



## Los derechos de propiedad intelectual en la industria de la grabación

MELO, Sheila de Souza Corrêa de [\[1\]](#), CÂMARA, Vinicius Boga [\[2\]](#), OLIVEIRA, Natália Bonela de [\[3\]](#)

MELO, Sheila de Souza Corrêa de; CÂMARA, Vinicius Boga; OLIVEIRA, Natália Bonela de. **Los derechos de propiedad intelectual en la industria discográfica**. Revista científica multidisciplinaria base de conocimiento. año 03, Ed. 07, vol. 01, págs. 5-20, julio de 2018. ISSN:2448-0959

### Resumen

La industria discográfica, durante los años, ha experimentado cambios numerosos y drásticos. Innovación siempre calado, permitiendo ahora que los días de gloria, ahora causando ruptura de paradigmas, que condujo a las discusiones sobre la protección de los derechos, pero también exigió que reinventar la industria. Derechos de propiedad intelectual siempre han sido parte de la historia de la industria de la música, a menudo utilizada como ventajas competitivas y, otras veces, evitando terceros mal aprovechar los esfuerzos de sus propietarios. El objeto de este estudio, que presenta una investigación exploratoria descriptiva sobre el tema, con análisis de casos, buscar datos sobre el uso y aplicación de los instrumentos de propiedad intelectual, dentro de la industria de la música, en un Análisis crítico reflexivo sobre la situación actual de la innovación, especialmente bajo el sesgo del nuevo modelo de consumo de música.

Palabras clave: instrumentos de propiedad intelectual, activos intangibles, industria de la música, industria de la música.

## 1. Introducción

La industria discográfica, compuesta por empresas responsables de la grabación, edición y sonido los medios de comunicación, tal vez la industria de distribución más influenciado por las innovaciones tecnológicas de la última década, especialmente las relativas a nuevos métodos de provisión y consumo de música. Reconfiguraciones en la oferta de productos, servicios y las relaciones entre productores, artistas y consumidores ha ocurrido dentro del campo de la música a través del establecimiento de un abierto del espacio, múltiples e interactivo reordena su mando y puso en marcha la lógica de distribución y control etiquetas principales. Sin embargo, esta reconfiguración misma ha conducido a una mayor vulnerabilidad en relación con las prácticas de gestión y control de derechos de propiedad intelectual, como sugirió días (2010).

Desde el comienzo de los años 2000, ha sido intensificar las relaciones entre nuevas tecnologías digitales y la producción y el consumo de la música y algunas alternativas a la ingeniería y la economía que se entrelaza derechos de propiedad intelectual, consumo cultural y difusión cultural ha sido notabilizando y componiendo parte de la experiencia social de contacto con la música, el ejemplo de canales de streaming para teléfonos inteligentes, por ejemplo. Solamente este formato de consumo producido en el 2015 1 3.2% de crecimiento en volumen de ventas de la industria fonográfica, hecho sin precedentes desde 1998 (THE ECONOMIST, 2016).

Si tomamos en cuenta el papel desempeñado por la información en la sociedad contemporánea, según lo sugerido por Marchi (2006, p. 173), es necesario reflexionar sobre el lugar de la industria y las alternativas para la preservación de los derechos sobre obras en un contexto de Conectividad y flujo a la que la tecnología parece ser adecuada, pero todavía ofreciendo desafíos sensibles a la legislación internacional de propiedad intelectual. Estas dificultades alcanzan incluyendo la conceptualización misma del alcance, extensión y límites de la categoría de propiedad intelectual, sin embargo, siguiendo los lineamientos del organización de la propiedad intelectual del mundo, toma su carácter ejemplar aquí y el posibilidad de agrupación de productos y procesos enmarcado para entender el fenómeno contemporáneo de consumo de contenido musical contra el instrumental que caracteriza el contenido en tres (o más) categorías principales de reconocimiento y garantía de los derechos (derechos de autor, propiedad industrial y protección "*sui generis*") cuyo eje principal de la identificación de la responsabilidad y el reconocimiento acerca de la creación (individual y en colectivo y privado primero en el segundo, colectivo y comunidad, en el tercero).

En este trabajo, existe el anhelo de la fatiga de todos los conceptos de activos de propiedad intelectual o todas las cuestiones que implica innovaciones en la industria de la grabación, sin embargo, el objetivo es analizar cómo pueden ser las principales modalidades y para el mundo a menudo reinventado de la música.

## 2. Los derechos de propiedad intelectual en la industria de la grabación

### 2.1 marca

Marca puede considerarse como un signo distintivo, perceptible visualmente, que identifica un producto o servicio. También se puede definir a la señal característica asignado a productos opcionales y formulario de servicios para identificar y diferenciar de otros del mismo género o especie (DI BLASI, 2003, p. 115).

Para Kotler (1999, p. 233):

*Una marca es un nombre, término, signo, símbolo o diseño o una combinación de ellas, que pretende identificar los bienes y servicios de un vendedor o grupo de vendedores y para diferenciarlos de sus competidores. Un nombre de etiqueta es la parte de la marca que puede ser pronunciado o pronunciable.*

Como Moreira (2006, p. 17), "las marcas fueron evolucionando poco a poco y permanente, desde sus primeras manifestaciones en la primitiva etapas hasta las formas más complejas de hoy en día, debido a las necesidades materiales del hombre", tenga en cuenta que la noción de marca evoluciona junto con el ser humano.

Naturalmente, las marcas han evolucionado, también, con la industria discográfica, pasando no sólo a identificar los productos o servicios inherentes, pero que representen importantes activos intangibles para las empresas, que pueden licenciar los y transacioná, Además de servir como base para fusiones o adquisiciones, titulización o préstamo garantiza, Reilly y Schweihs (1998, p. 57).

Cumpliendo con su función primaria, principal, algunos ejemplos se puede dar de las etiquetas que identifican importantes servicios y productos de la industria del disco, incluyendo aquellos que identifican los autores, bandas, artistas, sellos discográficos, fabricantes y empresas en general.

Caso particular en la creación de marcas es Spotify, una empresa especializada en el acceso a millones de canciones, en formato digital, a través de tecnología de streaming. Un pionero en las apuestas en el consumo de música en línea, el Spotify solo vale más de toda la industria de música de Estados Unidos, según el Wall Street Journal: "el valor neto del Spotify llegó a US \$ 8,4 billones, más del doble del Pandora, su rival más cercano, con sobre \$ 3,5 miles de millones ".

Alrededor del si Spotify es la importancia que para el registro de las marcas por la empresa SPOTIFY AB, que buscaron protección en varias clases de productos y servicios, especificando en detalle, en busca de apoyo todas las operaciones de la empresa, por la Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI):

**RESULTADO DA PESQUISA** (31/05/2018 às 16:59:55)

Foram encontrados **16** processos que satisfazem à pesquisa. Mostrando página **1** de **1**.

Número	Prioridade	Marca	Situação	Titular	Classe
840012519	31/01/2012	<b>N</b> SPOTIFY	Registro de marca em vigor	SPOTIFY AB	NCL(10) 09
840012560	31/01/2012	<b>N</b> SPOTIFY	Registro de marca em vigor	SPOTIFY AB	NCL(10) 38
840012543	31/01/2012	<b>N</b> SPOTIFY	Registro de marca em vigor	SPOTIFY AB	NCL(10) 35
840012608	31/01/2012	<b>N</b> SPOTIFY	Registro de marca em vigor	SPOTIFY AB	NCL(10) 41
840012624	31/01/2012	<b>M</b> SPOTIFY	Registro de marca em vigor	SPOTIFY AB	NCL(10) 09
840012683	31/01/2012	<b>M</b> SPOTIFY	Registro de marca em vigor	SPOTIFY AB	NCL(10) 35
840012705	31/01/2012	<b>M</b> SPOTIFY	Registro de marca em vigor	SPOTIFY AB	NCL(10) 38
840012764	31/01/2012	<b>F</b> -	Registro de marca em vigor	SPOTIFY AB	NCL(10) 09
840012721	31/01/2012	<b>M</b> SPOTIFY	Registro de marca em vigor	SPOTIFY AB	NCL(10) 41
840012799	31/01/2012	<b>F</b> -	Registro de marca em vigor	SPOTIFY AB	NCL(10) 38
840012829	31/01/2012	<b>F</b> -	Registro de marca em vigor	SPOTIFY AB	NCL(10) 41
840012772	31/01/2012	<b>F</b> -	Registro de marca em vigor	SPOTIFY AB	NCL(10) 35
840613059	16/08/2013	<b>F</b> -	Registro de marca em vigor	SPOTIFY AB	NCL(10) 09
840613105	16/08/2013	<b>F</b> -	Registro de marca em vigor	SPOTIFY AB	NCL(10) 35
840613156	16/08/2013	<b>F</b> -	Registro de marca em vigor	SPOTIFY AB	NCL(10) 38
840613199	16/08/2013	<b>F</b> -	Registro de marca em vigor	SPOTIFY AB	NCL(10) 41

Páginas de Resultados:

**1**

Figura 1: registros de marcas por Spotify AB. Fuente: Base de datos INPI

Curiosamente, la empresa no tiene la marca en la clase 42 (para servicios relacionados con el software), como lo hizo su competidor Apple música (proceso 909585792) y Pandora (proceso 907934439) y streaming de vídeos, como Youtube (registros 828594643 y 828594465) y Vimeo (registro 830987819).

Sobre la amplitud de la protección de productos y servicios, es importante tener en cuenta que artistas y empresas también utilizan la fuerza de sus marcas de éxito para productos no necesariamente vinculados a la industria de la música. Esto demuestra que el poder de la música va más allá de su propia, determinar patrones de consumo en otros sectores del mercado, préstamos a sus valores, sentimientos, su actitud y su comportamiento.

También sucede lo contrario. Establecidas y exitosas marcas promoción alianzas con empresas del mundo de la música o artistas, para promover sus ventas. Por todo lo anterior, la importancia que las marcas para la industria del disco, es en la identificación de sus productos y servicios, es para la valoración de la empresa, que puede hacer uso de ellos para formar asociaciones, les de la licencia, darles y comercializarlos, y así, pilares de la economía.

## **2.2 patentes**

Las patentes se definen como una ley temporal concedida por el estado para dar al titular de la invención el derecho a impedir a terceros para explorar o usar, sin su consentimiento, el objeto de su rango o producto o proceso obtenidos por medio de un procedimiento previsto por la ley.

En la industria discográfica, un entorno tecnológico de alta competitividad, el monitoreo de tecnologías patentadas o en proceso de patente, puede ser una interesante fuente de información sobre tendencias tecnológicas. Además, la protección de las invenciones por los actores de la industria de la música les puede garantizar el derecho a impedir a terceros tomar ventaja de sus esfuerzos, investigación y desarrollo, o incluso ser un valioso instrumento, capaz de ser transferidos, negociados o autorizado por su titular, en la medida en que determina, claramente, la fecha de inicio y la orden de protección y el contenido de la invención.

## **2.3 software**

Como se indicó anteriormente, el software en Brasil, se considera un derecho de autor, sin embargo, se tratará en la sección de tema, sobre la base de sus peculiaridades previstas en la Ley 9.609 (Brasil, 1998) y otros dispositivos, así como la disparidad de tratamiento de otros países, como Estados Unidos, proteger software como patente.

Según el mismo dispositivo legal, se entiende como el software del sistema de lenguaje natural o

codificado conjunto a un soporte que permite la manipulación y manejo de información basado en técnica digital o análoga (Brasil, 1998). Su registro puede hacerse por BPTO y puede o no ser confidencial, es decir, se puede registrar el software sin haber revelado el contenido de su programación. El INPI actúa como depositario fiel del software, que sólo puede ser revelado por orden judicial, con el fin de promover una experiencia técnica, según arte. 4. párrafo 3 y 4 de la instrucción normativa 11-2013 de la INPI.

Cumple con el software, como los derechos de autor, no requiere registro, aunque se recomienda con el fin de verificar su autoría y fecha de creación, entre otras ventajas. El derecho a explotar económicamente dura por 50 años desde el 1 de enero del año siguiente al de su publicación o, a falta de publicación, la fecha de su creación, en la forma del párrafo 2 del Art. 10 de ley 9609/98.

El software está presente en la industria de la grabación en la captación de sonidos; en la mezcla, de consolas computarizadas y tablas; dentro de instrumentos musicales como teclados y sintetizadores; en la edición de fonemas, que permite la manipulación de sonidos y puede capturar e insertar efectos y aun corregir ruidos, el ejemplo de "autotune".

Tenga en cuenta que el software, así como una herramienta indispensable en la producción musical, puede considerarse, en el sistema presentado aquí, el instrumento de mayor proximidad al público hoy en día, especialmente la forma en que afecta a los patrones de consumo de música .

El software de uso compartido de archivos y dispositivos de reproductor de música digital software embebido fueron responsables de un verdadero rompimiento de paradigma de la industria discográfica. Inventado en Corea del sur en 1998 por Saehan, el primer MP3 en el mundo fue llamado MPMan (ADNER, 2012). Desde entonces varias compañías empezaron a producir dispositivos con software de música en formato digital, pero sólo con el advenimiento de los Ipods es que la tecnología ha cobrado fuerza y se convirtió en objeto de deseo de los consumidores. Tales innovaciones trajeron la industria discográfica tradicional, sino también lo que podría llamarse una nueva era para la industria de la música, además de proporcionar a los consumidores un acceso casi ilimitado a contenido musical.

El ejemplo más emblemático de esta ruptura fue la creación de Napster, un programa de red centralizada uso compartido de archivos, a través de acceso directo a ciertos archivos almacenados en otros equipos que también están conectados a la red y el software que el usuario desempeñó el papel de servidor y también como consumidor. A principios de 2001, Napster fue la su altura, con más de 8 millones de usuarios conectados comercio un promedio diario de 20 millones de canciones, pero no pudo resistir varias demandas interpuestas por las compañías disqueras y bandas por cargos de violación de sus Derechos de autor, como revisado por Lima y Santini (2004, p. 10).

El programa más popular de compartir archivos es considerado el lema de la decadencia de la industria de

la música. La experiencia de acceder a la música a través de Internet atrajo a programadores, acercándolos a los consumidores, que constituyen un proceso de innovación constante y la difusión de consumo de música. A pesar de perder la "guerra" en el año 2001, el caso Napster abrió la puerta para otros softwares de intercambios, incluyendo streaming de consumo. La aparición de estas innovaciones cambiaron el antiguo equilibrio entre consumidores, intermediarios de la industria y los propietarios de derechos de autor. En consecuencia, el aumento del uso de este tipo de software ha hecho que el poder judicial y, por supuesto, la legislación debe presentarse para llenar los vacíos en el sistema de protección.

## 2.4 derechos de autor

Los derechos de autor son tal vez los activos de propiedad intelectuales más debatieron y litigó la industria de la música y pueden definirse como:

*El conjunto de privilegios que la ley reconoce todo intelectual creador sobre sus producciones literarias, artísticas o científicas, alguna originalidad: orden extra pago de la indemnización, en principio, sin limitación de tiempo; y equidad, el autor, a lo largo de su vida, con la adición, para los sucesores en derecho, el plazo para su sistema (claves, 1995. p. 28).*

Los derechos de autor pueden ser derechos de autor (autores y editores) y relacionadas con el derecho de autor (artistas, músicos y sellos discográficos) y el registro de protección independiente, sin embargo, para promover el registro, es posible demostrar la autoría y la fecha de creación. Las obras musicales y fonemas pueden ser registrados en la Escuela Nacional de música (Universidad Federal de Rio de Janeiro) o la Fundación Biblioteca Nacional (con EDA, la oficina de derechos de autor).

Los derechos de autor se dividen en derechos morales y patrimoniales. Los derechos morales son personales en la naturaleza y orden muy típico del autor, sino de la divulgación, modificación y sobre todo el derecho a la protección del autor. Según el ECAD:

*Los derechos morales aseguran la autoría de la creación que el autor de una obra intelectual, en el caso de obras protegidas por derechos de autor. Ya los derechos patrimoniales son aquellos que se refieren principalmente a la utilización económica del trabajo intelectual. Es derecho exclusivo del autor para utilizar su trabajo creativo lo que usted desea, así como permite a otras personas a utilizar, en todo o en parte.*

*A diferencia de los derechos morales, que son intransferibles e inalienables, los derechos económicos pueden ser transferidos o cedidos a otras personas, a la que el autor concede derecho de representación o incluso uso de sus creaciones. Si el trabajo intelectual se usa sin permiso, el responsable por el uso no autorizado será estar violando las reglas de derecho de autor y su conducta puede generar una demanda.*

Los derechos económicos son, por lo tanto, los autores pueden licenciar a empresas, disqueras, en su mayoría, para la música puede ser reproducida, publicado, adaptado, traducido, distribuido, interpretado, realizado y jamás puede abdicar ser reconocido como autor. Los derechos económicos del decaimiento con el advenimiento de un período de 70 años después de la muerte del autor, conforme a la Ley N° 9.610/98, sin embargo, los derechos morales nunca pueden no ser reconocido.

La Oficina Central de recaudación y distribución (ECAD) es la entidad responsable de la colección y distribución de derechos de autor en Brasil. Es administrado por nueve asociaciones de gestión colectiva que han nacido para gestionar los derechos de autor, recoger y distribuir los valores de todo el país, que representa, así que miles de artistas afiliados.

El copyright de obras musicales y fonogramas puede ser ejercitado directamente por sus dueños, o gestionado colectivamente por ECAD, y hacer no autorizado público este tipo de contenido – incluyendo para descargar-se insertó en el artículo 184 Código penal brasileño.

No es necesario que el autor pertenece a una de las nueve asociaciones han preservado y garantizados sus derechos y puede gestionar por sí mismo los derechos de su repertorio, pero la gestión colectiva es más fácil para los usuarios de música reciben una autorización amplia y sólo para la ejecución de cualquier obra musical protegido y registrado en la base de datos de la ECAD y asociaciones de la música.

De hecho, con el aumento significativo en el consumo de música, causado por el uso de tecnologías ya abordados en temas anteriores, especialmente el streaming también debería aumentar los valores recogidos y su distribución a los tenedores de acciones de la obra. Este hecho no ocurre.

De hecho, este es un tema muy debatido. Artistas piden transparencia en almacenamiento, streaming empresas piden paciencia y las compañías discográficas y editores también cuestionan los derechos.

## **2.5 diseño industrial**

En Brasil, con la promulgación de la Ley 9.279/96, el diseño Industrial pasó a ser protegido a través de su propio registro. Sin embargo, al igual que en el caso de software, algunos países (como Estados Unidos) protegen el título de patente.

Protege el registro de Diseño Industrial (DI), como el INPI "fuera un objeto tridimensional o un patrón ornamental (bidimensional) que puede ser aplicado a una superficie o un objeto. Es decir, el registro protege el aspecto que distingue el producto de los demás ". Es importante señalar que no se pueden proteger como DI "características, ventajas prácticas o formas de materiales de fabricación, así como uno pueden no proteger colores o la Asociación de un objeto" (INPI, 2015).



No podemos decir que el diseño de los productos involucrados en la industria de la música no era importante, desde la aparición de los primeros productos y dispositivos para el consumo de la música, sin embargo, una empresa, específicamente, pueden ser responsable de " Glamour que revolucionó la historia de los reproductores de música: Apple. Para Apple, el diseño industrial ha sido siempre el principal foco de los productos, sin embargo tienen éxito excelente en las prestaciones de sus productos, por su increíblemente innovadoras de software y hardware. El desarrollo de cualquier dispositivo de Apple siempre comienza con el diseño y la usabilidad (facilidad de uso). Después de este paso el producto es enviado hacia el sector de hardware, responsable de la Asamblea de lo que llama el equipo de diseño. Esta preocupación se convierte en latente incluso cuando comenzó el proceso de descenso de uno de los principales productos comercializados por la empresa (el Ipod) la popularización de servicios de streaming.

El diseño siguió siendo importantes no sólo para la venta de productos, sino también para la creación de patrones de consumo e incluso "fans" leales a ciertas marcas o línea de productos de la industria de la música. Sin embargo uno puede ver que, en la actualidad, los productos están desarrollados para satisfacer diversas necesidades, por lo tanto todo-en-uno: escuchar música en la televisión, ver un video en un celular, grabar una canción a través de ordenadores personales, en los ambientes domésticos promover los temas a través de las redes sociales, etcetera.

Ahora, diseño industrial, mientras que los activos de propiedad intangible, se cree que los productos que tienen numerosas funciones. En la medida en que restringen los dispositivos necesarios para todas estas funciones, aumenta el reto del diseñador, que debe tener en cuenta la practicidad y, principalmente, por su atractivo.

## **2.6 circuito integrado topografía**

Como el INPI "topografías de circuitos integrados son imágenes relacionadas, construido o codificados en cualquier medio o forma, que representa la configuración tridimensional de las capas que componen un circuito integrado. En otras palabras, es el diseño de un chip. Capítulo III de la ley de 11.484 31 de mayo de 2007, establece la manera de la protección de la propiedad intelectual de las topografías de circuitos integrados. Su protección se concede por un período de 10 (diez) años a partir de la fecha del depósito o de la primera operación (que ocurrió primero).

Circuitos integrados no son más que patatas fritas. Estos circuitos integrados, entre otras cosas, se utilizan en dispositivos como chips de celulares, chips smarphone, Motherboard, Tarjeta madre y RAM de ordenadores, reproductores MP3, así como dispositivos como televisores digitales y Tablets, o procesadores y memoria entre otros, para realizar funciones en el equipo electrónico, por ejemplo, con microprocesadores y memoria (JUNGMANN; BONETTI, 2010).

Por lo tanto, fueron y son de inmenso valor para la industria discográfica, porque sin ellos no sería posible procesar algunas funciones esenciales para la grabación y edición de música, almacenamiento de datos, así como tecnologías "inteligentes" que permitir el consumo de streaming de música, entre otros.

### **3. Instrumentos de propiedad intelectual aplicados a la industria de la música**

#### **3.1 indicación geográfica**

Las indicaciones geográficas del término fue inaugurado en la ley de Propiedad Industrial 9.279/96 y definido en su arte. 176 "la indicación de origen indicación geográfica o denominación de origen", que en su tiempo se definen por el arte. 177 "la indicación del origen se considera el nombre geográfico de un país, ciudad, región o ubicación de su territorio, que se ha conocido como un centro de extracción, producción o fabricación de un determinado producto o servicio en particular" y Art 178 "denominación de origen se considera el nombre geográfico de un país, ciudad, región o ubicación de su territorio, que designa un producto o servicio cuyas cualidades o características son exclusivamente o esencialmente al medio geográfico, incluidos factores naturales y humanos. ".

Hasta la actualidad, no se ha producido ninguna solicitud de indicación geográfica relacionado con la industria de la música, sin embargo, el arte. 177 dan apertura para prestar servicios, siempre y cuando el nombre geográfico de un país, ciudad, región o ubicación de su territorio, que se ha convertido en una referencia. Brasil concedió recientemente su primera indicación de origen a un tipo de servicio: el porto digital (L, 2012)

De esta manera, aunque no es una propiedad intelectual aplicada a la industria de la grabación, hay no hay impedimentos que, en algún momento, existe el evidente reconocimiento de determinada región, estado o ciudad como referencia en particular servicio relacionados con la fonografía.

#### **3.2 variedades**

En Brasil, la nueva protección sus cultivares o variedades esencialmente derivadas, de cualquier géneros o especies vegetales, así como los que ya han sido ofrecidos para la venta antes de la fecha de la solicitud, seguido algunas condiciones acumulativas en el arte. 4 de la Ley N° 9.456 (Brasil, 1997).

Plantar variedades protección dura 15 años a partir de la fecha de concesión del certificado de protección Provisional "con la excepción de vides, árboles forestales y frutales, árboles ornamentales, incluyendo, en cada caso, su patrón, para que el duración será de 18 años ", según el Ministerio de Agricultura (AUSTRALIA, 1997).

Cultivares no son objetos de protección relacionadas con la industria musical, porque el bien no protegido ninguna afinidad con el mercado de la música.

## Conclusión

A lo largo de la obra, uno podría entender que la industria de la música si valor de derechos de propiedad intelectual más cubierto. Tenga en cuenta que la evolución de sus mecanismos, productos, modelos de negocios y servicios, con los años, el consumo de música fueron progresivamente ser democratizado.

Gracias a las innovaciones de la última década, con la popularización de internet, la aparición de los formatos de música digital, así como las formas de tales medios de distribución, consumo de CDs lanzados por las compañías disqueras se volvió obsoleto con la industria música entró en decadencia, se ven obligado a encontrar maneras de adaptarse y reinventarse a sí mismo frente a los nuevos patrones de comportamiento y consumo.

Los cambios causados debate sobre los conflictos entre la sociedad y la cultura ofrecen remuneración adecuada de los titulares de derechos de autor y de sus agentes e intermediarios. Más que nunca debe pensar en un nuevo modelo de gestión de los derechos y la reforma del sistema jurídico, para conciliar el derecho de los autores (y otros actores de la industria fonográfica) con el derecho de los consumidores, ya acostumbrados al ambiente de la música gratis en línea, streaming consumo.

## Referencias

ADNER, Ron. Traductor: AHMAD, Alessandra Mussi. **Bajo la lupa de la innovación**. Rio De Janeiro: Campus, 2012

Brasil. Decreto-Ley N° 2.848, de 07 de septiembre de 1940. **Código Penal brasileño**. Brasilia: Secretario de la Casa Civil, 1940. Disponible en <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto-lei/del2848compilado.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del2848compilado.htm)>acceso en 31 de mayo.</http:> de 2018.

Brasil. Ley no. 9.279, de 14 de mayo de 1996. **Ley de propiedad industrial**. Brasilia: Secretaría de personal, 1996. Disponible en <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19279.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19279.htm)>acceso en 31 de mayo.</http:> de 2018.

Brasil. Ley 9.456 de 25 de abril de 1997. **Ley de protección de variedades de la planta**. Brasilia: Secretario de la Casa Civil, 1997. Disponible en <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19456.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19456.htm)>acceso en 31 de mayo.</http:> de 2018.

Brasil. Ley N° 9.609, de 19 de febrero de 1998. **Ley de Software**. Brasilia: Secretario de la Casa Civil, 1998. Disponible en <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19609.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19609.htm)> acceso en 31 de mayo.</http:> de 2018.

Brasil. Ley N° 9.610, de 19 de febrero de 1998. **Derecho de autor**. Brasilia: Secretario de la Casa Civil, 1998. Disponible en <[www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19610.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19610.htm)> acceso en 31 de mayo.</www.planalto.gov.br> de 2018.

Brasil. Ley n ° 11.484, de 31 de mayo de 2007. **Ley de la topografía de circuito integrado**. Brasilia: Secretario de la Casa Civil, 2007. Disponible en <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2007-2010/2007/lei/11484.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2007/lei/11484.htm)> acceso en 31 de mayo. de 2018.

DÍAS, Marcia tostadas. **Industria de la música: la reinención de un negocio**. Economía del arte y la cultura. Bolaño, Golin y creación (orgs.). SP: Itaú Cultural, 2010. P. 165-183.

ECAD. **¿Qué es derecho?**. Disponible en <<http://www.ecad.org.br/pt/direito-autoral/o-que-e-direito-autoral/paginas/default.aspx>> acceso en 27 de agosto</http:> 2016.

INPI. **El Instituto Nacional de la Industrial marcas de propiedad**. Disponible en: [https://gru.inpi.gov.br/pePI/jsp/marcas/Pesquisa\\_titular.jsp](https://gru.inpi.gov.br/pePI/jsp/marcas/Pesquisa_titular.jsp) consultado el 31 de mayo. 2018.

INPI-**industrial design**-más información. Disponible en <<http://www.inpi.gov.br/menu-servicos/desenho/desenho-industrial-mais-informacoes>> acceso el 28 de mayo.</http:> 2018.

INPI. Instrucción normativa n° 11-2013-**establece normas y procedimientos relativos al registro de programas de ordenador**. Disponible en <[http://www.inpi.gov.br/legislacao-1/instrucao\\_normativa\\_11-2013.pdf](http://www.inpi.gov.br/legislacao-1/instrucao_normativa_11-2013.pdf)> acceso el 31 de mayo.</http:> 2018.

JUNGMANN, Diana de Mello. BONETTI, M Esther. **Innovación y propiedad intelectual: una guía para el profesor**. Brasilia: SENAI, 2010. Disponible en <[www.inpi.gov.br/sobre/arquivos/guia\\_docente\\_iel-senai-e-inpi.pdf](http://www.inpi.gov.br/sobre/arquivos/guia_docente_iel-senai-e-inpi.pdf)> acceso el 31 de mayo. 2018.

KOTLER, Philip. **Marketing para el siglo XXI: Cómo crear, ganar y dominar mercados**. Traducción: Bazám tecnología y lingüística: Cristina Bazám. ed 6. Londres: Futura, 1999.

Marchi, Leonardo. **La industria discográfica y la nueva producción independiente: el futuro de la música brasileña**. En: revista comunicación, medios de comunicación y el consumo. São Paulo. Vol 3

No 7 p. 167-182 jul. 2006. Disponible en <[http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/download/76/77=""](http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/download/76/77=)> acceso el 31 de mayo. 2018.

Moreira, Carlos Lopes. **Derecho a la marca: la marca y su registro**. Belo Horizonte: Mundo de satén, 2006.

REILLY, Robert F.; SCHWEIHS, valoración de **activos intangibles Robert p...** Nueva York: McGraw-Hill, 1998.

EL ECONOMISTA. "**Del cielo al infierno CD digital**" – vía ASSOCIATED PRESS, notebook de negocios y la economía. Disponible en <[http://economia.estadao.com.br/noticias/geral,do-ceu-dos-cds-ao-inferno-digital,10000026896=""](http://economia.estadao.com.br/noticias/geral,do-ceu-dos-cds-ao-inferno-digital,10000026896=)> acceso en 26.</http:> Mai. 2018.

<sup>[1]</sup> Analista de propiedad intelectual en Embrapa

<sup>[2]</sup> Profesor en la Academia de intelectual propiedad industrial INPI

<sup>[3]</sup> Abogado de propiedad intelectual