GT 3: Mediação, Circulação e Uso da informação

CREATIVE COMMONS E COMPARTILHAMENTO DE MÚSICA NA INTERNET

CLÓVIS RICARDO MONTENEGRO DE LIMA
Professor-adjunto do Departamento de Ciência da Informação da Universidade Federal de Santa Catarina. clovis.mlima@uol.com.br

ROSE MARIE SANTINI
Doutoranda em Ciência da Informação no IBICT/UFF e em Comunicação e Cultura na ECO/UFRJ. mariesantini@gmail.com

RESUMO

A sociedade da informação vê surgirem formas colaborativas de produção e de uso de bens culturais, de conhecimento e da informação a partir das tecnologias digitais. O software livre GNU/Linux, um dos primeiros casos bem-sucedidos desse modelo colaborativo, serve de exemplo para que bens culturais também caminhem para as formas abertas. A Internet se torna a base tecnológica para novas formas de interação, compartilhamento de informação e organização social. A música compartilhada pode ser recebida, modificada e reenviada. O licencimento *Creative Commons* surge sem intervenção estatal ou mudança do arcabouço normativo legal. É um uso inteligente dos conceitos do direito autoral para modificar sua estrutura, gerando autorizações caracterizadas pelo termo *copyleft*. Permite-se a criação de obras culturais publicamente acessíveis, incrementando o domínio público e materializando as promessas da Internet e das tecnologias digitais de maximizarem o potencial criativo humano.

SUMMARY

The information society sees to appear cooperative forms of production of cultural goods, knowledge and the information from the digital technologies. Free software GNU/Linux, first well-succeeded case of this cooperative model, finished for serving of example so that cultural goods also walk for the open forms. The Internet becomes the technological base for new forms of interaction, information sharing and social organization and the communication. Shared music offers to be received, modified and redispatched. Creative Commons appears without state intervention or change of laws. It is an intelligent use of the concepts of the copyright to modify its structure, generating authorizations characterized for the term "copyleft". Creation of collectives of public accessible cultural workmanships is allowed it, developing the public domain and materializing the promises of Internet and the digital technologies to maximize the human creative potential.

PALAVRAS-CHAVES:

1. Sociedade da informação. 2.Creative Commons. 3. Compartilhamento de informação. 4. Música. 5. Internet.

A música é um produto social e simbólico de grande importância nas diferentes formações culturais, principalmente se considerarmos a sua capacidade de criar vínculos afetivos e cognitivos entre as pessoas. A música pode usar diferentes formas de linguagem e expressão, sendo produto cultural de características muito especiais: nenhum produto cultural tem mostrado tamanha capacidade de adaptação aos diferentes meios sociais de comunicação.

As tecnologias digitais possibilitam novas formas de registro, armazenamento, difusão e uso dos sons musicais, assim como de textos e de imagens. Esta oferta de recursos viabiliza o acesso de mais pessoas aos modos inovadores de produção, criação, gravação e uso da música. A subjetividade dos processos de produção e uso da música mudou: criar e gravar músicas, por um lado, e usar, por outro, com tecnologias digitais tornou-se relativamente simples e comum.

A partir das técnicas digitais equipamentos e softwares foram criados para possibilitar a produção, a disseminação e o uso de músicas. O músico na era digital manipula dispositivos físicos, como o monitor e placa de som, onde são registradas as informações de áudio, e pode produzir e reproduzir arquivos, definindo parâmetros de resolução do som. O registro digital permite ao músico experimentar com maior facilidade a composição e o arranjo sonoro. O usuário também tem possibilidades inéditas de experimentação e de criação de formas de uso.

As tecnologias digitais viabilizam novas relações sociais de produção e de uso de bens culturais ou simbólicos e de informações. Os softwares livres operam por lógica de uso que criam dinâmicas particulares de produção e regras próprias de circulação de produtos, bem como muda o comportamento em relação aos meios de comunicação. A grande inovação está na possibilidade de organizar o trabalho em uma rede aberta e nas licenças públicas e criativas, que funcionam como mecanismos que a protege e expande.

A atualidade é caracterizada como momento de crise da indústria cultural moderna, onde, como em todo momento de crise, abrem-se perspectivas de mudança para a emersão de novos paradigmas. Na passagem da cultura material para a cultura imaterial ou virtual, próprias da arte com novas tecnologias digitais, os artistas substituem artefatos e ferramentas por dispositivos em múltiplas conexões de sistemas que envolvem *modens*, telefones, computadores, satélites, cabos, redes e outros inventos que auxiliam na produção cultural e na sua disseminação.

A cultura digital da música coloca em xeque figuras e estruturas como o papel do artista e sua genialidade, e própria mediação da indústria cultural. A música compartilhada entra na vida das pessoas através da Internet e dos celulares, oferecendo-se para ser recebida, modificada e reenviada. O arquivo de áudio compactado, como o MP3, torna possível o compartilhamento em tempo real de música. Assim, o produtor musical pode facilmente assumir a organização e a gestão autônomas de seu próprio trabalho.

O MP3 começou a ser usado em 1992 para gravação de áudio em CD, mas foi com a Internet que ele ampliou suas possibilidades de uso. As vantagens desse protocolo são a qualidade sonora próxima a do CD e o fato de não possuir dispositivo de proteção contra cópia. O formato MP3 é aberto e isso tem duas implicações. A primeira é que qualquer um pode criar programas ou aparelhos para tocar MP3. A segunda, e mais importante, é que os arquivos em MP3 podem ser copiados livre e infinitamente. Recebê-los, replicá-los e distribuí-los é tão simples quanto mandar uma mensagem por correio eletrônico.

O intercâmbio de arquivos MP3 requer a instalação de programas que viabilizam e facilitam a transmissão e o *download* do arquivo de áudio pela Internet. Porém, nos anos 90 estes programas não eram bem difundidos e sua acessibilidade era difícil. Essas restrições fizeram com que, no início, o MP3 fosse usado apenas em ambientes acadêmicos, por profissionais de alta tecnologia e por alguns jovens “aficcionados” da informática.

Em 1997 surge o primeiro software livre (*Winamp*) que facilita o compartilhamento de arquivos musicais, possibilitando seu uso na Internet. Nos anos seguintes surgem mais redes ponto-a-ponto (sistemas P2P), através da Internet, que permitem aos usuários compartilharem gigantesca quantidade de arquivos digitais de música. Os mais populares entre esses sistemas pioneiros são o *Napster* e o *Kaaza*. Atualmente os sistemas P2P mais usados para compartilhamento de música são o *Shareaza* e o *Emule*.

A popularização do MP3 na Internet fez surgirem discussões sobre as possibilidades de mudanças na produção, na difusão e na cultura de uso da música. Alguns especulam sobre a decadência dos suportes físicos, como o CD, mas ninguém pode falar com segurança sobre o futuro do registro musical e da sua reprodução. Pode-se, contudo, afirmar que a disseminação digital de música, sem estar presa a algum suporte físico (vinil, fita magnética ou CD) é realidade na sociedade da informação.

A relação direta entre produtores e usuários de bens imateriais, culturais ou simbólicos e de informação é facilitada pelas redes digitais. Além de fazer a mediação fora

da industria cultural, as redes digitais tem a potencialidade de gerar criações colaborativas. Cabe observar que este processo de mudança social também é pontuado por conflitos de interesses, como demonstram as ações judiciais da indústria da música contra usuários de *sites* de compartilhamento.

A cena musical na sociedade da informação está profundamente vinculada às novas tecnologias digitais. A música eletrônica tem a forma de obra aberta, compactada sob a forma de arquivo mp3 e fluindo no espaço virtual da Internet (e nos celulares). A criatividade coletiva registra suas colagens sonoras ilimitadas. Os aparelhos que tocam mp3 (Ipod, por exemplo) são o atual objeto de desejo de milhões em todo o mundo. Vivemos a expansão das *web-radios* e (apesar das pressões da indústria) dos *sites* de compartilhamento de música.

COMPARTILHAMENTO E LICENÇA DE USO CREATIVE COMMONS

Existe atualmente uma infinidade de iniciativas de produção cultural colaborativa em todo mundo, fundadas em estruturas abertas como a do software livre, na qual qualquer interessado pode participar. Isso denota uma nova forma de organização produtiva, que rompe com os conceitos da indústria cultural. Inspiradas no software livre *GNU/Linux*, as formas de produção colaborativas criam novos modos de organização social e econômica, com impacto profundo nas formas de produção, organização e uso do conhecimento, da informação e dos bens culturais.

Prado (et al., 2005) enfatiza dois aspectos da dimensão dinâmica do software livre: 1. desenvolvimento colaborativo e relação de utilização ativa que pressupõe aprendizado; 2. re-significação e re-fundação das relações de trabalho sob outros mecanismos de motivação que apontam para uma outra ecologia do virtual. Destaca ainda, dentro do desenvolvimento colaborativo e da relação ativa de uso, a dimensão comunicativa dos fóruns e canais criados para essa comunicação e, conseqüentemente, para a produção.

Um dos mais importantes exemplos no Brasil de produção colaborativa de música é o “Re:combo”, onde pessoas dedicam seu tempo “livre” para desenvolver colagens musicais e produções coletivas através da Internet. Os participantes deste coletivo não esperam por remuneração ou direitos autorais, e querem apenas “poder participar de modelo colaborativo de música e por incentivos que não guardam relação direta com benefícios econômicos, mas sim com interesses sociais e individuais”. (TORVALDS; DIAMOND. 2001).

É por causa dos interesses “não-econômicos” (ou, pelo menos, não capitalistas) que pessoas em todo o mundo decidem dedicar parte substancial de seu tempo para, por exemplo, redigir ou aprimorar um verbete da *Wikipédia*. Muitos fazem isso porque consideram esta atividade divertida, outros o fazem porque acreditam estar retribuindo conhecimento à sociedade, e outros ainda porque querem se sentir parte de uma iniciativa global que pode beneficiar diretamente centenas de milhares de pessoas, senão a humanidade como um todo. (LEMOS. 2005).

A Internet confronta os conceitos modernos de propriedade intelectual - atingindo conceitos éticos e morais tradicionais e dando origem à nova cultura, baseada na “liberdade de informação”. Isto faz com que muitos especialistas discutam a sobrevivência do *copyright*. O professor Lawrence Lessig (1999), da Universidade de Standford, afirma que “a nova arquitetura da Internet está sendo traçada por empresas norte-americanas, com a ajuda silenciosa e protecionista do governo dos Estados Unidos” - em prejuízo do usuário comum e de outros países, como o Brasil.

Lessig (2005) alerta para decisões e ações do governo norte-americano, pressionado por poderosos *lobbies* da industria (particularmente da industria cultural), que tem legislado sobre as leis de software, baseado no *Digital Millenium Copyright Act[1]*, tornando as regras de direitos autorais e patentes no mundo virtual mais duras do que no mundo real, além de não coibir a invasão de privacidade na Internet.

A regulamentação recente da Internet nos EUA traz três grandes riscos para a sociedade: em primeiro lugar, criminaliza os defensores do código aberto - muitas vezes chamados de *hackers* pelo governo - contrários ao uso de direitos autorais em softwares; em segundo, não regulamenta a privacidade no ciberespaço e facilita o uso de tecnologias de controle, que torna vulnerável a vida privada do internauta; e por último, no futuro, torna mais difícil para que outros países, como o Brasil, desenvolvam programas na Internet sem ter de prestar contas aos Estados Unidos [2].

Em relação ao paradigma do MP3 na Internet, Lessig esclarece:

> *“O MP3 é um exemplo perfeito do que é fascinante na Internet. É uma tecnologia que torna possível às pessoas usarem seu direito de 'uso justo' sobre música muito mais facilmente. Eu posso armazenar música no meu computador ou num drive virtual, o que me possibilita ouvir música onde estiver. Contudo, um problema com essa tecnologia é que ela não dá ao dono dos direitos autorais um controle suficiente, pelo menos no ponto de vista dele. Por isso, as gravadoras estão lutando tanto quanto podem para eliminar o MP3 ou transformá-lo numa tecnologia na qual eles possam ter um controle total sobre o uso que as pessoas fazem de música. Esse é um tipo de batalha que considero*

> *fundamental que a 'comunidade on-line' comece a entender e a participar. O problema é que o governo já interveio, tornando as leis de direitos autorais mais estritas, o que torna mais fácil para os detentores de direitos autorais ameaçar as pessoas no seu direito de 'uso justo'. O modo apropriado do governo intervir é garantindo os direitos individuais e transferindo esses direitos para o mundo on-line, para que tenhamos um sistema de proteção no ciberespaço semelhante ao do mundo real". (In: FOLHA S. PAULO: 05/03/2000)*

Uma das mais importantes iniciativas de regulação das formas colaborativas de produção e uso de informação e de conteúdos foi concebida por Lessig (2005): o *Creative Commons* – CC. O CC tem por finalidade desenvolver licenças públicas, isto é, licenças que possam ser usadas por qualquer pessoa ou organização, para que seus trabalhos possam ser disseminados, disponibilizados e usados em formas abertas.

Lessig (2005) inventou este passaporte virtual para o usuário da Internet em uma rede paralela. Visando criar opção de meio termo legal entre "todos os direitos reservados" dos contratos de direito autorais tradicionais e o domínio público, ele lança a licença *Creative Commons,* onde artistas e autores podem escolher como e quanto desejam autorizar uso e recriação de sua obra para o público. Lessig que *Creative Commons* licencia o "pode tudo", mas se o artista preferir, alguns direitos serão reservados:

> *"No momento, dou a ele (artista) a chance de experimentar. Ver se ajuda a divulgar e vender sua música e encorajar outras inovações criativas em torno da obra. Se a experiência for ruim, vá tentar alguma outra coisa. Não deve haver uma ideologia que pregue um único modo de produzir e distribuir música e que quem se desviar disso passe a ser um criminoso".(LESSIG. In: FOLHA S. PAULO, 03/06/2004, p.E1)*

A idéia é criar rede de artistas e autores, além de outros criadores de conteúdo, que possam compartilhar seus trabalhos pela Internet sem violar leis de direitos autorais. Esta iniciativa visa flexibilizar as barreiras legais em relação à criatividade, articulando novos conceitos de tecnologia e regras: "Nossas ferramentas facilitarão a vida dos artistas e autores que desejam colocar parte ou todo o material de sua autoria aberto ao público", disse Lessig. (Disponível em: www.creativecommons.org. Acesso em: 12/10/2003).

Esse modelo se aplica a qualquer obra: como regra geral, presume-se que, para se usar uma música, um filme, uma foto, um texto ou quaisquer outras obras, é necessário pedir autorização prévia, porque "todos os direitos estão reservados". Como conseqüência disso, os custos de transação envolvidos na obtenção dessa autorização prévia restringem

de forma brutal a quantidade de bens culturais que determinada sociedade tem disponível para acesso e uso criativo e colaborativo em determinado tempo.

Cabe destacar que existe grande número de produtores de informação, conhecimento e bens simbólicos que simplesmente não se importa que outras pessoas tenham acesso e usem criativamente as suas obras, inclusive reinterpretando, reconstruindo ou recriando. A escolha voluntária dos produtores torna o conteúdo disponível. Esta iniciativa tem como finalidade principal discutir e construir o domínio público das obras. A proposta é mobilizar produtores e usuários de conteúdo na construção deste domínio público e demonstrar a sua importância para a diversidade na produção cultural. (LESSIG. 2005).

O CC se contrapõe de modo inteligente e sutil ao *copyright*, onde todos os direitos são reservados, e, de certo modo, o complementa. As leis atuais de reprodução e difusão de bens culturais, do conhecimento e da informação foram escritas em outro contexto histórico, moderno, e aplicadas à produção e a tecnologia industrial. O mundo digital possui demanda latente por normas flexíveis, com liberdades diferentes, expressa de forma tal que pessoas possam usá-las com facilidade, sem a mediação da indústria cultural.

O *Creative Commons* vem sendo adaptado no Brasil por especialistas da Escola de Direito do Rio de Janeiro da Fundação Getúlio Vargas desde 2003 [3]. Em 2004 o governo brasileiro anuncia oficialmente seu apoio à iniciativa, que se torna mobilização global com a participação de mais de 30 países, tais como Brasil, EUA, Alemanha, França, Itália, Inglaterra e África do Sul. Em meados de 2005 mais de 15 milhões de obras encontram-se licenciadas, incluindo trabalhos acadêmicos, filmes, músicas, e livros.

Antes do surgimento da Internet, da tecnologia digital e de licenças criativas como a do *Creative Commons*, não havia meios para que produtores de informação, conhecimento e bens culturais e simbólicos pudessem indicar à sociedade que eles simplesmente não se importam com o uso livre de suas obras. Este modo de licenciamento cria mecanismos para que os artistas, autores e criadores possam indicar de modo claro a todos seus interesses em relação ao uso de suas obras.

No contexto das produções colaborativas, a propriedade intelectual de quaisquer dos produtos “intermediários” impede a continuidade do processo criador, e não apenas a sua apropriação universal por usuários. As licenças criativas proporcionam a demarcação da autoria (direito moral), e não reproduzem a forma de “caixa preta” das mercadorias

capitalistas. As licenças criativas convidam a participação no processo, e não a escolha entre produtos para consumo de bens culturais ou simbólicos.

Existem muitas perguntas sobre a regulação da Internet para as quais são difíceis as respostas - muitas delas dependem de como serão a vida e o trabalho no ciberespaço e no mundo real. Portanto, faz-se necessária extrema criatividade para arquitetar o ciberespaço e refletir os valores que são considerados importantes pela sociedade. A Internet e as tecnologias digitais acentuam a necessidade de inventar novos modos de equacionar os conflitos políticos, sociais e econômicos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A sociedade da informação vê surgirem formas colaborativas de produção e de uso de bens culturais, de conhecimento e de informação a partir das tecnologias digitais de informação e comunicação. O software livre, um dos primeiros casos bem-sucedidos desse modelo colaborativo, funciona como exemplo para que bens culturais e simbólicos caminhem para as formas abertas.

O licenciamento *Creative Commons* é uma forma de uso inteligente do conceito de direito autoral para mudar sua estrutura caso a caso, gerando autorizações caracterizadas pelo termo *"copyleft"* [4]. A finalidade do *Creative Commons* é simplificar para os trabalhadores criativos o processo de expressão da sua concessão para uso. O *Creative Commons* demarca a esfera de conteúdos que pode ser usada, de forma fácil e segura, como base para a produção colaborativa.

Os trabalhadores criativos dedicam seu tempo livre para a produção colaborativa e usam suas prerrogativas morais de autores para exigir que suas obras permaneçam abertas. A idéia é permitir que obras culturais, informação e conhecimento fiquem publicamente acessíveis, incrementando o domínio público, e materializando as promessas das tecnologias digitais de maximizarem e liberarem o potencial criativo humano.

Atualmente o compartilhamento em tempo real de arquivos, através de redes abertas P2P, funciona como modo fácil e rápido de acesso e de uso de conteúdos. Pode ser que não continue sendo daqui a dez ou quinze anos. A maioria das pessoas ainda não possui acesso à Internet, principalmente nos países em desenvolvimento. Entretanto, conforme aconteceu com o telefone, o rádio e a TV, a penetração da Internet aumenta rapidamente no mundo inteiro e também no Brasil. Os modos atuais de produção, disseminação e uso de conteúdos parecem ser transitórios.

A questão das políticas públicas para a Internet não é como regular o compartilhamento, mas sim de que legislação se precisa para que todas as máquinas com eletricidade possam estar conectadas a Internet. No mundo digitalizado será extremamente fácil se conectar a provedores de acesso e uso de conteúdo em tempo real - como rádios de Internet, que envia conteúdos por *streaming* quando o usuário solicita ou autoriza.

O ponto crítico é: quando for extremamente fácil se conectar e acessar aos provedores de conteúdo, será mais fácil acessar e usar conteúdo do que armazenar nos dispositivos disponíveis para executar conteúdo (no caso da música, para tocar a música). Será mais fácil, em outras palavras, acessar e usar um serviço do que administrar um banco de dados, como funcionam as atuais tecnologias de compartilhamento. Uma nova camada de interfaces pode aparecer.

A situação atual da música na Internet é enfaticamente temporária. O "problema" do compartilhamento de arquivos desaparece à medida que a conexão com a Internet se torna mais fácil e rápida. A questão não é como regular a Internet para eliminar o compartilhamento de arquivos, e sim como assegurar as condições de possibilidade da criação e uso da arte e da cultura durante a transição do modo industrial do século XX para as formas sociais de trabalho e de uso das tecnologias no século XXI.

NOTAS

[1] O DMCA é um texto normativo adotado nos EUA em 1998, com o objetivo de modificar o regime de proteção à propriedade intelectual, mais especificamente os direitos autorais, no sentido de combater a facilidade de cópia, circulação e, consequentemente, de violação de direitos autorais, trazida pela conjugação da tecnologia digital com a internet. As disposições do DMCA ampliam de forma significativa os tradicionais limites do direito autoral, tais como forjados no século XIX - como por exemplo, criminaliza quaisquer iniciativas que tem por objetivo violar mecanismos técnicos de proteção a propriedade intelectual, isto é, bens intelectuais. Outro aspecto importante do DMCA é a necessidade de responsabilização de terceiros pela violação de direitos autorais na internet, como provedores de serviço de acesso (PSAs) e provedores de serviços on-line (PSOs). Ver detalhes na obra de Lemos, 2005.

[2] É importante destacar que, dado o caráter global da internet, o Brasil enfrenta questões semelhantes na internet, mas ainda não adota nenhuma disposição legal específica regulamentando a responsabilidade de terceiros (conforme prevê o DMCA) pela violação de direitos autorais na Rede. Entretanto, segundo Lemos (2005) o DMCA exerce influência retórica imensa sobre a interpretação do projeto brasileiro proposto pela OAB em 1999, ou mesmo sobre praticantes do direito no Brasil quanto à resposta a essas perguntas.

[3] Em relação à difusão da música através da Internet, o ECAD vem se esforçando para tentar impedir a disseminação da idéia de que o pagamento de direitos esteja ultrapassado no momento em que a licença *Creative Commons* adota a idéia do "*copyleft*" contra o "copyright", de liberdade autoral versus direito autoral. O escritório centralizador da arrecadação no Brasil anuncia uma ofensiva de cobrança de direitos em ambientes como a Internet e nos toques de campainha de telefones celulares (*ringtones*) em junho de 2004. De acordo com Glória Braga, superintendente do ECAD, o valor cobrado deve ser 5% em cima do preço do *download*, seja qual for o preço cobrado pelo site ou operadora de celular. (Folha S. Paulo, 18/06/2004, p. E6)

[4] O termo “copyleft” vem de um trocadilho de duplo sentido em inglês, que substitui o “*right*” (direita ou direito, em inglês) de "*copyright*" por "*left*" (que em inglês significa esquerda ou pode se referir a conjugação do verbo “*leave*” (deixar) no passado) tornando “*copyleft*” um termo próximo a “cópia autorizada”. Outro trocadilho brinca com a famosa frase “Todos os direitos reservados”, que sempre acompanha o símbolo das obras protegidas. Com o “*copyleft*”, *“All rights reserved”* torna-se *“All rights reversed”* (“Todos os direitos invertidos”). O conceito “copyleft” foi criado como contraponto à plataforma Unix com o projeto *GNU* (sigla de “*Gnu is Not Unix*”, típica piada de informatas, mais conhecidos nos EUA como *geeks*) que pretende desenvolver um sistema operacional que seja tão eficiente quanto seu concorrente, mas que seja de acesso livre para seus usuários - isto é, um sistema gratuito. Para garantir que nenhum comerciante use a arquitetura desenvolvida pelo GNU em um programa pago, Richard Stallman, um dos idealizadores do projeto, concebe o conceito de “*copyleft*”. Invertendo as regras do direito autoral (o copyright) em que o usuário deve pagar uma porcentagem do valor do produto ao criador ou revendedor, o "copyleft" assegura que qualquer um pode ter acesso àquelas informações, desde que cite a fonte original. Mais do que isso, o conceito garante que qualquer obra sob sua chancela esteja livre para ser reproduzida indiscriminadamente - e de graça. O Linux, principal sistema operacional gratuito no mercado, desenvolvido pelo finlandês Linus Torvalds, foi criado de acordo com os conceitos do “*copyleft*”. De acordo com a Wikipédia (www.wikipedia.org), copyleft é a aplicação do direito autoral para assegurar publicamente a liberdade de manipular, melhorar e redistribuir uma obra autoral e todas as obras delas derivadas.

REFERÊNCIAS

BARBROOK, R. *Media Freedom:* the contradictions of communications in the age of modernity. Londres: Pluto, 2003.

BARLOW, J. P. The Economy of ideas. In: *Wired*, edição 2.03, 1994. Disponível em: <www.wired.com/wired/archive/2.03/economy.ideas>.

BUSQUET. G. Música on-line: batalhas por los derechos, lucha por el poder. In: BUSTAMANTE, E. (org). *Hacia un nuevo sistema mundial de comunicación*: las industrias culturales en la era digital. Barcelona: Gedisa, 2003.

CALVI, J. C. *Los sistemas de intercambio de usuario a usuario (P2P) en Internet:* análisis de una logica de destribución, intercambio y reproducción de productos culurales. Madrid, 2004. (Tese de doutorado)

CASTELLS, M. *A sociedade em rede*. 5 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2001.

CHAUI, M. *Cultura e democracia*: o discurso competente e as outras falas. São Paulo: Cortez, 1993.

COOPER, J; HARRION, D. The social organization of audio piracy on the Internet. In: *Music, Culture & Society*. London: Thousand Oasks and New Delhi, 2001.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. Rizoma. In: *Mil platôs, capitalismo e esquizofrenia*. V. l. Rio de Janeiro: 34, 1995.

FISHER, W. *Promises to keep:* technology, law, and the future of entertainment. Standford: Standford University Press, 2004.

GANDELMAN, H. *De Gutenberg à Internet:* direitos autorais na Era Digital. Rio de Janeiro: Record, 2001.

GRASSMUCK, V. et al. *Models for altenative compensation entertainment content:* a critical review. Workshop on Alternative Compensation Systems, Berkman Center for Internet & Society. Havard: Havard Law School, [s.d.].

LEMOS, A. Cibercultura, cultura e identidade: em direção a uma cultura "copyleft". *Contemporânea – Revista de Comunicação e Cultura*: Facom/UFBA., Salvador., vol. 2, n. 2, dezembro de 2004., pp. 09 - 22.

LEMOS, R. *Direito, tecnologia e cultura.* Rio de Janeiro: FGV Editora, 2005.

____. R. O Creative Commons e as transformações da propriedade intelectual. In: BARBOSA FILHO, A.; CASTRO, C.; TOME, T. (orgs.). Mídias Digitais: convergência tecnológica e inclusão social. São Paulo: Paulinas, 2005.

LESSIG, L. *Cultura Livre*: como a grande mídia usa a tecnologia e a lei para bloquear a cultura e controlar a criatividade. São Paulo: Trama, 2005.

____. O futuro sombrio da Internet: entrevista com Lawrence Lessig. In: *Folha de São Paulo*, 05 março 2000, p. 5-4 a 5-8. Caderno Mais!

LESSIG, L.; GIL, G. "Reforma agrária" no direito autoral. In: *Folha de São Paulo*, 03 jun. 2004, p. E1-E5.

LEVY, P. *Cibercultura*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

LIMA, C.R.M.; SANTINI, R.M. *MP3 – música, comunicação e cultura*. Rio de Janeiro: Epapers, 2005.

MCCOURT, T; BURKART, P. When creators, corporations and consumers collide: Napster and the development of on-line music distributions. In: *Music, Culture & Society*. London: Thousand Oasks and New Delhi, 2003.

MCLUHAN, M. *A galáxia de Gutenberg*. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1977.

MIRANDA, A. Sociedade da informação: globalização, identidade cultural e conteúdos. *Ci. Inf.*, Brasília: IBICT, v.29, n.2, p.78-88, maio/ago. 2000.

MOWITT, J. The Sound of Music in the era of its Electronic Reproducibility. *Music & Society: The politics of composition, performance and reception*. R. Leppert & S. McClary (Eds.), Cambridge University Press, 1987, p.173-197.

NATANEL, N. W. Impose a noncommercial use levy to allow free peer to peer file sharing. *Harvard Journal of Law & Tecnology*, n. 17, Dec. 2003.

OBERHOLZER-GEE, F & STRUMPF, K. *The Effect of File Sharing on Record Sales: An Empirical Analysis*. Harvard Business School. March, 2004. Disponível em: <www.folhaonline.com.br/informatica>. Acesso: 30 março 2004.

O'HARE, M. *Who should pay, how, for music (and other information goods)?* [s.l.]: Goldman School for Public Policy, [s.d.]

PRADO, C.; CAMINATI, F.; NOVAES, T. Sinapse XXI: novos paradigmas em comunicação. In: BARBOSA FILHO, A.; CASTRO, C.; TOME, T. (orgs.). *Mídias Digitais*: convergência tecnológica e inclusão social. São Paulo: Paulinas, 2005.

ROSE, L. *Netlaw:* your rights in the online world. Berkeley: Osborne McGraw-Hill, 1995.

SANTINI, R.M. *Admirável chip novo: a música na era da Internet*. Rio de Janeiro: E-papers, 2006.

STALLMAN, R. O projeto GNU. In: *DataGramaZero* – Revista de Ciência da Informação. Rio de Janeiro, n.1 fev. 2000.

SIMON, I. A Propriedade Intelectual na Era da Internet. In: *DataGramaZero - Revista de Ciência da Informação* - v.1 n.3 jun/00 - Artigo 03.

TORVALDS, L.; DIAMOND, D. *Just for fun:* the story of an accidental revolucionary. [s.l.]: Harper Business, 2001.

WERTHEIN, J. A Sociedade da Informação e seus desafios. *DataGramaZero* - Revista de Ciência da Informação, Rio de Janeiro, v.29, n.2, p. 71-22, maio/ago. 2000.

YÚDICE, G. *A conveniência da cultura:* usos da cultura na era global. Belo Horizonte: UFMG, 2004.