

A sociabilização da TV digital brasileira: políticas, direitos autorais e licenças criativas

Lucio Marcos do Bom Conselho¹
Faculdade Cotemig

Resumo: Em 2006, foi criado o Sistema Brasileiro de Televisão Digital (SBTVD), sendo ainda implementado até os dias atuais. O objetivo do presente artigo é analisar o uso da licença Creative Commons no SBTVD. O compartilhamento de conteúdo digital por meio de licenças Creative Commons poderá potencializar a educação e o desenvolvimento local no âmbito do SBTVD, com características de inovação social. Foi utilizada a metodologia qualitativa consistente em pesquisa bibliográfica e documental, juntamente com observações e experiências perceptivas. Como conclusão, o artigo recomenda o uso da licença Creative Commons como forma de sociabilizar conteúdos na TV Digital, propiciando a educação e o desenvolvimento local.

Palavras-Chave: Direitos Autorais. Sistema Brasileiro de Televisão Digital. Creative Commons. Educação. Desenvolvimento Local.

Abstract: In 2006, the Brazilian Digital Television System (SBTVD) was created, still being implemented until today. The purpose of this paper is to analyze the use of the Creative Commons license in SBTVD. The digital content sharing through Creative Commons licenses can enhance education and the local development within the SBTVD, with characteristics of social innovation. It was used in a consistent qualitative methodology in bibliographic and documentary research, along with observations and perceptual experiences. In conclusion, the article recommends the use of Creative Commons license as a way to socialize contents on the Digital TV, providing education and local development.

Keywords: Copyright. Brazilian Digital Television System. Creative Commons. Education. Local development.

Considerações Iniciais

No ano de 2006, o Brasil partia para a grande revolução da tecnologia na sua televisão, a implantação da TV Digital, criando-se o Sistema Brasileiro de Televisão Digital (SBTVD), por meio do Decreto nº 5.820/06, que estabeleceu as diretrizes para que as emissoras e retransmissoras de televisão migrem do sistema de transmissão analógico para o digital. Contudo, se há uma revolução nos sistemas de transmissão e recepção dos canais de televisão, no entanto, há pouca discussão sobre as questões sociais que envolvem tal transição.

Entre as variáveis, interessa aqui, em especial, uma oportunidade e um problema recorrente dessa mesma oportunidade. A oportunidade é o compartilhamento de conteúdos audiovisuais, em todas as direções: emissora de TV para telespectador, telespectador para emissora, emissora para emissora, telespectador para telespectador. O problema decorrente da oportunidade é saber como ficam os direitos autorais dessas obras audiovisuais e como sua negociação e liberação podem ter seus trâmites legais facilitados e, com isso, proporcionar um compartilhamento de conteúdo que favoreça a educação e o desenvolvimento local.

O referencial teórico orientador do desenvolvimento do presente artigo tem como base o cenário do Sistema Brasileiro de Televisão Digital (televisão aberta - radiodifusão), levantando-se, dentro de um recorte de tempo, a produção teórica sobre o tema aqui discorrido, evidenciando novas ideias e possibilidades.

Dessa forma, ao levantar o estado da arte sobre o tema e cenário, menciona-se ainda a conceituação das licenças de direitos autorais, em especial o Creative Commons e a sua usabilidade e aderência à hipótese proposta no presente artigo.

Sistema Brasileiro de Televisão Digital

Atualmente, uma das normas balizadoras do SBTVD é o do Decreto nº 5.820/06 que fixou data para a implementação plena do SBTVD até 2018 e definiu importantes premissas (BRASIL, 2006):

- Art. 6º O SBTVD-T possibilitará:*
- I - transmissão digital em alta definição (HDTV) e em definição padrão (SDTV);*
 - II - transmissão digital simultânea para recepção fixa, móvel e portátil; e*
 - III - interatividade. (BRASIL, 2006, grifo nosso).*

A migração do sistema analógico para o digital proporcionaria a interatividade prevista em lei, permitindo o uso de canais de retorno e meios híbridos de comunicação, possibilitando a participação social.

A TV Digital tem o potencial de proporcionar a interatividade do telespectador com a emissora, como em uma rede colaborativa, favorecendo o surgimento de novos modelos de negócio. Mas esse potencial somente ocorrerá se houver um engajamento dos vários setores e personagens de telecomunicação da sociedade.

Esse engajamento dos setores pôde ser

percebido no projeto Ginga, que é um programa de computador middleware desenvolvido para permitir diversas funcionalidades da TV Digital, tal como a interatividade, atendendo à demanda social que se imaginava para a TV Digital.

Mas percebe-se que o GINGA não está sendo plenamente utilizado, como adverte Becker (2015):

“Apesar do otimismo inicial, hoje claramente a adoção do Ginga não aconteceu. As principais emissoras do País, especialmente em São Paulo e Rio de Janeiro, mantêm constantemente aplicações no ar. Essas aplicações estão restritas a informações adicionais à programação, com pouca ou nenhuma participação efetiva do telespectador. A exceção de uma ou outra enquete, não há como o telespectador enviar qualquer informação para os produtores de conteúdo. Considerando todos os recursos disponíveis nas normas da ABNT que regulamentam o Ginga, hoje não se utiliza nem 25% do potencial da ferramenta. (BECKER, 2015, p. 150).”

As emissoras e os próprios telespectadores devem se apropriar dessa tecnologia digital, uma vez que ela torna possível oferecer várias imagens obtidas por diversas câmeras e vários áudios captados por diversos microfones, simultaneamente, com o canal de retorno interativo.

É o que ocorre com vários programas

televisivos, nos quais o telespectador pode escolher qual ângulo deseja ver¹. Tornou-se possível, ainda, assistir conteúdo televisivo no celular, tablet e mesmo por meio de computadores ligados à internet.

O que mudou foi a forma de transmissão e recepção do conteúdo exibido pela TV. Para Cannito (2010, p. 74), “novas técnicas possibilitam menos perda e, principalmente, mais retorno ao usuário, criando-se diferentes possibilidades interativas”.

Vale lembrar que, no Brasil, o sinal analógico deverá ser desligado até 2018, ficando somente os sistemas de radiodifusão digital, que propiciará a melhoria de imagem e conteúdo do sistema brasileiro de televisão.

Cannito (2010) contextualiza bem esse novo modelo de negócio:

“Não há mais tanto sentido em separar as mídias, tudo é conteúdo digital e pode ser convertido em suportes diferentes; as empresas não mais se definem como produtoras de uma mídia (revista, internet, televisão, etc.), e sim como produtoras de conteúdo. [...] provedores de TV por assinatura podem dar acesso à internet de banda larga e empresas de TV aberta podem fazer acordos com provedores para colocar seu conteúdo na web. Os ramos de comunicação hoje ainda separados serão todos interligados, é um movimento que já existe. A Rede Globo, por exemplo, já é acessada na internet e, em breve, poderá ser também no celular (CANNITO, 2010, p. 84).”

Atualmente, a Rede Globo já disponibiliza o aplicativo chamado Globo Play que torna possível ao usuário assistir vídeos com trechos da programação exibida na televisão. Destaca-se que a monetização para esse novo modelo de negócio vem, principalmente, da exibição de um pequeno comercial de 30 segundos antes da exibição do vídeo escolhido pelo espectador. O uso desse tipo de aplicativo já está sendo acompanhado pelas demais emissoras de televisão.

No entanto, a interatividade do usuário da TV digital não está restrita apenas à escolha de programas que, eventualmente, tenham passado na grade usual da TV aberta. A interatividade também está em agregar novos conteúdos ao conteúdo original, ou mesmo a mudança do ângulo de visão. Cannito (2010) contextualiza:

“Isso significa que a interatividade na TV digital prevê não apenas recursos que possibilitem visualizar a sinopse de filmes, câmeras

simultâneas em diferentes ângulos, informações complementares em hipertexto, etc., mas também a intervenção do espectador no andamento do programa, graças ao canal de retorno (CANNITO, 2010, p. 147).”

Assim, sobre esse aspecto da interatividade, já é possível ao espectador influenciar na programação, fazer compras, mandar postagens e várias outras experiências audiovisuais interativas.

Ainda é embrionária a experiência no País de utilização do canal de retorno, mas tal experiência em outros países já é uma realidade, seja utilizando-se o próprio aparelho de televisão, seja por meio de outros aparelhos, tais como smartphones e tablets, o que é chamado de “2ª tela”.

Exemplo de experiência de interatividade com o uso da 2ª tela nos EUA, são os programas da FOX, nos quais é exibido uma série de televisão e, através do tablet, o espectador pode comprar a roupa que a atriz está usando.

Outro exemplo mais perto da realidade brasileira e ainda por meio do canal de internet, é o programa The Voice da Rede Globo, no qual os espectadores votam em um ranking que destaca a apresentação de cada cantor.

Outro bom exemplo é da TV Unesp, emissora pública vinculada à Universidade Estadual Paulista, que desempenha importante papel de extensão universitária realizada pela universidade. A emissora, utilizando-se do sistema híbrido (canal de retorno), criou o programa infantil Apolônio e Azulão.

Os personagens atuam em episódios com situações de interatividade por meio de jogos e enquetes.

Figura 1:

Apolônio e Azulão - Programa Infantil Interativo da TV Unesp



Fonte: TV Unesp, 2015.

Azevedo e Cardoso (2015) explicam que em um determinado episódio, o professor Apolônio instiga Azulão a traduzir uma palavra em inglês e Azulão pede ajuda às crianças que, por meio do controle remoto da tv, podem escolher dentre as opções.

Figura 2:

Exemplo de tela interativa do programa infantil Apolônio e Azulão da TV Unesp



Fonte: CARDOSO, AZEVEDO, 2015, p. 111.

De fato, são avanços importantes em um país onde a televisão faz parte da cultura nacional, sendo sempre bem-vindos os aprimoramentos técnicos. No entanto, essa interatividade é superficial e, como já dito por Becker (2015), as possibilidades estão sendo subutilizadas. É preciso avançar para uma interatividade plena que ultrapasse o interesse comercial das emissoras e realmente permita ao telespectador interferir na programação, ofertando, inclusive, novos conteúdos.

Os Direitos Autorais e as Licenças Criativas

Contudo, façamos o seguinte raciocínio: o telespectador envia do seu tablet, por meio do sistema híbrido do aparelho de televisão digital, um vídeo como “repórter” amador para um jornal televisivo. Como fazer para autorizar, de acordo com a lei, o uso do seu vídeo? Por meio de um contrato digital?

Agora imagine que um amigo do repórter amador pegue o vídeo exibido no jornal e, editando-o, queira fazer uma homenagem ao amigo repórter amador. Ele, a princípio, não poderia. Pela atual regulamentação, ele precisaria de uma autorização!

Lessig (2005) já exemplificava a potencialidade da tecnologia digital:

“Pense nas coisas incríveis que seu filho poderia fazer com tecnologia digital – o filme, a música, a página da web, o blog. Ou pense nas coisas incríveis que sua comunidade poderia facilitar com tecnologia digital – um sistema wiki, um mutirão, ativismo para mudar alguma coisa (LESSIG, 2005, p. 290).”

A lei que regula os direitos autorais no Brasil prescreve que os negócios envolvendo direitos autorais interpretam-se restritivamente, sendo que, para cada uso, necessitaria uma autorização. Se usar na televisão, precisa-se de autorização; se editar para homenagear um amigo, deve-se ter uma autorização.

Entretanto, essa dinâmica de auto-

¹ Programas de televisão tais como: Big Brother (Endemol/Globo), a Fazenda (Rede Record), Fant360°.

rizações e contratos não combina com o dinamismo dos novos tempos, nem mesmo ao volume de informações disponibilizadas. Portanto, deve-se pensar algo que seja dinâmico e juridicamente válido para regular os direitos autorais no SBTVD.

A lei 9.610/98 já prescreve em seu artigo 7º (BRASIL, 1998):

“São obras intelectuais protegidas as criações do espírito, expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro, tais como: [...]

VI - as obras audiovisuais, sonorizadas ou não, inclusive as cinematográficas (BRASIL, 1998, grifo nosso).”

De acordo com a lei e projetando tudo o que se fala sobre convergência digital, enxerga-se haver uma lacuna nas discussões sobre os direitos autorais no ambiente do SBTVD. Geralmente, no ambiente digital, os termos de uso, políticas de privacidade, contratos eletrônicos que regulam os direitos autorais.

A legislação brasileira de direitos autorais, em regra geral, protege integralmente os direitos do autor, sejam eles morais (autoria) ou patrimoniais (exploração comercial), deixando claro que toda reprodução deve ser autorizada pelo autor, sob pena de se configurar crime de violação de direitos autorais.

O sistema padrão de proteção aos direitos autorais é o copyright que, segundo Lessig (2005, p. 79), “como todos os direitos de propriedade, o copyright dá ao [sic.] seus titulares a faculdade de decidir os termos sob os quais o bem é compartilhado”.

Entretanto, já existem tipos de licença de direito autoral que foram criadas para dar celeridade ao compartilhamento de obras intelectuais, bem como simplificar a regulação de direitos autorais na era da informação. São as chamadas copylefts e as licenças criativas.

Araya e Vidotti (2010) descrevem o movimento copyleft:

“O Copyleft significa liberdade para copiar, distribuir e modificar, porém, tudo o que for agregado ao que já está produzido também deverá continuar da mesma forma livre. O Linux, principal sistema operacional gratuito no mercado, foi criado de acordo com os conceitos do Copyleft (ARAYA; VIDOTTI, 2008, p. 95).”

Como bem lembrado por Brittes e Pereira (2007), o polêmico caso Google Book que, em 2005, acirrou a polêmica

sobre os direitos autorais ao possibilitar o acesso a livros de forma irrestrita a qualquer pessoa no mundo, firmando parcerias com bibliotecas de todo o mundo, como a de Harvard, Michigan, Stanford e Oxford, além da biblioteca pública de Nova York, para escaneamento de livros.

A legislação brasileira permite ceder a exploração comercial (direitos patrimoniais), mas restringe a cessão da autoria da obra intelectual (direitos morais).

O Creative Commons é um dos tipos de licenças criativas, permitindo vários tipos de usos que vão desde a proteção total até a proteção mínima, apenas com a citação de quem é o autor.

Creative Commons

Como curiosidade, vale destacar que Lawrence Lessig é um escritor norte-americano, professor de direito em Harvard, e um dos fundadores do Creative Commons, sendo precursor da cultura livre nos EUA. Dessa forma, vale a pena invocar Lessig (2005) para falar sobre a Creative Commons:

“[...] A Creative Commons é uma corporação sem fins lucrativos situada em Massachussets, mas seu lar é a Universidade de Stanford. Seu objetivo é construir uma camada razoável de copyright, desafiando os extremos que prevalecem hoje em dia. Os Creative Commons tornam fácil o processo de se basear na obra de outras pessoas e simplifica para os criadores o processo de expressar a concessão para que outros obtenham e se baseiem em suas obras. Rótulos simples, aliados a descrições inteligíveis aos interessados e a licenças à prova de bala, tornam isto possível. [...] O conteúdo é marcado com a marca CC, o que não implica em renúncia ao copyright, mas a concessão de certas liberdades (LESSIG, 2005, p.269).”

Lessig (2005) responde à questão que, a princípio, será a primeira a se destacar:

“[...] Por que os criadores endossariam a renúncia ao controle total? Alguns o fazem para melhor disseminar seu conteúdo. Cory Doctorow, por exemplo, é um autor de ficção científica. Seu primeiro romance, *Down and Out in the Magic Kingdom*, foi lançado online de maneira gratuita sob a licença, no mesmo dia em que começou a ser vendido em livrarias. [...] E, de fato, a experiência do editor claramente permite esta conclusão. A primeira edição do livro se esgotou meses antes do que ele esperava. O romance de estreia de um autor

de ficção científica foi um sucesso total. [...] Nos primeiros seis meses de experiência Creative Commons, mais de 1 milhão de objetos foram licenciados com essa chancela de cultura livre (LESSIG, 2005, p. 270-272).”

Ronaldo Lemos, ao prefaciar o livro *Cultura Livre* (LESSIG, 2005), cita exemplos de sucesso de parcerias com o Creative Commons:

“Além do Ministério da Cultura, o Ministério da Educação lançou em parceria com o Creative Commons a pioneira iniciativa do Portal Domínio Público (www.dominiopublico.gov.br). Trata-se de um vasto acervo de obras que já se encontram em domínio público no Brasil. Lá é possível encontrar Bernardo Guimarães, Álvares de Azevedo e Qorpo Santo. Qualquer pessoa pode também colocar suas criações no site. Para isso, basta licenciá-las pelo Creative Commons e as enviar ao portal (LESSIG, 2005, p.15).”

A licença Creative Commons utiliza de uma iconografia padronizada que permite a fácil visualização e identificação dos usos permitidos de determinada obra, figurando como negócio jurídico de uso condicionado de propriedade intelectual, estando assim ilustrado no site da organização (CREATIVE COMMONS, 20-?):²



Atribuição CC BY

Esta licença permite que outros distribuam, remixem, adaptem e criem a partir do seu trabalho, mesmo para fins comerciais, desde que lhe atribuam o devido crédito pela criação original. É a licença mais flexível de todas as licenças disponíveis. É recomendada para maximizar a disseminação e uso dos materiais licenciados.



Atribuição-Compartilhual CC BY-SA

Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do seu trabalho, mesmo para fins comerciais, desde que lhe atribuam o devido crédito e que licenciem as novas criações sob termos idênticos. Esta licença costuma ser comparada com as licenças de software livre e de código aberto “copyleft”. Todos os trabalhos novos baseados no seu terão a mesma licença, por-

tanto quaisquer trabalhos derivados também permitirão o uso comercial. Esta é a licença usada pela Wikipédia e é recomendada para materiais que seriam beneficiados com a incorporação de conteúdos da Wikipédia e de outros projetos com licenciamento semelhante.



Atribuição-SemDerivações
CC BY-ND

Esta licença permite a redistribuição, comercial e não comercial, desde que o trabalho seja distribuído inalterado e no seu todo, com crédito atribuído a você.



Atribuição-NãoComercial
CC BY-NC

Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do seu trabalho para fins não comerciais, e embora os novos trabalhos tenham de lhe atribuir o devido crédito e não possam ser usados para fins comerciais, os usuários não têm de licenciar esses trabalhos derivados sob os mesmos termos (CREATIVE COMMONS, 2015).

Dessa forma, pode-se visualmente identificar a permissão de uso da obra por meio da licença Creative Commons, bem como os receptores (aparelhos nos quais as obras irão ser transmitidas) também podem entender as permissões, por meio de uma linguagem própria das máquinas.

O uso desse tipo de licença poderia ser útil para o compartilhamento e socialização de conteúdos através da TV Digital Brasileira, como no envio de

depoimentos sobre uma epidemia em uma localidade pelos próprios moradores. Tal iniciativa seria uma mostra da potencialidade da intervenção social e do desenvolvimento local dessa ferramenta.

No momento em que o telespectador fosse enviar um arquivo audiovisual, poderia selecionar uma das licenças CC. Do outro lado, quando o conteúdo for exibido, o próprio ícone CC identifica quais seriam os direitos de uso e as possibilidades de novos compartilhamentos.

Como se pode verificar, o Creative Commons tem aplicabilidade nos mais diversos usos e áreas. Pode-se aplicar esse tipo de licença para a fotografia; para a culinária; para o escritor; para o cinema; para os desenvolvedores de aplicativos e tantos outros usos a serem imaginados.

O Creative Commons pode solucionar a questão da regulamentação dos direitos autorais, harmonizando-a com a necessidade de se imprimir dinamismo ao compartilhamento de conteúdo protegido por direitos autorais.

No campo da educação, importante colocação foi feita por Mantovani, Dias e Liesenberg (2006):

“O conteúdo pedagógico pode, entretanto, ser visto como algo que se pode também criar e compartilhar. Qualquer um, mesmo aquele que se considera com menor talento criativo, pode participar e contribuir com algo em um processo de produção coletiva. (MANTOVANI; DIAS; LIESENBERG, 2006, p. 269).”

Denota-se, dessa forma, a variedade de usos que esse tipo de licença criativa possibilita. Como informado pela própria organização Creative Commons (2014), já existem mais de 882 milhões

de obras licenciadas na internet, sob algum tipo de licença Creative Commons.

Conclusão

Dessa forma, percebe-se que ainda temos um longo caminho pela frente para que a TV Digital seja realidade não só para alguns, mas para toda a população brasileira.

Muito se tem a fazer para que todos os brasileiros recebam o sinal de TV Digital, podendo usufruir de todas as vantagens já narradas com o uso da tecnologia digital e do sistema híbrido que integra a radiodifusão e a internet.

Acredita-se piamente em um futuro promissor da TV Digital Brasileira, com a integração da radiodifusão e internet, bem como para o uso das licenças de direitos autorais Creative Commons, como forma de socialização dos conteúdos, propiciando educação e desenvolvimento local.

A tecnologia digital é um caminho sem volta e estará sendo implementada, independentemente das dificuldades, pelo que se faz necessário refletir sobre os novos modelos de negócios decorrentes da nova tecnologia, bem como sobre os direitos autorais das obras audiovisuais que irão trafegar na 1ª e 2ª telas.

Dessa forma, diante das possibilidades já aduzidas neste trabalho, a licença Creative Commons apresenta-se plenamente viável e recomendável para regular os direitos autorais dos conteúdos trafegados na nova TV Digital Brasileira.

Contudo, o presente trabalho não se esgota por aqui, sendo necessário ainda pesquisar novos usos e novas propostas para regular os direitos autorais do conteúdo trafegado pela nova tecnologia digital, pelo que se deixa aqui registradas as limitações e o desafio à comunidade científica para aprofundar os conhecimentos sobre essa temática.

REFERÊNCIAS:

- ARAYA, Elizabeth; VIDOTTI, Silvana Aparecida Borsetti Gregorio. Criação, proteção e uso legal de informação em ambientes World Wide Web. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2010.
- AZEVEDO, Lucas Silveira de; CARDOSO, Fabio. Jogos educativos em TVDI: a gameficação do GINGA. São Paulo, Set expo proceedings – SETEP, v. 1, p. 109-113, 2015. Disponível em: <http://www.set.org.br/setep_/setep-v12015/>. Acesso em: 24 de jun. 2017.
- BRASIL. Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, 1998.
- BRASIL. Decreto nº 5.820, de 29 de junho de 2006. Dispõe sobre a implantação do SBTVD-T, estabelece diretrizes para a transição do sistema de transmissão analógica para o sistema de transmissão digital do serviço de radiodifusão de sons e imagens e do serviço de retransmissão de televisão, e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, 2006.
- BECKER, Valdecir. A interatividade na TV Digital Brasileira: Implantação e problemas enfrentados. Revista de Comunicação Midiática (online), Bauru, v.10, n.1, p. 138-153, jan./abr., 2015. Disponível em: <<http://www.mundodigital.unesp.br/revista/index.php/comunicacaomidiatica/article/view/564>>. Acesso em: 22 de nov. 2015.
- BRITTES, J. G.; PEREIRA, J. L.. Tecnologia da informação e Comunicação e a polêmica sobre direito autoral: o caso Google Book Search. Ci. Inf., Brasília, v. 36, n.1, p.167-174, jan./abr., 2007.
- CANNITO, Newton Guimarães. A televisão na era digital: interatividade, convergência e novos modelos de negócio. São Paulo: Summus, 2010.
- CREATIVE COMMONS. Sobre as licenças. 20-?. Disponível em: <https://creativecommons.org/licenses/?lang=pt_BR>. Acesso em: 24 jun. 2017.
- 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.
- MANTOVANI, Osmar; DIAS, Maria Helena Pereira; LIESENBERG, Hans. Conteúdos abertos e compartilhados: novas perspectivas para a educação. Educ. Soc., Campinas, v. 27, n. 94, abr., 2006. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-73302006000100012&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 24 jun. 2017.