

Alternativas legais de consumo de bens culturais na Internet: alguns modelos¹

Elisianne Campos de Melo Soares²

Resumo

As formas inéditas de produção e consumo de bens culturais surgidas com o desenvolvimento das novas tecnologias ditaram o rumo que os direitos de autor devem tomar na contemporaneidade, inevitavelmente: o da mudança para adaptação aos novos tempos. A abertura a sistemas alternativos de licenciamento, distribuição e partilha de bens culturais mostra-se uma via potencialmente importante, e a flexibilização dos regimes de lucro e produção é condição indispensável à sobrevivência das indústrias da cultura. Este artigo pretende apresentar algumas das novas possibilidades que surgiram para fazer face à rigidez do *Copyright* e dos tradicionais modelos de negócios mantidos pelas indústrias culturais e criativas.

Palavras-chave: Ciberultura, Compartilhamento, Direitos de Autor, Indústrias Culturais e Criativas

Introdução

O uso das novas tecnologias como intermediárias do consumo e das práticas sociais de interação e comunicação levaram as indústrias culturais e criativas a um processo de metamorfose sem retorno. O digital impôs-se como nova esfera de vivências, e promoveu a desmaterialização não só dos bens culturais antes consumidos sob o formato de livros, películas, cd's, etc., como também de nosso próprio eu enquanto indivíduos socialmente atuantes.

O clássico modelo das indústrias culturais, idealizado como sistema piramidal (no qual o topo representava os produtores e a base a grande massa consumidora uniformizada), começou a desmoronar, dando lugar a um novo sistema no qual os papéis inverteram-se, misturando-se, fundindo-se, criando intervenientes multifacetados

¹ Artigo apresentado no Eixo 3 - Comunicação Corporativa e Práticas de Produção e Consumo Online do VII Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura, realizado de 20 a 22 de novembro de 2013.

² Jornalista. Mestre em Cultura e Comunicação pela Universidade de Lisboa (2012). Filiada ao Centro de Investigação Media e Jornalismo (CIMJ) e à Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura (ABCiber). Contato: elisianne@campus.ul.pt

e plurais. Já não há centros produtores que dominem completamente os canais de emissão, pois as ferramentas de produção e de difusão tornaram-se muito mais baratas e, conseqüentemente, facilmente acessíveis.

Porém a metamorfose sofrida em nossas formas de consumir cultura ainda são vistas pelas indústrias com desconfiança e cautela. Práticas como o *remix*³, nascidas com a popularização do acesso aos meios digitais que as possibilitam, chocam-se com ordenamentos jurídicos e interesses comerciais poderosos.

Vários estudiosos apontam para uma crise no modelo produtivo e econômico da indústria cultural massiva, embora isso não provoque necessariamente a sua aniquilação (LEMOS, 2007, p. 39-40). No que se refere às reconfigurações da indústria cultural em seu modelo clássico, uma das grandes questões que atualmente surge é a da autoria e da proteção de obras para a reprodução, uso e cópia. Algumas alternativas já estão surgindo como opção para a criação de mecanismos legais de recombinação, conhecidos como licenças abertas, ou *Copyleft*. Um exemplo de sucesso é a licença *Creative Commons* – licença de uso que permite a modificação, a cópia e a distribuição de obras, com especificações bastante flexíveis. O fato é que a era da cibercultura tem-se mostrado o ápice da crise dos sistemas culturais, legais e econômicos pela reconfiguração da indústria cultural clássica, massiva, que implica.

O grande desafio que se impõe na era digital é a conciliação de interesses comumente tidos como opostos: de um lado autores, produtores, distribuidores e intermediários; de outro, consumidores. A necessidade de equilíbrio conjuga-se com a necessidade de criar e desenvolver novos modelos de negócio que suplantem práticas como a pirataria, e que ponham em marcha meios justos de remuneração aos artistas e criadores. Como tornar isso possível? Quais seriam esses modelos? Veremos a seguir algumas alternativas.

1.0 A exceção para compartilhamento de arquivos

³ A cibercultura deu origem ao que Lawrence Lessig chama de “cultura do *remix*”, ou da colagem, em que o processo de criação usa de forma não só indireta - mas também direta - outras obras como elemento de construção da obra final (LESSIG, 2005, p. 17). Consideramos aqui o termo *remix* exatamente como abordado por Lessig: não apenas como a recombinação e transformação de músicas, mas de toda e qualquer obra do espírito.

O principal argumento dos detentores de direitos favoráveis ao arsenal jurídico repressor é o de que as punições e proibições de downloads gratuitos aumentam as oportunidades de vendas para obras protegidas. Porém, há que considerar que na ausência de serviços on-line de acesso a conteúdos com preços e funcionalidades atraentes para os utilizadores, a repressão não produz efeitos consideráveis. Conforme afirma Volker Grassmuck, o bloqueio não significa diminuição da partilha e subida das vendas, mas sim uma migração para plataformas mais clandestinas, onde se torna ainda mais difícil monitorar as reproduções e as transferências (GRASSMUCK, 2009).

Vários estudos indicam que o impacto dos downloads não pagos na economia das indústrias da cultura é menor que o anunciado por estas. Baseados na média obtida a partir de oito pesquisas consideradas relevantes, Felix Oberholzer-Gee e Koleman Strumpf afirmam que a partilha de arquivos é responsável por uma parte pequena – “não mais do que 20%” – do declínio das vendas de música registrado nos EUA ao longo da década passada (OBERHOLZER-GEE E STRUMPF, 2010, p. 01). Alguns levantamentos apontam mesmo para a tese do outro extremo: a de que os downloads gratuitos impulsionam as vendas legais. É o caso de uma pesquisa realizada pela Universidade do Estado da Carolina do Norte, que usou uma grande amostra de estatísticas de downloads vindas de um servidor *BitTorrent*. A partir desses dados, o economista Robert Hammond, professor daquela universidade, preparou o estudo intitulado “Vazamento de lucros? Compartilhamento de arquivos antes do lançamento e a indústria musical” (BITTORRENT, 2012).

Hammond reuniu dados de 1.095 novos álbuns, de 1.075 artistas, no maior servidor do *BitTorrent* dedicado à música, no período entre Maio de 2010 e Janeiro de 2011. Depois, combinou esses dados com números de vendas para construir um modelo que faz uma previsão do efeito da pirataria nas vendas de música. A pesquisa dedicou-se aos álbuns que “vazaram” na Rede antes de seu lançamento oficial. A indústria fonográfica prioriza a caça a estes discos.

O resultado aponta que as vendas aumentaram. O economista chegou a essa conclusão ao “isolar” o efeito do compartilhamento nas vendas de um álbum, mapeando o alcance do disco nas redes antes de ser lançado. O estudo afirma que a disseminação de um álbum “vazado” transforma-se em propaganda do mesmo. A pesquisa chega até a indicar que perseguir discos divulgados antes da data oficial pode atrapalhar as vendas.

“Usando meu modelo, não encontrei prova de nenhum efeito negativo em nenhum aspecto”, concluiu Hammond, sobre o compartilhamento de **torrents** de álbuns (BITTORRENT, *id*).

No contexto da entrada em vigor da Lei HADOPI⁴ na França, e para tentar medir o impacto da nova lei no país, a Universidade de Rennes 1 realizou um levantamento, entre 16 de Novembro e 23 de Dezembro de 2009, com 2 mil usuários de Internet na região da Bretanha. A pesquisa concluiu que os downloads ilegais de produtos culturais como músicas, filmes, etc., não são uma potencial ameaça à indústria: isto porque 47% dos usuários puníveis por HADOPI representam a maioria dos compradores desses mesmos produtos de forma legal na Internet. Sendo assim, os pesquisadores remataram que “O consumo de conteúdo ilegal parece estar acompanhado de uma disposição a pagar pelo conteúdo legal” (DEJEAN *et al.*, 2010, p. 09).

Ao contrário do que as grandes produtoras alegam, o levantamento realizado pela Universidade de Rennes 1 aponta que, se o acesso de usuários de redes P2P fosse cortado, o mercado legal de músicas e vídeos perderia 27% de seus consumidores. Se a legislação punisse todos os tipos de piratas (não apenas os que fazem downloads por P2P, mas também através de sites **streaming** e endereços de hospedagem de arquivos, como o *Rapidshare*), a venda legal de músicas e vídeos pela Rede perderia metade de sua clientela. Portanto, segundo Sylvain Dejean, a premissa de HADOPI de realizar o corte do acesso à Internet dos piratas “arrisca reduzir o tamanho do mercado de bens culturais digitais” na França (*ibidem*, p. 13).

A discrepância entre o direito autoral e a prática amplamente difundida do compartilhamento de arquivos é evidente. Até hoje, as tentativas de resolver essa desarmonia passaram por medidas repressivas que tentaram adequar as práticas culturais à lei: através de dispositivos tecnológicos de proteção (como o DRM, do inglês **Digital Rights Management**), processos civis e penais em larga escala, etc.. Nenhuma delas teve impactos consideráveis sobre as atividades de download ilegal. Apesar do fracasso, nem as indústrias e nem os governos reconheceram as falhas das estratégias adotadas, tampouco mudaram de abordagem. Continuam a operar com as mesmas ferramentas, produzindo formas cada vez mais extremistas de repressão.

⁴ Em francês: Haute Autorité pour la Diffusion des Œuvres et la Protection des Droits sur Internet. Também conhecida como “Lei Criação e Internet” (Lei nº 2009-669, de 12 de junho de 2009), tem como objetivo combater a pirataria de bens culturais protegidos por direitos de autor na Internet.

Uma alternativa de mudança mais profunda do regime jurídico internacional da propriedade intelectual é a proposta feita pelo advogado Bennett Lincoff e pela Associação de Compositores do Canadá. Eles sugeriram a criação de novos direitos especificamente destinados a legalizar a partilha sem fins lucrativos de obras protegidas por direitos de autor (CAETANO; CARDOSO, 2012, p. 08). Em tal modelo, programas P2P e outros dispositivos e sites que permitem o compartilhamento de bens culturais sairiam das sombras da clandestinidade e passariam a ser legais. Para que isso seja possível, é necessário pôr em funcionamento um novo modelo de compensação aos autores.

O uso intenso de redes P2P para partilha de arquivos de filmes, livros, músicas, etc. demanda aquilo a que Volker Grassmuck chama de *exceção para compartilhamento de arquivos* (GRASSMUCK, 2010, p. 04), a saber: um regime de recolha e distribuição de direitos de autor adaptado aos downloads feitos a partir de redes **peer-to-peer** e outros sistemas semelhantes. Esse modelo de compensação é discutido em vários países, sob diferentes nomenclaturas: “sistema de compensação alternativo”, “taxa fixa da cultura”, “licença global” e “contribuição criativa”, dentre outros. Eles variam em alguns detalhes, mas são, essencialmente, baseados em uma mesma ideia: reunir artistas, indústria e usuários em torno de um sistema que contemple, simultaneamente, os interesses de todos os envolvidos na cadeia de consumo de bens artístico-culturais. Isso através de “uma permissão legal para o compartilhamento privado de obras publicadas e protegidas pelo direito autoral para fins não comerciais, sujeita a uma taxa administrada por meio de gestão coletiva” (*ibidem*, p. 05).

Várias pesquisas apontam que os utilizadores estão dispostos a pagar pelos conteúdos que acessam e descarregam pela Internet. A sociedade sueca de gestão coletiva de direitos de música STIM, em uma pesquisa publicada em Fevereiro de 2009, apurou que 86,2% dos usuários de Internet que responderam à pesquisa desejam pagar uma taxa mensal de direito autoral que lhes permita compartilhar arquivos (*ibidem*, p. 07).

Grupos musicais como *Nine Inch Nails* e *Radiohead* liberaram seus discos para download na Internet, dando ao internauta a liberdade de decidir se pagaria ou não por eles, e quanto. A gravadora independente on-line *Magnatune.com* libera todos os seus álbuns em uma licença *Creative Commons* que permite expressamente seu uso em

compartilhamento de arquivos, o que torna o pagamento efetivamente voluntário. O *Magnatune* também oferece a seus consumidores a possibilidade de pagar um preço à sua escolha dentro da escala de 4 a 14 euros. O preço médio pago pelos utilizadores varia entre 8 e 9 euros, indicando claramente que eles desejam pagar aos criadores o preço que lhes parece justo.

Diferentemente do que alegam as indústrias, os internautas não consideram o que é gratuito como algo sem valor. As pessoas habituadas à cultura do compartilhamento e da liberdade são conscientes de que os criadores devem ser remunerados, e mostram-se dispostas a desenvolver comportamentos de consumo compatíveis com essa necessidade. Para isso, é preciso desenvolver e pôr à disposição do público sistemas equitativos de distribuição de bens culturais e recolha dos direitos devidos aos autores.

A seguir trataremos brevemente de três propostas de exceção para compartilhamento de arquivos: licença global, mecenato global e contribuição criativa. Existem muitas alternativas possíveis; resolvemos nos concentrar nestas por serem modelos sobre os quais já há alguma discussão em marcha – tanto no mundo acadêmico quanto nos universos jurídico e comercial. Antes, porém, falaremos sobre a “computação na nuvem” (**cloud computing**), tendência a ganhar terreno no ciberespaço, e que se mostra, também, um importante modelo legal de acesso a bens culturais na Rede.

2.0 Cloud computing

A “computação na nuvem” é uma expressão que surge com muita frequência no vocabulário das novas utilizações da Internet. Falar em nuvem é referir-se à própria Rede, ou seja, aos seus inúmeros servidores espalhados por todo o planeta. Quando dizemos que um arquivo está na “nuvem”, significa que o documento ou programa está armazenado em um servidor. Esse arquivo pode ser acessado simplesmente através de uma ligação à Internet, e não depende da armazenagem em aparelhos locais, como um computador ou um **smartphone**. O arquivo não é guardado na própria máquina do usuário, mas nos bancos de dados virtuais dos fornecedores de acesso à Rede, podendo ser visualizado através de um navegador, como *Explorer* ou *Chrome*, por exemplo.

Essa tecnologia não é recente. A novidade está na queda dos custos de armazenagem de grandes volumes de dados. As conexões à Internet são cada vez mais velozes, e atingem gradativamente um número maior de pessoas. Os arquivos armazenados na nuvem podem ser acedidos e utilizados simultaneamente por inúmeros usuários, não importando onde eles estejam espacialmente localizados.

A isso se junta a constante diminuição dos aparelhos informáticos – os notebooks são cada vez menores, e para pouparem espaço utilizam discos rígidos pequenos e com pouca capacidade de arquivamento de fotos, vídeos, etc. Com todos os arquivos e programa de que necessita estocados em uma nuvem, o utilizador pode deixar seus próprios discos externos, **smartphones** e demais equipamentos portáteis para trás: para aceder ao que deseja, basta utilizar um equipamento qualquer ligado à Internet.

Porém, o êxito do serviço depende completamente da Rede. Sem conexão à Internet todo o sistema desmorona. Outro problema que se levanta nesse método é o da confidencialidade dos dados. Por mais seguros que sejam, os serviços de **cloud computing** estão sujeitos ao ataque de hackers. Armazenar informações sigilosas, tais como dados pessoais e senhas de contas bancárias, por exemplo, pode ser arriscado.

Para Richard Stallman, criador da Fundação para o Software Livre (FSF), a **cloud computing** é uma ameaça invisível. Stallman afirma que os dados dos utilizadores da Rede são ferramentas indispensáveis para determinar perfis de consumo, e por isso tornam-se mera mercadoria nas mãos dos servidores:

Há uma campanha para convencer os utilizadores a confiar os seus dados a empresas nas quais não deveriam, de todo, confiar. A computação na nuvem só pode significar: “Meia bola e força! E não penses”! Não é que não possamos ter vida privada na Internet. Nem que os utilizadores já não possam controlar os seus dados. Devemos é ousar remar contra a maré. (STALLMAN, 2012, p. 56)

Estando os arquivos armazenados em um servidor, o usuário já não possui controle absoluto sobre seu acesso e utilização. O recente caso do fechamento do *Megaupload* ilustra bem o que pode acontecer na **cloud computing**. Tudo o que estava armazenado nos servidores do site foi retirado do ar pela Justiça norte-americana (sob acusação de incentivo à pirataria), impossibilitando o acesso até mesmo dos clientes que

havam pagado assinatura e mantinham hospedados materiais legais (muitos de sua própria autoria).

O sucesso da **cloud computing** representaria a perda completa do controle dos próprios “pertences virtuais” por parte do utilizador, na medida em que a armazenagem destes não está sob sua responsabilidade. Um ambiente onde os arquivos estão guardados em servidores é como uma biblioteca cujas chaves estão nas mãos de poucos: assim que estes queiram restringir o acesso ao acervo, poderão realizá-lo sem grande dificuldade, fazendo o que quiserem com os livros que estão lá dentro. Além disso, o controle de plataformas “na nuvem” é passível de ser tomado por órgãos governamentais, empresas privadas e demais grupos de interesses (com objetivos comerciais ou de filtragem e monitoramento de conteúdos), prejudicando a fiabilidade de seu sistema.

A **cloud computing** é a base estrutural de muitos sites de venda e reprodução legal de músicas, filmes, etc. Serviços como o VOD (sigla para a expressão inglesa **Video on demand**), plataforma de visualização de filmes on-line, já são vastamente utilizados por todo o mundo. A França, por exemplo, mantém um serviço deste tipo ligado a um de seus canais de TV pública, o *France Arte* (<http://www.artevod.com/Accueil.html>), que disponibiliza o acesso, sob assinatura, a gravações de filmes, documentários e espetáculos de teatro e dança pela Internet. O mesmo acontece com sites de música, como o *Terra Sonora* (<http://sonora.terra.com.br/>), no Brasil. O portal libera, sob cadastro, a escuta gratuita on-line. Tornando-se assinante do serviço, o utilizador pode criar uma pasta de armazenagem das músicas favoritas. Porém, apesar de pagar pelo material, o internauta não pode arquivar as músicas em um CD-R, por exemplo, pois as faixas são protegidas pela tecnologia DRM, que impede a gravação. Além disso, ele tem um número limitado de vezes para reproduzir os arquivos de áudio. Políticas como esta fadaram esse modelo de negócio ao fracasso, e a instabilidade da nuvem apresenta riscos que fazem com que os internautas não adiram à alternativa.

3.0 Licença global

Na lista de tentativas de promoção dos interesses dos artistas e fomento do consumo legal de bens culturais por parte dos utilizadores da Rede está o modelo conhecido por licença global. O conceito nasceu na França em 2001, fruto da parceria entre a Sociedade de Percepção e de Distribuição dos Direitos dos Artistas Intérpretes (SPEDIDAM) e a Sociedade Civil para a Administração dos Direitos dos Artistas e Músicos Intérpretes (ADAMI).

Trata-se de uma autorização dada aos internautas para acederem a conteúdos culturais pela Rede e poder partilhá-los com outros para fins não comerciais, em troca de uma taxa destinada a artistas, paga juntamente com a mensalidade cobrada pelos servidores de acesso à Internet. Na França, a SPEDIDAM e a ADAMI propuseram que essa taxa fosse opcional. Para ambas as organizações criadoras, a licença global é uma alternativa interessante por criar o que chamam de “espaço de segurança jurídica”, isto é, o download e a troca de arquivos não são criminalmente imputáveis, pois são realizados de forma que respeita os direitos de autor. SPEDIDAM e ADAMI não propuseram um valor exato para o pagamento mensal da licença global, mas sugeriram que o montante cobrado fosse de 4 a 7 euros por assinatura (ALLIANCE PUBLIC-ARTISTES, 2012).

Em Dezembro de 2005 alguns deputados sugeriram que a licença global fosse incluída no texto do Projeto de Lei relativa aos Direitos de Autor e Direitos Conexos na Sociedade de Informação (DADVSI). DADVSI foi discutida em sessão na Assembleia Nacional francesa em Março de 2006, porém a licença global não foi incluída na pauta.

À época em que HADOPI começou a ser discutida na França, a licença global mostrou-se uma alternativa de equilíbrio entre os interesses dos consumidores e dos artistas. O modelo é interessante pelo fato de remunerar os autores ao mesmo tempo em que apresenta condições sedutoras de consumo legalizado. Porém, há que discutir detalhes importantes para o funcionamento do sistema, como se o modelo de licença global deve ser obrigatório ou opcional, visto que, se opcional, o usuário poderia decidir não aderir a ele, o que não o impediria de fazer downloads ilegais. A aplicação obrigatória parece ser a mais simples, mas devemos considerar também o caso dos internautas que não fazem download nenhum, e que teriam que pagar por algo que não utilizam. Além do mais, é preciso definir se a taxa a ser paga deve ser fixa ou variar conforme a quantidade e a frequência de downloads que o utilizador realizar.

Já há propostas e experimentos locais em atividade, como é o caso do estudo realizado por Matt Earp e Andrew McDiarmid, da Escola de Informação da Universidade da Califórnia, Berkeley. Os pesquisadores propuseram a implementação de uma licença voluntária global, no interior da rede do campus de Berkeley, que daria direito aos estudantes de fazerem downloads ilimitados de músicas mediante o pagamento de 20 dólares por semestre (CAETANO, 2008). Ao realizarem um levantamento junto a 103 estudantes da universidade, Earp e McDiarmid descobriram que 64% dos inquiridos estavam dispostos a pagar uma licença global para a partilha de arquivos. Há que considerar que, de tentativas locais exitosas, o sistema pode expandir-se para alcançar mais utilizadores no futuro.

4.0 Mecenato global

O pesquisador francês Francis Muguet e o programador norte-americano Richard Stallman são os idealizadores do mecenato global, sistema de financiamento equitativo das artes e da cultura. Esse modelo surgiu em 2009, época em que na França fervilhavam as discussões sobre a lei HADOPI, e debatia-se se a solução para o problema do apoio à criatividade na era digital não passaria pelo incentivo às doações voluntárias aos artistas ao invés do endurecimento das leis (MÉCÉNAT GLOBAL, 2009).

O mecenato global sugere a criação de uma Sociedade de Aceitação e Repartição de Doações (SARD), entidade que receberia as doações dos internautas e, através dos votos destes, indicaria quais obras seriam remuneradas, e quais os valores dessas remunerações. A adesão tanto dos utilizadores quanto dos artistas à SARD seria obviamente livre, e o envolvimento dos autores com a entidade não implicaria o abandono automático da sua sociedade de gestão coletiva tradicional. O sistema se aplicaria tanto aos artistas que disponibilizassem suas obras segundo licenças livres, quanto àqueles que pretendessem conservar os seus direitos exclusivos. O único pré-requisito seria residir em um país francófono.

Além da adesão livre para utilizadores e artistas, o mecenato global também propõe que os fornecedores de acesso à Internet possam escolher participar ou não. Para Miguel Afonso Caetano, a melhor opção de aplicação do sistema seria através da

participação obrigatória para os detentores de direitos e fornecedores de acesso, porém, opcional para os utilizadores, haja vista que nem todos efetuam downloads de conteúdos protegidos por direitos de autor. Porém, o autor afirma que, para pôr em marcha tal projeto, seria necessário rever a Convenção de Berna, senão tudo não passaria de um esforço limitado a proporções locais, sem possibilidades de aplicação em escala internacional (CAETANO, 2009). O mesmo se aplica à licença global.

5.0 Contribuição criativa

A contribuição criativa, criada por Philippe Aigrain como uma espécie de “bandeira branca” na guerra entre o *Copyright* e a livre partilha na Rede, é um modelo que procura legalizar o uso dos dispositivos P2P ao mesmo tempo em que propõe uma forma alternativa de retribuição aos autores, sem criar conflitos com outras fontes importantes de remuneração e de financiamento da criação.

O modelo prevê a retribuição aos autores segundo a quantidade de downloads que forem feitos de suas obras. Quanto mais downloads, mais repasse de direitos. Esse modelo evolui gradualmente, e Aigrain já chegou mesmo a propor que a propriedade intelectual no ambiente digital saísse do âmbito clássico dos direitos de autor, para ser objeto de um diploma à parte, específico (AIGRAIN, 2008, p. 71).

Philippe Aigrain aponta o pagamento opcional proposto pela licença global e pelo mecenato global como ponto falho dos sistemas. Para o funcionamento do modelo de contribuição criativa, o autor salienta a necessidade do pagamento obrigatório por parte de todo indivíduo que possua uma assinatura de serviço de Internet. Aigrain afirma que pode haver exceções relacionadas a critérios sociais, mas que estas devem ser compensadas pelo orçamento público, ou repartidas entre os demais pagantes. Ele sugere que o montante a ser aplicado na França gire em torno dos 5 ou 7 euros/mês, e que abarque produções de música, audiovisual e novas mídias digitais (*ibidem*, p. 85). Já Volker Grassmuck sugere que o valor deveria variar conforme a velocidade da conexão à Internet. Para este autor, o acesso discado (que inviabiliza outros usos que exigem capacidade de banda), por exemplo, deveria ser isento (GRASSMUCK, 2010, p. 08). Tanto para Aigrain como para Grassmuck, a aplicação de tal taxa seria tão legítima

e se justificaria tanto quanto as taxas cobradas por sistemas semelhantes, como os que sustentam serviços de TV e radiodifusão públicos em vários países.

Philippe Aigrain afirma que é preciso medir a quantidade de downloads das obras dos artistas de forma não intrusiva – um desafio a ser enfrentado pelos proprietários de direitos, visto que

As indústrias de edição centralizada integraram-se tanto à ideia de que os consumidores de seus produtos são inimigos a controlar e a vigiar que não podem nem mesmo imaginar que eles poderiam ser os melhores aliados na repartição justa de uma remuneração associada ao uso das obras. (AIGRAIN, 2008, p. 02)

A apuração da quantidade de downloads efetuados é extremamente precisa nos meios digitais. Ao contrário do universo analógico, onde as estatísticas de execução e reprodução de músicas, filmes, etc. eram nebulosas, geralmente baseadas em dados “arredondados” (e que sempre favoreciam os artistas “cabeças-de-lista”), o atual estágio da tecnologia permite informar com exatidão quantas vezes um dado foi acessado. A precisão das medições empíricas geram abrangência, justiça e diversidade, pois garantem o pagamento mesmo para artistas que estejam muito afastados do topo da lista de sucessos.

Considerações finais

Uma vez que os programas de P2P sejam legalizados, o processo de instauração de sistemas como a licença global poderá contar com a ajuda dos fornecedores de acesso à Internet e das próprias aplicações utilizadas para realizar os downloads (como *BitTorrent*, etc.). A partir do registro de metadados de cada trabalho descarregado pelo utilizador, podem ser produzidos relatórios mensais anônimos para um site administrativo que calcule o número total de downloads em um determinado lugar. Mecanismos semelhantes já existem e estão em funcionamento: é o caso do *Audioscrobbler*, dispositivo que produz relatórios voluntários sobre as músicas ouvidas na plataforma *Last.fm*.

Tanto a licença global como o mecenato global e como a contribuição criativa podem facilitar o processo de detecção, recolhimento e repasse de direitos, quase em uma ponte direta entre artistas e utilizadores da Rede. O papel das sociedades gestoras de direitos seria transformado, e a digitalização dos processos representaria uma redução drástica dos custos – o que se converteria em benefício para os artistas, pois qualquer economia significaria maior repasse de direitos.

Em um estudo recente, Volker Grassmuck traçou um quadro comparativo entre os modelos de gestão de direitos alemão e brasileiro. Nele descobrimos que, na Alemanha, as treze organizações de gestão coletiva existentes pagam no mínimo 50% e no máximo 100% de suas receitas para os autores, sendo que o restante vai para os exploradores (editoras ou gravadoras). No caso do Escritório Central de Arrecadação e Distribuição (ECAD), entidade que gere os direitos de autor no Brasil, a situação é mais confusa, porque seus membros não são diretamente autores, músicos e exploradores, mas dez associações desses grupos. Essa estrutura de dois níveis cria um ofuscamento adicional em relação ao fluxo de dinheiro e gera gastos administrativos totais em valores próximos a 30%, que aparentam estar entre os maiores do mundo (GRASSMUCK, 2010, p. 11-12). No universo on-line, a administração digital de direitos será automatizada ao nível máximo, garantindo que a maior quantia possível chegue àqueles que realmente criam os bens culturais, evitando, assim, que os lucros sejam “engolidos” pelo funcionamento do aparelho destinado a coletá-los.

Referências bibliográficas

AIGRAIN, Philippe. **La contribution créative: un modèle et ses enjeux**. Paris: La Ligue de l'Enseignement, 2008. Disponível em: <<http://www.laligue.org/assets/Uploads/PDF/PAigrain.pdf>>. Acesso em: 12 jun. 2013.

ALLIANCE PUBLIC-ARTISTES. **Qu'est-ce que la licence globale?** Paris: Alliance Public-Artistes, 2012. Disponível em: <http://www.lalliance.org/pages/2_1.html>. Acesso em: 14 mai. 2013.

BITTORRENT ajuda vendas de música, diz estudo. **Link**, São Paulo, 17 mai. 2012. Disponível em: < <http://blogs.estadao.com.br/link/bittorrent-ajuda-vendas-de-musica-diz-estudo/>>. Acesso em: 05 jun. 2013.

CAETANO, Miguel Afonso. **Estudo propõe implementação de licença global para a partilha de músicas nas universidades.** Lisboa: Remixtures, 2008. Disponível em: <<http://www.remixtures.com/2008/07/estudo-propoe-implementacao-de-licenca-global-para-a-partilha-de-musicas-nas-universidades/>>. Acesso em: 07 ago. 2013.

CAETANO, Miguel Afonso. **França discute mecenato global para financiar cultura.** Lisboa: Remixtures, 2009. Disponível em: <<http://www.remixtures.com/2009/08/franca-discute-mecenato-global-para-financiar-cultura/>>. Acesso em: 12 jun. 2013.

CAETANO, Miguel Afonso; CARDOSO, Gustavo. **A compensação pela partilha online de obras protegidas por direitos de autor.** Lisboa: OberCom, 2012.

DEJEAN, Sylvain et al.. **Une première évaluation des effets de la loi HADOPI sur les pratiques des internautes français.** Rennes: M@rsouin, CREM e Université de Rennes 1, 2010. Disponível em: <<http://www.marsouin.org/IMG/pdf/NoteHadopix.pdf>>. Acesso em: 05 ago. 2013.

GRASSMUCK, Volker. **The world is going flat.** Genebra: Intellectual Property Watch, 2009. Disponível em: <<http://www.ip-watch.org/2009/05/11/the-world-is-going-flat-rate/>>. Acesso em: 05 jul. 2013.

GRASSMUCK, Volker. **Uma exceção ao direito autoral para remunerar pelo compartilhamento de arquivos.** São Paulo: Universidade de São Paulo, 2010. Disponível em: <http://www.gpopai.usp.br/blogs/files/2010/05/direito-autoral_cf.pdf>. Acesso em: 12 jun. 2013.

LEMONS, André. **Cibercultura como território recombinate.** In: Duprat, Camila *et al* (orgs.). **Territórios recombinaentes – arte e tecnologia.** São Paulo: Instituto Sergio Motta, 2007. P. 35-48.

LESSIG, Lawrence. **Cultura livre: como a grande mídia usa a tecnologia e a lei para bloquear a cultura e controlar a criatividade.** São Paulo: Francis, 2005.

MÉCÉNAT GLOBAL. **Introduction.** Paris: Mécénat Global, 2009. Disponível em: <<http://mecenatglobal.org/index-fr.html>>. Acesso em: 12 jun. 2013.

OBERHOLZER-GEE, Felix; STRUMPF, Kolemán. **File-sharing and Copyright.** Viena: Music Business Research, 2010. Disponível em: <<http://musicbusinessresearch.files.wordpress.com/2010/06/paper-felix-oberholzer-gee.pdf>>. Acesso em: 05 jul. 2013.

STALLMAN, Richard. Não cedam às tentações nebulosas! **Courrier Internacional**, Lisboa, jan. 2012, nº 191, p. 56.