

Propriedade intelectual e as indústrias criativas: cultura digital, regulamentação e as licenças públicas

Juliano Maurício de Carvalho
Giovana Franzolin Lopes
Pedro Santoro Zambon

A gestão de Ana de Hollanda no Ministério da Cultura (MinC) foi marcada, dentre outras coisas, por uma polêmica relacionada às políticas voltadas para a cultura digital e flexibilização das leis de propriedade intelectual. Na contramão dos antecessores Gilberto Gil e Juca Ferreira, Ana sinalizou um recuo em diversos temas que envolvem acesso à informação e à cultura digital, sendo o primeiro sinal a retirada da licença *Creative Commons* do site do Ministério. Dentre os motivos de sua substituição por Marta Suplicy, em setembro de 2012, está a pressão negativa exercida sobre a ministra por associações favoráveis ao Escritório Central de Arrecadação e Distribuição (Ecad). O caso evidencia um profundo debate sobre a questão da propriedade intelectual e do direito de autor e suas diferentes abordagens diante de um mundo que se modifica na lógica da digitalização e que expõe, em especial no caso das licenças públicas, a necessidade de uma regulamentação que abarque não só esta nova lógica de distribuição de conteúdo, como também o favorecimento das indústrias criativas, cuja relação entre valoração econômica de seus insumos criativos tem relação indissociável com a propriedade intelectual atribuída a eles. Compreender, portanto, as relações entre indústrias criativas e a propriedade intelectual é o primeiro passo para o entendimento deste debate.

Surgido no final dos anos 1990, na Austrália, o conceito de indústrias criativas inaugurou uma vertente de pensamento em que o capital simbólico e a criatividade passaram a ser encarados como essenciais e determinantes ao desenvolvimento econômico. A Conferência das Nações Unidas para Comércio e Desenvolvimento - UNCTAD (2010: 38) traz como definição oficial que “a ‘economia criativa’ é um conceito em evolução baseado em ativos criativos, potencialmente gerando

crescimento e desenvolvimento econômico¹”. Para a UNCTAD (2010: 07), ainda, estaria inserida no âmbito das indústrias criativas “qualquer atividade econômica que gera produtos simbólicos com forte embasamento em propriedade intelectual e voltada para um mercado o mais amplo possível²”.

Vê-se, portanto, que desde a definição por parte da Conferência das Nações Unidas para Comércio e Desenvolvimento a questão da propriedade intelectual é apresentada como área intrínseca às indústrias criativas. Para Buainain et al.:

(...), cresce a importância da propriedade intelectual como instituição necessária para dar proteção e facilitar a valorização econômica dos ativos intangíveis. Ainda que insuficiente, não pode ser desconsiderada a importância dos estatutos de proteção legal da propriedade intelectual. Ao contrário, considera-se que os mesmos são condição essencial para o funcionamento eficaz das economias contemporâneas, principalmente no estágio atual no qual ativos intangíveis na forma de conhecimento científico e tecnológico são vistos como os propulsores do crescimento e desenvolvimento econômico e social (2011: 512).

Na visão da UNCTAD:

(...) a propriedade intelectual fornece incentivos a criadores e empresários na forma de um recurso econômico comerciável – o direito autoral (*copyright*) – que é útil para se investir em desenvolvimento, produção e distribuição de bens e serviços, em uma economia de mercado, que são altamente embasados em criatividade humana³ (2010: 186).

Partindo destas duas definições que descrevem a importância da propriedade intelectual para as indústrias criativas, explicitam-se algumas características deste setor como peculiares que, diante de uma mudança na lógica da distribuição de peças audiovisuais, representa a obsolescência das legislações que precedem as tecnologias de distribuição de conteúdo independentes da mídia física. Quando desassociado de um meio físico, o único valor agregado ao produto em formato digital é o valor intangível e simbólico, descrito por Zallo (2007) como a primeira destas características de um produto criativo. Tal valor intangível, por consequência, diante de uma unicidade e individualidade de seus produtos, tem como necessidade básica para a proteção dessa originalidade a criação de direitos que permitam ao autor garantias sobre a criação, na correspondência de plágio e apropriação desta obra (Zallo, 2007). Surge aí uma linha tênue que separa a proteção dos direitos com a diminuição da liberdade na produção de novos conteúdos, na justificativa da cópia diante da difícil análise entre o que representa inspiração ou plágio. Ainda segundo Zallo (2007), a oferta de produtos criativos é múltipla, possui uma imensa e inesgotável capacidade de criação e produção, que, no entanto, gera produtos individualmente insubstituíveis que podem “ser protegidos pela propriedade intelectual sempre por sua versão moral

autoral e já costuma ser algo mais difícil em sua exploração econômica. Além disso, se trata de monopólios naturais, de direitos exclusivos que quem esteja permitindo não pode exercitar o tem limitações de uso⁴” (Zallo, 2007).

Sobre essa questão, Lessig (2004) entende que:

(...) criadores aqui e em todos os lugares estão o todo tempo construindo sobre a criatividade daquilo que veio anteriormente, e isso agora os rodeia. Em todo lugar, essa construção está sempre ao menos parcialmente feita sem a permissão ou sem a compensação do criador original⁵ (Lessig, 2004: 29).

Somada a essa capacidade de renovação permanente e criação de novos conteúdos a partir daquilo que surgiu anteriormente, torna-se complicada a tarefa de avaliar as limitações de uso de determinado produto criativo na geração de outro produto.

Para entender de que maneira estes dispositivos funcionam, portanto, faz-se necessário entender o contexto destas atribuições. No Brasil, a estrutura da Lei de Direitos Autorais (LDA), segundo Branco e Paranaguá (2009), remonta do século XVI, com os primeiros esboços e questionamentos sobre direitos de propriedade intelectual, tendo o primeiro exemplo surgido no âmbito da editoração, após a criação dos tipos móveis e os primeiros livros impressos. No Brasil, a primeira lei a tratar de proteção autoral foi a Lei Medeiros e Albuquerque, de nº 496/1898, que posteriormente passou por diversas alterações até culminar na lei nº 9610 de 1998, nossa atual Lei de Direitos Autorais. No país, temos uma estrutura de lei de direitos autorais que se aproxima ao sistema continental francês, ou *droit d'auteur*, em detrimento ao sistema anglo-americano do *copyright*. O primeiro se preocuparia com a criatividade da obra e os direitos morais do autor, enquanto que o segundo é embasado na possibilidade de reprodução de cópias. Naquele, o foco é sobre a *persona* do direito (autor); neste, é sobre o *objeto* do direito (obra).

Conforme os objetivos da criação da Lei de Direitos Autorais brasileira, entendemos que houve duas principais considerações: “ênfatar a necessidade de a obra, criação do espírito, ter sido exteriorizada e minimizar a importância do meio em que a obra foi expressa” (Branco e Paranaguá, 2009: 23). Para que uma obra seja protegida pela LDA, é necessário que ela pertença ao domínio das letras, das artes ou das ciências, que seja original, tenha sido exteriorizada e encontre-se no período de proteção, ou seja, a vida do autor mais 70 anos, contados a partir de sua morte (Branco e Paranaguá, 2009: 24). As ideias não são passíveis de proteção por direitos autorais, que diferem, ainda, os direitos morais (permanentes sobre autoria) dos direitos patrimoniais (econômicos sobre a obra).

O sistema anglo-americano do *copyright*, por sua vez, é hoje utilizado pela *World Intellectual Property Organization* (WIPO), ou Organização Mundial da Propriedade Intelectual, como termo padronizado internacionalmente para referir-se à propriedade intelectual de forma geral.

Copyright x Copyleft: variações do mesmo tema

Howkins (2007) descreve cinco estágios para a lógica tradicional do *copyright*: primeiro, tem-se a figura do *autor*; então, há a *ação* do autor na criação da obra; terceiro, dá-se a *obra* em si; quarto, a legislação especifica o tipo de *direitos* protegidos; e, por último, há espaço para *transações*, em que o detentor dos direitos permite ou não a reprodução de cópias. Entretanto, o mesmo autor também descreve a maneira com que o *copyright* já não se apresenta como suficiente para as novas lógicas das informações digitais.

A informação digital ignora essa lógica tradicional. Subverte os princípios familiares de criação e cópia. (...) A lógica tradicional dos cinco estágios do *copyright* é invertida: a essência do processamento do computador é reduzir palavras e imagens em dados, manipulá-los da forma desejada e então reproduzi-los tão perfeitamente quanto o original; a essência da Internet e outras redes é circular esses dados pelo mundo e reproduzi-los independentemente das leis nacionais e estruturas de negócios locais. Juntos, esses dois processos redefinem a natureza da mídia. Em seu Livro Verde de 1994 sobre *A Internet e o Copyright*, o Departamento de Comércio dos EUA declarou: “As distinções entre autores, produtores e *performers* estão se tornando irrelevantes”. As definições básicas de “original” e “cópia” supõem uma hierarquia de patrão/empregado entre o original e a cópia. O digital inverte essa suposição⁶ (Howkins, 2007: 59).

Nesse contexto, é que surge nos Estados Unidos, nos anos 1980, o movimento do *copyleft*, originando-se dentro dos princípios do software livre. Inicialmente um termo irônico e jocoso, fazendo alusão à inversão do termo *copyright*, logo serviu como balizamento para a nova realidade, necessária ao se repensar a propriedade intelectual. Para Branco e Paranaguá (2009: 110), “o *copyleft*, surgido nos EUA, nada mais é do que o próprio instituto do *copyright* em que o autor libera, desde o primeiro licenciamento, os direitos de uso, reprodução, distribuição e, eventualmente, de alteração de sua obra a qualquer interessado”.

Trata-se, portanto, de versões opostas de um mesmo formato. Enquanto o *copyright* privilegia os direitos do criador da obra, individualmente, o *copyleft* reforça as possibilidades para o consumidor e as amplia em prol de um uso coletivo. São, portanto, vieses aparentemente opostos, mas que se mostram idênticos na proposta – enquanto o *copyright* se mostra enrijecido e pouco flexível, reservando todos os direitos do autor, o *copyleft* se apresenta com uma flexibilidade em demasia, subvertendo esses mesmos direitos. Em nenhum dos dois pratos dessa balança, porém, deixa-se de considerar a questão da autoria em si, instituição que se mantém prevista e protegida.

O *copyright* resguarda de forma estanque que toda e qualquer modificação sobre uma obra, bem como sua cópia e reprodução, seja vetada por qualquer pessoa que não o autor. Já o *copyleft* questiona tal modelo em nome de uma dissolução de barreiras e maior democratização e fluidez das obras criadas. Mesmo que não se ignore a autoria do trabalho, porém, inicialmente não há equilíbrio, principalmente comerciais, entre as duas formas.

Nesta seara é que se mostra de suma importância a criação de um dos principais modelos de licenças públicas, que tem como primeiro objetivo buscar um equilíbrio possível entre *copyright* e *copyleft* – as licenças *Creative Commons*.

Creative Commons: copyright flexibilizado

As licenças *Creative Commons* despontam hoje como um dos mais populares e promissores modelos alternativos ao *copyright*. Dentro do movimento do *copyleft*, as licenças *Creative Commons* foram fundadas como um projeto sem fins lucrativos de licenças públicas pelo advogado norte-americano Lawrence Lessig em 2001, desde o início com a ideia de não competir, mas complementar, o modelo do *copyright*.

Sob o slogan “Tudo pode ser mais fácil quando você não precisa de intermediários”, as *Creative Commons* têm por missão “desenvolver, apoiar e orientar a infraestrutura legal e técnica que maximize a criatividade digital, o compartilhamento e a inovação” (*Creative Commons*, s.d.) e, como visão, “perceber o potencial da Internet – o acesso universal à pesquisa e educação e participação integral na cultura – para conduzir uma nova era de desenvolvimento, crescimento e produtividade” (*Creative Commons*, s.d.).

A proposta das *Creative Commons* é oferecer um número de opções que façam com que uma obra possa ser reproduzida, indicando em quais condições. Abaixo, os tipos e descrições de cada licença possível:

1. *Atribuição (by)* - Permite que outros distribuam, remixem, adaptem ou criem obras derivadas, mesmo que para uso com fins comerciais, contanto que seja dado crédito pela criação original. É a licença menos restritiva.

2. *Atribuição – Compartilhamento pela mesma licença (by-sa)* - Permite que outros remixem, adaptem e criem obras derivadas ainda que para fins comerciais, contanto que o crédito seja atribuído ao autor e que essas obras sejam licenciadas sob os mesmos termos.

3. *Atribuição – Não a obras derivadas (by-nd)* - Permite a redistribuição e o uso para fins comerciais e não comerciais, contanto que a obra seja redistribuída sem modificações e completa, e que os créditos sejam atribuídos ao autor.

4. *Atribuição – Uso não comercial (by-nc)* - Permite que outros remixem, adaptem e criem obras derivadas sobre a obra licenciada, sendo vedado o uso com fins comerciais.

5. *Atribuição – Uso não comercial* – Compartilhamento pela mesma licença (by-nc-sa) - Permite que outros remixem, adaptem e criem obras derivadas sobre a obra original, desde que com fins não comerciais e contanto que atribuam crédito ao autor e licenciem as novas criações sob os mesmos parâmetros.

6. *Atribuição – Uso não comercial* – Não a obras derivadas (by-nc-nd) - Licença mais restritiva, permitindo redistribuição. Comumente chamada “propaganda grátis”, pois permite que outros façam *download* das obras licenciadas e as compartilhem, contanto que mencionem o autor, mas sem poder modificar a obra de nenhuma forma, nem utilizá-la para fins comerciais.

Para Branco e Paranaguá:

(...) o *Creative Commons* permite, de forma simplificada, que o autor tenha “alguns direitos reservados”, ao invés de “todos os direitos reservados”, autorizando assim toda a sociedade a usar sua obra segundo os termos das licenças públicas por ele adotadas. Essa solução protege os direitos do autor, ao mesmo tempo que permite, mediante instrumento juridicamente válido, o acesso à cultura e o exercício da criatividade dos interessados em usar a obra licenciada (2009: 115).

É importante, porém, reforçar que as *Creative Commons* são modelos de licenças, não sendo encarada, portanto, como legislação. Assim, elas indicam, nada mais, as autorizações prévias que o autor da obra concede ao usuário com relação a uso, determinando o que pode ser feito a partir dela, mantendo a validade da Lei dos Direitos Autorais. Entretanto, a importância deste tipo de atribuição se origina daquele questionamento de Lessig (2004: 29) relativa à construção de novos conteúdos a partir da inspiração daquilo que surgiu anteriormente. Quando ele diz que “essa construção está sempre e em todo lugar pelo menos parcialmente feito sem a permissão ou sem a compensação do criador original⁷”, compreende-se que tais licenças ajudariam a identificar a intenção do autor do que ele permite que seja realizado com sua obra, tornando desnecessário um pedido formal de permissão pelo uso total ou parcial da obra apenas pela análise do que representa a licença apresentada.

A sociedade digital e os conflitos da propriedade intelectual

Um agravante deste cenário da atribuição de propriedade intelectual nos produtos criativos é a mudança na lógica de distribuição através da superação da mídia física e a reorganização do fluxo de informação através dos meios digitais. Na tentativa de barrar esse fluxo de distribuição de cópias digitais “piratas”, surge um paradoxo, onde tais leis de propriedade intelectual, sobretudo aquelas do modelo americano voltadas para a proteção da obra, acabam por limitar o acesso destes

conteúdos ao invés de facilitá-los, criando a questão dúbia entre proteger a obra e ampliar o acesso à cultura.

Lessig (2004) aponta que culturas livres são culturas que deixam uma grande abertura para os outros construírem novos conteúdos a partir dos anteriores, mas que culturas de restrição e permissão deixam um legado muito menor. A partir de uma legislação restritiva de propriedade intelectual, Lessig comenta que “éramos uma cultura livre. E está se tornando muito menor agora” (2004: 30). Dentre as contradições que surgem deste tipo de legislação restritiva, surge a limitação técnica de punir, identificar e limitar o acesso e modificação de conteúdos via distribuição digital, tornando difícil inclusive a identificação da autoria de determinado produto. “A Internet propiciou uma cultura do ‘corta e cola’, da desconstrução e do remix, e as redes de intercâmbio possibilitam um novo cenário aberto a um maior número de autorias e cooperações” (Zallo, 2011: 280).

Zallo (2011) também identifica que o modelo de legislação atual é construído beneficiando mais as produtoras e editoras do que os próprios criadores e intérpretes das obras, sendo tais editoras representadas por minorias de conglomerados que formam um oligopólio na distribuição das indústrias fonográficas e cinematográficas, por exemplo. Tal oligopólio seria prejudicial na dificuldade da distribuição de conteúdos independentemente da estrutura formada por ele, algo que favorece as grandes corporações e coloca-as como as grandes detentoras de propriedade intelectual, sustentando o modelo de negócio por elas estabelecido.

Novas tecnologias modificam o processo de geração e de valorização de ativos intangíveis que representam bens culturais, mas as mesmas tecnologias atuam também no sentido de favorecer a reprodução dos bens protegidos e facilitar a circulação em circuitos paralelos àqueles que remuneram o criador e seus representantes. Enquanto o reforço à propriedade intelectual do bem cultural deveria assegurar, em princípio, uma remuneração aos criadores culturais, a criação de novos meios de reprodução e de difusão dos bens culturais dificulta o exercício desses direitos (Baunain et al., 2011: 521).

A mudança de paradigma na distribuição destes conteúdos entra em choque com o modelo no qual a legislação de propriedade intelectual está embasada. Na busca por garantias da sustentação destes direitos de propriedade e, mais profundamente, no uso da legislação atual para dar sustentabilidade ao modelo de negócio vigente, surge a pressão para a criação de legislações ainda mais rígidas, transformando a propriedade intelectual em uma arma para a sustentação de estruturas tradicionais que garantam a distribuição dos direitos dos conteúdos criativos, mas conseqüentemente trabalhando a serviço de aumentar o controle destes conteúdos em detrimento de uma livre distribuição cultural.

O espaço da propriedade intelectual é crescente, em detrimento ao domínio público, que retrocede, o que é um obstáculo para o desenvolvimento

cultural da espécie e para a própria inovação cultural, já que a “mera inversão econômica permite a apropriação privada de dados e informações de caráter público mediante sua inclusão em bases de dados ou em serviços de acesso condicional”¹⁰ (Gay, 2006: 52) (Zallo, 2011: 281).

Partindo desse questionamento, é possível observar que a legislação atual se apoia em uma sobreposição do direito individual em detrimento ao coletivo e “isto coloca o dilema de proteger bens culturais como características de bens públicos, como condição para remunerar os titulares dos direitos de propriedade, e ao mesmo tempo promover a circulação entre a população” (Buainain et al., 2001: 521). A chave para a superação desta questão, segundo Zallo, é o surgimento de novas formas de regulação “remuneradoras de autores e indústria, compatíveis com domínios públicos, acessos gratuitos e pagamentos equilibrados dos usuários e que retroalimentam os processos criativos e produtivos¹¹” (Zallo, 2011: 281). Isso significa que o modelo atual de legislação não só dificulta a criação de novos conteúdos na dificuldade da compreensão do equilíbrio entre inspiração e plágio, como também acaba por pressionar uma maior individualização desta propriedade, tirando-a do domínio público e dificultando o acesso livre à cultura.

Nesta tensão em busca do equilíbrio, o modelo do *Creative Commons* surge como uma alternativa promissora, mas que ainda não é suficiente para superar estes desafios. Apesar de respeitada e reconhecida como uma importante saída equilibrada entre as diretrizes do *copyright* e do *copyleft*, as *Creative Commons* ainda não são solução final e unânime aos problemas de propriedade intelectual. A legislação vigente depende ainda de uma revisão e consequente regulamentação para abarcar os atuais usos de uma sociedade digital. Para Branco e Paranaguá (2009: 22), “vê-se, nesse passo, que a grande questão a ser analisada no caso dos direitos autorais é a busca pelo equilíbrio entre a defesa dos titulares dos direitos e o acesso da sociedade ao conhecimento”.

Considerações finais

Após questionamento da relação entre as indústrias criativas e a importância de um debate sobre a propriedade intelectual, conclui-se, pelos pontos apresentados, que existe uma série de desafios a serem superados para que a questão do direito de autor deixe de ser um instrumento para tolher a criatividade de novas obras e se torne de fato um instrumento para proteger o insumo criativo e sua valorização, mas de modo a promover a distribuição cultural livre para a sociedade.

Pode-se dizer que as novas tecnologias, ao facilitarem a reprodução e difusão de muitos bens culturais, acentuaram estes dois traços de não-rivalidade e não-exclusividade. Por exemplo, a não-exclusividade sempre foi uma característica

dos livros, por meio do consumo sucessivo organizado pelas bibliotecas, grupos de leitura, etc. A possibilidade de copiá-los permitiu o consumo simultâneo e a digitalização aprofundou a não-rivalidade e não-exclusividade. O mesmo exemplo se aplica à música, ao *software* e até às obras de arte, que em muitos casos permitem cópias com qualidades aparentes muito similares às dos trabalhos originais (Baunain et al., 2011: 515).

Ao criar novas possibilidades que acentuam uma não-rivalidade e não-exclusividade dos produtos culturais criativos, os meios digitais surgem como instrumentos para a superação dos desafios impostos por um modelo tradicional de atribuição de propriedade intelectual que sobrepõe a obra ao autor, mas que não prevê uma dissociação entre a mídia física e a imaterial.

Para a UNCTAD (2010: 187), “o equilíbrio correto deve ser encontrado ao se fornecer um espectro de escolhas para criadores e empresário por um lado, enquanto, por outro lado, se possibilita o acesso a conteúdo criativo e intelectual e a benefícios socioeconômicos e culturais que tal acesso fornece¹²”.

Desta busca pelo equilíbrio, surge a necessidade de se encontrar modelos que vão ao encontro de um favorecimento da distribuição e acesso livres, sem deixar de proteger a propriedade intelectual destas obras. Um modelo como o *Creative Commons* surge como um passo inicial, mas ainda não ideal, pela necessidade de serem tecidas legislações que convirjam internacionalmente e que prevejam um novo paradigma de distribuição e consumo destes produtos através de uma nova cultura digital.

Juliano Maurício de Carvalho

Professor da Universidade Estadual Paulista (UNESP)
juliano@faac.unesp.br

Giovana Franzolin Lopes

Mestre pela Universidade Estadual Paulista (UNESP)
giovanafranz@gmail.com

Pedro Santoro Zambon

Mestrando pela Universidade Estadual Paulista (UNESP)
pezamba@gmail.com

Recebido em abril de 2014.

Aceito em julho de 2014.

Notas

1. Tradução nossa.
2. Tradução nossa.
3. Tradução nossa.
4. Tradução nossa.
5. Tradução nossa.
6. Tradução nossa.
7. Tradução nossa.
8. Tradução nossa.
9. Tradução nossa.
10. Tradução nossa.
11. Tradução nossa.
12. Tradução nossa.

Referências

- BRANCO, S. e PARANAGUÁ, P. *Direitos autorais*. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2009.
- BUAINAIN, A. M.; MENDES, C. I. C.; SILVA, A. B. de O. e CARVALHO, S. M. P. de. Indústria criativa: direitos de autor e acesso à cultura. *Liinc em Revista*, v. 7, n. 2, setembro, 2001, Rio de Janeiro, p. 510-537.
- CREATIVE COMMONS. Disponível em: <<http://creativecommons.org/>>. Acesso em: 24/11/2012.
- CREATIVE COMMONS BRASIL. Disponível em: <<http://creativecommons.org.br>>. Acesso em: 24/11/2012.
- HOWKINS, J. *The creative economy: how people make money from ideas*. London: Penguin Books, 2007.
- LESSIG, L. *Free culture: how big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity*. Disponível em: <<http://www.free-culture.cc/freeculture.pdf>>. Acesso em: 10/12/2012.
- UNCTAD. *Creative economy report 2010: a feasible development option*. Genebra: United Nations, 2010.
- ZALLO ELGUEZABAL, R. La propiedad intelectual en el contexto de la sociedad digital. In: *Estructuras de la comunicación y de la cultura. Políticas para la era digital*. Barcelona: Gedisa, 2011. p. 279-300.
- _____. La economía de La cultura (y de la comunicación) como objeto de estudio. *Zer - Revista de Estudios de Comunicación*, v. 12, n. 22, 2007. p. 215-234.
- WORLD INTELLECTUAL PROPERTY ORGANIZATION. Disponível em: <<http://www.wipo.int>>. Acesso em: 23/11/2012

Resumo

Quando pensada uma transposição de uma indústria cultural tradicional para a nova lógica das indústrias criativas, surge uma série de questionamentos paralelos, abarcados pela reconfiguração da cadeia de valor destas indústrias e, não somente, mas também pela mudança da lógica da criação de um produto cujo insumo mais valioso é a criatividade. Por consequência, como mecanismo pelo qual se valora comercialmente tal criatividade, a propriedade intelectual se torna um dos elementos-chave desses questionamentos, principalmente em um mundo onde a lógica da distribuição transcende a cópia física para a digitalização do conteúdo. Partindo desse debate inicial, este artigo busca tecer as principais relações entre a temática das indústrias criativas e a propriedade intelectual, descrevendo os percalços de uma regulamentação falha e suas consequências na produção das indústrias criativas, indicando as alternativas existentes e questionando o equilíbrio entre duas forças: o direito coletivo e o direito individual.

Palavras-chave

Propriedade intelectual. *Copyright*. *Copyleft*. *Creative Commons*. Indústrias criativas.

Abstract

When we think of a transposition from a traditional culture industry to the new coherence of the creative industries, a number of new parallel discussions arises, encircled by the re-configuration of the value chain of such industries and, not only, but also due to a change on creation coherence of a product whose most valuable input is creativity. Therefore, as a mechanism through which such creativity is valued, the intellectual property becomes one of the key elements of this debate, mainly in a world where the coherence of distribution transcends the physical copies towards the digitization of content. From this initial debate, the present article seeks to weave the main relations between the theme of creative industries and the intellectual property, describing the adversities of a deficient regulation and its consequences on the creative industries production, indicating the existing alternatives and questioning the balance between two forces: the collective and the individual rights.

Keywords

Intellectual property. *Copyright*. *Copyleft*. *Creative Commons*. Creative industries.