

## CREATIVE COMMONS E O DIREITO À CULTURA LIVRE: AS LICENÇAS CRIATIVAS FRENTE ÀS LIMITAÇÕES DO DIREITO AUTORAL NA INTERNET

Honácio Braga de Araújo/Universidade Federal do Piauí

**RESUMO:** Na *internet* a barreira protetora da lei brasileira de direito autoral gera obstáculos ao desenvolvimento livre da cultura e ao direito coletivo de acesso ao conhecimento e à informação. Este trabalho visa a esclarecer a relação entre licenças *Creative Commons* e licenças legais para a utilização das obras intelectuais disponibilizadas em meio digital.

**PALAVRAS-CHAVE:** *Creative Commons*. Cultura livre. Direito autoral. *Internet*.

**ABSTRACT:** The Brazilian Copyright Act's protective barrier on the internet creates obstacles to the free development of culture and the collective right of access to knowledge and information. The present paper aims at clarifying the relation between *Creative Commons* licenses and legal licenses for the use of intellectual works available in digital medium.

**KEYWORDS:** *Creative Commons*. Free culture. Copyright. *Internet*.

### INTRODUÇÃO

No Brasil, os direitos do autor sobre sua obra intelectual estão regulados pela lei federal nº 9.610, criada em 19.02.1998 e conhecida como a Lei de Direito Autoral (LDA). É importante lembrar que "Direito Autoral" é uma subárea da "Propriedade Intelectual", que abrange também a subárea "Propriedade Industrial", referente a invenções e outras obras utilitárias. A LDA refere-se a obras intelectuais, que podem ser artísticas, científicas ou literárias. Atualmente, o que outros países chamam de *copyright* os brasileiros chamam de direito autoral. A tarefa essencial da LDA deveria ser estabelecer um equilíbrio entre interesses culturais da coletividade e interesses morais e patrimoniais do criador de obras do intelecto. Contudo, surge um conflito de entendimentos quando se tenta expandir esse tipo de regulamentação ao ambiente virtual (contexto específico), visto que sua aplicação não se mostra tão eficaz quanto no ambiente físico (estrutura geral).

Ao longo do tempo, mudanças na sociedade e na tecnologia alteram a maneira como os usuários interagem com as obras intelectuais. Assim, tratados internacionais são criados para atualizar e compatibilizar as legislações locais de direito autoral. Enquanto não se atualiza a legislação autoral do Brasil de modo a se fazer referência direta à *internet*, discute-se a criação de mecanismos alternativos para proteção das obras, que colaborem com as facilidades desse meio, como o projeto *Creative Commons*<sup>1</sup>.

Objetiva-se, portanto, determinar a extensão e eficiência dos limites de uso dessas obras na *internet*, impostos pelos mecanismos legais do direito autoral, e as possibilidades oferecidas pelo

sistema *Creative Commons*, um instrumento de controle moderado dos usos das obras, cujo intuito é preservar as potencialidades de criação e conexão dos saberes – das artes e ciências – e, assim, manter livre a cultura. Pretende-se compreender a natureza da relação entre esses tipos de proteção (tradicional e alternativa), dando maior enfoque à análise das licenças *Creative Commons*, a fim de tratar da importância dessa ferramenta para a defesa do exercício da criatividade e da inovação.

Trata-se de resultados de pesquisa vinculada ao Programa Institucional de Iniciação Científica Voluntária/ICV da Universidade Federal do Piauí/UFPI, desenvolvida no Núcleo de Pesquisa em Literatura Digitalizada/NUPLID, através do Projeto *Propriedade artística e intelectual na internet*, sob orientação do Prof. Cláudio Augusto Carvalho Moura (Centro de Ciências Humanas e Letras/CCHL – Departamento de Letras/DL). O tema da pesquisa é o alcance dos direitos do autor sobre suas produções intelectuais inseridas em ambiente virtual. Identifica-se como problemática a imprecisão dos limites de conduta da sociedade brasileira quanto ao acesso via *internet* de obras intelectuais sob proteção legal. Para minimizar conflitos nessa área, a pesquisa confronta normas, fatos e teorias, de modo a traçar um perfil do direito autoral brasileiro na *internet* em sua real situação.

Visa-se também esclarecer conceitos jurídicos com o intuito de torná-los compreensíveis, não apenas para os iniciados na ciência jurídica, mas para pessoas de todas as áreas. Isso porque o problema da obscuridade de normas e conceitos referentes ao direito autoral na *internet* é, entre outros motivos, causado por certos juristas que se fecham em sua linguagem. Assim, alguns não-juristas pensam que inexistente direito autoral para obras na *internet*. Tornar a linguagem mais acessível para mais pessoas dialogarem dentro de um assunto, conectando ideias entre as áreas, pode lançar uma nova luz sobre um velho problema.

## 2 DISCUSSÕES

Visto ser o sistema *Creative Commons* uma espécie de *copyleft*, para compreender esse sistema, é preciso, antes, esclarecer o que o termo significa. Porém, por ele ter sido criado a partir do *copyright* (direito autoral), se faz necessário que falemos primeiro sobre esse conceito. A aplicação do *copyright* foi bem ampliada nos últimos três séculos, de acordo com Lawrence Lessig, mas, na época de sua origem, em 1710, na Inglaterra, ele apenas proibia que terceiros reeditassem um livro; naquele período, o “direito de cópia” equivalia a poder reproduzir uma obra em particular e não regulava, de maneira mais genérica, os modos de uso de uma obra (2005, p. 104). Hoje, o Direito Autoral traz uma longa lista de limites às liberdades alheias. O autor tem o direito exclusivo de copiar, distribuir, transmitir, entre outros.

Em diferentes épocas e lugares, criaram-se leis autorais que, com sua evolução, passaram a impor restrições mais severas aos usos das obras. Para Lessig, “uma vez que a lei original controlava apenas os editores, a mudança no escopo do *copyright* significa que a lei atualmente regula editores, leitores e autores” (2005, p. 153). A lei do século XVIII, que poderia ser entendida como *direito editorial*, não protegia o trabalho de criar as obras, mas de distribuí-las; não protegia a criação, e sim a cópia; ela valia apenas para livros, mapas e gráficos (a LDA/98 vale para foto, filme, música, texto, site, blog, entre outros).

A partir do século XIX, as leis de propriedade intelectual (como todos os direitos de

propriedade) foram produzidas “a fim de estabelecer um equilíbrio entre a necessidade de incentivar autores e artistas e a necessidade igualmente importante de assegurar o acesso a obras criativas” (LESSIG, 2005, p. 183). Desde então, segundo Lessig, a lei (em sentido genérico) era aliada da cultura livre, pois certos usos das obras presumiam-se permitidos sem necessidade de autorização. Entretanto, a prática a corrompeu, pois detentores de direitos autorais passaram a influenciar nas atualizações das leis a fim de usá-las como ferramentas para impor uma excessiva proteção aos usos das obras; tal prática mostra quão longe a lei afastou-se de suas origens (2005, p. 114). A lei surgiu como um escudo para defender os rendimentos de um distribuidor contra a competição desleal da pirataria, mas transformou-se, ao longo das modificações legislativas, em uma espada para podar qualquer uso dos materiais sob *copyright*, transformadores ou não (*ibidem*, p. 114).

Consoante Lessig (2005, p. 152-153),

Essa regulamentação se estende a todos, uma vez que todos são capazes de fazer cópias, e o ponto principal de uma lei de *copyright* é a cópia. (...) Ainda que possa parecer óbvio que, em um mundo anterior à *Internet*, as cópias fossem o estopim para a lei de *copyright*, após alguma reflexão deveria estar claro que, em um mundo com a *Internet*, as cópias *não* devem ser alvo da lei. Mais precisamente, elas não devem *sempre* ser o estopim para a lei de *copyright*. (...) A *Internet* deveria, ao menos, nos forçar a repensar as condições em que as leis de *copyright* automaticamente se aplicam, porque é certo que o atual alcance desse direito jamais foi cogitado, e muito menos planejado por seus legisladores.

A característica essencial da *internet* é possibilitar que seu conteúdo seja livremente movimentado e manipulado. O direito, no entanto, tem a pretensão de incidir sua vigência sobre o ambiente digital para ter ali o mesmo funcionamento que tem fora dele, mas isso é incompatível com a facilidade de circulação das ideias propiciada pela *internet*. Necessita-se de uma maneira de manter ativo esse meio de maximização do potencial criativo humano, uma solução intermediária entre as duas tradicionais regras: “todos os direitos reservados” – válida para obras protegidas por lei – e “nenhum direito reservado” – válida para as que deixaram de ser protegidas por decurso do prazo, ou seja, que entraram em domínio público (setenta anos após a morte do autor, conforme a regra geral do artigo 41 da LDA). A meta seria manter o respeito ao direito autoral e, simultaneamente, permitir ao criador a escolha de liberar conteúdo da maneira que lhe for conveniente. Um modo de alcançar esse objetivo é a utilização de *copyleft*.

*Copyleft* é a denominação que se dá para licenças alternativas à licença legal, que é a autorização concedida por lei, ou seja, licenças que se baseiam no direito autoral para garantir a liberdade de modificar e redistribuir as obras. De acordo com Clóvis R. M. Lima e Rose M. Santini (2008),

O termo *copyleft* vem de um trocadilho com duplo sentido em inglês, que substitui o *right* (direita ou direito, em inglês) de *copyright* por *left*, que em inglês significa esquerda, ou pode se referir à conjugação no passado do verbo *leave* (deixar). Assim, o *copyleft* torna-se um termo próximo à “cópia autorizada” (p. 126).

O *copyleft* é uma ferramenta para criadores de conteúdos com os seguintes objetivos: (1) proteger os direitos do seu trabalho enquanto o dissemina amplamente; (2) proteger contra a restrição do acesso ao trabalho, contra a sua

vontade e além do que considera necessário como recompensa; (3) assegurar que seus trabalhos não serão vulneráveis a ações legais prejudiciais; (4) criar ambientes de cultura livre, no qual seus trabalhos tenham liberdade de circulação e possam ser construídos de forma aberta (p.124).

Concebida por Lawrence Lessig, uma das mais populares iniciativas de regulação autônoma das formas de produção e uso de conteúdos é a *Creative Commons* (CC) (LIMA; SANTINI, 2008, p. 125). A CC é uma corporação americana sem fins lucrativos situada na Universidade de Stanford, onde Lessig trabalha como professor de Direito. Uma de suas finalidades é “desenvolver licenças que possam ser usadas por qualquer pessoa ou organização, para que seus trabalhos venham a ser disponibilizados para uso, cópia, disseminação e recriação” (*ibidem*, p. 125). A licença Creative Commons é de aplicação voluntária e consiste em um tipo de *copyleft*. Com seu uso, basear-se na obra de outras pessoas se torna simples, e para os criadores é facilitada a atitude de expressar a autorização para que outros possam adquirir suas obras e recriar com base nelas.

Para utilizar obras sob proteção legal, é preciso obter autorização prévia do autor e, segundo Ronaldo Lemos (2005, p. 83), os custos de transação ligados a essa obtenção “restringem de forma brutal a quantidade de cultura que uma determinada sociedade tem disponível para acesso em um determinado tempo”. Há autores que desejam que outros tenham acesso e deem continuidade a seu trabalho via reinterpretação, reconstrução ou recriação; para eles, não faz sentido artístico ou econômico que suas obras sejam submetidas ao regime de “todos os direitos reservados” (*ibidem*, p. 83).

Para adotar uma licença CC, o autor acessa a página do projeto e escolhe, através de formulários, as características de distribuição das suas obras. Ele deverá optar positiva ou negativamente com relação aos três seguintes tópicos: (a) se haverá ou não permissão para a realização de obra derivada; (b) se haverá ou não permissão para uso comercial e (c) se haverá ou não a obrigatoriedade de o usuário somente poder disponibilizar a obra criada pelo autor com base na licença *Creative Commons* e sempre sob a mesma forma (com relação aos três tópicos citados) em que recebeu a licença do autor original. Para todas essas hipóteses, a concessão da licença pressupõe a obrigatoriedade de o usuário sempre ter de atribuir a autoria. No sistema original americano, a exigência de atribuição da autoria constitui um quarto tópico de escolha, mas inexistente essa opção na adaptação brasileira, pois não é permitido renunciar ou transferir os direitos morais do autor, conforme o artigo 27 da LDA; pela mesma razão, não há no Brasil a possibilidade, existente nos Estados Unidos, de deixar a obra cair em domínio público, de acordo com Guilherme Carboni (2009, p. 26-27). Feita a escolha, o sistema gera a licença em três níveis:

(...) um nível para leigos, passível de entendimento por quem não tem formação jurídica, explicando no que consiste a licença e quais os direitos que o autor está concedendo; um nível para advogados, em que a redação da licença se utiliza de termos jurídicos, tornando-a válida perante um determinado ordenamento jurídico; e um nível técnico, em que a licença é transcrita em linguagem de computador, permitindo que as obras sob ela autorizadas no formato digital sejam digitalmente “marcadas” com os termos da licença, e permitindo que um computador identifique os termos de utilização para os quais uma determinada obra foi autorizada (LEMOS, 2005, p. 84).

O conteúdo recebe a marca CC, o que não implica renúncia aos direitos autorais, mas a concessão de certas liberdades, de modo que o criador da obra poderá processar um usuário por

violação de direitos autorais em caso de desrespeito às regras estabelecidas em uma licença. Consoante Lemos, “apesar de ser uma iniciativa surgida nos Estados Unidos, o Creative Commons tem caráter global. O Brasil foi o terceiro país a se integrar à iniciativa, logo após a Finlândia e o Japão” (2005, p. 85). Atualmente, esse projeto oferece licenças em mais de trinta idiomas, adotadas em mais de setenta países. As licenças CC têm sido adaptadas à legislação autoral brasileira, desde 2003, pelo Centro de Tecnologia e Sociedade (CTS) da Fundação Getúlio Vargas do Rio de Janeiro (FGV/RJ).

O *Creative Commons* é dirigido principalmente a autores que visam a ampla circulação de suas obras. Ou seja, os autores novatos, que desejam distribuir sua obra na *internet* e por isso a disponibilizam gratuitamente, e aqueles consolidados, que procuram um meio de publicidade desvinculado da indústria cultural (editores e produtores, por exemplo), pois às vezes é conturbada a relação entre os autores e as empresas que se apropriam da titularidade das obras. O autor pode exercer o “monopólio legal” criativo, legalmente reconhecido, mediante a adoção da licença CC. Segundo Lessig (2005, p. 291), haverá mudança na extensão do conflito na medida em que as tecnologias de acesso a conteúdo sofram modificações e, visto que atualmente se presenciam drásticas alterações tecnológicas, a lei deveria elaborar soluções tão flexíveis quanto os problemas. É fato que as normas precisam ser atualizadas, pois elas

podem ter feito sentido no cenário tecnológico de séculos atrás, mas elas não fazem sentido no mundo digital. Novas regras são necessárias, com liberdades diferentes, expressas de forma tal que pessoas sem advogados possam utilizá-las. A licença *Creative Commons* dá às pessoas uma forma de começar a construir tais regras (*ibidem*, p. 276).

A intenção, conforme Lessig (2005, p. 276), não é lutar contra o padrão do “todos os direitos reservados”, e sim complementá-lo, pois os problemas que a lei cria para nós como cultura são produzidos por consequências de leis que foram escritas há séculos, aplicadas a uma tecnologia que ninguém poderia ter previsto. A iniciativa tem como objetivo principal discutir e gerar um movimento de produtores e consumidores de conteúdo que cooperem na construção do domínio comum e demonstrem, por meio de sua obra, a importância do domínio comum para outras manifestações criativas. Nesse ponto, Lessig refere-se a isso como domínio *público* – a mesma expressão que designa a possibilidade de se utilizar livremente as obras que passaram a pertencer à humanidade, sem precisar pedir ou pagar. Na verdade, ele quer fazer menção à ampliação do patrimônio intelectual, um domínio coletivo, mas não absoluto, e, portanto, o termo *comum* é mais apropriado a essa ideia de compartilhamento criativo dos bens culturais.

### 3 RESULTADOS

Em determinadas situações, a extrema defesa é necessária à sobrevivência dos detentores de direitos autorais, mas, em certos casos, a proteção é excessiva e termina dificultando o acesso e recriação das obras, facilitados no ambiente virtual. Visando a contribuir para o equilíbrio dos interesses de criadores e usuários, criou-se há uma década o sistema *Creative Commons*, que disponibiliza licenças alternativas para aqueles que quiserem “recuperar a promessa libertária original da internet e da tecnologia digital de emancipação criativa, e que faz do direito não um

instrumento de preservação do passado, mas de transição para o futuro” (LEMOS, 2005, p. 92).

Os autores podem decidir quais permissões conceder a quem usa suas obras e quais condições exigir, optando pelo tipo de licença *Creative Commons*, com níveis variados de restrição. Algumas são mais próximas de “todos os direitos reservados” (como o *copyright* tradicional) e outras, de “nenhum direito reservado” (como o tradicional domínio público), ou seja, todas elas funcionam com um nível de “alguns direitos reservados”. As Licenças CC podem ser utilizadas para qualquer obra passível de proteção pelo direito autoral: texto, imagem, áudio, vídeo etc.

Existem seis tipos de Licença CC, cujos nomes seguem na primeira tabela<sup>ii</sup>, acompanhados de sua sigla oficial e um número para facilitar a correspondência às tabelas seguintes. As siglas são baseadas nos nomes originais das licenças em inglês, conforme a segunda tabela. Quanto à aplicabilidade de cada tipo, encontra-se uma sistematização de suas características na terceira tabela.

Tabela 1

NOME DA LICENÇA	SIGLA
Licença CC Atribuição	1) Licença CC BY
Licença CC Atribuição-Compartilhamento pela mesma licença	2) Licença CC BY-SA
Licença CC Atribuição-Vedada a criação de obras derivativas	3) Licença CC BY-ND
Licença CC Atribuição-Uso não comercial	4) Licença CC BY-NC
Licença CC Atribuição-Uso não comercial-Compartilhamento pela mesma licença	5) Licença CC BY-NC-SA
Licença CC Atribuição-Uso não comercial-Vedada a criação de obras derivativas	6) Licença CC BY-NC-ND

Tabela 2





SIGLA	SINAL	SINIFICADO	TRADUÇÃO
BY		Attribution	Atribuição
SA		ShareAlike	Compartilhamento pela mesma licença
ND		No Derivs	Vedada a criação de obras derivativas
NC		Non Commercial	Uso não comercial

Tabela 3

Licenças / Regras	Pode copiar, distribuir e transmitir	Pode criar obras derivadas	Pode fazer uso comercial	Deve atribuir a obra ao autor	Deve usar a mesma licença
1) BY	Sim	Sim	Sim	Sim	Não
2) BY-SA	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim

3) BY-ND	Sim	Não	Sim	Sim	Não
4) BY-NC	Sim	Sim	Não	Sim	Não
5) BY-NC-SA	Sim	Sim	Não	Sim	Sim
6) BY-NC-ND	Sim	Não	Não	Sim	Não

Além de disponibilizar distintas versões dos sinais, separados ou agrupados,

O próprio site do projeto indica como utilizar as licenças e como tornar público o fato de que uma certa obra foi licenciada segundo os termos do *Creative Commons*, bem como traz as instruções sobre como “marcar” digitalmente a obra com código de programação, indicando que ela está sob uma determinada licença (LEMOS, 2005, p. 85).

Ao adotar uma Licença CC, insere-se no suporte da obra um símbolo que aponta para o tipo de licença ao qual a obra se resguarda, sendo recomendável colocar um *link* para a página do Projeto CC que corresponde à licença escolhida. Cada licença está detalhadamente explicada no texto contido em tais páginas, que são:

- 1) <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/br/>
- 2) <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/br/>
- 3) <http://creativecommons.org/licenses/by-nd/3.0/br/>
- 4) <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/br/>
- 5) <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/br/>
- 6) <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/br/>

Por exemplo, o autor de um artigo incorpora a seu trabalho a Licença *Creative Commons* BY-SA BR 3.0, insere um símbolo próprio e, ligado a ele, o endereço nº 2, que leva diretamente a uma página que contém a versão simples da Licença CC BY-SA. Tal versão apresenta as permissões concedidas e condições exigidas para a utilização dessa obra. No final dessa página, encontram-se *links* para as traduções dessa licença em mais de 30 idiomas. No início da mesma página, existe um *link* para a versão jurídica da Licença CC BY-SA.

No aviso do artigo exemplificado, existem dois elementos complementares, não constituindo parte do nome da licença, apenas a especificando em espaço e tempo, que são BR e 3.0: BR refere-se ao idioma em que a licença está escrita e 3.0 equivale à atualização das licenças. Versões atualizadas são lançadas de tempos em tempos com duas finalidades: adaptação à legislação autoral de cada país, visando à maior compatibilidade entre lei e licença CC, e adaptação à legislação autoral internacional, para que haja um sistema de licenças mais global, com menor diferença de país para país.

## CONCLUSÃO

A questão norteadora desta pesquisa surge da facilidade com que se acessam e se distribuem obras intelectuais na *internet*, visto que o conteúdo ali disponibilizado, na maioria das vezes, é usado de forma ilegal. Isso levanta uma série de indagações relativas ao direito autoral, pois, nessa área, as normas e conceitos funcionam como regra geral para a permissão de uso dessas produções em diversos meios. Por isso, em alguns pontos, eles não são claros o bastante para estabelecer parâmetros se o meio adotado for a *internet*, podendo trazer a falsa ideia de que ela é uma exceção. Alguns têm a impressão equivocada de que a rede virtual criou uma nova realidade, enquanto que a LDA trata da, assim pensada, velha realidade.

Muito se discute atualmente sobre os fundamentos da proteção desse tipo de propriedade no ambiente virtual, o projeto de revisão da LDA e a necessidade de normas específicas para novas circunstâncias de utilização. Encontram-se também propostas de outros mecanismos de permissão de uso das obras, instrumentos de defesa desses direitos pensados de modo específico para a *internet*. Um desses novos mecanismos é oferecido pelo projeto *Creative Commons*.

A licença *CC*, também chamada licença criativa, é uma espécie de *copyleft*, que muitos pensam ser o oposto de *copyright*, quando constitui, na verdade, uma forma de complementá-lo. *Copyleft* refere-se a licenças alternativas, voltadas à construção de um acesso menos tolhido à cultura, um domínio comum das obras, em que estão mais próximos usuários e criadores, há maior circulação de ideias; o uso das produções do intelecto é mais livre, tanto para conhecer as alheias quanto para, a partir delas, desenvolver suas próprias obras. A proximidade e praticidade de modelos colaborativos de sistemas *copyleft* são mais compatíveis às potencialidades da *internet* que o modelo de negócios da mídia tradicional.

O termo mais disseminado no mundo, *copyright*, ou *right of copy* – termo pioneiro, criado no início do século XVIII na Inglaterra – carrega o sentido de “direito de reprodução”, embora seja usado como sinônimo de direito de autor (uma expressão mais ampla). Disso, percebe-se que, desde seu nascimento, o *copyright* ampliou os tipos de direitos por ele protegidos. No entanto, com o advento da *internet*, emerge um novo paradigma comunicativo, a sociedade da informação, que corresponde à conexão de todas as pessoas, em tempo real, partindo de todos os lugares em direção a todos os lugares.

A partir dessa mudança, passou-se a discutir a necessidade de repensar a validade de tantas restrições legais aos usos das obras intelectuais na *internet*, já que a proteção foi iniciada para garantir exclusividade a certos editores com o fim de evitar prejuízos por conta dos gastos com a publicação de livros, mapas e gráficos – únicas obras visadas pelo *copyright* em seus primórdios. Com a evolução das leis a proteção foi ampliada: antes valia apenas para editores, agora também para autores. Logo, o Direito Autoral não começou como direito “de autor”. E, atualmente, as obras protegidas são de vários tipos, como textos, músicas, filmes, fotos, blogs e sites.

A digitalização não destrói a edificação do Direito Autoral, mas impõe uma profunda releitura. Antes, a proteção legal era vista como necessária aos custos da reprodução e à circulação de obras. No entanto, a desmaterialização dos suportes através da *internet* gera barateamento na circulação de ideias, obrigando um novo olhar sobre o papel do Direito Autoral que, em suas primeiras leis, era justificado exatamente pelos custos da materialização e reprodução das obras. Por causa dessa redução de gastos com distribuição das obras, questiona-se a lógica de se permanecer submetendo-as a restrições tão rígidas. Questiona-se o porquê de não se flexibilizar um pouco as condições para alguns usos, caso o autor prefira – não se exigindo liberdade total, somente regras



mais versáteis.

O *Creative Commons* é só um exemplo de como esforços voluntários auxiliam a mudar o conjunto de direitos que regulam o campo criativo atualmente. O projeto coopera com o *copyright* ao invés de competir com ele. Seu objetivo não é derrotar o direito autoral, e sim facilitar para os criadores o exercício de seus direitos de forma mais flexível e barata. Essa diferença permitirá que a criatividade seja disseminada mais facilmente, possibilitando a existência da cultura livre.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BITTAR, Carlos A. *Direito de autor*. 4. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2008.
- BRASIL. Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. *Portal da Legislação da República Federativa do Brasil*. Disponível em: <<http://www.planalto.gov.br/ccivil/leis/L9610.htm>>. Acesso em 09/09/2010.
- CARBONI, Guilherme. Os desafios do direito de autor na tecnologia digital e a busca do equilíbrio entre interesses individuais e sociais. *Revista Juris*, Faculdade de Direito da FAAP, São Paulo, 2009, ano 1. ISSN 2175-2230. Disponível em: <<http://www.gcarboni.com.br/pdf/G5.pdf>>. Acesso em 21/02/2011.
- CREATIVE COMMONS. *Portal oficial do Projeto Creative Commons no Brasil*. Disponível em: <<http://www.creativecommons.org.br>>. Acesso em 16/09/2010.
- GANDELMAN, Henrique. *De Gutenberg à internet: direitos autorais na era digital*. 5. ed. revista e atualizada. Rio de Janeiro: Record, 2007.
- LEMOS, Ronaldo. *Direito, tecnologia e cultura*. Rio de Janeiro: FGV, 2005.
- LESSIG, Lawrence. *Cultura livre: como a grande mídia usa a tecnologia e a lei para bloquear a cultura e controlar a criatividade*. São Paulo: Trama, 2005.
- LIMA, Clóvis R. M.; SANTINI, Rose M. Copyleft e licenças criativas de uso de informação na sociedade da informação. *Revista Eletrônica de Biblioteconomia em Ciência da Informação*, Florianópolis, 2008, vol.37, n.1, pp. 121-128. ISSN 0100-1965. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ci/v37n1/11.pdf>>. Acesso em 28/02/2011.

- i Site original: <[www.creativecommons.org](http://www.creativecommons.org)>. Site brasileiro: <[www.creativecommons.org.br](http://www.creativecommons.org.br)>.
- ii As tabelas apresentadas neste relatório são de nossa autoria, baseadas em informações disponíveis no site oficial do projeto Creative Commons.