

# O LIVRO DIGITAL O DIREITO AUTORAL À LUZ DO COPYLEFT, CREATIVE COMMONS E DIGITAL RIGHT MANAGEMENT

JULIANI MENEZES DOS REIS\*  
HELEN BEATRIZ FROTA ROZADOS\*\*

## RESUMO

Discorre sobre os desafios do direito autoral a partir da disseminação e do crescimento da comercialização do livro digital e de aparelhos leitores. Discute o *Copyright* no contexto da Internet. Apresenta breve panorama da legislação brasileira, comentando propostas de mudanças que visam penalizar os infratores da pirataria e plágio em ambiente virtual. Aborda a Lei de Direitos Autorais 9.610/1998 e os projetos de lei PL 236/2012 e PL 2793-11. Descreve as novas formas de proteção e licenças de uso desenvolvidas por autores, editores e empresas com o intuito de disponibilizar as obras ao público, bem como proteger e garantir o repasse dos direitos autorais. Aborda o *Copyleft*, o *Digital Right Management* (DRM) e o *Creative Commons* dentre as novas formas de proteção da produção intelectual em meio digital. Conclui que é necessária uma discussão mais intensa, não apenas em nível nacional, mas mundial, que provoque as adaptações necessárias na legislação sobre direito autoral, especialmente no contexto do ciberespaço.

**PALAVRAS-CHAVE:** Direito autoral. Livro digital. *E-book*. Proteção intelectual na Era Digital. Sociedade da informação.

## ABSTRACT

The paper aims to discuss the new challenges resulting from electronic books in regard to copyright. The copyright's characteristics are presented and proposals for changes in Brazilian legislation are indicated. Copyright Law nº 9.610/98 and Senate Bills nº 236/2012 and nº PL 2793-11 are analyzed. The new ways of protection developed by authors, publishers and companies in order to make works available to the public as well as in order to protect and assure copyright are described. Among these, *Copyleft*, Digital Right Management (DRM) and Creative Commons are discussed.

---

\* Bibliotecária na Universidade Federal de Santa Maria.

\*\* Docente na Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da UFRGS. Doutora e Mestre em Comunicação e Informação (PPGCOM/UFRGS). Coordenadora do Núcleo de Pesquisa em Imagem, Informação e Tecnologia (NEITI/UFRGS), certificado pelo CNPq.

Conclusions point out that a more intense discussion is essential to lead to effective changes in copyright laws.

**KEYWORDS:** Copyright. Electronic book. E-book. Intellectual property rights in the Digital Era. Information society.

## 1 INTRODUÇÃO

A regularização da transmissão de conhecimentos, por meio da publicação impressa, passa a ter sua função ampliada com a introdução da escrita e da leitura digital. Estas, por sua vez, levam ao surgimento do livro eletrônico ou *e-book* (*eletronic book*) e ao conseqüente desafio da adaptação do direito autoral então vigente nesse tipo de documento. O direito autoral surgiu como solução para a proteção da criação intelectual e o livro eletrônico está forçando o incremento e a evolução da legislação sobre esses direitos intelectuais. Hoje, em nível mundial, existem muitas dúvidas, indagações e discussões sobre o futuro do direito autoral e das formas de proteção para as criações intelectuais em formato digital.

Desde 2009, o Brasil está inserido com mais intensidade na comercialização de *e-books*. Em relação aos aparelhos leitores, data de 2012 a existência de lojas físicas, comercializando *e-readers*. Até pouco tempo atrás, a única forma de adquirir um aparelho de leitura era adquirindo-o nos países de primeiro mundo. Essa situação mudou. Acreditando no potencial do Brasil, algumas organizações têm aqui expandido seu modelo de negócios. É o caso da Kobo (fabricante de produtos eletrônicos), que em 2012 realizou uma parceria com livraria brasileira. O fruto dessa parceria foi o lançamento, em 05 de dezembro de 2012, do primeiro *e-reader* com a marca da rede. A Amazon também está investindo no Brasil, através de parceiros que passaram a comercializar o Kindle da Amazon.

O crescimento da comercialização de *e-books* no Brasil (e no mundo) impulsiona mudanças no direito autoral, surgidas de acordo com as revoluções tecnológicas ocorridas ao longo do tempo – criação da imprensa, revolução industrial e a revolução causada pela Internet. Entende-se que esta última é a que mais tem influenciado mudanças de comportamento neste aspecto, uma vez que muitas são as pessoas que se escondem atrás do computador para cometer crimes contra a propriedade intelectual.

Este estudo propõe-se a investigar na literatura e na legislação brasileira a situação do direito autoral e o surgimento de novas formas de proteção através de licenças de uso como o

*Creative Commons, Copyleft e Digital Right Management*. Para tanto, conceitua o direito autoral e aponta as leis brasileiras que o definem. Destaca a realidade legislativa brasileira e aponta novos projetos de lei que, se aprovados, podem trazer sensível progresso ao direito autoral brasileiro.

## **2 DIREITO AUTORAL**

A Internet – através da agilidade, rapidez e facilidade de comunicação – contribui para a disseminação da informação, mas também torna acessíveis obras protegidas por direitos autorais, incentivando o plágio e a pirataria. As obras podem ser facilmente copiadas, plagiadas, clonadas, manipuladas, alteradas, editadas e traduzidas pelo internauta, seja para uso próprio ou mesmo para fins comerciais, sem que haja um controle rígido ou fiscalização. O anonimato e a impunidade, devido às dificuldades em se obter provas, incentivam esse comportamento. Sobre isso, Frozin, Medeiros e Wachowicz (2011, p. 137-38) comentam que:

A era digital é marcada pela facilidade de cópia e distribuição em rede de toda espécie de material, inclusive obras protegidas por direito autoral. Estas tecnologias dificultam a proteção das obras pelo autor nas formas convencionais de propriedade intelectual e permitem que o usuário desfrute de bens intelectuais de forma mais ampla e compartilhada.

Com a Internet, a pirataria e o plágio são facilitados devido a sua popularidade, abrangência e falta de controle. Em parte, isso ocorre porque a legislação existente não acompanha as inovações que a mídia atual permite e porque as formas de fiscalização, nesse ambiente, acabam sendo menos efetivas, tornando-se mais fácil obter cópias não autorizadas pelos autores detentores dos direitos autorais.

Do ponto de vista de Menezes (2011, p. 191), existem algumas dúvidas e indagações a respeito dos direitos de autor nesse meio de comunicação, por exemplo:

Como garantir aos autores, dentro desta nova realidade, direitos morais e patrimoniais sobre suas obras? Como evitar o plágio? Como apreendê-lo? Se é certo que a Internet ampliou o acesso ao conhecimento e proporcionou uma exposição muito mais eficaz e abrangente das obras autorais, também é certo que os autores não podem ser privados de sua titularidade sobre as obras que criaram.

Menezes (2011, p. 196) entende que:

A *web* exige novas posturas e um novo olhar sobre a criação intelectual. O seu uso não impede, porém, a postura de respeito à autoria. É imprescindível o resguardo da menção ao autor nas utilizações de obras alheias, quer estejam em meios impressos, eletrônicos ou digitais. É preciso saber que o autor tem direitos sobre o que publica, mesmo que numa mídia tão livre quanto a Internet. Trata-se não só da preservação dos direitos morais do criador, mas também da garantia de originalidade da nova obra a ser criada.

Importante salientar que é o autor quem detém os direitos econômicos e de personalidade sobre sua obra. Ao vender seus direitos econômicos à editora, permanece com os direitos de personalidade, ou seja, os direitos morais sobre a obra serão sempre seus. Nesse contexto, o *copyright*,

[...] sob o ponto de vista legislativo, nasceu como o resultado da hegemonia de interesses de uma classe, e de um grupo dentro de uma classe em particular, a classe burguesa. É o resultado, não de uma conquista dos autores, mas da consolidação de um direito econômico dos livreiros ou editores, ameaçados pela reprodução sem controle ou pela contrafação de livros. (FRAGOSO, 2012, p. 156).

O *copyright* não protege o autor, mas sim o direito dos editores – proprietários econômicos - de reprodução da obra. Assim, “[...] faz restrições a determinados procedimentos criando um sistema proprietário, que impede o livre acesso do público.” (JORENTE; SANTOS, 2008, p. 114). Branco (2011, p. 117) complementa os autores citados ao explicar que o *copyright* é “[...] um monopólio legal utilizado como incentivo econômico para os criadores. Ou seja, é um direito criado pela legislação por motivo de interesse público.”. Contudo, existem dúvidas se o *copyright* irá sobreviver à Internet. Nesse sentido, Gandelman explica:

As violações de direitos autorais começam então a germinar violentamente, ocasionando assim um pessimismo generalizado sobre o desafio da Internet, uma nova fronteira de comunicação, que ainda não está regulada em legislação própria. O fato é que o ciberespaço modifica certos conceitos de propriedade, principalmente o da intelectual, atingindo também tradicionais princípios éticos e morais, o que vem dando origem a uma nova cultura baseada na “liberdade de informação”. (GANDELMAN, 1997, p. 159, grifo do autor).

O *copyright* garante aos proprietários dos direitos econômicos sobre a obra a proteção sobre os direitos de reprodução de cópias, ou seja, o editor detém o controle sobre a reprografia, a lei garante sua proteção e o direito de cobrar pelas obras copiadas. Mas os desafios do direito autoral aumentaram com o surgimento da Internet, o que tem levado as editoras a se adaptarem a essas mudanças. Um exemplo disso são os contratos com bibliotecas, nos quais algumas editoras restringem o número de acessos, impactando no número de usuários que poderão obter determinada obra por empréstimo.

Para proteger os interesses coletivos dos autores, há uma crescente formação de entidades representativas de classe (sindicatos e associações) e escritórios de arrecadação de créditos, que fiscalizam o aproveitamento econômico das obras criadas pelo autor, assegurando o direito de exclusividade, através de escritórios de arrecadação de créditos. (LISBOA, 2012). A Lei 9.610/98, nos artigos 97 a 100, dispõe e regulamenta as associações de titulares de direitos de autor e sindicatos.

No Brasil, os direitos autorais são previstos pela Constituição Federal de 1988, no art. 5º, parágrafos XXVII e XXVIII, e na Lei 9.610/98, que rege os direitos de autor garantindo a proteção dos direitos de autor e o aproveitamento econômico da obra criada. Os artigos 24, 25, 41 e 42 da Lei 9.610/98 diferenciam os direitos morais do autor dos direitos patrimoniais. (BRASIL. Constituição Federal, 1998, documento eletrônico não paginado). A Lei de Direito Autoral – LDA não trata das questões do direito autoral na Internet, sendo necessária uma revisão urgente.

Tramitam na Câmara dos Deputados dois projetos de lei que buscam clareza para esses temas, que precisam de legislação própria: o PL 2126/11 – Novo marco civil da Internet, e o PL 2793-11, que inclui crimes cibernéticos no Código Penal. Contudo, ainda faltam propostas de alteração para a LDA. Há autores (CABRAL, 2009; KRETSCHMANN, 2011; LISBOA, 2012; MACHADO, 2013; MEYER; PIMENTA, 2011; SANTOS, 2009) que defendem mudanças na Lei de Direito Autoral brasileira, pois a legislação precisa acompanhar a revolução tecnológica através de atualização constante.

Santos (2009, p. 108) esclarece que “[...] a conjugação da tecnologia digital com a Internet mostra-se hoje o terreno fértil para a violação dos direitos autorais.”. Contudo, é importante destacar que alguns problemas já existiam no livro impresso, embora possam ter piorado com o livro digital, já que “[...] qualquer obra, eletrônica ou não, é passível de pirataria.” (PROCÓPIO, 2010, p. 167).

Observa-se que muitos autores, livrarias e empresas estão se adaptando aos novos tempos, criando novas formas de proteção. O objetivo é proteger o autor e os interesses das editoras. Assim, visando sanar os problemas relacionados ao direito autoral, já que a legislação não abrange claramente obras criadas em meio eletrônico, autores, editoras e organizações do meio editorial têm criado formas de se protegerem contra o uso ilegal.

Esses mecanismos intencionam impedir a livre circulação da produção intelectual, uso não autorizado, garantir a segurança, proteção, autenticidade e autoridade. Dentre as novas formas de proteção – que vão desde permissões de acesso livre até formas de controle para limitar o acesso – estão o *Copyleft*, o *Creative Commons* e o *Digital Right Management* (DRM).

Gonzáles Barahona e colaboradores (2012) realizaram um aprofundamento sobre esse tema no livro *Copyleft: Manual de uso*. No capítulo 4, Natxo Rodriguez apresenta um mapeamento de licenças *Copyleft* relacionadas à arte, sendo possível observar também a existência de diversas licenças que dizem respeito ao livro digital, além de indicar outros autores que versam o tema. Neste estudo, optou-se por utilizar o *Copyleft*, o *Creative Commons* e o *Digital Right Management* devido a sua popularidade e frequência de uso.

## 2.1 Copyleft

É imputado a Richard Matthew Stallman, fundador do movimento Software Livre, do Projeto GNU (relacionado ao sistema operacional UNIX) e da Free Software Foundation (FSF) a popularização do termo *Copyleft*. O *Copyleft* é uma licença que, de acordo com Santos (2009, p. 138), “[...] originou-se do movimento do *software* livre, baseado no princípio do compartilhamento de conhecimento e na solidariedade praticada pela inteligência coletiva conectada à rede mundial de computadores.”. Na concepção de Cunha e Cavalcanti (2008, p. 109) o *Copyleft* é “[...] a permissão para copiar livremente um programa de computador.”. Santos complementa indicando que:

Enquanto o *copyright* é visto pelos mentores originais do *copyleft* como uma maneira de restringir o direito de fazer e distribuir cópias de determinado trabalho, uma licença de *copyleft* usa o sistema do *copyright* para garantir que todos que recebam sua versão da obra possam usar, modificar e distribuir tanto a obra original quanto as suas versões derivadas. (SANTOS, 2009, p. 137).

As criações amparadas pela licença *Copyleft* requerem que as modificações ou extensões criadas a partir do original também sejam livres, para que seja dada continuidade à liberdade de cópias e modificações. Ainda nas palavras de Santos:

Uma das razões mais fortes para os autores e criadores aplicarem *copyleft* aos seus trabalhos é porque desse modo esperam criar as condições mais favoráveis para que alargado número de pessoas se sintam livres para contribuir com melhoramentos e alterações a essa obra, num processo continuado. (*ibidem*, p. 137).

Santos (2009, p. 138) entende que o *Copyleft* “[...] consiste em um mecanismo jurídico que visa garantir aos titulares de direitos de propriedade intelectual que possam licenciar o uso de suas obras além dos limites da lei, ainda que amparados por ela.”. Diferente do domínio público, que permite o livre uso comercial das obras que não estão submetidas a direitos patrimoniais exclusivos, o *Copyleft* surge como uma forma de usar a legislação dos direitos autorais retirando barreiras à sua utilização, modificação e difusão, mas exigindo que estas liberdades sejam preservadas nas versões modificadas. Ele funciona como uma característica diferenciadora para algumas licenças de *Software* Livre e permite, em princípio, as seguintes liberdades:

- a) liberdade para usar a obra;
- b) liberdade para estudar a obra;
- c) liberdade para copiar e compartilhar a obra com os outros;
- d) liberdade para modificar a obra e distribuir os trabalhos modificados e derivados.

## **2.2 Creative Commons**

*Creative Commons* (CC) é uma licença gratuita que possui caráter global. Foi criada em 2001, por Lawrence Lessig – professor da Universidade de Stanford, EUA. A associação sem fins lucrativos *Creative Commons* foi “[...] criada para garantir maior flexibilidade na utilização de obras protegidas por direitos autorais.” (SANTOS, 2009, p. 139). Procópio (2010, p. 66) destaca que o *Creative Commons* é um dispositivo que ajuda na “[...] segurança do autor em relação ao conteúdo criado e distribuído na Internet, utilizando-se dos mesmos preceitos e filosofia do Código Aberto ou *Software* Livre.”.

O *Creative Commons* tem por objetivo expandir a quantidade de obras criativas disponíveis ao público, permitindo a produção de outras obras a partir delas e compartilhando-as. Esse compartilhamento é feito

por meio da disponibilização de licenças públicas ou jurídicas, que permitem o acesso às obras pelo público, sob condições mais flexíveis que as habituais (SANTOS, 2009). Através das licenças é possível compartilhar a obra para cópia, distribuição e transmissão, além de criar obras derivadas ou remixar. Todos os tipos de obras podem ser licenciadas, incluindo áudio, imagens, vídeo, texto e obras relacionadas à educação como apostilas e planos de aula. Para Branco (2011, p. 235):

As licenças Creative Commons (assim como quaisquer outras licenças públicas gerais que tenham a mesma finalidade) resolvem um dos grandes problemas da nossa lei autoral: a impossibilidade de cópia integral da obra sem prévia e expressa autorização do autor. A depender da vontade do autor (que é quem determina a extensão da licença), outros direitos também podem ser conferidos aos usuários, como o direito de modificar a obra original e, inclusive (caso o autor assim deseje), o direito de explorar a obra economicamente.

Dessa forma,

[...] toda a licença do C.C. permite distribuir, mostrar, copiar e transmitir os trabalhos de participantes, desde que sejam mantidas algumas condições escolhidas, visando a indivíduos que compreendam que inovação e novas ideias surgem de reconstruções sobre as já existentes. Oferecer o trabalho sob uma licença do *Creative Commons* (C.C.) não significa desistir do direito de autor [...] (JORENTE; SANTOS, 2008, p. 120).

Qualquer pessoa ou entidade pode utilizar as licenças CC para disponibilizar seus trabalhos em formato de modelo aberto. O autor pode escolher o tipo de licença pública que julgar mais adequada e determinar o que os outros podem fazer com a obra. Ele autoriza a disponibilização de sua obra para a sociedade, dentro dos critérios e limites estabelecidos por ele e fixados na licença escolhida. Dessa forma, o autor conserva seus direitos autorais e permite o uso da obra.

Para utilizar as licenças *Creative Commons*, o autor precisará responder a um pequeno questionário no site da CC que determinará o escopo da licença que será utilizada. Depois, o autor usará o código html, as imagens e os textos em linguagem comum e em termos jurídicos, que serão apresentados para informar às pessoas que irão compartilhar a obra sobre as permissões que ela possui. (CREATIVE COMMONS BRASIL, 2013). Além disso, o usuário/autor precisa aceitar os termos e as condições de uso, antes de acessar o conteúdo.



De acordo com Tammaro e Salarelli as restrições e as condições previstas no *Creative Commons* subdividem-se em quatro categorias e dizem respeito à:




- citação do autor ou atribuição (*attribution*);
- utilização para fins não-comerciais (*non comercial*);
- limitação de reutilização para obras derivadas (*non derivative*);
- integração da obra numa ou várias obras coletivas (*share alike*). (TAMMARO; SALARELLI, 2008, p. 288, grifos do autor).




Em relação às licenças de uso,

O Creative Commons oferece licenças que abrangem possibilidades entre a proibição total dos usos sobre uma obra (todos os direitos reservados) e o domínio público (nenhum direito reservado). Trata-se, pois, de um meio termo (alguns direitos reservados). (SANTOS, 2009, p. 140).

No total são 11 licenças, sendo seis licenças principais, abaixo listadas e disponíveis no *site* Creative Commons (2013):

QUADRO 1 – Licenças de Uso

Licença	Características
<p><b>Atribuição (by)</b></p> 	<p>Esta licença permite que outros distribuam, remixem, adaptem ou criem obras derivadas, mesmo que para uso com fins comerciais, contanto que seja dado crédito pela criação original. É a licença menos restritiva de todas as oferecidas, no que diz respeito aos termos de usos que outras pessoas podem fazer da obra.</p>
<p><b>Atribuição - Compartilhamento pela mesma Licença (by-sa)</b></p> 	<p>Permite que outros remixem, adaptem, e criem obras derivadas ainda que para fins comerciais, contanto que o crédito seja atribuído ao autor e que essas obras sejam licenciadas sob os mesmos termos. Geralmente essa licença é comparada a licenças de <i>software</i> livre. Todas as obras derivadas devem ser licenciadas sob os mesmos termos desta. Dessa forma, as obras derivadas também poderão ser usadas para fins comerciais.</p>
<p><b>Atribuição – Não a Obras Derivadas (by-nd)</b></p> 	<p>Permite a redistribuição e o uso para fins comerciais e não comerciais, contanto que a obra seja redistribuída sem modificações e completa, e que os créditos sejam atribuídos ao autor.</p>

Licença	Características
<p><b>Atribuição – Uso Não Comercial (by-nc)</b></p> 	<p>Esta licença permite que outros remixem, adaptem, e criem obras derivadas sobre a obra licenciada, sendo vedado o uso com fins comerciais. As novas obras devem conter menção ao autor nos créditos e também não podem ser usadas com fins comerciais, porém as obras derivadas não precisam ser licenciadas sob os mesmos termos desta licença.</p>
<p><b>Atribuição – Uso Não Comercial – Compartilhamento pela mesma Licença (by-nc-sa)</b></p> 	<p>Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem obras derivadas sobre a obra original, desde que com fins não comerciais e contanto que atribuam crédito ao autor e licenciem as novas criações sob os mesmos parâmetros. Pode ser feito <i>download</i> ou redistribuir a obra da mesma forma que na licença anterior, além de poder traduzir, fazer remixes e elaborar novas histórias com base na obra original. Toda nova obra feita a partir desta deverá ser licenciada com a mesma licença, de modo que qualquer obra derivada, por natureza, não poderá ser usada para fins comerciais.</p>
<p><b>Atribuição – Uso Não Comercial – Não a Obras Derivadas (by-nc-nd)</b></p> 	<p>Esta licença é a mais restritiva dentre as seis licenças principais, permitindo redistribuição. É chamada de “propaganda grátis”, pois permite que outros façam <i>download</i> das obras licenciadas e as compartilhem, contanto que mencionem o autor, mas sem poder modificar a obra de nenhuma forma, nem utilizá-la para fins comerciais.</p>

FONTE: Adaptado de Creative Commons Brasil (2013).

É importante destacar que o autor que transferiu os direitos patrimoniais de sua obra a alguma editora não pode licenciar a mesma obra no *Creative Commons*, a menos que a editora o autorize, já que os direitos patrimoniais pertencem a ela. “O *Creative Commons* é uma licença, pois o titular dos direitos autorais continua sendo o autor, e não-exclusiva porque o uso pode ser feito por qualquer pessoa.” (SANTOS, 2009, p. 142). O autor pode tanto permitir a circulação de sua obra quanto vedar seu uso comercial. Licenças como essa trazem benefícios aos leitores que passam a ter mais títulos disponíveis.

## 2.3 Digital Right Management

Em tempos de preocupação com a segurança, o controle e a proteção das obras em meio eletrônico, devido ao grande avanço tecnológico, facilidade e rapidez de transmissão de informação, aliado ao fato de que “[...] os computadores pessoais e posteriormente os programas de compartilhamento se popularizando, as indústrias viram que era necessário criar um modo de impedir a proliferação de cópias ilegais de seus produtos.” (RAMOS JUNIOR, 2009, documento eletrônico não paginado). O livro eletrônico trouxe à tona novas discussões no mercado editorial com respeito à segurança e ao repasse dos direitos autorais.

Nesse contexto, surge o *Digital Right Management* (DRM), que é uma proteção contra cópias ilegais, abrangendo músicas, filmes e livros em formato digital. É uma tecnologia usada, no caso dos *e-books*, por lojas e livrarias *online*, para controlar a forma com que os livros digitais, adquiridos pelos usuários, são usados e distribuídos e para coibir a criação de cópias não autorizadas. Esse sistema visa garantir o repasse de direitos autorais entre editores e autores e, principalmente, a proteção das obras em meio digital. Assim, “[...] trata-se de um método avançado de gerenciamento de direitos autorais que trabalha a conscientização do leitor, em conjunto com tecnologias de criptografias para arquivos.” (PROCÓPIO, 2010, p. 31).

Para Rebêlo (2007, documento eletrônico não paginado) “O DRM nada mais é do que um conjunto de tecnologias implantadas em arquivos de computador para impedir que o usuário faça cópias do conteúdo.”. É considerado “[...] um controle de acesso a conteúdos digitais que implementa restrições ao uso, cópia e manipulação do conteúdo em questão. O objetivo para o qual ele foi criado é para proteger os direitos autorais destes conteúdos.” (FERREIRA, 2013, documento eletrônico não paginado). Portanto:

Trata-se de um sistema projetado para controlar, vender e gerenciar qualquer conteúdo digital. Um publicador pode utilizar um sistema DRM para empacotar um eBook, de forma que este possa ser compartilhado na Web; mas cada leitor novo tem de pagar pela aquisição do livro. (PROCÓPIO, 2010, p. 218).

É uma medida técnica para intimidar a pirataria em acervos digitais através do controle dos acessos, ou seja, da Gestão dos Direitos Digitais. De acordo com o mesmo autor:

O DRM é um padrão criado para proteger arquivos digitais. Serve para prevenir a cópia ilimitada, ilegal e indiscriminada, de um arquivo

eletrônico, tais como imagens, vídeos, eBooks e música.

No caso dos livros, o objetivo é evitar a reprodução ilegal dos livros comercializados em versão digital. Assim o DRM restringe a cópia pirata de um eBook. (*idem*, 2013, documento eletrônico não paginado).

Depois de aplicado o DRM a um arquivo, ele não pode ser removido pelo usuário. Funciona da seguinte forma: “A proteção fica codificada dentro do arquivo — ele consegue, por exemplo, reconhecer se foi copiado de um PC para outro, ou para um player digital, e a partir daí restringir o número de cópias.” (REBÊLO, 2007, documento eletrônico não paginado). Nesse sentido,

O DRM auxilia as e-Editoras a determinarem especificações de como os usuários poderão acessar os seus documentos virtuais. Se poderão apenas ler os documentos em tela ou se poderão imprimi-los, e quantas vezes poderão imprimi-los. Essas características, até mesmo a de não poder modificar um conteúdo, são travadas pelo aplicativo e criptografadas com o arquivo. (PROCÓPIO, 2010, p. 175).

Cabe aos autores e editores optarem por usarem ou não esse tipo de proteção em seus livros digitais. Para eles, o DRM é sinônimo de segurança. Entretanto, para os consumidores e usuários, é limitação, pois não existe flexibilidade. Isso porque o DRM impõe aos usuários barreiras de uso incontável, que vão desde a limitação de acesso após um número pré-definido de vezes, até o bloqueio, após certo número de usos. A qualidade também pode ser prejudicada se o usuário tentar transferir o arquivo para outro computador. No caso dos *e-books*, o DRM impede que eles sejam abertos em qualquer aparelho leitor, além de impossibilitar sua impressão.

### **3 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Os desafios ao direito autoral aumentam com a Internet. Dentro desse contexto, é necessário que a legislação defina o que é crime cibernético e os limites da Internet para que se possam punir infrações referentes à questão da propriedade intelectual, de acordo com sua gravidade.

A legislação precisa ser reavaliada e adaptada para acompanhar as novas tecnologias da informação, a fim de proteger os direitos de autor, sem restringir o acesso e o uso de obras de terceiros. Entende-se que não pode ocorrer que a cada ato de

proteção retire-se da sociedade a liberdade de uso de determinadas obras. (BRANCO, 2011). Nesse sentido, a sociedade não pode ser prejudicada nem tampouco os autores e, para que isso ocorra, deve existir equilíbrio entre esses dois fatores.

As medidas restritivas impostas pelas empresas levantam questionamentos por parte dos consumidores. É natural que as lojas, as livrarias e as editoras queiram proteger seu negócio e seus produtos garantindo o lucro. Contudo, deve haver um meio termo para que os consumidores não sejam prejudicados. Ao adquirir um *e-book*, é importante que o usuário possa transferir seu acesso a diferentes equipamentos, nesse momento, em que a convergência das mídias, propalada por Henry Jenkins, é uma realidade. A possibilidade de leitura de um *e-book* através do *e-reader*, computador pessoal, *laptop*, *iPad* ou diferentes tipos de celular deve ser assegurada para que lhe seja dado o direito de uso.

Pode-se afirmar, portanto, que mudanças na legislação dos direitos autorais, em tempos de informação em Rede, são necessárias e, até mesmo, fundamentais para a disseminação dos *e-books*, pois o excesso de restrições desanima os leitores, afastando-os da tecnologia digital e contribuindo para que a indústria dos *e-books* não tenha um desenvolvimento compatível com as expectativas.

A pirataria e o uso indevido de publicações protegidas por lei devem, sim, ser combatidos, mas não através da penalização de usuários que necessitam de informação e a utilizam para gerar conhecimento e sim através de uma legislação que contemple aspectos específicos desses usos e do direito à informação que todo o cidadão tem. Nesse sentido, o estabelecimento da política de *Software Livre* abriu caminho para se pensar alternativas de acesso, modificação e distribuição a documentos protegidos por lei – caso do *Copyleft*, *Criative Commons* e *Digital Right Management* – enquanto políticas mais efetivas de proteção a direitos intelectuais, no campo cibernético, não são definidas.

## REFERÊNCIAS

- BRANCO, Sérgio. **O domínio público no direito autoral brasileiro**: uma obra em domínio público. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2011.
- BRASIL. **Constituição Federal (1988)**. Brasília, DF: Presidência da República, 1988. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm)>. Acesso em: 01 fev. 2012.
- BRASIL. **Lei 9.610, de 19 de fevereiro de 1998**. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 1998. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/LEIS/L9610.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L9610.htm)>. Acesso em: 14 jun. 2013.
- BRASIL. **Lei 9.610, de 19 de fevereiro de 1998**. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 1998. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/LEIS/L9610.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L9610.htm)>. Acesso em: 14 dez. 2012.
- CABRAL, Plínio. **A lei de direitos autorais**: comentários. 5. ed. São Paulo: Riddel, 2009.
- CREATIVE COMMONS BRASIL. **As licenças**. [S.l.]: CC, [201-?]. Disponível em: <<http://creativecommons.org.br/as-licencas/>>. Acesso em: 29 jan. 2013.
- CUNHA, Murilo Bastos da; CAVALCANTI, Cordélia Robalinho de Oliveira. **Dicionário de Biblioteconomia e Arquivologia**. Brasília, DF: Briquet de Lemos, 2008.
- FERREIRA, Cris. **O que é DRM e por que isso te interessa?** [S.l.]: Vida sem Papel, 2013. Disponível em: <<http://www.vidasempapel.com.br/drm/>>. Acesso em: 01 mar. 2013.
- FRAGOSO, João Henrique da Rocha. **Direito de autor e copyright**: fundamentos históricos e sociológicos. São Paulo: Quartier Latin, 2012.
- FROZIN, Rodrigo A. Matwijkow; MEDEIROS, Heloísa Gomes; WACHOWICZ, Marcos. Abandonware, domínio público e patrimônio cultural digital de jogos eletrônicos. In: WACHOWICZ, Marcos. (Org.). **Propriedade intelectual e Internet**: volume II. Curitiba: Juruá, 2011. p. 137-160.
- GANDELMAN, Henrique. **De Gutenberg à Internet**: direitos autorais na era digital. 2. ed. Rio de Janeiro: Record, 1997.
- GONZÁLES BARAHONA, Jesús M. et al. *Copyleft*: Manual de uso. [S.l.]: Blog Software Livre na Educação, 2012. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/soft-livre-edu/arquivos/copyleft-manual-de-uso-pt-br.pdf>>. Acesso em: 05 jun. 2013.
- JORENTE, Maria José Vicentini; SANTOS, Plácida Leopoldina Ventura Amorim da Costa. Mídias de pós-vanguarda, direito de autor, cultura livre e produtos de criação contemporânea. In: GUIMARÃES, José Augusto Chaves; FERNANDES MOLINA, Juan Carlos. (Org.) **Aspectos jurídicos e éticos da informação digital**. Marília: Fundepe; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2008. p.112-131.
- KRETSCHMANN, Ângela. O acesso à cultura e o monopólio de obras intelectuais: onde está o bem público?: e para onde vai o direito autoral? In: WACHOWICZ, Marcos. (Org.). **Propriedade intelectual e Internet**: volume II. Curitiba: Juruá, 2011. p. 223-246.
- LISBOA, Roberto Senise. **Contratos difusos e coletivos**: a função do contrato social. São Paulo: Saraiva, 2012.
- MACHADO, Adriane Iansen. **Atualização de conteúdos de livros eletrônicos no**

**Brasil:** atitudes do mercado editorial brasileiro. 2013. 98 f. Dissertação (Mestrado em Ciência, Gestão e Tecnologia da Informação) – Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2013. Disponível em: <<http://dspace.c3sl.ufpr.br:8080/dspace/bitstream/handle/1884/30249/R%20-%20D%20-%20ADRIANE%20IANZEN%20MACHADO.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 18 jun. 2013.

MENEZES, Elisângela Dias. O plágio na Internet. In: WACHOWICZ, Marcos. (Org.). **Propriedade intelectual e Internet:** volume II. Curitiba: Juruá, 2011. p. 175-197.

MEYER, Cristiane Furquim; PIMENTA, Eduardo Salles. A obra intelectual e a Internet. In: WACHOWICZ, Marcos. (Org.). **Propriedade intelectual e Internet:** volume II. Curitiba: Juruá, 2011. p.161-174.

PROCÓPIO, Ednei. **O direito autoral na era do livro digital.** [S.l.]: Blog Revolução eBook, 2013. Disponível em: <<http://revolucaoebook.com.br/direito-autoral-era-livro-digital/>>. Acesso em: 01 mar. 2013.

\_\_\_\_\_. **O livro na era digital:** o mercado editorial e as mídias digitais. São Paulo: Giz Editorial, 2010.

RAMOS JUNIOR, Durval. **O que é DRM?** conheça a polêmica tecnologia criada para proteger os direitos autorais, mas engessou os arquivos nos computadores. Tecmundo, 2009. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/3023-o-que-e-drm-.htm>>. Acesso em: 01 mar. 2013.

REBÊLO, Paulo. **Entenda a tecnologia e a polêmica sobre DRM, a proteção anticópias.** [S.l.]: Uol Tecnologia, 2007. Disponível em: <<http://tecnologia.uol.com.br/ultnot/2007/04/03/ult4213u59.jhtm>>. Acesso em: 01 mar. 2013.

SANTOS, Manuella. **Direito autoral na era digital:** impactos, controvérsias e possíveis soluções. São Paulo: Saraiva, 2009.

TAMMARO, Anna Maria; SALARELLI, Alberto. **A biblioteca digital.** Brasília, DF: Briquet de Lemos, 2008.

