

# Direitos de Autor e o Impacto da INTERNET

## - O Desafio da Indústria Audiovisual -

### I - O que se ouve ...

- *“A indústria de telecomunicações está empenhada em fazer com que a comunicação multimídia, em qualquer local, a partir de qualquer meio – que pode ser o telefone celular, a tradicional conexão do terminal telefônico ao computador, ou a televisão – seja uma realidade para os usuários”. (Jornal Valor, 28-06-2000, p. E1)*
- *“No ano em que a televisão brasileira completa 50 anos e a nossa Internet comercial comemora o quinto aniversário, a união das duas começa a se tornar inevitável. Tecnologias como as conexões de banda larga, a Web TV e a televisão interativa, sobre as quais tanto se falou nos últimos tempos, parecem caminhar para um futuro comum: a fusão do mouse com o controle remoto.” (“Prenúncio de um Novo Tempo” Internet.br, nº 48, maio de 2000)*
- *“Neste novo mundo das comunicações, a convergência dos meios, assim como a globalização dos mercados, traz um cenário de concorrência e parceria simultânea em que temos parceiros concorrendo e concorrentes em parceria. Não poderia ser diferente no caso da televisão e da Internet.” (“Concorrência em tempos de Convergência”, por Cláudio E. Younis, em Engenharia de Televisão, nº 49, janeiro de 2000”).*

# Direitos de Autor e o Impacto da INTERNET

## - O Desafio da Indústria Audiovisual -

- *“Imagine this: The latest sci-fi thriller is finally being shown on your premium-cable channel in crystal-clear, high-definition video. So you switch on your new digital TV, record the film on a digital video recorder, upload it to your computer, and zap it off to your sister in Boston, who has been dying to see it. Is this a vision of the digital future, or is it Hollywood’s worst nightmare? The answer: both.”*  
*(janeblack@businessweek.com in New York, 2004)*
- *“Launched in 1999, ICraveTV streams the programming of 17 Canadian and U.S. broadcast TV stations online, uncut and uninterrupted. But it didn’t receive permission, angering programmers on both sides of the border. ICraveTV received the television signals in Toronto, Canada, converted them into digital Webcasts which were then offered free over the Internet. ICraveTV made money by selling advertising that appeared on the Webcasts.”* ([www.news.com](http://www.news.com), 2000)
- *“Além do acesso à Internet, um dos serviços que mais demandará velocidade e que, portanto, será beneficiado pela rede EDGE (tecnologia utilizada pela rede TIM) é o ‘Mobile TV’, que consiste em transmitir canais de TV por streaming para o celular. ‘Estamos negociando com a MTV, a TV Senado, a Globo e outras emissoras. O lançamento acontecerá em breve’, afirmou Mario César de Araújo, presidente da TIM Brasil.”* (Da redação - Tele Viva News, 28/06/2004.)

# Direitos de Autor e o Impacto da INTERNET - O Desafio da Indústria Audiovisual -

**II - A Internet como veículo de acesso a informações e serviço de correio eletrônico *versus* meio de entretenimento com áudio e vídeo. As novas tecnologias.**

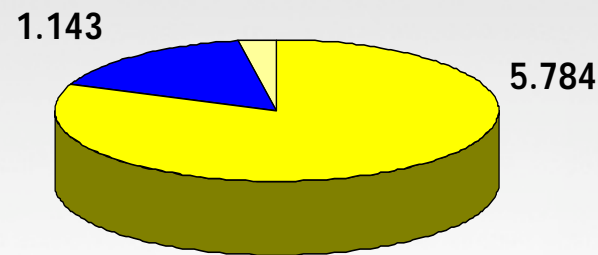
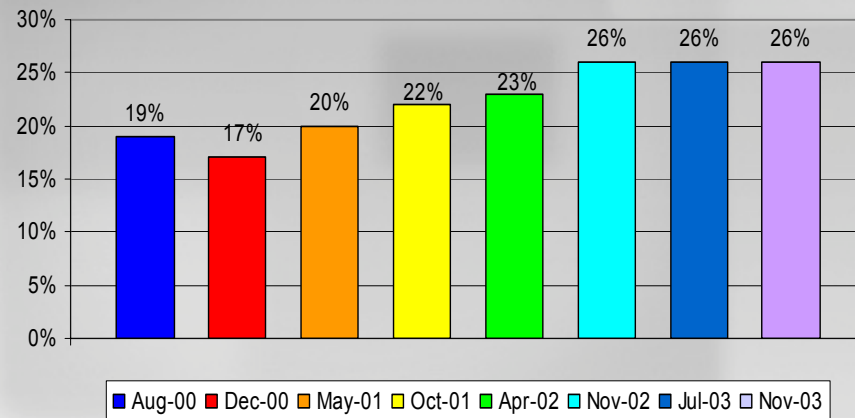
➤ **A rápida evolução da nova tecnologia**

(ver dados na tabela)

# MERCADO DE INTERNET NO BRASIL

## PRINCIPAIS NÚMEROS

- É a mídia que mais cresceu no Brasil nos últimos 5 anos
- 22 milhões de usuários, 10 milhões de usuários regulares (acessam todo mês)
- Uma das maiores médias em horas de uso - mais de 12 horas mensais por usuário, menor apenas do que a TV
- Concentração em público jovem/adulto
- Crescimento da Internet Banda Larga : vídeos e conteúdo de televisão são a grande novidade na rede
- Atualmente cerca de 1,5 milhão de usuários de Internet banda larga residenciais
- Igual número de usuários banda larga a partir de escritórios



■ Banda Estreita ■ Banda Larga ■ Ns/Nop

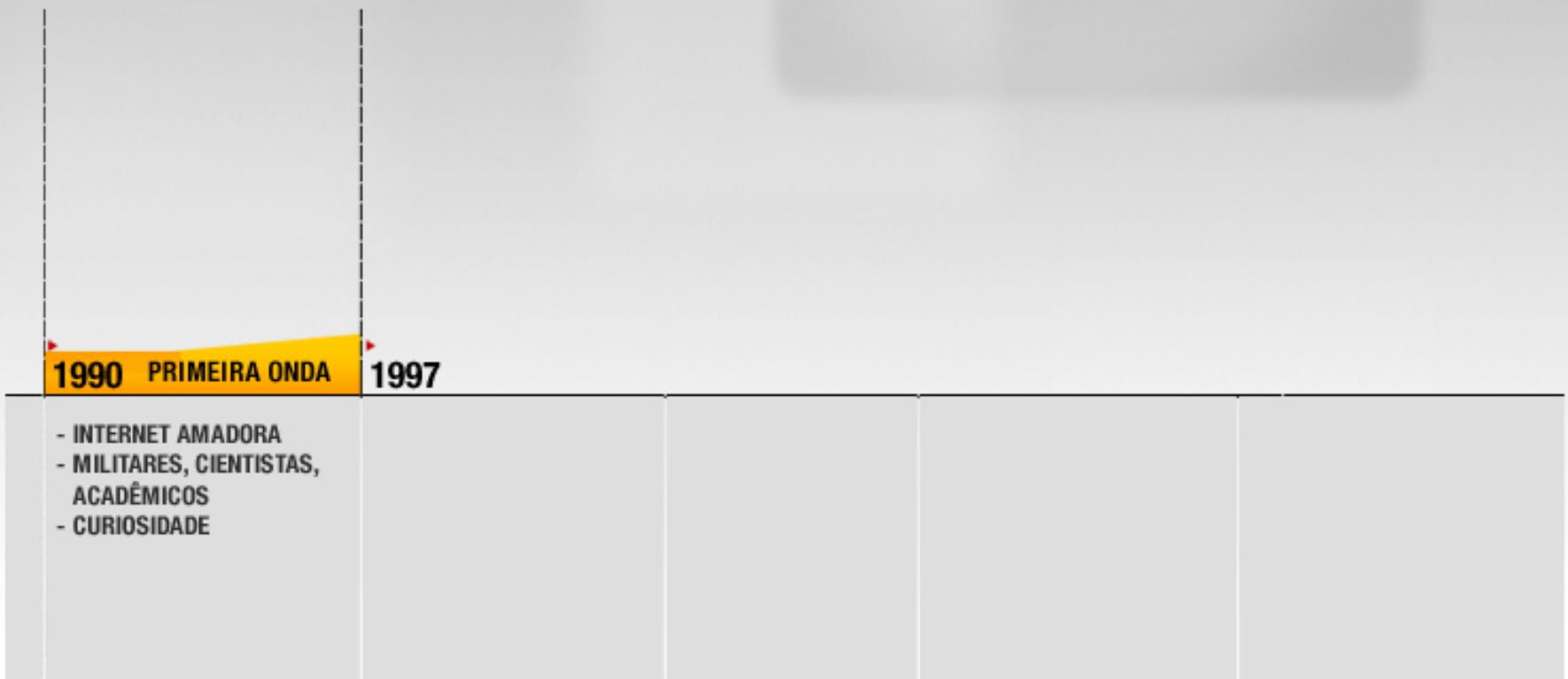
# MERCADO DE INTERNET NO BRASIL

## PRINCIPAIS NÚMEROS

- Crescimento explosivo da Internet no período 1998 – 2000 : barateamento dos custos dos provedores de acesso aliado ao surgimento de centenas de novas empresas de Internet no Brasil (bolha da Internet)
- Em 2000 surgiu a Internet grátis no Brasil (iG foi o primeiro provedor grátis, em janeiro de 2000), fazendo com que o número de internautas dobrasse em 1 ano
- A partir de 2001, o crescimento da Internet foi bem menos acelerado (cerca de 10% ao ano) devido ao gargalo do custo dos computadores, ainda muito caros para as classes sociais CDE do país

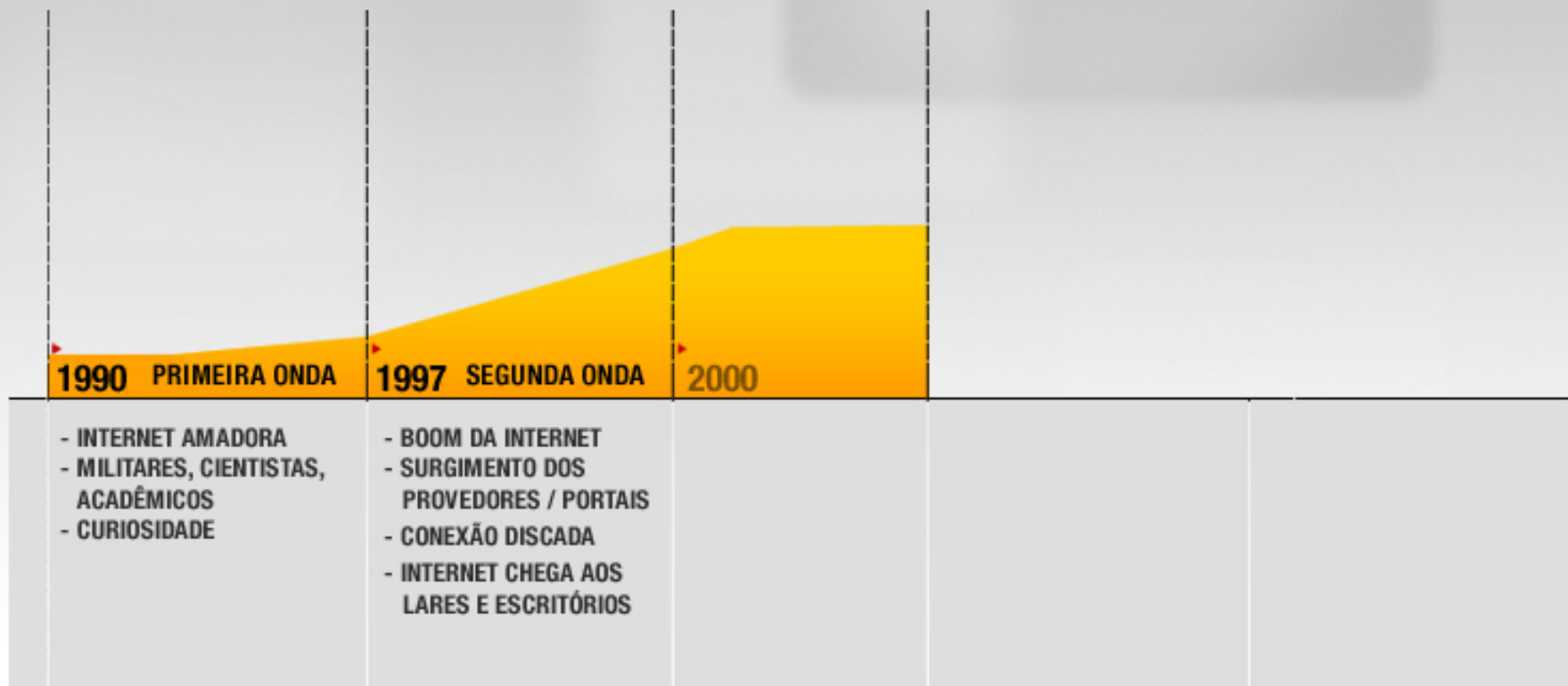
Nova Globo.com

## Padrão Globo de Qualidade na Internet



Nova Globo.com

## Padrão Globo de Qualidade na Internet



Nova Globo.com

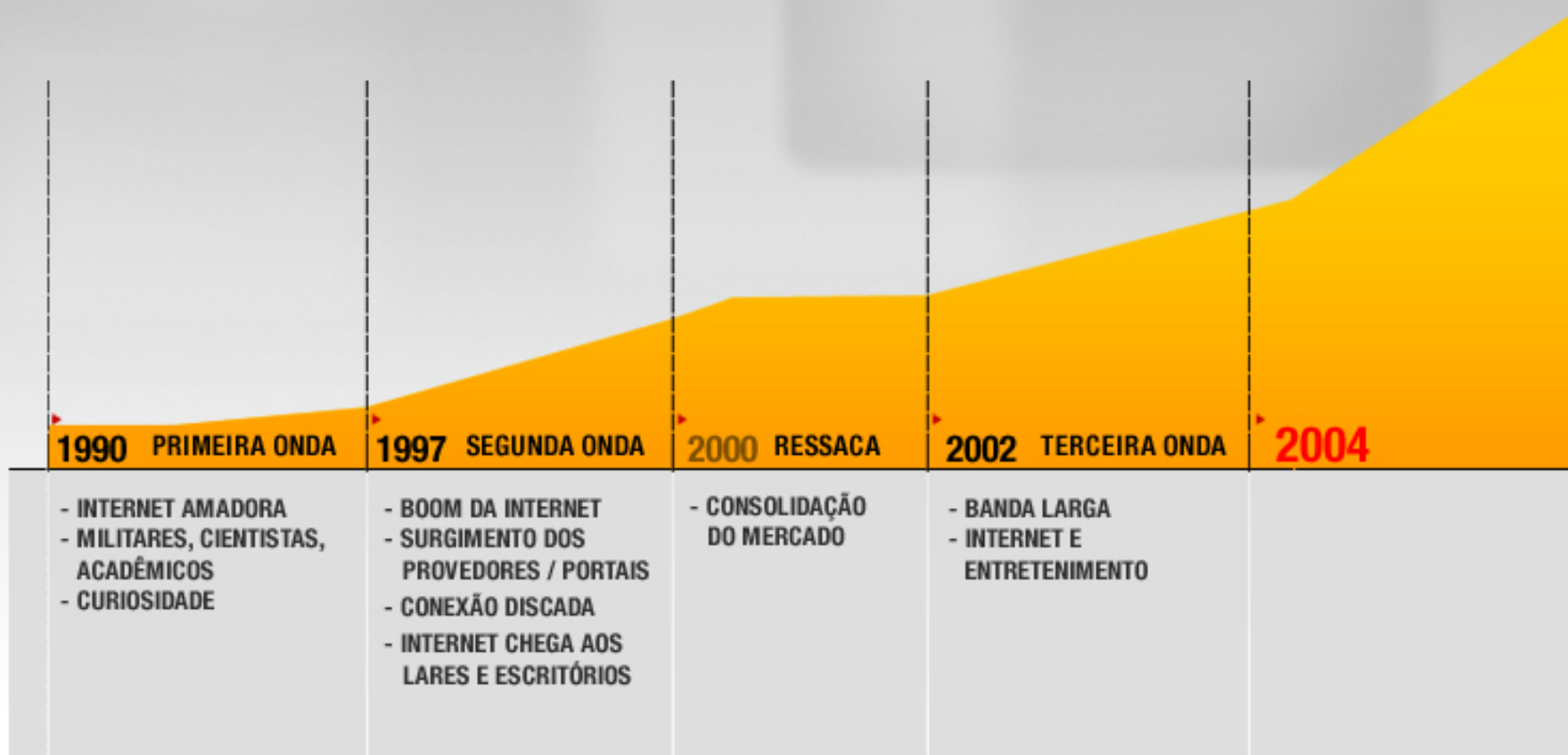
## Padrão Globo de Qualidade na Internet





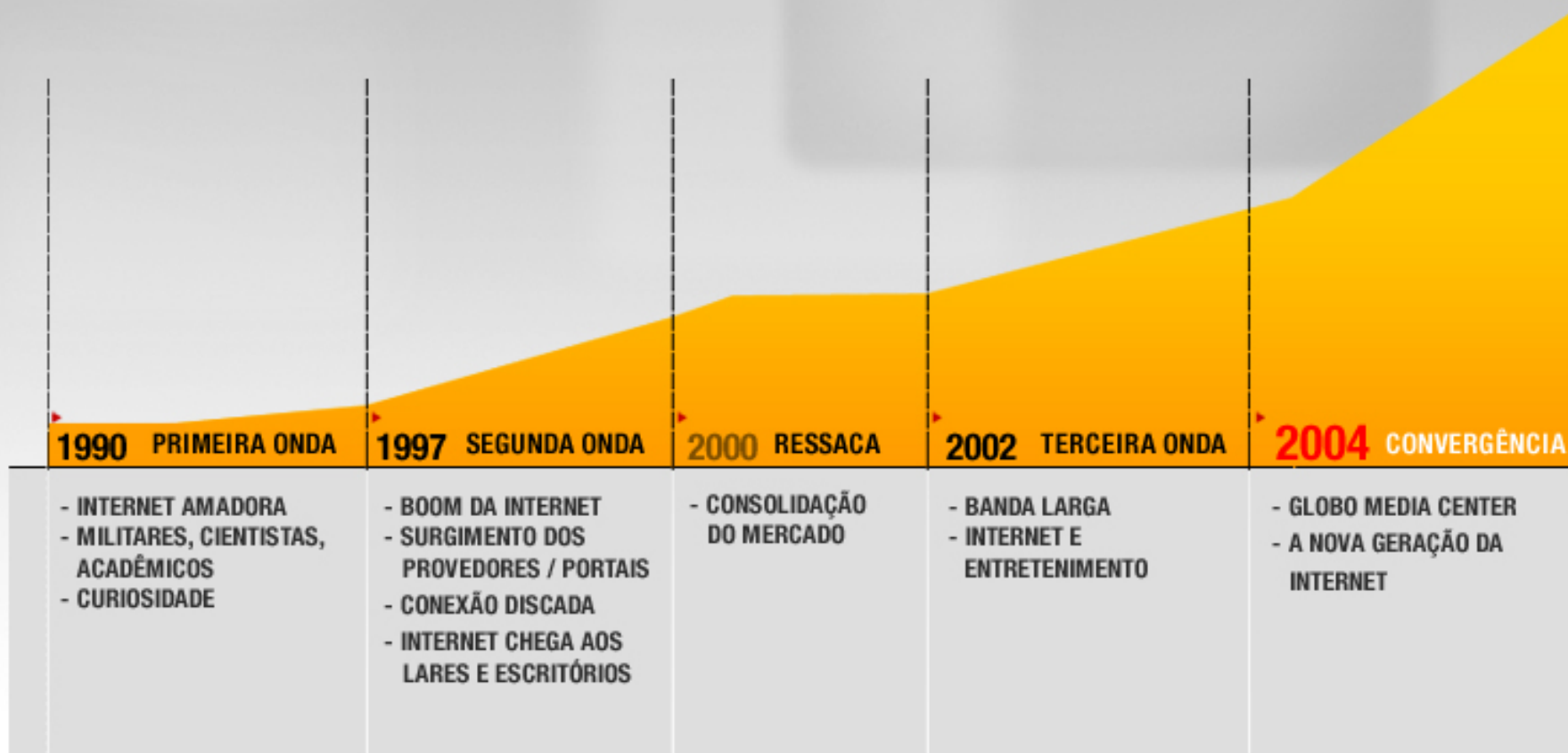
Nova Globo.com

## Padrão Globo de Qualidade na Internet



Nova Globo.com

## Padrão Globo de Qualidade na Internet



# Direitos de Autor e o Impacto da INTERNET

## - O Desafio da Indústria Audiovisual -

### ➤ Banda Larga → importante marco: rapidez, qualidade, viabilização da interatividade

- Importante marco: rapidez, qualidade
- Viabilização do “streaming” dos dados, o que permite a representação das imagens em movimento – “Webcasting” → veículo de difusão de imagens em tempo real – mesmos termos que a radiodifusão.
- Viabilização da interatividade
- *“Algumas grandes empresas de televisão têm embarcado seriamente no negócio da Internet como complemento de seus negócios atuais, ou talvez, com um pé no futuro. Vide o SBT com o seu provedor de acesso nacional, o SOL, a TVA com o acesso de banda larga do AJATO e a GLOBO, que além de prover acesso de banda larga pelo VÍRTUA tem o GLOBO.COM, seu novo portal. As grandes de Internet não devem ficar atrás e também estarão cada vez mais ativas no negócio de conteúdo de banda larga, vide a TV UOL e o portal TERRA”. (“Concorrência em tempos de Convergência”, por Cláudio E. Younis, em Engenharia de Televisão, nº 49, janeiro de 2000”).*

# Direitos de Autor e o Impacto da INTERNET

## - O Desafio da Indústria Audiovisual -

- *“Observe, por exemplo, que a TV e o computador estão se integrando, isto é, hoje já é possível assistir a milhares de canais de televisão do mundo todo via Internet ...”* (Antonio Rosa Neto, Presidente da AMI e da Dainet Multimídia e Comunicações, <http://www.about-net.com.br> em 31/08/1998)
- Antes do advento da banda larga, a diferença de qualidade das imagens fazia com que o direito os entendesse como “produtos” diferentes, como demonstra o julgado da FCC (Federal Communications Commission) de 1997: *“To what extent is real-time video transmitted over the Internet “comparable” to broadcast television? The technology of the current Internet limits video transmission, even for users with relatively high speed access, to relatively low-quality images. Most Internet users today are able to connect to the network at only 14,4 kbps or 28.8 kbps, which supports only rudimentary video images that can easily be distinguished from broadcast television images”*.
- *“A Internet é, sem dúvida, um meio de difusão de informação e entretenimento e, neste aspecto, divide a audiência dos telespectadores com a TV ... Por conseqüência, a Internet passa a receber o direcionamento de parte das verbas publicitárias com anúncios sendo veiculados nos portais da rede em busca desta nova audiência e passa a ser considerada uma mídia alternativa.”* (“Concorrência em Tempos de Convergência”, por Cláudio E. Younis, em Engenharia de Televisão, no 49, janeiro de 2000”).

# Direitos de Autor e o Impacto da INTERNET

## - O Desafio da Indústria Audiovisual -

### III - A Televisão Digital (HDTV)

- Inicialmente somente sinais de dados e telefonia eram digitais. Com a evolução da tecnologia, aparecimento das fibras óticas (meios físicos de transmissão) e aumento da capacidade de armazenamento dos discos magnéticos e óticos, áudio e vídeo também puderam ser digitalizados, assim, os sinais emitidos pelas emissoras de TV são digitalizados e transmitidos via Internet por cabos de fibra ótica.
- A tecnologia digital acelera a convergência das mídias – onde anteriormente só trafegava telefonia e dados agora é possível também trafegar áudio e vídeo. Os computadores que só entendiam bits, agora podem manipular também áudio e vídeo. E as TV's, na era digital, também passam a tratar com bits.

# Direitos de Autor e o Impacto da INTERNET

## - O Desafio da Indústria Audiovisual -

### ➤ Brasil

- *Sistema analógico x digital*
- *Busca do padrão – Diretrizes do Governo Lula*

### ➤ Entrevista da Folha com o professor Andrew Lippman (Diretor do Massachusetts Institute of Technology) em julho/2000:

*“Folha – Vamos usar televisores digitais ou PCs para ver televisão?”*

*Lippman – a distinção entre esses aparelhos vai desaparecer gradualmente. Seria tecnicamente possível, por exemplo, ver TV e ao mesmo tempo conversar com os amigos na tela do televisor digital. Este aparelho é um computador, um televisor ou um telefone? O nome não faz diferença.”*

# Direitos de Autor e o Impacto da INTERNET

## - O Desafio da Indústria Audiovisual -

### ➤ O que é a televisão?

- É um aparelho que possui uma tela onde é possível o recebimento de informações de áudio e vídeo?
- É um meio próprio de transmissão das informações de áudio e vídeo?
- É a exibição de tais informações para o acesso livre pela população?

**A cada uma das opções, exemplificativamente citadas acima, encontraremos considerações a fazer:**

- Se é um aparelho que possui um vídeo, no que ela se difere do PC, ou mesmo dos telefones celulares já disponíveis no Japão?
- Se é um meio próprio de transmissão das informações de áudio e vídeo, com a transformação da televisão analógica para a digital (HDTV), que vem sendo considerada “uma verdadeira revolução na forma de transmissão e recepção de sinais de televisão no Brasil”, continuaremos a falar em televisão?
- Se o critério é o da informação disponibilizada para ser livremente acessada pela população, no que ela difere da Internet?

# Direitos de Autor e o Impacto da INTERNET

## - O Desafio da Indústria Audiovisual -

### **IV - A Internet como um novo veículo de comunicação. O desafio no âmbito regulamentar: questões como MP3; NAPSTER; nomes de domínio; exercício da atividade de comunicação social; definição de mercado relevante na área antitruste...**

- Nomes de domínio
- MP3 e Napster
- Linking e Framing
- Órgãos Regulamentares – Ministério das Comunicações / Anatel
- Órgãos da Defesa da Concorrência – CADE / SEAE / SDE: definição de mercado relevante



# Direitos de Autor e o Impacto da INTERNET

## - O Desafio da Indústria Audiovisual -

### V - Outros fatos geradores ou “chamadores” da proteção do direito autoral na Internet

#### ➤ Programa de Computador

- Legislações que os assimilam às demais obras intelectuais
- Legislações que introduziram regras específicas
- Brasil – Lei do Software (lei 9609/98): Estende a proteção autoral (para valer-se de proteção da convenção de Berna) introduzindo peculiaridades ao regime geral aplicável às obras intelectuais

#### ➤ Websites: espaços virtuais para disponibilização de bens/serviços

- “Obra Coletiva”

#### ➤ Base de dados eletrônica

- Protegida na LDA, Artigo 7º, XIII e 87

# Direitos de Autor e o Impacto da INTERNET - O Desafio da Indústria Audiovisual -

## VI – Obras Audiovisuais – Regulamentação pelo Direito Autoral

### Posições:

- Não regulamentação
- Aplicação da legislação existente com mais liberdades  
Lawrence Lessig – Standford → Projeto Creative Commons → novos conceitos de licenças  
Crítica → porque um projeto para algo que já pode ser implementado hoje?
- Aplicação da legislação existente
  - Diferenciação do aspecto substantivo do tecnológico - TV analógica x TV digital x Internet: Auto-estradas da informação (Professor Ascensão)

# Direitos de Autor e o Impacto da INTERNET

## - O Desafio da Indústria Audiovisual -

- **Constituição Federal**

*“Art. 5 - ...*

*XXVII - aos autores pertence o direito exclusivo de utilização, publicação ou reprodução de suas obras, transmissível aos herdeiros pelo tempo que a lei fixar.”*

- **Lei de Direito Autoral**

*“Art. 7 - 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: ...”*

# Direitos de Autor e o Impacto da INTERNET

## - O Desafio da Indústria Audiovisual -

*“Art. 29 – Depende de autorização prévia e expressa do autor a utilização da obra, por quaisquer modalidades, tais como: ...*

*VII – a distribuição para oferta de obras ou produções mediante cabo, fibra ótica, satélite, ondas ou qualquer outro sistema que permita ao usuário realizar a seleção da obra ou produção para percebê-la em um tempo e lugar previamente determinados por quem formula a demanda, e nos casos em que o acesso às obras ou produções se faça por qualquer sistema que importe em pagamento pelo usuário; ...*

*X - quaisquer outras modalidades de utilização existentes ou que venham a ser inventadas.”*

# Direitos de Autor e o Impacto da INTERNET

## - O Desafio da Indústria Audiovisual -

- **Controvérsias quanto à categoria da faculdade violada pela utilização na Internet**
  - Reprodução, Distribuição ou Comunicação ao público
  
- **“Fair use” (uso honrado)**
  - Lei de Direito Autoral, arts. 46, III e VIII  
Convenção de Berna
  
  - Limites impostos na utilização de obras alheias:
    - a) utilização de pequenos trechos: quanto mais se extrai de uma obra alheia, mais se está distanciando do permitido;
    - b) criação de obra nova; trecho usado não pode ser o objetivo principal da exibição;
    - c) utilização não afetar exploração normal da obra; e
    - d) conferir créditos.

# Direitos de Autor e o Impacto da INTERNET

## - O Desafio da Indústria Audiovisual -

- Lei Pelé (Lei 9.615/98) – Espetáculos Desportivos

*“Art.42 – Às entidades de prática desportiva pertence o direito de negociar, autorizar e proibir a fixação, a transmissão ou retransmissão de imagem de espetáculo ou eventos desportivos de que participem.*

...

*§ 2º - O disposto neste artigo não se aplica a flagrantes de espetáculo ou evento desportivo para fins exclusivamente jornalísticos ou educativos, cuja duração, no conjunto, não exceda de três por cento do total do tempo previsto para o espetáculo.”*

# Direitos de Autor e o Impacto da INTERNET - O Desafio da Indústria Audiovisual -

## ➤ Pirataria do Sinal dos Radiodifusores (Broadcasts)

- Além da proteção das obras exibidas nas TV's, proteção da programação como um todo – art. 95 Lei Direito Autoral (Direitos Conexos).
- Pirataria de parte ou totalidade da programação.
- ICrave – transmissão pela Internet de sinais de TV's canadense e americanas.
- FCC – Federal Communications Commission – “anti-piracy mechanism”.

## ➤ Questão da “Supraterritorialidade” da Internet

- Utilidade dos tratados

# Direitos de Autor e o Impacto da INTERNET - O Desafio da Indústria Audiovisual -

## ➤ Iniciativas regulamentares

- Decreto 4829 de 3/09/2003 cria o Comitê Gestor da Internet no Brasil, que tem como atribuições, dentre outras:

*“Art. 1º - Fica criado o Comitê Gestor da Internet no Brasil – CGIbr, que terá as seguintes atribuições: ...*

*V – articular as ações relativas à proposição de normas e procedimentos relativos à regulamentação das atividades inerentes à Internet;*

*VI – ser representado nos fóruns técnicos nacionais e internacionais relativos à Internet;”*



# Direitos de Autor e o Impacto da INTERNET

## - O Desafio da Indústria Audiovisual -

- Iniciativa do Ministério da Cultura – proposição de uma Lei Geral do Audiovisual – Regulamentação do audiovisual em mídias como Internet e celular

*“O projeto de lei será discutido este ano e em 2005 e virá após a transformação da atual Agência Nacional de Cinema (Ancine) em Agência Nacional do Cinema e do Audiovisual (Ancinav), o que acontece no final de julho ou início de agosto. A nova Agência nacional de Cinema e Audiovisual terá a função de regular, proteger e estimular todo o setor audiovisual, incluindo os conteúdos de cinema, TV, Internet, telefonia celular e outros meios. “Assim, faremos a distinção entre plataformas tecnológicas, reguladas pela Anatel, e conteúdos, de acordo com a visão da Comunidade Européia”, explicou o ministro, repetindo o que já havia colocado ao Conselho de Comunicação Social no Senado há duas semanas.” (Ivone Santana, de Comandatuba, PAY-TV News, 2/07/2004.)*

# Direitos de Autor e o Impacto da INTERNET - O Desafio da Indústria Audiovisual -

## CONCLUSÕES

- A Internet não foi regulamentada mas a utilização das obras audiovisuais e demais propriedades intelectuais foram.
- Não faz sentido liberar ou flexibilizar a proteção autoral das obras audiovisuais na Internet – o advento é de uma nova tecnologia e não de uma nova e desconhecida modalidade de utilização.
- No Brasil tal proteção se dá em 3 esferas:
  - Adesão a tratados internacionais
  - Constituição Federal
  - Lei de Direitos Autorais – Lei 9610/98