

Pirataria na Música Digital: Internet, direito autoral e novas práticas de consumo

Gisela G. S. Castro

Docente do Mestrado em Comunicação e Práticas de Consumo
ESPM, SP

Resumo

A consolidação de novos modos de compartilhamento, interatividade e consumo musical favorecidos por certos desenvolvimentos tecnológicos, enseja uma grande reorganização no mercado fonográfico. Neste contexto, a questão dos direitos autorais tem merecido especial atenção. O presente trabalho discute alguns usos e abusos de software de gerenciamento e controle de cópias não autorizadas, bem como modelos alternativos de licenças propostas pelo Creative Commons para a música distribuída na Internet. Pretende-se problematizar a noção de pirataria digital através de uma abordagem multifacetada.

Palavras-chave: Internet, música digital, pirataria.

Pirataria na Música Digital: Internet, direito autoral e novas práticas de consumo

Estabelecidos no Ocidente através da Convenção de Berna em 1886, os direitos autorais foram integrados ao mercado global através do Acordo de 1994 da Organização Mundial do Comércio. Tensões permanecem e espelham outras divergências e contradições na economia globalizada. Em prol da diversidade cultural, a União Européia tem na França uma das principais defensoras do incentivo estatal para a produção de bens culturais. Parte-se da compreensão do papel do Estado como guardião da cultura, patrimônio que sustenta a identidade nacional.

Partidários explícitos do chamado – talvez um tanto eufemisticamente – *free trade* ou livre comércio, os EUA preconizam o tratamento mercadológico para a indústria cultural, administrada sob a rubrica geral do *entretenimento*. Não obstante, a clara hegemonia norte-americana no tocante à produção audiovisual confere certa ambigüidade ao termo inicial da expressão acima.

No campo da música, a aplicação de leis de *copyright* nas relações contratuais entre músicos e gravadoras tem a função de regular o poder de barganha das instâncias intermediárias entre o criador e seu público. Especialmente a partir do século XX, com a crescente tendência de se explorar a cultura em múltiplos canais, a gravação, filmagem, publicidade e difusão pelos meios de comunicação tornam dominantes os processos de intermediação no meio musical. Como salvaguarda contra infrações, os direitos de adaptação, tradução, gravação e difusão se tornaram exclusivos.

A entrada em cena das tecnologias digitais complexifica ainda mais a relação entre autores e receptores, problematizando o papel das instâncias intermediárias e trazendo sérias conseqüências para a implementação dos direitos autorais. Para começar, a ausência de degradação de uma matriz digital durante processos de gravação e reprodução dilui a fronteira entre original e cópia. A adoção do CD (*compact disc*) como formato preferencial de distribuição no mercado fonográfico trouxe em seu bojo a proliferação da pirataria em escala industrial.

A digitalização das tecnologias do som possibilita ainda que sejam executados, com rigorosa precisão e rapidez, os mais diversos tipos de manipulação, algum dos quais antes tecnicamente inviáveis ou restritos aos profissionais extremamente qualificados dos mais sofisticados estúdios. Como exemplo de manipulação que se tornou disseminada, citamos o *sampleamento*. Trata-se de um procedimento no qual um fragmento de uma dada obra musical é utilizado como amostra (*sample*) a partir da qual se estruturam os sons do arranjo ou composição de uma nova música. Outros processos de adaptação musical incluem a utilização de trechos selecionados e recortados em novas composições, *mixes* ou arranjos.

Finalmente, a digitalização da música possibilitou a apropriação da Internet como canal de distribuição mais direta entre autor e público, nesse caso afetando de forma explícita o poder de barganha das instâncias intermediárias e a própria estruturação dos contratos de regulamentação dos *copyrights*.

A IFPI (Federação Internacional da Indústria Fonográfica) alega que um a cada três CDs de música vendidos em todo o mundo é ilegal. Segundo seus dados, a pirataria de música movimentaria um mercado cujo faturamento estimado seria da ordem de 4,6 bilhões de dólares. 1,2 bilhões de discos pirata teriam sido vendidos em 2004, representando 34% do total das vendas de discos daquele ano. Sendo assim, a indústria fonográfica alega precisar lutar, "com muita determinação", para evitar o seu "puro e simples desaparecimento" do mundo dos negócios.

Na busca de maior controle contra cópias não autorizadas das obras de seus catálogos, cada gravadora majoritária associa-se a diferentes parceiros na indústria de informática, lançando seus produtos em formatos digitais próprios. Provedores de conteúdo operam a partir de padrões diversos. A indústria tem sido incapaz de uniformizar padrões e formatos de modo a tornar inter-operacionais *players* de marcas diversas e conteúdo comprado em diferentes sites comerciais, o que gera confusão e perda de oportunidades.

Para atender a essa diversidade, aparelhos domésticos de reprodução (*playback*) de som precisam hoje embutir dispositivos de leitura dos mais diferentes formatos. Na atualidade, o suporte CD começa a perder a sua primazia. Puro fluxo de dados, a música consumida por faixa (*track*) através da Internet é hoje crescentemente escutada nos fones de ouvido de dispositivos portáteis como os iPods, e nos celulares de última geração.

Na mira da pirataria

A atuação da indústria fonográfica para constituir um mercado legítimo que acomode as novas práticas de consumo musical numa economia digital tem sido diversificada em múltiplas iniciativas. O agressivo combate à pirataria engloba a criação de campanhas publicitárias de conscientização do internauta, o

desenvolvimento de programas de *software* de rastreamento de *downloads* considerados ilegais, assim como bloqueio de cópias não autorizadas, bem como ação judicial junto a sites e usuários considerados infratores.

Esse programa de ação envolve também uma atuação forte junto aos governos dos países onde a pirataria é mais problemática. O Relatório sobre Pirataria Comercial 2005 da IFPI aponta os dez países com as mais altas taxas de pirataria no mundo. São eles: Paraguai (99%), China (85%), Indonésia (80%), Ucrânia (68%), Rússia (66%), México (60%), Paquistão (59%), Índia (56%), Brasil (52%) e Espanha (24%).

Entretanto, a complexa questão da pirataria digital – aqui apenas analisada no que diz respeito à música – não pode ficar restrita a uma visão policial, apenas. É importante frisar que não há consenso entre consumidores, produtores e distribuidores em relação à participação do *download* gratuito na pirataria de música. Há discordância de pontos de vista mesmo dentre membros de cada uma dessas três categorias. O caso da gravadora brasileira Trama é um exemplo de modelo alternativo de negócio que não criminaliza o *download* gratuito, mas compõe com ele, servindo-se desta tecnologia para inaugurar nova modalidade de prospecção de mercado. Em relação ao consumo, algumas apropriações não hegemônicas das TICS, dentre as quais o *download* gratuito, têm demonstrado que elas podem ser utilizadas para enfrentar práticas comerciais consideradas abusivas ou insatisfatórias.

Pesquisa realizada em 2005 pela *Associated Press* em parceria com a *Ipsos* e a revista *Rolling Stone*, uma das mais conhecidas publicações internacionais dedicada à música, revela resultados semelhantes aos que encontramos em sondagens iniciais junto a internautas brasileiros. Embora apenas **15%** dos entrevistados nos EUA declarassem ter comprado música em formato digital, **75%** disseram considerar os preços de CD excessivos, enquanto **71%** acreditam que o preço de 99 centavos de dólar por *download* de música em sites comerciais é “justo” ou “muito barato”.

A proporção entre renda média e preço unitário dos CDs em lançamento no mercado brasileiro revela que esse tipo de consumo ainda pode ser considerado restrito, especialmente para os consumidores de classes menos favorecidas. Para esses amantes de música, o principal atrativo do CD pirata é seu preço reduzido. Considerações sobre a ilegalidade da prática da pirataria costumam ser dirimidas em meio à lassidão dos valores morais vigentes.

Por seu turno, além de protegidos pelo anonimato da rede, usuários de serviços de compartilhamento gratuito se sentem psicologicamente legitimados pela adesão de milhares de outros pares na prática do troca-troca de arquivos de música via Internet. A maioria desses internautas não considera “propriamente um crime” baixar música de graça para consumo próprio.

Segundo essa percepção, permitir que outros usuários de sistemas *peer-to-peer* acessem e baixem músicas de suas coleções através da rede assemelha-se a emprestar CDs que outros podem ouvir e copiar. Tais práticas não costumam ser percebidas como pirataria ou crime, mas como mero compartilhar entre amigos. Entretanto, a maioria dos internautas que entrevistamos reconhece como crime fabricar e vender CDs falsificados nas ruas da cidade. Como fica evidente, a venda produtos falsificados é mais claramente percebida como crime do que o ato da compra desses produtos. O mesmo pode ser observado em relação a

programas de *software* e games eletrônicos, categorias que também encontram forte demanda no assim chamado “mercado paralelo”.

Como dissemos, a concepção da rede como patrimônio cultural da humanidade, arena livre onde se pode ter acesso a todo o tipo de informação, de textos a conteúdos audiovisuais, predomina. Como quaisquer outros fãs, diversos internautas consumidores de música partilhada em redes P2P acreditam estar fazendo novos amigos ou mesmo prestando um serviço aos pares ao disponibilizarem suas coleções para compartilhamento online. Outros chegam mesmo a alegar sentirem-se satisfeitos em burlar as regras da indústria fonográfica, vista como um comércio desleal e insensível às necessidades e anseios de artistas e fãs de música.

Em comparação, do total de respondentes da pesquisa norte-americana citada acima, **58%** consideram que tenha piorado a qualidade da música comercial massiva nos últimos tempos. Dentre os insatisfeitos com a qualidade da produção musical majoritária, **49%** estão na faixa considerada preferencial no consumo de música, com idades entre 18 e 34 anos. Para muitos fãs insatisfeitos com a baixa qualidade da música massiva, a diversidade encontrada na Internet seria o principal atrativo.

Entre os músicos, opiniões e atitudes em relação ao *download* gratuito de música na Internet se apresentam discrepantes. Enquanto artistas consagrados protestam publicamente contra a pirataria que lesa os direitos autorais na Internet, outros argumentam que as gravadoras ficam com a parte do leão do lucro das vendas de discos. Segundo essa vertente, o que importa é tornar a música conhecida e popular. Na composição da renda destinada aos músicos, convites para shows, participação na venda de ingressos e produtos com a imagem do artista, etc, representam muito.

Como exemplo de banda que sempre estimulou que os fãs produzissem e distribuíssem gravações de seus concertos, o Grateful Dead tornou-se ícone da geração *hippie* da Califórnia dos anos 60. A enorme diferença de escala entre as redes locais de fãs que trocavam gravações em fitas cassete e as imensas redes globais que compartilham arquivos digitais através da Internet colocou em cheque as bases da relação consolidada entre a banda e seus fãs.

Quase toda a música é distribuída hoje em formato digital. A tecnologia do CD (*compact disc*), que se tornou dominante nos anos 1980 e 90, quase tornando extinto o disco de vinil e as fitas cassete, hoje convive com arquivos de áudio transmitidos diretamente via Internet. Esses arquivos de dados digitalizados são estocados e reproduzidos nos HDs dos computadores domésticos ou em dispositivos portáteis como o iPod.

O formato MP3 de compactação de arquivos de áudio digital foi o grande responsável por esta transformação nos modos de distribuição e consumo de música. Arquivos compactados em formato MP3 ocupam aproximadamente 1/12 do espaço de disco que os arquivos não compactados ocupariam, o que facilita sua transmissão e armazenamento.

Rapidamente adotado por fãs de música, o padrão MP3 foi também adotado por músicos desejosos de distribuir sua produção de maneira eficiente e barata, via Internet. Redes P2P reunindo especialmente jovens internautas interessados em música, fossem eles músicos ou fãs, rapidamente fizeram do ciberespaço um reservatório de música diversificada e, acima de tudo, gratuita. Acessar e copiar essa música, que em trabalhos anteriores chamei de *web music*, tornou-se um *must* no começo dos anos 2000.

Entretanto, a maior parte dos arquivos de MP3 disponíveis para *download* gratuito foi feita sem a permissão dos detentores dos direitos autorais. Para tentar solucionar os problemas advindos da exponencial proliferação de arquivos não autorizados de MP3 na Internet, uma série de medidas vêm sendo tomadas. O SDMI (*Secure Digital Music Initiative*) foi desenvolvido pela indústria fonográfica em parceria com a indústria de informática com o objetivo estabelecer um padrão único de distribuição de música pela Internet que, ao contrário do MP3, fosse seguro contra pirataria. O SDMI deveria limitar o número de cópias permitidas a partir de cada CD ou DVD comercial assim protegido, degradando eletronicamente as cópias excedentes.

Algum tempo depois de sua implantação no mercado, a Sony promoveu um concurso no qual um alto prêmio em dinheiro foi oferecido a quem conseguisse quebrar o código do SDMI. O feito coube a um especialista em códigos de encriptação do meio acadêmico, que precisou brigar contra a gravadora na justiça pelo direito de publicar o resultado de sua pesquisa (que acarretou na quebra do código em questão) em revistas acadêmicas. Sendo assim, depois de uma curta vida útil, o SDMI foi extinto 2001. Apesar de extinto, ainda existe no mercado um grande número de produtos protegidos por esse código, o que torna necessário que ele seja reconhecido por *players* de vários tipos, para que possam reproduzi-los.

O formato MP3 de compactação de arquivos de áudio digital foi o grande responsável por esta transformação nos modos de distribuição e consumo de música. Arquivos compactados em formato MP3 ocupam aproximadamente 1/12 do espaço de disco que os arquivos não compactados ocupariam, o que facilita sua transmissão e armazenamento.

Rapidamente adotado por fãs de música, o padrão MP3 foi também adotado por músicos desejosos de distribuir sua produção de maneira eficiente e barata, via Internet. Redes P2P reunindo especialmente jovens internautas interessados em música, fossem eles músicos ou fãs, rapidamente fizeram do ciberespaço um reservatório de música diversificada e, acima de tudo, gratuita. Acessar e copiar essa música, que em trabalhos anteriores chamei de *web music*, tornou-se um *must* no começo dos anos 2000.

Entretanto, a maior parte dos arquivos de MP3 disponíveis para *download* gratuito foi feita sem a permissão dos detentores dos direitos autorais. Para tentar solucionar os problemas advindos da exponencial proliferação de arquivos não autorizados de MP3 na Internet, uma série de medidas vêm sendo tomadas. O SDMI (*Secure Digital Music Initiative*) foi desenvolvido pela indústria fonográfica em parceria com a indústria de informática com o objetivo estabelecer um padrão único de distribuição de música pela Internet que, ao contrário do MP3, fosse seguro contra pirataria. O SDMI deveria limitar o número de cópias permitidas a partir de cada CD ou DVD comercial assim protegido, degradando eletronicamente as cópias excedentes.

Algum tempo depois de sua implantação no mercado, a Sony promoveu um concurso no qual um alto prêmio em dinheiro foi oferecido a quem conseguisse quebrar o código do SDMI. O feito coube a um especialista em códigos de encriptação do meio acadêmico, que precisou brigar contra a gravadora na justiça pelo direito de publicar o resultado de sua pesquisa (que acarretou na quebra do código em questão) em revistas acadêmicas. Sendo assim, depois de uma curta vida útil, o SDMI foi extinto 2001. Apesar de extinto, ainda existe no mercado um grande número de produtos protegidos por esse código, o que torna necessário que ele seja reconhecido por *players* de vários tipos, para que possam reproduzi-los.

Como ainda não se tem um padrão único que seja compatível com os diversos tipos de sistemas de distribuição e formatos digitais disponíveis no mercado, torna-se problemático o controle de cópias não autorizadas de material protegido por leis de copyright. Hoje outros sistemas DRM (*Digital Rights Management*)¹ vêm sendo desenvolvidos, como o implantado no Windows Media Player, da Microsoft. Seu funcionamento leva-o a identificar individualmente o computador de cada usuário, monitorando assim o número de cópias de material protegido executado. Uma outra função de tecnologias DRM é a de impedir que conteúdo protegido possa ser disponibilizado na rede (*upload*), onde poderia ser copiado por terceiros. O *streaming*, outra forma de difusão via Internet, também pode ser bloqueado por programas DRM embutidos em CDs ou DVDs, por exemplo.

A diferença de formatos digitais e de tecnologias DRM torna incompatíveis conteúdos adquiridos em diferentes provedores, tanto para sistemas digitais de reprodução (*virtual jukeboxes*) nos computadores pessoais, quanto para aparelhos portáteis de como Walkman e iPod, CD e DVD *players*, *home theaters*, consoles de jogos eletrônicos e sistemas de som de automóveis. No caso dos formatos, o MP3 continua sendo o mais universal, embora não seja o mais avançado em termos de qualidade de som. Quanto a tecnologias DRM, sua utilização crescente pode ser problemática. Em alguns países, como na França, por exemplo, já se estuda a regulamentação de medidas que visem quebrar o monopólio comercial de gigantes como a iTunes, forçando a empresa a operar com diversos formatos.

O extraordinário sucesso comercial do iPod faz com que já possa ser considerado um prejuízo não explorar o enorme contingente de consumidores de música via iPod. Este é o caso de artistas e bandas cujas gravadoras utilizam sistemas DRM que impedem que faixas de CDs assim protegidas sejam transferidas para portáteis de outras marcas, como o iPod. A SonyBMG é uma delas. Um outro problema decorrente da utilização de determinados tipos de *software* de proteção DRM é que eles podem tornar vulnerável o sistema do consumidor.

No ano de 2004, a Sony lançou em segredo um grande lote de CDs protegidos através de um novo sistema DRM, denominado *Extended Copy Protection*, ou XCP. Em meados de 2005, começaram a surgir denúncias em *blogs* de especialistas em informática, contra este mecanismo de proteção. Acusado de agir como um *spyware*, um programa espião, o XCP se instalava secretamente no sistema operacional hospedeiro, enviando informações para a SonyBMG sobre o comportamento do usuário que estivesse ouvindo música no seu computador. Mais grave ainda, uma outra denúncia acusava o *software* XCP de funcionar como um *rootkit*, programa não detectável pelos mecanismos anti-vírus e que torna vulneráveis os computadores de seus hospedeiros.

Para este mecanismo de proteção do CD de música funcionar adequadamente, quando inserido em um computador ele precisava se instalar no HD hospedeiro como um programa de *software*. Era então necessário que o programa alterasse o Windows para não ser detectado (num processo denominado *cloaking*), o que acarretava como consequência deixar uma abertura daquele sistema a eventuais ataques.

¹ Também chamado, pelos seus detratores, de *Digital Restriction Management*.

A gravadora inicialmente não reconheceu as denúncias como legítimas. A pressão continuou por parte da imprensa especializada e redes de internautas para que fossem divulgadas instruções para desinstalar o *rootkit*, o que não ocorreu dentro do prazo prometido. Houve também pressão para que a gravadora se responsabilizasse pela substituição dos CDs protegidos, mesmo os que ainda restavam nas prateleiras de lojas e supermercados.

Depois de algumas semanas nas quais sua imagem sofreu pesados danos e as vendas despencaram, a SonyBMG finalmente lançou o programa de *recall*, através do qual foram recolhidos em torno de 4,7 milhões de CDs protegidos do mercado. Como brinde, uma cópia em MP3 dos cerca de 52 títulos em questão foi oferecida aos consumidores, além de sua substituição por CDs não protegidos. Como complemento da ação reparadora, a gravadora tornou acessível aos usuários, bem como às principais empresas de desenvolvimento de antivírus, o programa para desinstalar o *software* XCP.

Como saldo deste imbróglio, estima-se que mais de meio milhão de computadores estejam ainda infectados em todo o mundo, tornando o *rootkit* da SonyBMG a mais séria epidemia jamais vista em toda a (curta) história da Internet. Estranha-se que as companhias de *software* antivírus não tenham notificado a presença do XCP, dando margem a suspeitas de conluio entre grandes conglomerados de mídia, aos quais interessa monitorar os hábitos de consumo via Internet, e empresas majoritárias de *software* antivírus, que deveriam proteger os usuários desse tipo de espionagem. Esta séria questão paira no âmago das grandes transformações em curso nos padrões de distribuição e consumo de mídia via Internet.

Um outro episódio também ocorrido no último trimestre de 2005, ilustra de forma semelhante nosso argumento acerca do descontrole de certas estratégias de controle de direitos autorais na Internet. Trata-se de incidente envolvendo a lendária banda norte-americana Grateful Dead. Famosa desde os anos 1960, esta banda sempre se pautou por fazer músicas engajadas com os ideais libertários da geração *hippie*. Mais ainda, coerentes com esses ideais, os membros da banda costumavam estimular os fãs fazerem e distribuírem gravações dos seus inúmeros shows, sempre destinando oficialmente um local próximo ao palco para os fãs com seus gravadores.

Como a música do Grateful Dead continha fortes doses de improvisação, tanto individual quanto coletiva, as versões das canções do grupo apresentadas nos concertos continham variações que as tornavam diferentes de suas versões registradas em disco. Sendo assim, a discografia oficial da banda convive com impressionante volume de *bootlegs*, discos pirata produzidos pelos próprios fãs, estes carinhosamente apelidados de *deadheads*. Estes registros não oficiais representam uma parte substancial da produção da banda, que tinha como *modus operandi* empreender extensas temporadas de concertos, especialmente através dos Estados Unidos. Ainda como parte do *modus operandi* da banda, destaca-se sua relação fraternal com a comunidade de dedicados fãs, diversos dos quais costumavam acompanhar a banda em suas longas turnês.

Após a morte do líder e guitarrista Jerry Garcia, ocorrida em 1995, alguns membros da banda passaram a se apresentar ao vivo utilizando o codinome *The Dead*. Sua extensa base de fãs ainda mantém em alta a demanda pelo repertório da banda. John Perry Barlow, um dos principais letristas do Grateful Dead, tornou-se um dos pioneiros no ciberespaço e dos mais conhecidos ativistas da cibercultura. Fundador da *Electronic*

Frontier Foundation (EFF), no começo dos anos 90, Barlow atua na proteção de ideais libertários como a livre circulação de informações e a produção colaborativa coletiva. Levando em conta a tradição do Grateful Dead como uma banda hippie por excelência, não seria de se esperar que ela viesse a ser envolvida numa briga com os fãs, justamente por conta do acesso ao seu maior legado: a música.

Em novembro de 2005, matérias nos cadernos de cultura dos principais jornais e revistas norte-americanos davam conta do descontentamento com que legiões de *deadheads* haviam recebido a retirada da música da banda de sites de distribuição gratuita, como o Archive.org. As desavenças terminaram sendo solucionadas através de um acordo que visava pôr fim ao insólito litígio da banda com sua base de fãs. Segundo o acordo firmado e em vigor, gravações feitas pelos fãs voltariam a ser liberadas, sem restrições, enquanto que aquelas feitas pela produção da banda só estariam autorizadas para *streaming*, não para download.

Em uma influente obra intitulada *Free Culture*, Lawrence Lessig defende a cultura livre (também denominada cultura *copyleft*) e propõe uma revisão cuidadosa das atuais leis de *copyright*, adequando a legislação aos interesses dos criadores atuais.

O argumento de Lessig a favor da liberalização dos direitos autorais baseia-se na compreensão de que as regras que valem para o mundo físico não se aplicam textualmente ao mundo dos *bits e bytes*. Ao se acessar uma obra via Internet – seja ela música, texto ou imagem – está se acessando, necessariamente, uma cópia. Por esta razão, regras restritivas à reprodução implicam em restrições ao acesso puro e simplesmente.

As tradicionais leis de *copyright* consideram exclusivos, ou reservados, todos os direitos referentes a reprodução, modificação e distribuição de uma obra. As licenças alternativas propostas pelo coletivo *Creative Commons*, fundado e dirigido por Lessig, reservam alguns direitos como exclusivos do autor, deixando livres os demais. Cabe ao artista que deseja disponibilizar uma obra na Internet selecionar o tipo de licença que deseja atribuir a esta obra. A seleção atende aos tipos de direitos que ele deseja reservar ou liberar. Estudiosos da cibercultura como Lemos (2002) e Lévy (2003) têm apontado a *bricolage* e a livre apropriação e adaptação de bens simbólicos como modos de produção tipicamente favorecidos pelas tecnologias digitais atuais. A extrema maleabilidade dos dados digitais faz com que seja possível ao usuário doméstico comum integrar som, imagem e texto em produções multimídia antes só realizáveis através de sofisticados esquemas profissionais de produção. Além disso, conforme mencionamos, a manipulação digital favorece enormemente o processamento e a edição de som, texto ou imagem. Procedimentos antes restritos a profissionais especializados hoje podem ser desempenhados por usuários de programas computacionais cada vez mais auto-explicativos. Reconhecendo na Internet um abundante reservatório de conteúdo gerado pelos próprios internautas, a atenção recai sobre a proteção dos direitos autorais na utilização comercial de obras derivadas, ou mesmo no compartilhamento não comercial de obras protegidas por direitos autorais, por exemplo.

O *Creative Commons* reúne equipes de especialistas dedicados à elaboração, divulgação e viabilização de licenças não restritivas, especialmente adaptadas ao meio digital. Como contraponto aos modelos propostos pelos defensores da implementação disseminada das tecnologias DRM pelos conglomerados de mídia,

respeita-se aqui o direito do autor em determinar o grau de liberdade de reprodução e adaptação que deseja conferir à sua obra, bem como os tipos de utilização que deseja liberar ou restringir.

As licenças CC já são reconhecidas no Brasil. O apoio do ministro Gilberto Gil ao trabalho do *Creative Commons* também contribuiu em muito para legitimar esta iniciativa no país. O ministro, ele próprio, inspirou uma outra modalidade de licença CC, especialmente dedicada a regulamentar a recombinação (sampling) da música digital.

Como se pode perceber, há um forte investimento do CC no sentido de tornar legal a distribuição e consumo de música via Internet. A luta contra o uso indiscriminado de tecnologias DRM, que limitam a difusão e a reapropriação de obras protegidas por leis de *copyright*, é coerente com o ideário da cultura livre.

Dentre as diversas formas de manipulação nem sempre escrupulosas do sistema de proteção de direitos autorais em vigor, chama a atenção uma série de prolongamentos, concedidos pela Suprema Corte norte americana, do tempo previsto para que uma obra entre no domínio público naquele país. Em ato assinado pelo Presidente Clinton em 1998, o prazo de vigência dos direitos autorais nos EUA foi estendido em 20 anos. Nos últimos quarenta anos mais de dez outras leis já haviam sido aprovadas concedendo extensões para a vigência de direitos autorais.

A questão do domínio público é de especial importância pois envolve interesses comerciais por vezes conflitantes. A liberdade para apropriar-se de obras de domínio público, atualizando-as em novos arranjos e combinações é importante parte do processo de criação de bens culturais em todos os tempos. Da pena de William Shakespeare ao hipertexto atual, de Haendel aos DJs, o patrimônio cultural da humanidade tem sido fecundado através do domínio público. No que diz respeito às tecnologias DRM, não se tem notícia de que sejam embutidos mecanismos que liberem as obras protegidas uma vez decorridos os prazos de vigência dos direitos autorais. É neste sentido que a limitação do domínio público e a utilização indiscriminada de tecnologias restritivas levantam questões altamente preocupantes.

O aumento da penetração da Internet e a crescente utilização de tecnologias digitais na produção, distribuição e consumo de bens culturais nos levam a constatar, no caso da música, significativas transformações em curso no mercado fonográfico. Apesar de fortemente dominado por quatro mega corporações transnacionais, o mercado hoje assiste a uma significativa proliferação de pequenos selos independentes, diversos dos quais especializados em formatos digitais.

Uma cartografia de novas práticas de consumo no âmbito do que denominamos web music deve levar em conta ainda a multiplicação de formatos e padrões incompatíveis, regidos por patentes que tornam seu uso exclusivo ou obrigam o pagamento de *royalties* aos detentores dos direitos de propriedade intelectual. Além de limitar o acesso a obras protegidas, as restrições geram situações esdrúxulas, como a que impede que o mesmo arquivo de música seja executado no *player* portátil e no sistema de som do automóvel de seu proprietário.

Ao discutir a influência dos meios digitais como vetores na constituição de novas práticas de consumo de bens culturais na contemporaneidade, importa discutir a problemática questão da pirataria digital. A atualidade do tema ainda não permite análises conclusivas, sendo necessário examiná-lo em seus diversos

ângulos, acompanhando os desdobramentos por vezes surpreendentes dos acontecimentos a ele relacionados.

Sem pretender fazer a apologia da pirataria digital, importa também compreender o fenômeno à luz dos preços praticados pela indústria fonográfica para lançamentos em CD e DVD, considerados abusivos. O barateamento dos custos de produção e distribuição acaba sendo neutralizado por esquemas promocionais altamente dispendiosos, forçando as grandes gravadoras a operarem com margens mínimas de risco.

A crescente predominância de fatores comerciais no segmento majoritário da indústria cultural tem sido apontada como responsável pela diluição da qualidade artística da produção distribuída no mercado globalizado. Nesse contexto, a Internet se configura como cenário alternativo para distribuição e consumo de nichos musicais minoritários, hoje comercialmente viáveis por serem acessíveis em escala global.

Sendo assim, destaca-se o papel desempenhado pela Internet e a sociedade da informação na consolidação de novas formas de negócios e consumo cultural, tornando necessária uma ampla revisão dos atuais critérios de regulamentação dos direitos autorais para se enfrentar de forma séria e responsável a complexa questão da pirataria digital.

Referências :

LEMOS, A. 2002. *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre. Sulina.

LESSIG, L. *Free culture*. disponível para download gratuito em www.free-culture.cc /freeculture.pdf (último acesso fevereiro/2006)

LÉVY, P. 2003. *Cibercultura*. Rio de Janeiro: Ed. 34.

