

obrigação social de trabalhar, que hoje constitui quase um dever natural, uma exigência da sociedade que o casamento não exclui; e o terceiro refere-se ao fato de os alimentos não possuírem, sob a ótica do art. 19 da Lei de Divórcio, outra finalidade que não a de propiciar ao cônjuge dependente condições temporárias para que este atinja a sua independência; chegando-se, enfim, à conclusão de que o enunciado é válido, mas nossa organização sociojurídica não mais comporta sua aplicação irrestrita.

BIBLIOGRAFIA

- BEVILÁQUA, Clóvis. *Comentários ao Código Civil*. 7. ed., v. 2.
- BRANDÃO, Wilson de Andrade. *Divórcio e separação*. 4. ed., Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 1997.
- BUENO, Ruth. *Regime jurídico da mulher casada*. Rio de Janeiro: Forense, 1972.
- CAHALI, Francisco José. *União estável e alimentos entre companheiros*. 1. ed., São Paulo: Saraiva, 1996.
- CAHALI, Yussef Said. *Dos alimentos*. 5. ed., São Paulo: Revista dos Tribunais, 1993.
- CAHALI, Yussef Said. *Divórcio e separação*. 7. ed., São Paulo: Revista dos Tribunais, 1994.
- CARLETTI, Amilcare. *Dos alimentos*. 1. ed., São Paulo: Universitária de Direito, 1993.
- GOMES, Orlando. *Direito de família*. Rio de Janeiro: Forense, 1978.
- MONTEIRO, Washington de Barros. *Curso de direito civil*. 32. ed., São Paulo: Saraiva, 1995, v. 2.
- OLIVEIRA, J. M. Leoni Lodes de. *Alimentos decorrentes do casamento e do concubinato*. 1. ed., Rio de Janeiro: Lumen Juris, 1995.
- VIANA, Marco Aurélio S. Alguns aspectos da obrigação alimentar. *RT* 515/31.

DOS DIREITOS AUTORAIS DE SOFTWARE NA INTERNET

Cynthia Semíramis Figueiredo Machado*

Sumário

1. Introdução. 2. Direito autoral de *Software*. 2.1. Código-fonte. 2.2. Interface. 2.3. O contrato. 3. *Software*. 3.1. Conceito. 3.2. Formas de violação. 3.3. *Demo*. 4. *Shareware*. 4.1. Conceito. 4.2. Formas de violação. 5. *Freeware*. 5.1. Conceito. 5.2. Exemplos de *freewares*. 5.3. Free Software Foundation. 5.4. *Hackers* e sua ideologia. 6. Conclusão. 7. Referências bibliográficas.

1 INTRODUÇÃO

A Internet é o meio de comunicação que mais impacto causou na história da humanidade, embora sua utilização só tenha se intensificado nos últimos anos. Sua estrutura, principalmente no que se refere à *World Wide Web* (WWW – teia de alcance mundial), possibilitou uma alteração sem precedentes quanto à forma de comunicação, mostrando-se excelente fonte de informação e proporcionando serviços com uma facilidade nunca vista. Pode-se, pela Internet, desde comprar um livro raro até ver o gol de determinado time, ocorrido poucos segundos antes. Com isso, os horizontes dos internautas se alargaram, ao mesmo tempo que ainda se tenta estruturar a Rede de forma a que ela não vire uma terra sem lei, pois sua vastidão proporciona também o meio adequado para práticas ilegais, como a violação de direitos autorais, disseminação de vírus, divulgação de material proibido por lei, dentre outros.

* Aluna do 8º período de graduação da Faculdade de Direito da UFMG. e-mail cynthia@mailbr.com.br.

Enfocando apenas os direitos autorais na Internet, cumpre lembrar que estes são violados de todas as formas possíveis. Ocorre a violação quando se encontra uma bonita figura num *site*, e ela é copiada para depois ser incorporada em outro, sem que aquele que copia sequer imagine que a figura tem um criador que merece, ao menos, os créditos de sua criação. Outra violação semelhante ocorre quando a figura em meio físico é digitalizada e disponibilizada em um *site*, sem também citar o autor ou demonstrar que existe autorização para disponibilizar a figura na Internet. Desnecessário é falar da abrangência do formato de compressão MP3, sucesso em toda a Rede que tanto é utilizado para se vender música, com os direitos autorais protegidos, quanto para se obter música sem ir a uma loja e sem pagar os direitos autorais, esta última forma sendo a mais freqüente.

Pode-se também fazer referência ao *Internet Chat Relay* (IRC), que proporciona, além de canais específicos de bate-papo, diversos produtos advindos de direitos autorais violados, como fotografias, músicas, *softwares*. Isso ocorre normalmente através de troca entre os usuários, ou seja, se for enviada uma fotografia, outra será recebida em retribuição, como se fosse troca de figurinhas. Existe também a possibilidade de a troca ser realizada entre o usuário e o computador de outra pessoa, como se estivesse no modo automático, e que é denominada *f-serve*: o usuário programa seu computador para permitir que outros peguem conteúdo de seu disco rígido, desde que sejam deixados arquivos em troca dos adquiridos. Com isso, permite-se a proliferação de arquivos sem que se saiba ao certo quem é o autor ou se o conteúdo está disponibilizado legalmente, o que só ocorreria se houvesse a anuência do titular dos direitos autorais.

Nota-se que é tarefa hercúlea realizar um trabalho sobre violação de direitos autorais na Internet. Optamos, então, por tratar apenas dos direitos do *software* e de sua violação, pois é tema importante, mas que atualmente tem sido relegado a segundo plano devido ao êxtase gerado pelo formato de compressão denominado MP3. Embora seja cada vez mais freqüente o número de

*downloads*¹ de *software*, sua importância tem sido diminuída pela polêmica em torno de outros assuntos também caros à Internet, como a disseminação de vírus, o próprio formato MP3, os sites que divulgam a pedofilia e outros assuntos polêmicos que afetam a Rede.

Assim, este trabalho visa proporcionar uma visão abrangente do *software* na Internet, bem como suas variações, que são uma resposta às necessidades da comunidade virtual, fazendo uma análise da violação dos direitos autorais em cada uma dessas modalidades e da alternativa a esses direitos, que tem-se intensificado nos últimos anos.

2 DIREITO AUTORAL NO SOFTWARE

2.1 Código-fonte

O objeto de proteção do direito autoral no *software* é o seu código-fonte. Ele nada mais é que a forma escrita da estrutura lógica do programa que, após compilado, será o *software* pronto para o usuário final.

Convém explicar brevemente a criação de um *software*: estabelecida a função que ele vai desempenhar, escolhe-se a linguagem de programação adequada ao sistema operacional que é usado e que atinja o objetivo do *software* da melhor forma possível. Usando a linguagem escolhida, é feito o esboço da aparência do programa e criado o código, que permite que a função do *software* seja alcançada. Finalizada essa fase de elaboração, o código é transformado em um programa executável (*.exe) em qualquer computador que use aquele sistema.

Portanto, o código-fonte é aquele que permite à máquina realizar a função exigida. Ele normalmente é escrito em uma linguagem de programação próxima da linguagem humana e, posteriormente, transformado em linguagem de máquina ao ser compilado, ou seja, é traduzido de uma linguagem mais natural para os zeros e uns que são reconhecidos pela máquina, gerando um arquivo executável pelo sistema operacional.

¹ *Download* é a prática de copiar para o computador do usuário cópia idêntica de arquivo disponibilizado na Internet.

A questão é relativamente simples: o código-fonte é o raciocínio utilizado para que o programa atinja seu objetivo, e deve ser protegido pelo direito autoral, visto que é criação do intelecto humano. A proteção deve incluir tanto o código e o texto em linguagem de programação quanto o texto compilado, visto que a distinção é apenas uma “tradução” das linguagens, e o conceito de *software* adotado pela nossa legislação prevê a proteção em linguagem natural e em linguagem codificada.

Quando se compra um programa de computador, o que vem para o usuário é o código-fonte compilado como executável, de forma que ele tem de se contentar com o desempenho do programa, sem conseguir alterá-lo, visto que não tem acesso ao código-fonte. Essa foi a forma encontrada para se manter o sigilo desses códigos, protegendo o direito do autor. Existem, porém, programadores que liberam o código-fonte junto com o executável para que o usuário, caso queira, altere o *software* de acordo com as suas necessidades.

Tal prática provém da época em que os usuários de computador também eram programadores e achavam normal compartilhar soluções entre si. Atualmente, subsiste o programa com código-fonte aberto, não só para compartilhar soluções, mas também como forma de protestar contra as grandes empresas produtoras de *software*, pois limitam a liberdade do usuário, cobrando valores exorbitantes por isso. Esse é um tema extremamente específico e será tratado em capítulo especial, pois está cada vez mais freqüente no cotidiano dos usuários da Internet.

2.2 Interface

A interface corresponde à parte visual de um *software*. Faz a ligação do usuário com o programa, e tende a ser cada vez mais intuitiva, pois isso torna mais fácil e abrangente o seu uso. Atualmente, segue o padrão Microsoft Windows, que é o sistema operacional mais utilizado em todo o mundo e mais adequado para o usuário leigo por ser extremamente fácil de usar. As linguagens de programação atuais também seguem esse padrão visual, o que, se por um

lado facilita na disseminação das interfaces gráficas, por outro lado consolida a hegemonia da Microsoft ao ser padrão de aparência de *software* a ser seguido.

A doutrina e a jurisprudência têm entendido que a interface não é protegida pela legislação de direitos autorais. Essa falta de proteção faz sentido, pois, como já foi dito, atualmente é utilizada, quase que como padrão de interface gráfica, aquela desenvolvida pela Microsoft, não sendo razoável proteger uma aparência que é largamente difundida, inclusive pela evolução das linguagens de programação.

Assim, pode-se ter dois programas com a mesma aparência, mas que realizam tarefas diferentes, como também pode-se ter dois programas de interfaces diferentes e que realizam a mesma tarefa. Devemos então distinguir a aparência do código-fonte, sendo este relevante para o nosso estudo por ser o desenvolvimento de algo que é protegido pela legislação de direitos autorais.

Torna-se mais difícil distinguir o que será ou não protegível quando se trata de código-fonte de linguagem de programação dita “orientada a objetos”, pois esse tipo de linguagem é evolução de linguagens antigas para a interface padronizada pelo Microsoft Windows, e um mesmo arquivo, normalmente denominado ‘projeto’, contém o código-fonte tanto da interface quanto da parte lógica do programa. Entendemos que, mesmo que tal arquivo contenha a interface, esta não será protegida, pois é padronizada, devendo os direitos autorais recaírem apenas no raciocínio codificado.

Deve-se ressaltar que, nos casos de jogos, a interface deve ser protegida como trabalho audiovisual, pois sua elaboração é única e envolve criatividade, originalidade e conhecimentos artísticos. Com efeito, o que se vê atualmente são jogos com uma lógica específica e acabamento visual esmerado, o que justifica a divisão em direitos autorais do *software* e direitos autorais relativos à interface.

2.3 O Contrato

Antes de instalar um *software* em um computador, normalmente é apresentada uma tela com estipulações relativas ao uso do programa e que devem ser aceitas para que a instalação continue. Este contrato por adesão é que esti-

pula sobre a licença de uso do programa, e posterior desrespeito ao indicado nele significa a violação dos direitos autorais.

Deve-se considerar que o contrato é de licença, e não de locação do *software*. Isso porque, primeiramente, nossa legislação prevê que os programas de computador se equiparam à obra literária, devendo ser regidos pela lei de direitos autorais, a qual estabelece as licenças ou cessões de uso. É, portanto, bem móvel por determinação legal, visto que o *software*, assim como os direitos autorais e a propriedade industrial, são bens incorpóreos, conforme claramente expõe Caio Mário da Silva Pereira:

“O interesse prático da distinção das coisas em corpóreas e incorpóreas, que no direito romano se situava na forma de transmissão, de vez que as *corporales res* deviam obedecer ao ritual da *mancipatio* ou da *traditio*, enquanto que as *res incorporales* eram transferidas por outras formas, como a *in iure cessio*, no direito moderno reduziu-se, embora ainda se possa indicar. Assim é que as coisas corpóreas se transferem pela compra e venda, pela doação, etc., enquanto que as incorpóreas pela cessão. Para certos direitos, que se aproximam do de propriedade, mas que não se podem, com rigor, definir como direitos dominiais, a tecnologia moderna reserva a expressão *propriedade*, a que acrescenta o qualificativo *incorpórea*, e refere-se, tanto em doutrina como na lei, à *propriedade incorpórea*. É assim que se qualifica de *propriedade literária, científica e artística* ao direito do autor sobre sua obra; *propriedade industrial* ao direito de explorar uma patente de invenção ou uma marca de fábrica; *propriedade de um fundo de comércio* ao direito de explorar os elementos corpóreos e incorpóreos ligados ao estabelecimento mercantil.”²

Em segundo lugar, o *software* é bem fungível, podendo ser substituído por outro da mesma espécie, qualidade e quantidade, ou seja, o usuário paga

2 PEREIRA, 1999: 257-258.

por uma cópia de um programa que deseja utilizar e, se tiver problemas com o suporte em meio físico, outra cópia enviada pelo cedente surtirá o mesmo efeito, o que caracteriza a fungibilidade do *software*. Sendo a locação aplicável somente a coisas não fungíveis, é completamente inadequado falar em locação de *software*.

Assim, o contrato do *software* é contrato por adesão que se refere a licença de uso, sendo transferido ao usuário (cessionário) esse direito e, às vezes, outros mais, como copiar o programa para determinado número de máquinas, transferir ou receber atualizações do programa. O cedente recebe *royalties* em pagamento pelos direitos autorais, que é feito em períodos determinados, como quinzenais, mensais, trimestrais, semestrais, ou mesmo em pagamento único, quando da aquisição do programa. No caso da Internet, quando se obtém autorização para utilizar o programa completo que foi transferido via *download*, o pagamento pode ser no momento do *download*, ou quando é feito o pedido do número de série, se *shareware*.

3 SOFTWARE

3.1 Conceito

A definição de *software* se encontra no art. 1º da Lei n. 9.609/98, que regula os direitos autorais de programas de computador:

“Programa de computador é a expressão de um conjunto organizado de instruções em linguagem natural ou codificada, contida em suporte físico de qualquer natureza, de emprego necessário em máquinas automáticas de tratamento da informação, dispositivos, instrumentos ou equipamentos periféricos, baseados em tecnologia digital ou análoga, para fazê-los funcionar de modo e para fins determinados.”

Conservou-se a mesma definição da Lei n. 7.646/87. No entanto, há quem entenda que definir programa de computador em lei é atitude temerária, pois o programa muda permanentemente “não só sua forma como sua própria natureza³,” e a lei, por ser estática, não acompanha essas alterações, além de ser pouco concisa.

Em síntese, pode-se dizer que o programa nada mais é que “um conjunto ordenado de instruções dadas à máquina que faz com que ela realize determinada tarefa”.⁴ Assim, essas instruções são o objeto de proteção do direito autoral, pois responsáveis pela estrutura e funcionamento do programa, sendo, pela nossa legislação, equiparadas à obra literária por se caracterizarem pela forma escrita, consubstanciada no código-fonte.

O *software*, em síntese, é o programa responsável pela realização de qualquer tarefa, desde fazer com que um comando de impressão seja interpretado corretamente, imprimindo determinado documento, até um programa que faz com que um gatinho corra atrás do ponteiro do mouse, sobrecarregando a memória do computador com uma atividade inútil.

A Internet ampliou de forma grandiosa os horizontes dos distribuidores de *software*, pois permitiu o surgimento de outro meio de distribuição que não o disquete ou o CD-ROM, nos quais era necessária a intervenção de terceiro (vendedor, amigo, “pirata”) para se obter o programa desejado. Com ela, pode-se transferir uma cópia do programa para o computador do usuário, bastando apenas procurar na rede o programa desejado, atender às imposições feitas pelo titular dos direitos autorais e ter um pouco de paciência enquanto o *download* do arquivo é realizado.

Tal facilidade de obtenção de programas também facilitou a criação de variados formatos de distribuição, com denominações como *shareware*, *freeware*, *demo*, distribuídos principalmente via Internet, o que exige sua distin-

ção técnica para se conseguir aplicar ao máximo a legislação referente à proteção dos direitos autorais.

3.2 Formas de violação na Internet

Na Internet, uma forma comum de burlar os direitos autorais do *software* é a propaganda, em sites específicos, de venda de CD-ROM com diversos programas, incluído aí o registro. Isso é possível porque aquele que elaborou o CD também teve o cuidado de providenciar um programa que cria um número de série aceito pelo *software* que está sendo pirateado ou que utiliza um código de registro já conhecido e que não será recusado pelo programa. Então, o usuário recebe via Sedex (taxa não incluída) um CD-ROM de *softwares* que não dependem de registro, pagando cerca de R\$15,00 por CD. Se considerarmos que em um CD-ROM pode caber o sistema operacional Microsoft Windows e ainda diversos programas, como processadores de texto, programas antivírus ou até mesmo jogos e filmes, já se consegue ter uma idéia do prejuízo financeiro com a violação de direitos autorais nessa forma específica de violação.

Outra forma comum é a manutenção de *homepages* destinadas a *downloads* de programas completos, atividade que é denominada *warez*.⁵ Essas páginas costumam ficar em sites que oferecem espaço gratuito para a hospedagem de páginas pessoais e que, devido ao grande número de usuários, não têm como controlar o conteúdo disponível, só retirando a página quando terceiros reclamam. Tais páginas também costumam trazer números de série ou códigos para registro, ou indicam *links* onde podem ser obtidos, mas geralmente os programas já estão “liberados” das travas que visam à proteção dos direitos autorais, estando prontos para uso.

3 CERQUEIRA, Tarcísio Queiroz. *Comentários à Lei n. 9.609/98*.

4 VIANNA, 1999: 477.

5 Segundo Túlio Vianna, o termo se origina da palavra wares (mercadoria, em inglês), e o sufixo z, no submundo da Internet, indica que a atividade é ilegal (*op. cit.*), p. 479.

Páginas com *warez* não são muito freqüentes no Brasil devido à má qualidade das linhas telefônicas, que dificultam o *download* de arquivos grandes, mas, com o advento da Internet rápida (via *cable modem*, por exemplo), tendem a aumentar. É importante frisar que os criadores dessas *homepages* não costumam ter o lucro como objetivo, transformando a ilegalidade de seu conteúdo em uma manifestação de repúdio ao alto preço dos *softwares*.

3.3. Demo

Nada mais é que um *software* criado especialmente para ser uma demonstração de outro, de forma a fazer sua divulgação. É bastante comum em jogos, pois permite que se tenha uma idéia de sua aparência e de como é jogado, não estando ali o jogo completo. É distribuído tanto pela Internet quanto em revistas especializadas, que costumam vir com CD-ROM, no qual estão os *demos* a serem testados para que o usuário, se gostar, compre o *software* via *download* ou em lojas. Equivale à amostra grátis, em promoções, onde é distribuída uma porção individual do produto que se deseja divulgar.

O *demo* não deve ser confundido com o *shareware*, porque este já é o programa completo, mas com travas para permitir que todas as suas funções só sejam liberadas após a sua compra. Ao contrário, o *demo* é *software* sem travas, e feito de forma reduzida, para facilitar a divulgação do *software*. Portanto, não há que se falar em “arranjar” número de série para liberar o uso do *demo*, pois ele é amostra grátis, sua característica é ser uma síntese do *software*.

Os direitos autorais do *demo* são os mesmos relativos ao *software*, só que referentes à sua edição, e, como é gratuito, seu custo está embutido no valor final do *software*, como despesa de divulgação.

Não se pode falar que a sua distribuição pela Internet em *sites* que não o de seus desenvolvedores signifique violação de seus direitos autorais, pois a característica primordial do *demo* é a propaganda e, quanto mais divulgado, melhor para o sucesso do *software*. Pode-se considerar que sua disponibilização em *sites* que o tratam de forma negativa não ofende esses direitos, uma vez que

é atingido o objetivo de motivar pessoas a conhecê-lo, independentemente de sua boa ou má-fama, e depois comprá-lo, se gostarem da demonstração.

4 SHAREWARE

4.1 Conceito

Pode-se definir *shareware* como um programa com tempo limitado para ser testado pelo usuário antes de ser comprado, ou seja, o programa pode ser usado normalmente (ou com algumas limitações) por determinado período, após o qual passa a exigir o código de registro para continuar a ser utilizado (às vezes nem isso, restringindo-se a uma tela que lembra a importância do registro). Se o usuário quiser continuar com o uso, deve registrá-lo; se não, é só desinstalar o programa do computador.

As limitações mais comuns a um programa tipo *shareware* dizem respeito ao período de uso, que costuma variar entre quinze e trinta dias, tempo suficiente para saber se o programa agrada ou não. Às vezes há limitação em sua execução, como o logotipo da empresa desenvolvedora sendo impresso junto com o trabalho que se está produzindo, ou algumas funções não estarem ativas, podendo as variações serem inúmeras. Portanto, o que caracteriza o *shareware* não é a limitação de funções, mas o fato de ser gratuito por determinado período, findo o qual proporciona ao usuário as opções de registro ou permitir o uso com limitações ou lembretes para registrar o programa.

O *shareware* é um produto típico da Internet por usar quase que magistralmente as vantagens da Rede: facilidade de distribuição (dispensando o intermediador caracterizado pela loja enquanto espaço físico); e propaganda por e-mail, listas de discussão de usuários e *sites* especializados, pois a comunicação é rápida e eficaz, podendo transformar, em poucos dias, um programa desconhecido em um grande sucesso da Rede.

4.2 Formas de violação

Dissemos que o *shareware* usa quase magistralmente as vantagens da Internet, e cumpre agora explicar por que não é tão eficaz. Em primeiro lugar, a Rede é lugar não só de distribuição do *shareware*, mas também de formas de burlar os pedidos de registro. Assim, existem sites especializados em divulgar *serial numbers* que permitem o registro sem pagamento dos direitos e tributos pertinentes, ou distribuir pequenos programas relativos a um *shareware* e que o destravam ou criam um número de série específico para o usuário, registrando o programa como se fosse cópia autorizada. Note-se que há tanto a divulgação de *serial numbers* universais quanto a criação de um específico para o usuário.

Isso é possível porque algum programador conseguiu descobrir a lógica da validação do *shareware* e a distribuiu para toda a Internet, evitando, assim, que fosse considerado o único responsável no caso de se tentar perseguir o violador dos direitos autorais, além de permitir que outros usuários, que não têm as mesmas habilidades que ele, possam desfrutar de um programa liberado dos direitos autorais.

Tal situação envolve uma questão ideológica que será tratada quando analisarmos o *freeware*, e envolve também um dito comum entre programadores: “Em informática, o que é considerado como impossível apenas vai demorar um pouco mais para ser descoberto”, configurando a impossibilidade de termos um controle de segurança e validação do *shareware* totalmente seguro. Na verdade, ele é seguro, mas não se sabe se a segurança vai durar dois dias ou dez anos.

Em vista disso, a tendência será a redução do número de *sharewares* disponíveis, pois seus desenvolvedores não querem que ocorra o desrespeito aos direitos autorais e o não-pagamento dos tributos pertinentes, pois isso torna a produção do *software* mais onerosa e, principalmente, diminui o seu lucro. Mas a idéia de testar o programa antes de comprar deve-se manter com os desenvolvedores lançando suas próximas versões de *software* no formato *demo*. Como já foi explicado, esse formato não permite validação, por ser naturalmente o programa editado com fins de divulgação, mas a simples possibilidade de se utilizar um *warez*, caso o programa agrade, ajuda a tornar a situação bastante complexa.

Se for utilizado como alternativa ao *shareware*, poderá ser um programa com maior número de funções disponíveis que as tradicionais na versão *demo*, mas necessariamente precisará de obter o programa completo ou que se invente uma forma de disponibilizar o seu complemento de forma segura (para não se repetir o erro do *shareware*, pois criar uma autorização válida de *download* do complemento do *demo* não é muito diferente de descobrir a lógica de validação do *shareware*), ou obrigará a compra do *software* em uma loja real ou virtual, dificultando a aquisição e, com certeza, despertando a ira de usuários fiéis do produto, pois se está burocratizando uma estrutura de distribuição que muitos entendem como perfeita.

Caberá, então, aos seus desenvolvedores descobrir o que seria mais adequado, devendo ponderar se o prejuízo com a perda de usuários fiéis e divulgação reduzida será compensado por um sistema menos eficaz de distribuição, embora mais seguro quanto a direitos autorais. Por fim, a reação deverá ocorrer a longo prazo, pois a tendência de trocar as versões *shareware* por *demo* esbarra exatamente na burocratização que a Internet, quanto à aquisição de programas, reduziu. Com efeito, para se obter um *software* através de *shareware* é só efetuar o pagamento e inserir o código fornecido pela empresa, liberando o programa; porém, obter o *software* derivado do *demo* é, por definição, impossível, devendo-se adquirir o programa completo e inutilizar o *demo*.

Essa é uma indagação nova e que se mostra uma incógnita, existindo ainda poucos programas que adotam tal sistema de distribuição, como o *software* Astroworld⁶ que, em sua versão mais recente (4.1, de 2000), a lançou como *demo*, sendo que todas as anteriores são *shareware*. Portanto, será necessário esperar algum tempo para se ter certeza de que a troca de versões *shareware* por versões *demo* será uma forma eficaz de combater a violação de direitos autorais, concorrendo apenas com os *warez*, ou se será só uma tendência infrutífera de reação à violação desses direitos.

6 <http://www.astroworld.net>

5 *FREWARE*

5.1 Conceito

Freeware é uma espécie de *software* que tem duas acepções na linguagem técnica: pode tanto significar o programa que é distribuído gratuitamente quanto aquele que é distribuído com seu código-fonte liberado, e que também costuma ser gratuito. A concepção original era de que a partícula *free* se referia ao código-fonte livre, possibilitando ao usuário alterar o programa. Convém lembrar que o *freeware* tem sua origem em uma época na qual o usuário do computador era, necessariamente, um programador, e que tinha capacidade de entender e alterar os códigos que não lhe fossem úteis.

Atualmente, encontram-se na Web diversos *sites* que distribuem programas *freeware*, via *download*, sendo que pode-se encontrar tanto o programa com código-fonte liberado (ou aberto, como preferem alguns) ou um programa gratuito, variando desde jogos até sistemas operacionais, e que deverão ser utilizados de acordo com os conhecimentos técnicos do usuário.

Como todo *software*, sobre o *freeware* também incidem os direitos relativos à propriedade intelectual, mas os seus desenvolvedores dispensam a questão de direito patrimonial, preferindo manter o programa gratuito, mas fazendo constar dele o nome do desenvolvedor e, às vezes, telefone ou e-mail para contato ou suporte que se faça necessário.

O *freeware* compensa a gratuidade permitindo a seus desenvolvedores uma determinada projeção em seu ambiente profissional, além de ser um diferencial na obtenção de um bom emprego. Como exemplo, temos o criador do sistema operacional Linux, o finlandês Linus Torvalds, que tem bom emprego em uma empresa do Vale do Silício graças à fama de seu sistema operacional, ao qual se dedica nas horas vagas; ou Larry Wall, criador da linguagem Perl (a qual permite que bancos de dados e documentos sejam vasculhados à procura de certas palavras ou números, sendo os resultados exibidos em forma de tabela) e que vive da venda de manuais explicativos da linguagem.

Percebe-se, então, que a “turma do *freeware*” se interessa por desenvolver *software* pelo prazer de programar e de distribuir o programa gratuitamente, tendo como recompensa um sucesso indireto, como um bom emprego, o respeito da comunidade acadêmica e de outros programadores, e também a possibilidade de prestar consultoria ou escrever manuais sobre o *freeware* criado, dependendo do caso, sendo que a Internet facilitou e incorporou a expansão desta estrutura aberta.

5.2 Exemplos de *Freewares*

É importante dizer que duas peças fundamentais da Internet são *software* aberto: o BIND é um *freeware* desenvolvido na Universidade de Berkeley, no início dos anos 80, e que permite ao internauta usar nomes de sites em vez de números (como 102.65.134.99, que é o necessário para o navegador chegar ao site qualquercoisa.com); o Sendmail é *software* aberto desenvolvido por Eric Allen em 1981 e que atualmente roteia cerca de 80% dos e-mails que percorrem a Internet. Atualmente é mantido pela Sendmail.org, uma comunidade de programadores on-line com milhares de membros.

Também tem código-fonte aberto o Apache, que é o *software* de servidor mais utilizado na Web, sempre sofrendo alterações para manter-se adequado às necessidades que surgem.

Podemos citar ainda o programa de mensagens instantâneas ICQ,⁷ da Mirabilis, e o polêmico Napster, que facilita a troca de arquivos MP3, que são *freewares*, embora não tenham o código-fonte liberado.

Destaque especial deve ser dado ao navegador Netscape Communicator, sucesso há alguns anos atrás e posteriormente pulverizado pela política da Microsoft que, através de seu navegador Internet Explorer, guerreou contra ele (a polêmica “guerra dos *browsers*”). Primeiro, competiram preços; depois o

⁷ Pronuncia-se como em *I seek you*, ou seja, “Eu procuro você”, pois a finalidade básica do programa é facilitar os contatos de amigos que estão on-line.

Internet Explorer se tornou gratuito e foi incorporado ao sistema operacional Windows 98. Como única opção, a Netscape abriu o código-fonte do navegador na Internet, recebendo contribuição de programadores do mundo todo, dispostos a aperfeiçoar o novo *freeware* e torná-lo competitivo diante do Microsoft Internet Explorer.

Citamos esses casos para demonstrar que, cada vez mais, o *software* gratuito e, às vezes, com código-fonte aberto, é amplamente usado pela Internet. Primeiro, porque é gratuito; segundo, porque é *software* de qualidade; terceiro, porque alguns deles permitem personalizações a gosto do usuário (mesmo que não seja programador, pois não é difícil saber de um colega ou amigo que saberá organizar os códigos da forma desejada, assim como, se precisar de um *software*, conseguirá achar um "pirata" que o forneça a preços módicos, seja um amigo ou alguém que conheceu na Internet). Não é mais possível ignorar a indústria por trás tanto da pirataria digital quanto do *freeware*, principalmente com as facilidades de distribuição que a Internet proporciona.

Podemos citar também outros programas que são ou não gratuitos, dependendo da versão, como o Copernic, da Copernic Technologies, que realiza buscas na Internet. Essa empresa disponibiliza duas versões do *software*, uma simples e outra com mais recursos, denominada Copernic Pro. O diferencial está no fato de que a versão simples é gratuita, devendo haver pagamento se houver interesse de adquirir a versão mais completa.

Também se encontram na Web outras formas de garantir que o programa gratuito gere algum benefício financeiro para seu criador, como o *Download Demon*, programa facilitador de *downloads* que vincula a sua utilização à abertura de página na Internet com propaganda de patrocinadores, mantendo o programa gratuito.

5.3. Free Software Foundation

Por fim, devemos falar na Free Software Foundation (FSF), fundada por Richard Stallman, que tem por objetivo promover projetos de *software* gratuito. Fruto de uma época em que os códigos eram todos liberados e os progra-

mas eram trabalho de equipe, Stallman decepcionou-se ao ter colegas do laboratório do Massachusetts Institute of Technology (MIT) que pararam de produzir *freewares* para se dedicarem à programação de segredos comerciais. Assim, criou a fundação e começou a trabalhar em um projeto denominado GNU, que é um conjunto de programas abertos baseados no sistema operacional Unix, sendo descendente direto desse projeto o sistema operacional Linux.

O projeto GNU desenvolveu uma licença, denominada Licença Pública GNU, que se aplica à cópia, distribuição e modificação dos códigos e dá liberdade para alterar ou usar o código em novos programas. É composta de duas partes: a primeira é o *copyright* do *software* e a segunda é o *copyleft*, ou seja, a licença que dá permissão legal para cópia, distribuição e/ou modificação do *software*, pois *left* se refere ao caráter não patrimonial, em contraponto ao caráter patrimonial representado pelo *copyright*. Se houver solicitação de patente dos códigos, esta deve ser feita permitindo o uso por qualquer indivíduo, sem a necessidade de licença de uso. O *software* de livre distribuição não pode ser garantido, pois após a modificação não mais reflete o trabalho original. É permitida a cobrança de valores pela transferência ou gravação de cópias, por garantias do *software* e por suporte técnico.

Notamos, então, que a licença da FSF é fundamental por conter o *copyleft*, que é a licença utilizada em praticamente todos os *freewares* e que torna gratuitas a cópia, a distribuição e a modificação do *software*, sendo que algumas licenças derivadas pretendem que o usuário que alterou o código o disponibilize na Internet, permitindo a circulação do conhecimento e a solução mais rápida de problemas, e o lançamento de versões cada vez mais estáveis e bem elaboradas. Como exemplo, temos o sistema operacional Linux, que usa a licença da FSF e é fornecido gratuitamente; porém, como explicado na licença, podem ser cobradas a gravação da cópia do *software* e o suporte técnico. Assim, temos revistas que disponibilizam versões do Linux em bancas de jornal por poucos reais e temos empresas, que comercializam versões do Linux adequadas a determinados tipos de usuários (versão servidor, por exemplo) e fornece consultoria e suporte técnico.

Como podemos notar, o *freeware* é um tipo de *software* que não é recente, mas que, com a ascensão da Internet, tomou contornos mais amplos e tem ganhado aceitação em todo o mundo. Hoje se consegue, pela Internet, desde o sistema operacional até o *software* de automação de escritório, além de jogos, facilitadores de *downloads*, programas de criação de *homepages*, dentre outros. E com direitos autorais protegidos.

Na verdade, o criador declinou de seus direitos patrimoniais em prol de uma comunidade livre para trabalhar em equipe e permitir que o *software* se modifique com a rapidez necessária para acompanhar as novas necessidades humanas. Em troca, recebe reconhecimento indireto pelo seu trabalho, obtendo vantagens patrimoniais indiretas e sucesso profissional e a sensação de contribuir para um *software* mais eficiente ao encontrar um bom *hack*.⁸

5.4 Hackers e sua ideologia

Como esclarecimento, devemos dizer que programadores muito bons, como Linus Torvalds e Richard Stallman, são denominados *hackers*.⁹ Como bem define Vianna,

“no jargão da informática, pode ser traduzido livremente por fuçador. É o indivíduo que se dedica a explorar os detalhes de sistemas programáveis. Profundo conhecedor de computadores, o *hacker* em geral domina muito bem o uso de sistemas operacionais como o Linux e o Windows, e programas em linguagens como C e Assembly, dentre outras. A especialidade dos *hackers*, no entanto, são as redes de computadores, em especial, a Internet.

Atualmente, com a popularização dos microcomputadores, o termo *hacker* acabou servindo para designar o intruso virtual que tenta obter acesso a

informações confidenciais através de espionagem, por meio de quebra de segurança nas redes. Não se deve, porém, usar a palavra nesse sentido, pois os intrusos virtuais são, na verdade, denominados *crackers*.¹⁰”

Concluimos, com isso, que *hacker* é um termo de respeito na comunidade da informática, semelhante a um superior hierárquico ou guru, e cada vez mais eles seguem ideologias como a da Free Software Foundation e agindo para permitir que o *freeware* seja extremamente competitivo em face do *software* comum, pois consideram que há abuso no valor cobrado pelos direitos autorais e que o sigilo dos códigos-fonte proporciona prejuízos para o desenvolvimento de novos conhecimentos e desperdício de inteligência humana.

Com efeito, havendo o sigilo dos códigos, uma empresa que desenvolveu um *software* pioneiro e tem destaque no mercado está bem, mas as suas concorrentes, em vez de desenvolverem outro *software*, gastam tempo tentando fazer um *software* igual, para competir pelo mesmo mercado. Um exemplo disso é o já citado ICQ, que ensejou a criação de inúmeros programas de mensagens instantâneas, todos com funções básicas e diferenciando-se em poucos pontos. Os códigos, com certeza, têm semelhanças, e os direitos de cada um dos programas está preservado, mas é questionável a iniciativa de imitar programas alheios, podendo até, dependendo do caso, consistir em plágio.

6 CONCLUSÃO

Como demonstramos, a diversidade de tipos de *software* existentes é fruto das necessidades dos usuários, e o respeito ao direito autoral é questionado em determinados setores da comunidade. Ou melhor, o conceito de direito autoral é diferente do costumeiro.

Em um local como a Internet, na qual o respeito à lei depende das pessoas apenas, pois é praticamente impossível fazer um policiamento adequado para evitar o desrespeito aos direitos autorais, torna-se indispensável a procura de

8 HACK, no jargão informático, é uma descoberta tecnológica. A expressão deriva do verbo *to hack*, que significa cortar, cavar, e se refere à análise incessante de códigos a fim de descobrir algo novo e útil.

9 Pronuncia-se “réquer” e é derivado do verbo *to hack*, que significa cortar, cavar.

10 Dos crimes..., p. 466.

soluções que protejam esses direitos de forma efetiva. Temos no Brasil, atualmente, uma excelente lei de direitos autorais, mas que se torna praticamente ineficaz em face das novidades e das facilidades de violação de direitos que a Internet proporciona.

Com isso, acreditamos que a legislação de direitos autorais deverá, gradualmente, sofrer alterações. Deverá ser flexibilizada e adaptada ao novo paradigma que é a Internet, ou correrá o risco de ter uma legislação que não consegue ser aplicada por dificuldades inerentes ao meio onde ocorre a violação, que é, atualmente, elemento fundamental de divulgação do *software*.

A solução apresentada pelos partidários do *freeware* é uma alternativa a ser pensada a longo prazo, pois não parece que, nos dias de hoje, se possa alterar radicalmente a estrutura dos direitos autorais sem que ocorram prejuízos. É um caminho alternativo, e bastante longo, que deverá ser analisado com cuidado antes de ser adotado, com vista a um futuro no qual os direitos autorais do *software* disponíveis na Internet serão respeitados plenamente.

7 BIBLIOGRAFIA

BAUER, Marcelo. Agora, sim! É tudo grátis! *InfoExame*, São Paulo, a.14, n.165, p.31-42, dez. 1999.

BITTAR, Carlo Alberto. *Contornos atuais do direito de autor*. São Paulo: Revista dos Tribunais, 1992.

CERQUEIRA, Tarcísio Queiroz. *Comentários à Lei n. 9609 de 19/2/98* (Nova Lei do Software). www.nts.com.br/tarcisio (cópia em 1/4/2000).

_____. *Licença de uso e locação de software – A fungibilidade do programa de computador*. www.nts.com.br/tarcisio (cópia em 1/4/2000)

CHAVES, Antônio. *Direitos autorais na computação de dados – Software, circuitos integrados, videogames, embalagem criativa, duração dos direitos conexos*. São Paulo: LTR, 1996.

MANN, Charles C. O *software* tem de ser livre. *InfoExame*, São Paulo, a.14, n.156, p. 96-102, mar. 1999.

MANSO, Eduardo Vieira. *A informática e os direitos intelectuais*. São Paulo: Revista dos Tribunais, 1985.

MCHUGH, Josh. Paz, amor e *software* livre. *InfoExame*, São Paulo, a.13, n.150, p.112-120, set. 1998.

MELO, Arnaldo Carvalho de *et al.* *Manual oficial do Conectiva Red Hat Linux Marumbi*, maio 1998.184 p.

PEREIRA, Caio Mário da Silva. *Instituições de direito civil*. 19. ed., Rio de Janeiro: Forense, 1999, v. 1.

VIANNA, Túlio Lima. Dos crimes por computador. *Revista do Caap*, Belo Horizonte: Faculdade de Direito da UFMG, n. 6, 463-491, 1999.