumo (COELHO, 1981).

Assim, a indústria cultural, os meios de comunicação de massa e a cultura de massa surgem como funções do fenômeno da industrialização. É esta, através das alterações que produz no modo de produção e na forma de trabalho humano, que determina um tipo particular de indústria (a cultural) e de cultura (a de massa), implantando numa e noutra os mesmo princípios em vigor na produção econômica em geral (p.10).

É justamente na sociedade capitalista liberal, fortemente marcada pela oposição de classes, que se inicia essa cultura de massa. No contexto da coisificação (tudo é um produto a ser consumido) e alienação do sujeito (delimitada pela ausência de tempo livre, de teorização sobre sua situação e da impossibilidade de consumir os bens que ele mesmo produz) é que a cultura passa a ser entendida como algo a ser consumido, respeitando o mesmo modelo de produção padronizada que se aplica a qualquer outro produto (COELHO, 1981).

São diversos os produtos geradores dessa cultura de massa, os quais são sempre uma forma massificada de seus produtos iniciais: operetas, folhetins, teatro de revistas, cartaz, etc. A televisão e o capitalismo de organização marcam a consolidação desta cultura no século XX, que se inicia nos países de Primeiro Mundo e, mais tarde, passam a habitar também países de Segundo e Terceiro mundo (COELHO, 1981).

Em seu texto *Apocalípticos e Integrados*, Eco nos fala de duas atitudes antagônicas diante da questão da indústria cultural (ECO, 1998). A primeira, estreada por Theodor Adorno, e que Eco irá chamar de “apocalíptica”, enxerga a indústria cultural como alienadora. De fato, Adorno chega a comparar a indústria cultural ao estado fascista, colocando-a como manipuladora.

A Escola de Frankfurt é a primeira a apontar os meios de comunicação como constituidores de um sistema harmonizado, com manifestações estéticas que iam ao encontro da produção industrial regular, sendo a sua ideologia principal a ideologia do consumo (ADORNO, 2002). A indústria cultural esconde-se atrás do princípio de



oferecer aquilo que seus consumidores necessitam, justificando, assim, a produção constante de clichês e gerando um “círculo de manipulações e necessidades derivadas que a unidade do sistema torna-se cada vez mais impermeável” (ADORNO, 2002, p. 9).

Adorno defende que nesse tipo de produção não existe individualidade de produtos culturais, sendo cada um deles versões de outros produtos já existentes. A própria indústria criaria uma forma de padronizar os consumidores ao organizá-los em nichos de consumo que se diferenciam essencialmente pelo preço daquilo que estão adquirindo, não pelo conteúdo em si. Assim, “cada um deve se comportar, por assim dizer, espontaneamente, segundo o seu nível, determina a priori por índices estatísticos, e dirigir-se à categoria de produtos de massa que foi preparada para o seu tipo” (ADORNO, 2002, p. 11).

Dessa forma, a indústria cultural passa uma sensação de escolha ilusória à massa, que acredita possuir a opção de escolha entre o produto da marca X e da marca Y, mas, em essência, ambos os produtos possuem o mesmo conteúdo (ADORNO, 2002):

A cultura sempre contribuiu para domar os instintos revolucionários bem como os costumes bárbaros. A cultura industrializada dá algo a mais. Ela ensina e infunde a condição em que a vida desumana pode ser tolerada. O indivíduo deve utilizar o seu desgosto geral como impulso para abandonar-se ao poder coletivo do qual está cansado (p. 53).

O resultado final desta visão apocalíptica da indústria cultural proposta por Adorno seria a submissão e a identificação completa com os poderes dominantes, sem qualquer demonstração de resistência, produzindo um indivíduo universal e padronizado.

Por sua vez, para os integrados indústria cultural é entendida como outra produção cultural qualquer, significando o homem e o mundo que o cerca, mas fazendo-o de forma muito mais veloz e em larga escala (ECO, 1998). Dessa forma, ela deveria ser encarada como benéfica, pois possibilita o acesso das massas a uma cultura que antes não lhes era possível.

O que hoje chamamos de propriedade intelectual – ou *copyright* – é, na verdade, um “monopólio sobre a exploração da criação, concedido pelo Estado”, como nos



aponta Lemos (LEMOS, 2011). EsSe monopólio concede o direito ao seu detentor de controlar o acesso às criações que possui, podendo ser ou não o próprio criador da obra. Atualmente, “na maioria das vezes é exercido por um intermediário, uma empresa que adquiriu os direitos patrimoniais sobre a criação e é responsável por sua exploração econômica” (LEMOS, 2011, p.7).

Como todo o monopólio, também o direito autoral gera uma ineficiência econômica, que, por sua vez, possui determinado custo social. Um monopólio só se justifica se o benefício final para esta sociedade for maior do que seu dano – o que no caso da propriedade intelectual, seria o equivalente a um incentivo para que sejam gerados outros bens intelectuais (LEMOS, 2011).

Quando o *copyright* surgiu, no século XVI europeu, partindo do ponto de vista social, sua aceitação não correspondia a uma renúncia sobre os direitos da obra, uma vez que no contexto tecnológico da imprensa da época não seria tecnicamente possível efetuar cópias e, portanto, distribuição da mesma (RODRIGUEZ, 2006). O direito de cópia representava, portanto, muito mais uma forma de regulação industrial da própria atividade do impressor.

Considerando a produção cultural no âmbito da indústria cultural, onde uma obra é, acima de tudo, algo a ser consumido e, portanto, comercializado, o autor não deixa de ser também uma espécie de produto desta indústria, uma vez que, em geral, uma empresa é a detentora dos direitos sobre determinada criação, não o próprio autor. De acordo com Rodriguez (2006) as leis de propriedade intelectual, criadas inicialmente como forma de regular a reprodução impressa, hoje constituem um complexo cultural e industrial, do qual fazem parte diversas estruturas de poder.

Os intermediários entre uma obra e seu criador, ou os detentores do direito autoral, irão determinar o grau de acesso que as pessoas terão sobre esta ou aquela criação. Isso equivale a dizer que quem detém os direitos autorais detém também o monopólio sobre o conhecimento humano, regulando a difusão deste conhecimento, o que representa um grande exercício de poder (LEMOS, 2011).

É fácil perceber que se os detentores da propriedade intelectual exercem seu direito de forma abusiva, de forma a restringir demasiadamente o acesso da sociedade às criações intelectuais – seja por meio de preços muito elevados, simulando sua escassez, ou por meio de medidas de proteção tecnológica -, a principal justificativa do monopólio exercida pelo Estado perde sua razão de existir (p.8).



Adorno nos esclarece que na indústria cultural as diferenças de valor orçado para um determinado produto cultural “não têm relação com a diferença objetiva de valor, com o significado dos produtos” (ADORNO, 2002, p. 59), servindo exclusivamente para segmentar os consumidores em nichos determinados de consumo. A coisificação da cultura e a produção padronizada de produtos culturais, de certa forma, não contribuem para a autoria criativa – como explicada no primeiro capítulo deste trabalho com base em Freud e Winnicott -, uma vez que a indústria se interessa pela repetição de padrões. Assim, tanto o prazer da criação quanto o prazer estético ficam prejudicados:

A obra de arte priva por atencipação os homens daquilo que ela deveria procurar: liberá-los do princípio da utilidade. Aquilo que se poderia chamar o valor de uso na recepção dos bens culturais é substituído pelo valor de troca, em lugar do prazer estético penetra a ideia de tomar parte e estar em dia; em lugar da compreensão, ganha-se prestígio (ADORNO, 2002, p. 61).

Na indústria cultural – e através do *copyright* que funciona como um regulador deste funcionamento – o lucro na comercialização da arte torna-se seu princípio exclusivo, acabando com uma das mais particulares características deste produto: o de poder ser vendida, ainda que se seja invendável como experiência (ADORNO, 2002).

### **Cibercultura e o Movimento Copyleft**

O conceito de *copyleft* surgiu, inicialmente, no âmbito da programação de computadores na década de 1980, para que fosse possível licenciar um programa como software livre, tornando possível sua livre distribuição e modificação, mas sendo necessário que este programa se mantivesse sempre livre (BARAHONA, 2006). Portanto, o artifício jurídico foi utilizado para que pudesse garantir que nenhuma pessoa ou empresa pudesse se apropriar deste software, passando a obter lucros com sua distribuição. Já há algum tempo esse conceito saiu do mundo da informática e se faz presente em diversos setores da produção cultural, tornando-se uma espécie de movimento cultural e político que conta com a participação de diversos setores, como músicos, editores, escritores, juristas etc (BARAHONA, 2006).



O termo *copyleft* é fruto de um jogo de palavras em inglês com o objetivo de inverter e aproveitar uma certa flexibilidade existente na legislação estadunidense de direitos autorais (BARAHONA, 2006). O termo mais aproximado em sentido para o português talvez fosse “cópia permitida”, ainda que neste caso se perca o jogo estabelecido com as palavras direita e esquerda no *copyright* e *copyleft*. O *copyleft* é, de certa forma, o produto dessa revolução digital que possibilita a separação dos bens culturais de seus tradicionais meios físicos (como o CD e o livro, por exemplo), tornando possível o seu compartilhamento global através das redes telemáticas (BARAHONA, 2006).

O objetivo principal deste movimento *copyleft* é garantir uma série de liberdades do público, garantindo também ao autor de determinada obra a opção de escolha sobre o tipo de distribuição e exploração daquilo que produziu. O autor pode decidir quanto à cópia, distribuição comercial e não comercial, modificação e geração de obra derivada (BARAHONA, 2006).

Esta casi completa liberación de la materia que permite la digitalización, y que em cierta medida esconde la promesa de que todos podamos acceder a la moderna biblioteca de Alejandría desde el ordenador de nuestras casas, ha sido considerada sin embargo como la mayor amenaza para los sectores económicos más pujantes de nuestro tiempo: la industria del software, las distintas industrias culturales, las biotecnologías, etc. Sin duda, porque esta circulación aleatoria y libre, que pondría literalmente todo al alcance de todos, acabaría con sus monopolios fijados estrictamente por las leyes de propiedad intelectual y de propiedad industrial (p. 8).

Atualmente a sociedade encontra-se em um sistema social no qual o custo de aquisição, reprodução, transmissão e modificação de bens culturais e do conhecimento é quase nulo. O conhecimento gerado não mais necessita de uma forma física na qual possa ser armazenado, tornando muito mais simples o acesso (BARAHONA, 2006). Dessa forma, aumenta-se o acesso ao conhecimento, o que acaba por aumentar também a produção de conhecimento.

O movimento *copyleft* possui força em campos diversos do conhecimento, sendo utilizado não apenas no software, mas na música, na arte, no jornalismo e na edição de livros. Em cada um desses âmbitos, seu funcionamento ocorre de uma forma particular,



respeitando as peculiaridades de cada campo no que diz respeito à produção e à distribuição (BARAHONA, 2006).

O conflito existente por esta possibilidade do *copyleft* é aquele existente entre dois modelos de construção de nossa sociedade: o modelo da propriedade intelectual, que baseia-se na produção e gestão da circulação, e o modelo *copyleft*, que funciona com a livre circulação do conhecimento (BARAHONA, 2006).

La propiedad intelectual no se trata sólo de defender una fuente de beneficios económicos directos para los países occidentales y sus grandes corporaciones, sino de asegurar un dominio estratégico sobre los códigos culturales, la salud, la tecnología y la agricultura a escala planetária (p. 213).

Assim, para tentar manter o domínio do *copyright* na sociedade da informação são utilizados três artifícios importantes (BARAHONA, 2006). O primeiro deles é manter sob controle esse fluxo de informação atual, fazendo a gestão de sua circulação. O segundo baseia-se no reforço simbólico desse conceito de propriedade intelectual e sua associação com o sentimento de culpa decorrente de sua quebra, que ocorre por meio da publicidade e propaganda. O último é a criação de leis repressivas, que criminalizam o intercâmbio cultural.

O movimento *copyleft* hoje e os sujeitos que atuam neste âmbito, não se baseiam na simples oposição ao *copyright*. O ativismo *copyleft* parte de experiências sociais e históricas de uma sociedade transformada por possibilidades tecnológicas e novos contextos do conhecimento (BARAHONA, 2006). O *copyleft* não é uma forma alternativa de gestão dos direitos autorais, mas, sim, um movimento com potência para gerar novos formatos de produção social, liberando suas fontes de produção (BARAHONA, 2006).

### **Cultura *Copyleft***

A cibercultura é dinamizadora da cultura em um nível globalizado, fato que pode ser exemplificado através dos *softwares* e das licenças de uso livre (LEMOS, 2004), pois as possibilidades comunicacionais *on-line* funcionam da mesma forma apropriativa existente na própria dinâmica cultural, uma vez que, quando se trata de cultura, não existe propriedade privada. Assim, a distribuição, a cooperação, a apropriação de bens



simbólicos que acontecem naturalmente na cultura podem ser potencializadas pelo uso da internet (LEMOS, 2004).

Lemos (LEMOS, 2004) entende *copyleft* como os processos de cooperação e de troca e de modificação criativa de obras que ganham corpo no espaço virtual, oposto ao conceito de *copyright*, correspondente à dinâmica sociocultural dos *mass media*.

O que hoje entendemos como algo novo, o *copyleft*, é, na verdade, uma prática essencialmente comum no âmbito cultural; “assim, a cibercultura, ao instaurar uma cultura planetária da troca e da cooperação, estaria resgatando o que há de mais rico na dinâmica de qualquer cultura” (LEMOS, 2004, p.2).

Lévy nos mostra que a identidade cultural necessita de inúmeras trocas para constituir-se: uma nação a constrói seguindo diversas influências. Para Lemos (LEMOS, 2004), uma cultura complexa não está imóvel, mas em constante circulação. O compartilhamento de arquivos é uma das principais marcas da cibercultura, sendo inúmeros os formatos de troca existentes, de weblogs a twitter. Até mesmo no âmbito acadêmico se pode perceber esse fenômeno, com uma maior circulação de artigos, de pesquisas e com a formação de fóruns de discussão e outras formas de troca de conteúdo. Para Lemos (2004), essas trocas e apropriações criativas são o que se entende por *cultura copyleft*.

A rede, como um dispositivo aberto, é constantemente reconstruída a partir da dinâmica de suas interações (LEMOS, 2004). Assim, aos poucos, migramos de uma cultura de massa fechada e centralizadora para uma cultura *copyleft* aberta e colaborativa. A cultura *copyleft* contrapõe-se diretamente à indústria cultural, pois existe aí uma crise do suporte, não do consumo, uma vez que estatísticas comprovam que os produtos culturais nunca foram tão consumidos (LEMOS, 2004). Para Lemos, o controle dos *mass media* significa também o controle da opinião das massas, barrando, assim, a diversidade cultural com uma falsa identidade imutável:

Embora esse controle nunca seja linear ou total podemos nos limitar a dizer que os *mass media* controlam as fontes de emissão, massificando e industrializando gostos e públicos, criando uma estrutura de comunicação do tipo um-todos. Esta estrutura está presente neste começo de século XXI, embora uma forma nova de criação, armazenagem e distribuição da informação, com o poder de estender como nunca visto o poder de emissão do cidadão comum, tenha aparecido e se popularizado das décadas de 70 a 90 do século passado.



Essa é a nova cultura das redes telemáticas, a “*cultura copyleft*” (2004, p.8)

Cibercultura e cultura de massa devem existir concomitantemente, uma vez que as duas sempre estarão presentes, tornando o ambiente midiático contemporâneo mais complexo (LEMOS, 2004). Nesse contexto da *cibercultura* é que surge também um debate acerca do termo pós-humano, que “tem buscado enfrentar os dilemas que as interfaces entre os humanos e máquinas inteligentes estão trazendo para a fisiologia, ontologia e epistemologia do humano” (SANTAELLA, 2004). Assim se inicia também uma reflexão sobre a questão da autoria, quando se pensa nas impressões particulares que um talento individual pode deixar nos diferentes tipos de linguagem. Portanto, “o que se coloca em discussão é o giro radical que se opera nos processos de produção e criação, quando esses processos são mediados pelo computador e suas extensões” (SANTAELLA, 2004).

### **O Direito Autoral na rede**

O direito autoral protege determinada obra de um autor sem a necessidade de um registro. Portanto, para que a web possa funcionar da forma que funciona e para que possam existir *sites* que trabalham com conteúdo colaborativo, existem três estratégias, ou termos de uso de conteúdo em *sites* (LEMOS, 2011).

O primeiro deles é o *You Own Your Own Words* - que atende pela sigla em inglês YOYOW e que em português significaria algo aproximado de “Você é o Dono de suas Próprias Palavras”. Essa política é adotada por um grande número de *blogs* e comunidades virtuais, concedendo não somente a autoria a quem escreveu, mas também a responsabilidade pelo que foi escrito. Assim, os direitos autorais permanecem inalterados e o site não detém os direitos, nem é responsável por aquilo que foi publicado (LEMOS, 2011). O *site*, neste sentido, funciona como um canal de divulgação de conteúdo, uma vez que o YOYOW “é nada mais nada menos que a aplicação da regra geral do direito autoral, qual seja, de que ao autor cabe direitos exclusivos sobre a própria criação intelectual” (LEMOS, 2011, p. 83).

Outra modalidade utilizada é a de transferência de direitos autorais, o que quer dizer que todo conteúdo disponibilizado em determinado *site* por qualquer usuário implica o licenciamento dos direitos do autor para aquele *site* (LEMOS, 2011), ou seja, funciona de forma exatamente oposta à do YOYOW.



Este é funcionamento adotado, por exemplo, pelo *site* de vídeos YouTube, que em seus termos de uso diz que ao submeter conteúdo, você concede-se “uma licença mundial, não exclusiva, gratuita, sub-licenciável e transferível para utilizar, reproduzir, distribuir e realizar obras derivadas, publicar, executar o conteúdo submetido no *site YouTube* ou qualquer negócio do *YouTube*” (LEMOS, 2011, p. 84). É o caso também do *site* brasileiro do jornal *O Globo*, na parte do *Eu-Repórter*, que permite o envio de matérias por parte dos usuários para o jornal, realizando, assim, a cessão total dos direitos de autor daquela obra para o *site*.

A terceira estratégia é a utilização das *General Public Licenses*, também conhecidas como licenças livres. De acordo com Lemos, “as licenças gerais públicas consistem em modelos de licenciamento padronizados que podem ser utilizadas para a gestão de direitos de propriedade intelectual” (LEMOS, 2011, p. 87). Um exemplo deste tipo de licenças, que são criadas de uma forma padrão em que o autor que concordar com elas pode adotar em suas obras, são as criadas pela ONG *Creative Commons*.

O projeto foi criado em 2006 por Lawrence Lessig com o objetivo de que criadores pudessem compartilhar suas obras com a coletividade respeitando diferentes níveis de usos; “por isso, desde seu lançamento, o *Creative Commons* cria um sistema pelo qual as obras passam a ter ‘Alguns Direitos Reservados’, em contraste com o ‘Todos Direitos Reservados’, decorrente da aplicação automática da lei de direitos autorais” (LEMOS, 2011, p. 88).

Lemos entende que a utilização deste tipo de licença não impede que o autor receba retorno financeiro por suas criações, uma vez que “muitas vezes, permitir a distribuição de uma canção através de uma licença *Creative Commons* é a melhor forma de maximizar as receitas provenientes de cada um desses produtos. Quanto mais ouvido e conhecido um artista, maior é o consumo de produtos conexos a ele, nos mais diversos âmbitos” (CRIBARI, 2007, p. 138).

Dessa forma se facilita a distribuição de obras intelectuais, possibilitando que o potencial da internet seja explorado de forma mais satisfatória. Existem diversos tipos de licenciamento permitido pelo *Creative Commons*: o autor responde a uma série de perguntas sobre o que deseja que seja permitido ou não fazer com sua obra e, assim, encontra a licença na qual se enquadra. Em todas elas se mantém a atribuição de crédito ao autor.

Existem licenças que permitem, por exemplo, que a obra seja utilizada para a produção criativa de uma obra. Como vimos anteriormente, de acordo com André



Lemos, essa apropriação criativa é a base da nossa cultura. Para Ronaldo Lemos, esta é a ideia que o *Creative Commons* quer possibilitar:

Essa característica de transformar criativamente elementos culturais, nossos e de outras culturas, é um dos traços que definem nossa identidade. É assim que maracatu vira mangue-bit e o brega se transforma em tecnobrega. É esse tipo de liberdade criativa, de acesso, diálogo e transformação da cultura que o *Creative Commons* quer ampliar (CRIBARI, 2007, p. 133).

Os principais componentes disponíveis para escolha nas licenças *Creative Commons* são: atribuição; não a obras derivativas; uso não comercial; compartilhamento pela mesma licença e recombinação.

### **A Legislação brasileira de direito autoral**

A palavra “propriedade” teve sua primeira utilização no sentido de identificar o sistema que conhecemos hoje como propriedade intelectual durante a Revolução Francesa de 1789. Hoje entendemos que a propriedade, no sentido jurídico, aplica-se às criações intelectuais. Entretanto, antes desta data, as patentes e os direitos sobre uma obra eram apenas concedidos a determinados indivíduos ou corporações pela Coroa, com a intenção de beneficiá-los (LEMOS, 2011).

Foi durante a Revolução Francesa que começou a se compreender que esse privilégio era, na verdade, um direito. Uma lei elaborada em 1791 garantia aos autores de obras literárias “o direito exclusivo de autorizarem a representação teatral das suas obras, sob pena de confisco do resultado econômico do espetáculo” (CRIBARI, 2007, p. 23), e em 1793 uma outra lei promulgada garantiu “aos autores, compositores e artistas plásticos, o direito exclusivo, por toda a sua vida, de autorizarem a comercialização das suas obras” (CRIBARI, 2007, p. 23).

Atualmente, são duas as teorias que justificam a existência dos direitos autorais: uma se baseia na concepção de que o direito autoral é um direito natural e a outra é utilitarista, entendendo que, ao se conceder o monopólio de exploração de uma obra a seu criador por um determinado tempo, isso estimularia a criatividade, gerando, assim, mais obras e beneficiando a sociedade (LEMOS, 2011). Nesse sentido, o direito autoral teria um papel importante no que diz respeito ao fomento à expressão, uma vez que o



criador de uma obra poderia cessar o exercício de outras atividades de finalidade remuneradora, passando a se dedicar somente à criação intelectual.

O direito autoral brasileiro prevê que somente serão protegidas obras que sejam exteriorizadas e que as ideias não são protegíveis pelos direitos do autor, ainda que o meio no qual a obra esteja exteriorizada não seja de grande relevância para a legislação (CRIBARI, 2007). Para ser protegida, uma obra deve pertencer ao domínio da arte, ciência ou letras, ser original (aqui não se deve entender no sentido de relevante), ser exteriorizada e estar dentro do período de proteção fixado por lei, que corresponde à vida do autor mais setenta anos após sua morte (SOUZA, 1998).

Sobre as ideias, se dispõe que são de uso comum, não podendo ser detidas pelo titular delas. Lemos nos explica que, se a ideias fossem protegidas pelo direito do autor “não seria possível haver filmes com temas semelhantes realizados próximos uns aos outros, como aliás é comum acontecer” (2011, p.28).

Ainda que a lei se chame de “Lei de Direito Autoral”, sua proteção é, na verdade, para aquele que detém os direitos, que não constitui, necessariamente, o criador de uma obra. A legislação brasileira somente reconhece como autor uma pessoa física, entretanto, os direitos de uma obra elaborada por pessoa física podem ser repassados tanto a outra pessoa física quanto a uma pessoa jurídica (CRIBARI, 2007).

No caso de obras feitas em regime de coautoria, ou seja, quando uma ou mais pessoas trabalham juntas para a produção de uma mesma obra, é necessário o consentimento de todos os autores para que a obra possa ser publicada – com exceção de coleção de obras completas de um dos autores (SOUZA, 1998).

Uma vez esclarecido quem é o autor perante a legislação, assim como o que legalmente constitui uma obra, é preciso entender que o direito autoral brasileiro protege o autor de duas formas distintas: existe a proteção dos direitos morais e dos direitos patrimoniais (SOUZA, 1998).

O direito moral defende a relação do autor com sua criação (SOUZA, 1998), ou seja, atua no âmbito da indicação da autoria (uma vez que o autor sempre manterá o direito de ter seu nome vinculado com a obra), circulação da obra (o autor possui o direito de mantê-la inédita ou retirá-la de circulação) e alteração da obra (o autor possui o direito de modificá-la, assim como de vetar sua modificação).

Já o direito patrimonial diz respeito à questão da exploração econômica de uma obra, o que quer dizer que cabe ao detentor do direito autoral permitir ou não a utilização da obra para finalidades como a de reprodução parcial ou integral, edição,



tradução, adaptação e distribuição. No artigo 49 encontramos uma disposição sobre a transferência dos direitos autorais a terceiros, podendo esta ser por meio de licenciamento, concessão e cessão (SOUZA, 1998).

Entende-se, no direito contemporâneo, que a propriedade deve cumprir uma função social. Para tanto, busca-se um determinado equilíbrio entre aquele direito de quem criou a obra, o direito do autor e o direito que a sociedade possui de acesso ao conhecimento e as informações previsto pela constituição (LEMOS, 2011). Lemos entende o funcionamento da legislação brasileira de direito autoral da seguinte forma:

Ao contrário do sistema anglo-americano (de copyright), que se pauta-se pela análise do caso concreto e valoriza mais acentuadamente as decisões judiciais, nossa lei, de tradição romano-germânica, tenta prever todas as hipóteses legais em que determinada situação possa vir a se enquadrar. No entanto, a leitura literal da lei brasileira desautoriza uma série de condutas que estão em conformidade com a funcionalização do instituto da propriedade (p. 43)

No direito autoral brasileiro existem algumas limitações legais, que seriam, na verdade, uma espécie de autorização legal para o uso de obras protegidas pelo direito autoral, independentemente da autorização dos detentores desses direitos. Essas se encontram no artigo 46 da Lei de Direitos Autorais e possuem um caráter taxativo: isso quer dizer que não se admite exceção alguma se a mesma não estiver presente neste artigo (SOUZA, 1998).

No artigo 46 encontramos autorizações à imprensa e à reprodução de trechos para utilização pessoal e sem fins lucrativos. Lemos aponta que “o denominador comum das limitações indicadas são o uso não comercial da obra, valorizando o uso com caráter informativo, educacional e social. O que não pode é a obra citada ter sua exploração comercial prejudicada” (LEMOS, 2011, p. 62).

### **Revitalização da Lei de Direito Autoral: Uma proposta**

A Proposta de mudança da atual legislação de direito autoral no Brasil, elaborada pelo Ministério da Cultura, possui a intenção de revitalizar a legislação tendo em vista as mudanças decorrentes da utilização das tecnologias digitais. Lemos entende que, “na prática, a conduta da sociedade contemporânea vem desafiando os preceitos



estruturais dos direitos autorais” (2011, p. 68). Assim, as modificações são sugeridas em três esferas: do autor, da população e dos investidores que detém direitos autorais.

Segundo texto presente no *site* do Ministério da Cultura, para o autor as modificações seriam as seguintes: não serão mais admitidas cláusulas de cessão de direitos em contratos de edição; o criador poderá recobrar o direito autoral em determinados casos de obras encomendadas; passam a ser reconhecidos como autores de obras tanto arranjadores e orquestradores na música quanto diretores, roteiristas e compositores de trilha sonora original em obras audiovisuais; o MinC criará uma instância voluntária para a resolução de conflitos relacionados aos direitos autorais e existirá supervisão de entidades de gestão coletiva dos direitos autorais.

Para a sociedade, de acordo com o novo texto proposto, surgem novas permissões para o uso de obras sem necessidade de autorização ou remuneração com a finalidade de aumentar o acesso à cultura e ao conhecimento e passa a ser permitida a reprodução de obras esgotadas sem fins lucrativos, assim como a cópia para uso privado. Outra mudança é que instituições que se dedicam a conservar o patrimônio histórico e cultural terão permissão para fazer as reproduções necessárias com essas finalidades.

Uma das principais mudanças para a sociedade está na disposição presente no artigo 46, que tornaria legal a reprodução, distribuição e comunicação ao público de obras protegidas com fins educacionais, didáticos, informativos, de pesquisa ou para uso como recurso criativo, sem a necessidade de autorização do titular do direito autoral. Lemos refere que essa alteração “traria para a legalidade uma série de práticas correntes como os *remixes* e *mashups*, que constituem criações originais, mesmo a partir do uso de obras preexistentes”. (LEMOS, 2011, p. 70)

No caso de detentores de direitos autorais ou incentivadores, as mudanças seriam: punição para quem paga jabá; remuneração aos produtores de obras audiovisuais quando exibidas em cinemas e emissores televisivas e estímulo a novos modelos de negócios no ambiente digital.

A proposta é chamada de “Revitalização da Lei do Direito Autoral”, uma vez que a lei que atualmente está em vigor data de 1998. Essa mudança foi elaborada através do Fórum Nacional do Direito Autoral, que ocorreu em diversas edições, com a intenção de debater estas possíveis modificações, entre 2007 e 2010. O projeto passou por uma fase de consulta pública na internet que se encerrou em 31 de agosto de 2010.



Com a mudança de ministro da cultura, sendo a responsável pela gestão atual Ana de Hollanda, o projeto encontra-se parado.

### **Referências Bibliográficas:**

- ADORNO, Theodor W. *Industria cultural e sociedade*. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- BARAHONA, Jesús M. González et al. *Copyleft. Manual de uso*. Madrid: Traficante de Sueños, 2006.
- BRASIL. *Constituição*, 1988.
- BRASIL. *Direito autoral*. Brasília: Ministério da Cultura, 2006.
- BRASIL. *Lei nº 9610/98*, de 19 de fevereiro de 1998.
- CHAVES, Antônio. *Criador da obra intelectual*. São Paulo: LTr, 1995.
- COELHO, Teixeira. *O que é indústria cultural*. São Paulo: Brasiliense, 1981.
- CRIBARI, Isabela (Org.). *Produção cultural e propriedade intelectual*. Recife: Massangana, 2007.
- CULTURA, Ministério da. *Revitalização da Lei de Direitos Autorais*. Acesso em 17 ago. 2011.
- ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1998.
- LEMONS, André. *Cibercultura, cultura e identidade. Em direção a uma “Cultura Copyleft”?* Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemons/artigos.html>> Acesso em: 13 de abril de 2011
- LEMONS, Ronaldo. *Propriedade intelectual*. Disponível em: <[http://academico.direito-rio.fgv.br/wiki/Propriedade\\_Intelectual](http://academico.direito-rio.fgv.br/wiki/Propriedade_Intelectual)> Acesso em: 01 de novembro de 2011
- LÉVY, Pierre. *As tecnologias da Inteligência: O futuro do pensamento na era da informática*. Rio de Janeiro, Ed. 34, 1993.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo, Ed. 34, 1999.
- SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes dos pós-humano: Da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003
- SOUZA, Carlos Fernando Mathias de. *Direito autoral*. Brasília: Brasília Jurídica, 1998.