

EXPEDIENTE EDITORIAL

Editores

Emerson Satomi, esatomi@linuxmagazine.com.br
 Rafael Peregrino da Silva, rperegrino@linuxmagazine.com.br
 Rafael Pereira Rrigues, rrrigues@linuxmagazine.com.br

Direção de Arte e Projeto Gráfico

Luciano Hagge, lhagge@linuxmagazine.com.br
 Judith Erb, jerb@linuxnewmedia.de

Centros de Competência

Centro de Competência em Software:
 Oliver Frommel, ofrommel@linux-magazine.com
 Centro de Competência em Hardware:
 Mirko Döle, mdoelle@linux-magazine.com
 Centro de Competência em Redes e Segurança:
 Achim Leitner, aleitner@linux-magazine.com

Correspondentes & Colaboradores

Augusto Campos, Christian Meyer, Christiano Anderson, Cláudio Filho, Emerson Satomi, Frank Wieduwilt, Geert Van Pamel, Hagen Höpfner, Jens-Christoph Brendel, Joe Crawford, José Maria Ruiz, José Pedro Orantes, Klas Knopet, Kristian Kissling, Rafael Peregrino da Silva, Rafael Rrigues, Tobias Doerffel e Zack Brown

Tradução

Ermida, ermida@ermida.com
 Rafael Peregrino da Silva, rperegrino@linuxnewmedia.com.br
 Rafael Rrigues, rrrigues@linuxnewmedia.com.br

Revisão

Ermida, ermida@ermida.com

Design da Capa

Luciano Hagge, lhagge@linuxmagazine.com.br

Anúncios

www.linuxmagazine.com.br/Advertise

Brasil

Wladimir Porto, anuncios@linuxmagazine.com.br
 Tel./Fax: +55 (0)11 2161 5400
 Cel.: +55 (0)11 8457 1761

Todos os países (exceto Alemanha, Áustria e Suíça)

Brian Osborn, ads@linux-magazine.com
 Tel.: +49 (0)6509 910 495
 Fax: +49 (0)6509 910 497

Alemanha, Áustria e Suíça

Osmund Schmidt, anzeigen@linux-magazine.com
 Tel.: +49 (0)6335 9110
 Fax: +49 (0)6335 7779

Diretoria

Rafael Peregrino da Silva, rperegrino@linuxmagazine.com.br
 Claudio Bazzoli, cbazzoli@linuxmagazine.com.br

Linux Magazine

Rua Arizona, 1349
 Conj. 5B – Cidade Monções
 04567-003 – São Paulo – SP – Brasil
 Tel.: +55 (0)11 2161 5400
 Fax: +55 (0)11 2161 5410

Assinaturas:

www.linuxmagazine.com.br/Subs
 Preço: (12 edições incluindo CD mensal): R\$159,90
 Email: assinaturas@linuxmagazine.com.br
 Preço Unitário: R\$14,90

Na Internet:

www.linuxmagazine.com.br – Brasil
www.linux-magazin.de – Alemanha
www.linux-magazine.com – Portal Mundial
www.linuxmagazine.com.au – Austrália
www.linux-magazine.ca – Canadá
www.linux-magazine.es – Espanha
www.linux-magazine.pl – Polônia
www.linux-magazine.co.uk – Reino Unido
www.linux-magazin.ro – Romênia

Apesar de todos os cuidados possíveis terem sido tomados durante a produção desta revista, a editora não é responsável por eventuais imprecisões nela contidas ou por consequências que advenham de seu uso. A utilização de qualquer material da revista bem como do CD-ROM incluso ocorre por conta e risco do leitor. O CD-ROM foi testado extensivamente e, até onde pudemos verificar, se encontra livre de qualquer vírus ou outro tipo de software de conteúdo malicioso, bem como de defeitos.

Nenhum material pode ser reproduzido em qualquer meio, em parte ou no todo, sem permissão expressa da editora. Assuma-se que qualquer correspondência recebida, tal como cartas, emails, faxes, fotografias, artigos e desenhos, são fornecidos para publicação ou licenciamento a terceiros de forma mundial não exclusiva pela Linux New Media do Brasil, a menos que explicitamente indicado.

Linux é uma marca registrada de Linus Torvalds.

Linux Magazine é publicada mensalmente por: Linux New Media do Brasil Editora Ltda., São Paulo/SP, Brasil.

Distribuído por Distmag – Distribuidora Magazine Express de Publicações Ltda.

Direitos Autorais e Marcas Registradas © 2004 - 2005:
 Linux New Media do Brasil Editora Ltda.

Impressão e Acabamento: Parma

ISSN 1806-9428

Impresso no Brasil



Pirataria e DRM

Prezado leitor, prezada leitora da Linux Magazine,

desnecessário dizer o quanto a prática de pirataria é danosa a toda a nossa sociedade. Ela é danosa também ao Linux e ao Software Livre e de Código Aberto (SL/CA) em particular: como os softwares proprietários são comercializados a preços muito baixos na banquinha da esquina, usuários comuns não se motivam a buscar alternativas. Se por um lado o mercado condena a pirataria e o desprezo ao direito autoral, a Microsoft, mesmo que à primeira vista perca receita com a venda de licenças, é de certa forma beneficiária da prática da pirataria no país: uma vez que o usuário doméstico use versões ilegais do Windows® e de outros produtos comerciais em casa, ele vai inevitavelmente fazer pressão para que o mesmo pacote de software seja utilizado na empresa.

O sistema do pingüim e o SL/CA em geral têm o poder de subverter a ordem das coisas e exterminar de vez a pirataria de software: por ser gratuito, não há como pirateá-lo. Além disso, abre espaço para os serviços de suporte ao usuário, já que as empresas não precisam gastar tanto com licenças de software e podem destinar uma verbinha extra para serviços e treinamento dos funcionários. A pirataria tem uma de suas origens nos preços proibitivos dos produtos que são o “objeto de desejo” da vez. Fossem esses preços reduzidos a um patamar condizente com o poder aquisitivo e as expectativas de preço do consumidor, o estímulo e a vantagem para criar um mercado paralelo desapareceriam.

Mas a pirataria não se restringe ao mundo do software, como sabemos. Permanecendo no escopo da mídia eletrônica, podemos citar pelo menos dois produtos que sofrem bastante com a pirataria: músicas e filmes – as primeiras, extremamente difundidas por conta do formato MP3, os segundos pelo formato DivX. Deixando de lado a política de preços praticada pela indústria na comercialização de DVDs e CDs de áudio, o fato é que pirataria É crime. É uma agressão aos direitos do autor da obra e conduz inevitavelmente àquela regra básica de uma sociedade acostumada a abusos: os inocentes pagam pelos pecadores. Sistemas de proteção contra a cópia e a execução da mídia são criados para proteger o direito autoral (e o lucro) sob risco. São os mecanismos de gestão do direito digital – do inglês *Digital Rights Management* (DRM).

Quando a indústria perde a razão e tenta limitar o acesso à mídia por região, tipo de equipamento ou sistema operacional, isso também se torna um convite para que sistemas que garantam o acesso àqueles que adquiriram legalmente a mídia sejam criados. O efeito colateral é que, inevitavelmente, tais sistemas acabam servindo como mecanismo de pirataria. Vide o caso DeCSS, em que um usuário de Linux queria assistir DVDs criptografados (com o *Content Scrambling System* – CSS) em seu computador e não havia suporte para esse tipo de sistema de codificação de DVDs no Linux – que foi então quebrado via engenharia reversa.

Tudo isso se tornou um jogo de gato e rato. Licenças como a *Creative Commons* podem fazer pelas mídias eletrônicas aquilo que a GPL fez para o software: ser um golpe de misericórdia contra a pirataria – mas é muito pouco provável que isso aconteça indiscriminadamente. Muito mais provável é que iniciativas como o iTunes, da Apple, que são um passo importante na direção certa, dêem ao consumidor exatamente aquilo que ele quer, por um preço razoável para ambos os lados.



Rafael Peregrino da Silva
 Editor