

Legalidade de Software

BRUNO DE OLIVEIRA SCHNEIDER
JOAQUIM QUINTEIRO UCHÔA

UFLA - Universidade Federal de Lavras
{bruno, joukim}@comp.ufla.br

Resumo: Este artigo faz um resumo geral sobre os aspectos legais do uso e comércio de programas de computador. As informações contidas aqui visam orientar os gerentes e empregados de instituições diversas a respeito de quais detalhes são importantes para escolha, compra e instalação de programas de computador. Será analisado também a onda crescente de desenvolvimento de programas gratuitos, com atenção especial para a licença GPL (*GNU Public License*).

Palavras-chave: legalidade de software, direitos autorais, GPL, código aberto.

1 Visão Geral

Programas de computador são um produto relativamente novo na vida dos consumidores. Acostumados a adquirir a propriedade dos itens pelos quais pagam, várias pessoas acabam cometendo erros de natureza legal ao comprar programas para uso em seus computadores.

Quando se compra um programa de computador, o que está sendo negociado é uma licença para utilizá-lo, e não o programa propriamente dito. A compra de tal produto implica num acordo, um contrato, que de maneira geral, dá o direito de uso do programa pela pessoa que esta pagando. Este acordo envolve apenas o usuário (a pessoa que adquire a licença de uso) e o desenvolvedor (fabricante) e por isso não é efetuado no ato da compra, mas geralmente, depois dela, quando o usuário vai instalar o *software* em seu computador. Por não poder ler o contrato no momento da compra, dentro da loja, geralmente existe um lacre que garante ao consumidor o direito de desistir da compra, se ele não concordar com o contrato e o lacre não estiver rompido.

Cada desenvolvedor de programas de computador pode fazer este contrato da maneira que lhe interessar. Alguns permitem o uso de seu sistema num único computador, para qualquer número de pessoas. Outros permitem que ele seja instalado em qualquer número de computadores para ser usado por uma única pessoa. Outros ainda, fazem contratos mais complicados cheios de limitações sobre quais as condições em que o programa pode ser usado.

Cada programa é um caso específico, e para cada um, a pessoa adquirindo a licença de uso deve se

informar sobre as condições do contrato lendo o material escrito ou as informações que aparecem na tela do computador durante o processo de instalação.

De maneira geral, não se pode copiar um programa sem a autorização (explícita ou implícita) do desenvolvedor, pois o programa é propriedade intelectual do mesmo. Programas que estão à margem destes acordos entre desenvolvedor e usuário são chamados de piratas, e o uso dos mesmos é ilegal, estando seus usuários sujeitos às penas previstas em lei (ver, a este respeito [1] e [2]).

Sobre a pirataria, é bom citar que, conforme [1], a reprodução indevida de programa de computador, no todo ou em parte, para fins de comércio, sem autorização expressa do autor ou de quem o represente implica em pena de reclusão de um a quatro anos e multa. Sendo que o simples uso, implica em detenção de seis meses a dois anos ou multa.

2 Condições de um Contrato

Para complicar um pouco mais a situação do comprador, um programa de computador pode ser vendido de diversas maneiras, com ou sem a transação de um objeto físico envolvida. Um programa pode ser encomendado a um desenvolvedor, pode ser comprado nas prateleiras de um supermercado ou ainda copiado eletronicamente sob pagamento. Nestes casos, o contrato de uso poderia ser encontrado escrito em papel, apresentado eletronicamente (na tela do computador) antes da instalação do programa ou ainda acertado diretamente com o desenvolvedor.

Suponha que você quer comprar um sistema de folha de pagamento para administrar o caixa de sua

empresa. Você pode ir a uma loja e comprar um programa pronto, de folha de pagamento, empacotado numa caixinha, pode encomendar o programa feito sob medida numa empresa especializada, explicando todos os detalhes importantes do seu sistema de pagamento de funcionários, ou ainda, pode fazer a cópia de um sistema de folha de pagamento pela Internet, fornecendo o número de seu cartão de crédito, sem que haja qualquer bem material envolvido na transação.

Se você está adquirindo um programa de computador, certifique-se de que você sabe das condições da licença de uso antes de efetuar o pagamento, para não ter surpresas mais tarde. O único caso em que você paga antes de ver a licença é quando o *software* é vendido empacotado, e o vendedor não tem nenhuma relação com o desenvolvedor. A mesma atenção deve ser tomada na aquisição de um produto de *hardware* (como uma impressora ou um scanner), já que muitos equipamentos são vendidos juntamente com os programas de computador que possibilitam seu uso (um scanner, por exemplo, não teria utilidade sem um programa que permita editar e armazenar as imagens obtidas com ele). O vendedor de *hardware* deve ser capaz de informar quais são as condições gerais do contrato antes da compra.

Uma maneira bastante comum de se vender programas de computador hoje em dia, é através de um sistema em que o usuário copia e instala o programa em seu computador, depois usa o programa a título de teste, para saber exatamente o que é, e como funciona o programa. Só depois disto, a pessoa paga pelo direito de usar o programa, já com a certeza de que o programa funciona em seu equipamento e atende às suas necessidades.

Novamente, existe um contrato (que neste caso é geralmente exibido eletronicamente), onde o usuário se compromete a seguir as exigências do desenvolvedor. Tipicamente, os desenvolvedores impõe um limite de tempo para que a pessoa tenha o direito de usar o programa sem pagar.

De maneira geral, é importante saber que, ao adquirir um *software* (como um editor de textos, por exemplo), uma empresa normalmente não tem o direito de instalar este programa em vários computadores (mesmo que todos pertençam à esta empresa). Licenças especiais, para vários usuários, são sempre mais baratas do que a compra de várias cópias do programa, uma vez que o custo do material (manuais, CDs, etc.) de um pacote de *software* sempre acaba pesando no preço final.

Alguns desenvolvedores de programas fazem a cobrança de seus produtos baseados no número de pessoas que vão utilizá-lo enquanto outros baseiam-se no número de computadores onde seu programa vai ser instalado. Assim como outros detalhes, é o contrato de uso que vai definir o método de cobrança.

3 Registro de Programas

Com tantos detalhes envolvidos, como saber se o programa que você usa é legal? Infelizmente nem tudo é comprado é legal. Programas podem ser reproduzidos e vendidos sem o consentimento do desenvolvedor, o que torna a sua reprodução, venda, e uso ilegais.

Quando você compra um computador, por exemplo, normalmente você já está pagando pelo Sistema Operacional (um programa gerencia o funcionamento do computador). Muitos vendedores inescrupulosos vendem computadores com programas não licenciados, a fim de não encarecer o preço final do computador. O comprador acredita estar usando um produto legalizado, pois pagou por ele, quando na verdade não está. Outro problema é o comprador pagar por algo que não vai usar, sem tomar conhecimento disto. Um exemplo comum é o de empresas que compram computadores com um determinado sistema operacional que não vai ser usado. Depois adquirem outro sistema operacional, substituindo aquele que veio junto com o computador, cujo preço estava embutido no preço da máquina.

Quando for adquirir equipamento de informática, certifique-se de que o vendedor deixa explícito quais são os programas que serão instalados (ou vendidos em conjunto, para instalação posterior) no mesmo, o preço de cada um e os contratos de licença de uso de cada um.

Além disso, muitos desenvolvedores de programas exigem que os usuários se registrem para que possam usufruir de vantagens como assistência técnica e descontos para aquisição de novas versões do programa registrado. O registro pode ser feito pelos correios ou eletronicamente (via Internet), dependendo do programa. Sendo assim, é sempre uma boa idéia preencher os formulários de registro para cada licença de uso adquirida. Muitos programas lembram o usuário a respeito do registro durante o processo de instalação.

Em resumo, ao adquirir um programa, esteja atento para detalhes como contratos de licença de uso e formulários de registro. Se eles não existirem em papel ou não forem exibidos eletronicamente durante o processo de instalação, existe uma grande chance que você está pagando por *software* pirata.

4 Shareware e Freeware

Nem todos os desenvolvedores de *software* exigem que o usuário pague pelo direito de utilizar seus produtos. Além dos programas comerciais tradicionais, existem duas outras classes principais de programas: *shareware* e *freeware*. Eles podem ser uma saída interessante para quem não tem dinheiro para investir na compra de *software*.

Programas *shareware* são aqueles cujo contrato de licença permite que o usuário teste o programa antes de pagar por ele (como citado anteriormente). As condições em que este teste pode ser realizado varia de contrato para contrato. Vários programas deste tipo deixam de funcionar quando as condições de teste deixam de existir. Eles podem, por exemplo, deixar de funcionar depois de um certo tempo de funcionamento, depois de certo número de execuções ou depois de determinado número de arquivos terem sido editados. Outros, por sua vez, não deixam de funcionar, simplesmente ficam exibindo uma mensagem indicando que o programa não está registrado e seu uso é irregular.

Programas *shareware* também podem eximir o usuário do pagamento sob determinadas condições como por exemplo: uso doméstico, uso educacional, uso sem fins lucrativos, etc. De maneira geral, programas *shareware* passam a funcionar normalmente depois de registrados, quando o usuário ganha uma senha de registro ou uma nova versão (sem limitações) do programa. Vale a pena lembrar que o preço de produtos desta natureza costumam ser bem mais baratos que os comerciais tradicionais. Por outro lado, não é fácil achar *shareware* que seja complexo como um bom editor de textos, por exemplo.

Uma outra classe de programas é chamada *freeware*. Desenvolvedores de *freeware* não impõe limitação nenhuma ao uso de seus programas. O contrato de licença de uso normalmente obriga o usuário a se comprometer apenas em não redistribuir o programa sob pagamento ou tentar modificar o programa para que ele seja lançado no mercado como um produto novo.

A grande desvantagem dos programas gratuitos é que seus desenvolvedores dificilmente dedicam seu tempo a atender dúvidas e problemas de seus usuários. Desta forma, programas *freeware* são mais indicados para pessoas que tenham noções básicas de informática tais como organização de arquivos num micro, problemas comuns de instalação e desinstalação de *software*, etc.

Além de não possuírem suporte ao usuário, programas gratuitos costumam ser menos “amigáveis”

que os comerciais, pois não existe uma equipe de programadores pagos para torná-los atrativos. Desenvolvedores de *freeware* dão muito mais atenção à utilidade de seus produtos do que à aparência deles, isto costuma desencorajar muitos usuários iniciantes.

Outro fato que merece atenção é que programas dessa natureza muitas vezes são divulgados e disponibilizados para o público antes de estarem “totalmente prontos”. Isto significa que o autor (ou autores) reconhece que a ainda faltam algumas coisas no programa, e essas coisas serão acrescentadas a ele na medida do possível. Programas neste estágio de desenvolvimento são chamados de versões beta e normalmente são identificados com um número de versão que começa com 0. Caso você se depare com um editor chamado “SuperEditor 0.7”, é praticamente certo que este programa é uma versão beta. Isto significa que ele já pode ser utilizado mas pode não fazer tudo o que deveria. Geralmente, o contrato de uso de um programa *freeware* declara que ao usar aquele produto, o usuário desobriga o desenvolvedor de qualquer responsabilidade sobre possíveis danos causados por defeitos do *software*.

O principal exemplo de um programa gratuito é o sistema operacional Linux. Ele surgiu em 1994 e rapidamente ganhou um grande número de adeptos. Programas desenvolvidos para este sistema operacional são geralmente (mas não necessariamente) gratuitos também.

5 Programas de Código Aberto

Uma tendência bastante recente no desenvolvimento de programas é o uso da metodologia de desenvolvimento em código aberto (“Open Source”, em inglês). Estes programas, que são *freeware*, também disponibilizam o seu código fonte de forma gratuita.

Isto implica que, com isto, não só é possível obter o programa gratuitamente, como também é possível modificá-lo de forma a atender uma determinada necessidade do usuário. O kernel do sistema operacional Linux, bem como a maior parte de seus aplicativos é distribuído em código aberto, mais especificadamente sob a licença GPL.

É importante aqui destacar que programa de código aberto não implica em programa sem proprietário ou direitos autorais. Existem vários tipos de licença para programas de código aberto. Entre eles, podem ser citados:

- Domínio Público: o código é gratuito e não possui dono nem direitos autorais - programas deste tipo podem ser alterados e inclusive

vendidos como sendo da pessoa que alterou o código.

- Licença GPL (GNU Public License - Licença Pública GNU): o código possui dono e direitos autorais: os donos do código são as pessoas que criaram e modificaram o código. Caso você altere um código GPL, então você deve disponibilizar o código alterado gratuitamente, também sob a licença GPL. É importante destacar que programas GPL podem ser vendidos, desde que o vendedor deixe claro que o programa sendo vendido poderia ser obtido de forma gratuita. Mais informações sobre a GPL podem ser obtidas em [3].

Existem vários outros tipos de licença, mas, com certeza, a mais usada para código aberto é a licença GPL. Existem licenças menos restritivas nas quais, por exemplo, você poderia alterar o código e não precisaria disponibilizar a alteração gratuitamente. A única diferença desta forma para o Domínio Público é que você precisa informar que seu código foi implementado a partir de um código gratuito.

Uma última observação sobre o código GPL é que os proprietários de um código distribuído sob esta licença podem, a qualquer momento, retirar o seu código desta forma de distribuição. No entanto, as versões já existentes do programa que estejam sob a GPL

continuam disponíveis, sendo que, inclusive, outras pessoas podem continuar o trabalho de desenvolvimento.

6 Conclusões

Programas de computador são um produto geralmente caro, e ao contrário do que muita pensa, não se pode fazer qualquer coisa com um programa depois de adquirido. O preço de um programa de computador depende do destino que será dado a ele. Existem alternativas para aqueles que não podem pagar pelos programas que necessitam, entretanto, usuários não experientes podem não ter condições para aproveitar programas não comerciais.

7 Referências Bibliográficas

- [1] LEI N. 9.609, DE 19 DE FEVEREIRO DE 1998. Dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências.
- [2] LEI Nº 9.610, DE 19 DE FEVEREIRO DE 1998. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências.
- [3] FREE SOFTWARE FOUNDATION. GNU Public License (Licença Pública GNU). url: <http://www.gnu.org/>.