



Processos testam os limites dos novos meios digitais

Intensa atividade judicial vem revelando conflito crescente entre a indústria do entretenimento, que luta para proteger os seus produtos e lucros na era da Internet e os consumidores, que acusam a indústria de interferir com a liberdade de expressão e o direito civil de controlar as suas experiências audiovisuais.

O mercado de mídia digital ainda é substancialmente reduzido comparado ao convencional, mas as gravadoras, os estúdios de cinema e os editores literários vêm se preparando para a inevitável migração para a Grande Rede de computadores Internet.

Três processos judiciais já foram ajuizados nos Estados Unidos, contemplando diferentes aspectos de Direito Autoral (copyright), mas no cerne de cada caso surge a indagação de como será aplicado o controle ao conteúdo digital da Rede.

Caberá às cortes estabelecer o escopo e aplicação das atuais leis autorais – tanto as mais recentes como as que já vigoravam muito antes da Internet – ao mundo digital. Essas batalhas legais em andamento revelam um conflito maior entre a mídia convencional e a mídia digital.

Os produtores e empresas estabelecidos no mercado têm consciência – e preocupação – de que na Internet a pirataria é grandemente estimulada, mas ao mesmo tempo sabem que já chegou a hora de compreender que estão perdendo o seu mecanismo tradicional de distribuição.

As leis existentes tem alto grau de complexidade, que se torna maior ainda quando se constata a necessidade de aplicá-las à Internet. É possível que o resultado final dessa aplicação, após exaustivos estudos dos diplomas legais em vigor, não seja exatamente o que se pretende.

O principal problema é que esta aplicação acabe se desviando para uma direção invasiva e restritiva dos direitos e da liberdade dos consumidores.

Um desses processos, movido pela RIAA – Recording Industry Association of America (a entidade que congrega as gravadoras estadunidenses) contra o site MP3.com, teve como fundamento a disponibilização, pelo site, de fonogramas musicais protegidos, que podem ser armazenados nos discos rígidos de computador dos usuários para serem apreciados livremente, a partir de acesso vinculado a senhas online.

O MP3.com considera o serviço benéfico aos consumidores, permitindo-lhes escutar suas músicas preferidas a partir de qualquer local com conexão à Grande Rede, e adotou medidas preventivas, como, por exemplo, não permitir que os fonogramas sejam gravados – apenas tocados – em discos rígidos e limitando os acessos às músicas a apenas um usuário por vez.



Ainda assim, a RIAA considera ilegal a compilação de uma grande base de dados musicais de produtores fonográficos-membros estabelecidos, sem permissão ou licença e afirma que sejam quais forem os direitos dos indivíduos de utilizarem sua própria música, o site não pode explorar isso para seu próprio benefício comercial.

As gravadoras americanas acusam o MP3.com de violar a Lei Autoral americana de 1976 (Copyright Act), que confere aos titulares de direitos autorais a faculdade exclusiva de reproduzir suas fixações sonoras protegidas.

Já o site entende que seus serviços são tecnologicamente idênticos ao ato de um consumidor fazer uma cópia para uso próprio, o que é especificamente autorizado pela lei americana.

Dúvidas ainda pairam no ar sobre o sucesso da pretensão da indústria americana. Duas gravadoras já deram sinais de que entenderam a mensagem da Era Digital: adaptar-se ou sucumbir. Warner Music e BMG Music chegaram na semana passada a termos preliminares de um acordo que legalizará a disponibilização musical de fonogramas online através do site MP3.com e sua extensão My.MP3.com, que deverá pagar quantias elevadas para esta primeira autorização e depois partilhar os valores recebidos dos seus clientes, a partir dos serviços denominados “Beam-It” e “Instant Licensing”, disponíveis no site.

Fala-se em valores de composição da ordem de US\$ 30 milhões a US\$ 75 milhões. As demais gravadoras do pólo ativo ainda não se pronunciaram e o processo continua perante uma corte distrital de Nova Iorque.

Os dois outros processos em questão podem ser considerados testes cruciais de uma lei muito mais nova, a Digital Millennium Copyright Act, promulgada em 1998 pelo presidente Bill Clinton mas praticamente em desuso nos tribunais até agora.

Esta lei, que torna ilegal bypassar as tecnologias de proteção autoral existentes, foi fruto do poderoso lobby da indústria do entretenimento americana, que, no entanto, não pôde evitar a inclusão no texto por grupos de defesa do consumidor, de uma cláusula que define uma espécie de isenção, permitindo aos criadores de software desenvolver mecanismos chamados de reverse engineering, que são códigos de proteção autoral, na medida em que criam produtos que sejam compatíveis com as tecnologias de proteção.

Essa isenção se torna importante nos casos que envolvem software criado para burlar códigos criptográficos desenhados para proteger DVDs de cópia ilegal.

Os estúdios de cinema de Hollywood, através da MPAA – Motion Picture Association of America, também se engajaram na batalha, ajuizando ação específica para impedir a distribuição na Internet desses softwares burladores dos códigos criptográficos. Segundo os estúdios, o software, criado por um adolescente da Noruega, é uma ferramenta de pirataria.

Os réus (alguns sites da Internet), alegam que a finalidade de seu programa é permitir a utilização de DVDs em computadores que rodem o sistema Linux. À parte todo esse imbróglio, certamente causado



pela vertiginosa evolução da tecnologia nos anos recentes, surge ainda o questionamento se a nova lei (Digital Millennium Copyright Act) conflita com os dispositivos da lei autoral americana de 1976.

Podemos verificar o quão fascinantes e complexas são todas essas discussões, tanto do ponto de vista legal, como pelo lado econômico, o que ainda dará farto trabalho a muito advogados e profissionais do Direito.

Urge que todos nos concentremos no desdobramento desses primeiros casos judiciais, na medida em que o nosso mercado virtual no Brasil cresce exponencialmente e ainda não temos uma legislação ágil e eficiente para coibir todas as violações possíveis a partir da Internet. Existem estudos e um anteprojeto de lei para regular o comércio eletrônico, mas ainda não temos os paradigmas exemplificativos como no grande mercado americano, que lidera o entretenimento mundial.

O estado atual das coisas aponta para um única direção: o Direito Autoral vem crescendo de importância nesta virada do milênio, e é fundamental que todos os envolvidos, desde os agentes e sujeitos de Direito que participam da cadeia de criação de obras intelectuais, até os advogados, juízes, tribunais e cursos universitários estejam unidos para dinamizar o ensino e a compreensão desta nova e fascinante matéria jurídica, rumo a um mercado cada vez mais veloz e aparentemente incontrolável.

Date Created

05/07/2000