

**CENTRO UNIVERSITÁRIO UNA**  
**DIRETORIA DE EDUCAÇÃO CONTINUADA E PESQUISA**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM GESTÃO SOCIAL,**  
**EDUCAÇÃO E DESENVOLVIMENTO LOCAL**

**LÚCIO MARCOS DO BOM CONSELHO**

**A SOCIALIZAÇÃO DA TV DIGITAL BRASILEIRA:**  
**O USO DE LICENÇAS CRIATIVAS COMO FORMA DE SOCIALIZAR**  
**CONTEÚDOS, SOB O PARADIGMA DA EDUCAÇÃO E**  
**DESENVOLVIMENTO LOCAL**

**BELO HORIZONTE**

**2015**

**LÚCIO MARCOS DO BOM CONSELHO**

**A SOCIALIZAÇÃO DA TV DIGITAL BRASILEIRA:**

**O USO DE LICENÇAS CRIATIVAS COMO FORMA DE SOCIALIZAR  
CONTEÚDOS, SOB O PARADIGMA DA EDUCAÇÃO E  
DESENVOLVIMENTO LOCAL**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Gestão Social, Educação e Desenvolvimento Local do Centro Universitário UMA, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre.

Área de Concentração: Inovações sociais e desenvolvimento local

Linha de Pesquisa: Educação e desenvolvimento local

Orientador: Prof. Dr. Cláudio Márcio Magalhães

**BELO HORIZONTE**

**2015**

B695s Bom Conselho, Lúcio Marcos do  
A socialização da TV digital brasileira: o uso de licenças criativas como forma de socializar conteúdos, sob o paradigma da educação e desenvolvimento local. / Lúcio Marcos do Bom Conselho. – 2015.

89f.

Orientador Prof. Dr. Cláudio Márcio Magalhães.  
Dissertação (Mestrado) – Centro Universitário UNA, 2015. Programa de Pós-graduação em Gestão Social, Educação e Desenvolvimento Local.  
Inclui bibliografia.

1. Televisão digital. 2. Direitos autorais - Direitos de radiotelevisão. 3. Desenvolvimento social. I. Magalhães, Cláudio Márcio. II. Centro Universitário UNA. III. Título.

CDU: 658.114.8

## RESUMO

Em 2006, o governo brasileiro criou o Sistema Brasileiro de Televisão Digital (SBTVD), por meio do Decreto nº 5.820, de 29 de junho de 2006, que estabeleceu as diretrizes para que as emissoras e retransmissoras de televisão migrem o seu sistema de transmissão da tecnologia analógica para digital. Este trabalho busca entender se o compartilhamento de conteúdos digitais por meio de licenças Creative Commons potencializará a educação e o desenvolvimento local no âmbito do SBTVD. O objetivo é analisar o uso da licença Creative Commons no SBTVD, tendo em vista o desenvolvimento de contribuição técnica na área de educação voltada ao desenvolvimento local e com características de inovação social. O referencial teórico conta com contribuições das políticas públicas voltadas para telecomunicações adotadas no Brasil, no âmbito do Sistema Brasileiro de Televisão Digital. Descreve ainda conceitos de direitos autorais, licenças criativas e o Creative Commons, sistemas integrados *broadcast* e *broadband*, bem como os conceitos de educação e desenvolvimento local. A metodologia qualitativa consistiu em pesquisa bibliográfica e documental, bem como a utilização do método de observação participante em grupos de estudos relacionados à temática. A contribuição técnica trata de formular recomendações para serem levadas aos organismos nacionais para o uso da licença Creative Commons como forma de socializar 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.

## LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

Bits	Menor unidade de informação transmitida por sistemas computacionais e de informações
CC	Creative Commons, sendo um tipo de licença caracterizada por “alguns direitos reservados”
Copyright	Tipo de licença caracterizada por “todos os direitos reservados”
HBB	Híbrid Broadcast and Broadband
HD	High definition
Híbrido	Sistema que utiliza tanto a radiodifusão, quanto a internet
IBB	Integrado Broadcast e Broadband
SBTVD	Sistema Brasileiro de Televisão Digital
SD	Standard definition
SET	Sociedade Brasileira de Engenharia de Televisão
TVi	Televisão interativa
TVD	Televisão Digital
Upload	Processo de envio de arquivos para certa rede de computadores

## LISTA DE FIGURAS

1	Demonstração gráfica entre cópias analógicas	22
2	Demonstração gráfica entre cópias digitais	22
3	Apolônio e Azulão - Programa Infantil Interativo da TV Unesp	63
4	Exemplo de tela interativa do programa infantil Apolônio e Azulão da TV Unesp	63
5	Ilustração sobre os tipos de licenças Creative Commons	82

## SUMÁRIO

1. Introdução.....	8
2. Capítulo I - A SOCIABILIZAÇÃO DA TV DIGITAL BRASILEIRA: políticas, direitos autorais e licenças criativas .....	12
2.1. Considerações Iniciais .....	13
2.2. Políticas Públicas de Telecomunicações no Brasil .....	14
2.3. Sistema Brasileiro de Televisão Digital .....	18
2.4. Os Direitos Autorais e as Licenças Criativas .....	25
2.4.1. Creative Commons .....	29
2.5. Conclusão .....	33
2.6. Referências.....	35
3. Capítulo II - A SOCIABILIZAÇÃO DA TV DIGITAL BRASILEIRA: O Creative Commons como potencial instrumento de educação e desenvolvimento local .....	37
3.1. Introdução .....	39
3.2. Creative Commons .....	40
3.3. GINGA e conteúdos híbridos .....	42
3.4. Conteúdo Compartilhado e os Sistemas Híbridos.....	45
3.5. A Educação e o Desenvolvimento Local .....	49
3.6. O CC como forma de socialização de conteúdos na TV Brasileira.....	53
3.7. Pesquisa de campo .....	56
3.7.1 Grupo de Estudos IBB da SET .....	57
3.7.2 Outros estudos de campo.....	60
3.8. Conclusão .....	64
3.9. Referências.....	68
4. Capítulo III – A SOCIABILIZAÇÃO DA TV DIGITAL BRASILEIRA: Instrução para o Uso Legal e Ético de Conteúdos na TV Digital Brasileira.....	71
4.1. Considerações preliminares.....	73
4.2. Instruções para o Uso Legal e Ético de Conteúdos na TV Digital Brasileira ....	80
4.3. Conclusão .....	85
4.4. Referências.....	87
5. Considerações Finais .....	89

## 1. Introdução

O objetivo da pesquisa foi analisar o uso da licença Creative Commons no SBTVD, tendo em vista o desenvolvimento de contribuição técnica na área de educação voltada ao desenvolvimento local e com características de inovação social. Para isto, alguns objetivos secundários foram delineados:

- 1 Analisar o que a literatura especializada discute sobre as ferramentas de comunicação, em especial, de radiodifusão e a utilização de sistemas híbridos *broadcast* e *broadband* para compartilhamento de conteúdos digitais, de forma a fomentar a educação e o desenvolvimento local.
- 2 Dentro ainda da revisão teórica, indicar os conceitos sobre licença Creative Commons, sistemas integrados *broadcast* e *broadband*, sistema brasileiro de televisão digital, educação e desenvolvimento local.
- 3 Sistematizar as formas pelas quais o uso da licença Creative Commons pode potencializar a educação e o desenvolvimento local através do SBTVD.
- 4 Descrever o uso do Creative Commons para compartilhar conteúdos digitais dentro do universo do Sistema Brasileiro de Televisão e suas implicações.
- 5 Formular recomendações para serem levadas aos organismos nacionais para o uso da licença Creative Commons como forma de socializar conteúdos digitais, propiciando a educação e o desenvolvimento local.

A pesquisa foi assim delineada e justificou-se por sua relevância social, uma vez que o sistema híbrido de radiodifusão e Internet, no contexto da TV Digital Brasileira, propiciará a interatividade com o usuário, e o compartilhamento de conteúdos digitais, poderá potencializar a educação e o desenvolvimento local.

De forma análoga, a dissertação possibilita refletir sobre os direitos autorais e as emissoras de televisão comunitárias, educacionais, e as demais que se enquadram no sistema público de televisão, bem como as emissoras comerciais do sistema privado que estão se utilizando cada vez mais de produções independentes, apropriando-se e compartilhando conteúdos digitais.



A internet é um meio para o exercício da cidadania de cada brasileiro, direito assegurado no Marco Civil promulgado em 2014<sup>1</sup>. E a televisão digital pode levar, aos remotos cantos do País, informações, serviços e conteúdos, por meio do aparelho de televisão. Ao associar ambas as tecnologias, radiodifusão e internet, a televisão ganha força como canal de comunicação, propiciando educação e desenvolvimento local.

Uma importante relevância deste trabalho foi a oportunidade de se utilizar de conhecimentos jurídicos, especialmente de direitos autorais, para contribuir com novas pesquisas, estudos e desenvolvimento de conteúdos que poderão ser disponibilizados por meio da TV Digital Brasileira, para uso social, levando educação e propiciando desenvolvimento a diversas comunidades.

De modo geral, há importante relevância em se discutir o uso da licença Creative Commons no SBTVD, como ferramenta de educação e desenvolvimento local, obtido por meio da socialização de conteúdos digitais.

Assim, busca-se contribuir para os grupos de estudos nacionais e empresas radiodifusoras sobre a importância e benefícios de se utilizar as licenças Creative Commons para o compartilhamento de conteúdo digital.

Outra relevância a ser ressaltada é a importância deste estudo para a trajetória profissional do pesquisador, advogado e professor especializado em direito digital, e que sempre procurou ampliar os horizontes do direito frente às novas tecnologias, com especial interesse na interdisciplinaridade, nas questões sociais e de cidadania. Nesse sentido, foi relevante estudar novas aplicabilidades das licenças criativas, possibilitando o aumento de conhecimentos específicos de educação e desenvolvimento local, bem como do SBTVD e de suas políticas públicas, propondo contribuições significativas à discussão sobre os direitos envolvidos no compartilhamento de conteúdos digitais.

---

<sup>1</sup> Lei 12.965/14 - Artigo 7º: **O acesso à internet é essencial ao exercício da cidadania**, e ao usuário são assegurados os seguintes direitos (...).

Art. 8º - A garantia do direito à privacidade e à liberdade de expressão nas comunicações é condição para o **pleno exercício do direito de acesso à internet** (grifos nossos).

Propicia, ainda, o aumento de seus conhecimentos sobre as comunidades que poderiam beneficiar-se da prática de socialização de conteúdos digitais, por meio do sistema integrado *broadcast* e *broadband* (IBB), bem como permite ao pesquisador galgar novos desafios acadêmicos e científicos, como o doutorado, aumentando a abrangência de conteúdos e conhecimentos, com objetivo de ampliar a sua carreira de docência no ensino superior.

Torna-se relevante ainda a presente dissertação por se adequar aos eixos de formação do Mestrado Profissional em Gestão Social, Educação e Desenvolvimento Local do Centro Universitário UNA, com implicação na geração de conhecimento sobre inovação, processos de educação e desenvolvimento local.

Portanto, estudar a licença Creative Commons como proposta de inovação social para socialização de conteúdos digitais proporciona o aumento de possibilidades para o compartilhamento de conteúdos digitais no âmbito do SBTVD, bem como permite buscar maior consolidação dos conceitos de educação e desenvolvimento local.

A presente dissertação compõe-se de três artigos, sendo que no primeiro apresenta-se o cenário da televisão no País, com análise da bibliografia sobre as políticas públicas de telecomunicações, o sistema brasileiro de televisão digital – SBTVD, os direitos autorais e as licenças de uso, em especial a Creative Commons, dentro de um recorte de tempo da bibliografia pesquisada, como uma visão do estado da arte sobre o assunto pesquisado, introduzindo novas ideias e proposições, decorrentes da experiência e observação do pesquisador.

O segundo artigo consiste no levantamento teórico sobre o sistema híbrido de telecomunicações, em especial o GINGA (sistema brasileiro), e sobre o conteúdo que será compartilhado por meio desse sistema. Além disso, o segundo capítulo ainda socializa as informações obtidas na pesquisa e consolidadas na dissertação, partilhando a metodologia utilizada, a análise e discussão dos principais resultados encontrados com a pesquisa.

O terceiro capítulo é a proposta de intervenção social resultante da pesquisa. Em outras palavras, é o produto técnico apresentado em forma de uma “Instrução” para o uso ético e legal de conteúdos audiovisuais na televisão digital brasileira.

Não se tem a pretensão de se esgotarem as discussões sobre as formas de compartilhamento de conteúdo na televisão digital brasileira. Mesmo porque, com o passar dos anos, as formas de compartilhamento, o suporte físico e até (senão, conseqüentemente) mesmo as leis mudam. Entretanto, dentro de um recorte temporal, busca-se refletir, pensar e analisar as formas atuais e existentes para o licenciamento de obras compartilhadas na televisão digital.

E, diante do cenário atual, pode-se comprovar que é necessário entender as formas de compartilhamento de conteúdo, aplicando-lhes uma forma legal de licenciamento, para que haja segurança jurídica tanto para os telespectadores, quanto para as emissoras.

Esse licenciamento visa suprir uma lacuna entre a potencialidade de usos do sistema híbrido da televisão digital brasileira e o compartilhamento legal de conteúdos digitais.

Para tanto a licença Creative Commons é apresentada como uma forma eficiente de solução jurídica para se compartilharem fotos, vídeos, músicas e outras propriedades intelectuais na televisão digital, dada a gratuidade, a legalidade e o dinamismo desse tipo de licença.

Apesar de se encontrarem dificuldades na implantação da televisão digital nos quatros cantos do Brasil, de existir resistência da indústria audiovisual e até mesmo apesar de interesses comerciais de emissoras, o SBTVD vai ser implementado, mesmo porque decorre de lei, projetando-se um aumento do uso dessa ferramenta, do compartilhamento e uso de conteúdos digitais.

Assim, apesar da necessidade de novos estudos, novos olhares e outras perspectivas, apresenta-se uma possível solução ao problema investigado, demonstrando usos sociais e educativos, sempre na expectativa de se contribuir para o progresso da comunidade científica e geral, atuais usuários da TV Digital.

## **2. Capítulo I - A SOCIABILIZAÇÃO DA TV DIGITAL BRASILEIRA: políticas, direitos autorais e licenças criativas**

### **THE SOCIALIZATION OF BRAZILIAN DIGITAL TV: politics, copyrights and creative licenses**

#### **Resumo:**

Em 2006, foi criado o Sistema Brasileiro de Televisão Digital (SBTVD), por meio do Decreto nº 5.820, de 29 de junho de 2006, estabelecendo as diretrizes para que as emissoras e retransmissoras de televisão migrem o seu sistema de transmissão da tecnologia analógica para digital. O objetivo do presente artigo é analisar o uso da licença Creative Commons no SBTVD, tendo em vista o desenvolvimento de contribuição técnica no campo da educação e do direito. 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 through Decree No. 5820 of June 29, 2006, establishing guidelines so that television broadcasters and retransmitters could migrate their technology transmission system from analog to digital. The purpose of this paper is to analyze the use of the Creative Commons license in SBTVD, in view of the development of technical contribution in the field of education and law. 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.

## 2.1. 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, de 29 de junho de 2006, que estabeleceu as diretrizes para que as emissoras e retransmissoras de televisão migrem o seu sistema de transmissão da tecnologia analógica para 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 da presente pesquisa parte de um universo maior para um menor. A base para o início do debate é o cenário da telecomunicação no País, adentrando ao Sistema Brasileiro de Televisão Digital e entendendo as suas particularidades.

Levanta-se, ainda, dentro de um recorte de tempo, a produção teórica sobre o tema aqui discorrido, evidenciando novas ideias e possibilidades.

Vale, contudo, esclarecer que ao se mencionar televisão no presente trabalho, referir-se-á à televisão aberta, transmitida pelo ar (radiodifusão) e gratuita, no escopo do SBTVD, não se referindo às televisões por cabo ou por satélite pagas, tais como NET, Sky, dentre outras.

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 trabalho.

## 2.2. Políticas Públicas de Telecomunicações no Brasil

Para começar a adentrar nesse ambiente das políticas públicas de telecomunicações no País, Castro e Melo (2012), dizem:

O cenário atual de convergência tecnológica apresenta as seguintes características: o surgimento das tecnologias abertas concorrentes; a globalização de padrões tecno-científicos, e também culturais, que permitem a apropriação e o uso das tecnologias da informação pelos setores nacionais de comunicações; e a internacionalização tanto do conteúdo como da propriedade de meios físicos de distribuição. Com o avanço da convergência tecnológica dos últimos anos, o debate atual tem sido em torno da necessidade de se reformular o setor de telecomunicações e de comunicação, com o objetivo de superar os desafios institucionais existentes (CASTRO; MELO, 2012, p. 315).

Castro e Melo (2012) ainda apontam uma grande dificuldade na política pública adotada no Brasil, justamente por dividir os setores de comunicação e telecomunicações e não os tratar conjuntamente, como em países, como os EUA e Reino Unido, que têm um órgão central regulador. Além disso, a produção normativa fica a cargo de diversos órgãos, tais como Ministério da Casa Civil, Ministério das Comunicações, Anatel, Ministério da Cultura, Ancine e Câmara dos Deputados. Outra dificuldade ainda apontada por Castro e Melo (2012) é que a produção normativa no País não dá a devida importância à convergência tecnológica.

Importante ainda destacar as perspectivas de Castro e Melo (2012):

Os principais assuntos discutidos nas instituições analisadas são os de radiodifusão, concessão, criação e funcionamento de conselhos e comitês, direitos do consumidor e telefonia móvel e fixa. Enquanto temas relacionados a novas tecnologias de comunicação e de telecomunicações – banda larga, TV digital, direitos autorais, softwares livres, mercado de trabalho etc. – são debatidos em menor número (CASTRO; MELO, 2012, p. 315).

Sob esse olhar, ainda será necessário estender essa discussão também entre outros setores da sociedade, como as entidades privadas, as comunidades e os acadêmicos para propiciar um maior aproveitamento dos avanços tecnológicos, com a proposição de novas regras, métodos e soluções para os setores de telecomunicações e comunicações no País.

Mendel e Salomon (2011) apontam da seguinte forma o cenário da radiodifusão no Brasil:

O ambiente brasileiro da radiodifusão é caracterizado por uma atividade comercial muito forte, uma presença pública fraca e um serviço comunitário que ainda tem um caminho a trilhar até realizar seu potencial. Esse quadro fez com que algumas emissoras comerciais assumissem parte das funções de interesse público (MENDEL; SALOMON, 2011, p.10).

Essa concentração da atividade também propicia uma concentração na produção intelectual dos conteúdos, o que dificulta a socialização da televisão no País, entendida aqui como sendo a apropriação da televisão pela sociedade, por meio do uso dos conteúdos televisivos como forma de se educar e transformar a sua comunidade, seja como receptor ou mesmo como emissor de conteúdo.

Para exemplificar, Mendel e Salomon (2011) utilizam-se das seguintes estatísticas:

Os níveis de produção própria são muito altos na TV Globo (68% da programação geral, com 91% no horário nobre), mas não são tão elevados em outros canais, sobretudo os pagos. É importante incentivar a produção nacional [...]. A produção independente é uma atividade emergente no Brasil. O Projeto de Lei 29 impõe uma cota de cerca de 100 minutos por semana para os canais de TV paga, mas não há cotas para televisão aberta. Assim, tudo indica que a TV por assinatura já oferece mais conteúdos de produtores independentes do que os canais abertos. A Globosat, por exemplo, tem 34% do seu conteúdo brasileiro – disponibilizado via satélite – originado em produções independentes, enquanto a TV Globo, em um outro exemplo, produz quase todo o conteúdo nacional que leva ao ar. [...] É importante lembrar, também, que o incentivo à produção independente é uma obrigação prevista no Artigo 221.II [sic.] da Constituição (MENDEL; SALOMON, 2011, p. 58).

Vale mencionar que o Projeto 29 tornou-se a Lei 12.485/2011, apelidada de Lei do SeAC (Lei do Serviço de Acesso Condicionado), e junto com sua regulamentação (Resolução da ANATEL n. 581/2012) realmente trouxe significantes mudanças no setor, sendo que já em 2012 a produção de conteúdo nacional tinha alcançado um aumento de 100,6%.<sup>2</sup>

E não é somente essa a obrigação prevista na Carta Magna. Como bem lembrado ainda por Mendel e Salomon (2011):

A Constituição do Brasil estabelece especificamente a necessidade de introduzir leis para regular a radiodifusão. O artigo 221, por exemplo, exige que as emissoras se comprometam com princípios como o de promover a cultura regional e nacional, o de estimular a produção independente e o de sustentar padrões gerais de conteúdo que respeitem valores éticos e sociais (MENDEL; SALOMON, 2011, p.11).

---

<sup>2</sup> Apesar do impressionante resultado, a citada lei se aplica tão somente à TV por assinatura, mas não para a TV aberta. (In: <http://www.telesintese.com.br/apos-lei-do-seac-conteudo-nacional-cresceu-100-6-na-tv-paga-em-2012/> Acesso em 22/11/2015).

Ainda sobre esse contexto da necessidade de ampliar as formas de comunicação no Brasil e diminuir a concentração de poder e de produção de conteúdo, importante é a observação de Brittes (2013):

Se os veículos de comunicação, organizados enquanto indústria, resultaram numa apropriação privada do idealizado espaço público dos interesses coletivos, a comunicação pública deve ser desenvolvida para que, assim como na educação, por exemplo, o Estado intervenha em prol do estabelecimento de condições concretas para o exercício pleno do direito à informação (BRITTES, 2013, p. 208).

A fim de atender às premissas do constituinte brasileiro, surgem as chamadas emissoras públicas e as emissoras comunitárias, bem explicadas e exemplificadas por Mendel e Salomon (2011):

A Empresa Brasil de Comunicação (EBC) é a radiodifusora considerada pública de caráter nacional, e nosso estudo se concentrou nela, embora o país conte com emissoras ditas públicas, de rádio e TV, nos Estados. A EBC detém cerca de 2% da audiência geral de televisão [...]. A principal observação que podemos fazer sobre a radiodifusão pública no Brasil, portanto, é que permanece como um setor muito pouco desenvolvido e precisa de mais recursos para atender às necessidades do país, no campo da difusão de conteúdo de interesse público (MENDEL; SALOMON, 2011, p. 51).

E continuam:

A Lei nº 9.612, de 19 de fevereiro de 1998, regulamenta a radiodifusão comunitária no Brasil. Ela define as emissoras comunitárias como difusoras de rádio FM de baixa potência (25 watts ou menos), operadas por ONGs como fundações, organizações comunitárias etc. (MENDEL; SALOMON, 2011, p. 58).

Ainda, de acordo com Mendel e Salomon (2011), a forma existente de licenciamento para as televisões comunitárias não é rápida e eficaz, há impedimentos dessas emissoras formarem redes e há restrições para a veiculação de propagandas e patrocínios, ficando as emissoras comunitárias sem importantes fontes de recursos financeiros para a sua manutenção.

Tal tratamento conferido à comunicação comunitária vai na contramão da importância da formação de redes que permitam a socialização de conteúdos. Importância bem destacada por Brennand e Lemos (2007):

O conceito de redes abertas traz implícita a busca pela inteligência conectada ou inteligência coletiva, entendida como uma hipótese relativa à capacidade de um grupo de agentes cognitivos (de natureza humana, animal ou artificial) para atingir uma ação performante de nível superior. Ela



pode desencadear um processo cognitivo de aprendizagem, de representação, de decisão, mas também um processo social como a partilha, a troca, a negociação, a auto-organização ou, ainda, processos relacionais (ou de socialização), como o reconhecimento, a competição e a implicação (BRENNAND; LEMOS, 2007, p. 55).

Nota-se, até aqui, uma política pública de telecomunicações opaca e mitigada, sem um respaldo normativo que incentive a mudança dessa tendência. Cannito (2010) destaca importante preocupação quanto às políticas públicas a serem adotadas no ambiente da televisão:

Grosso modo, o Estado pode regulamentar o setor por meio de ações que chamaremos de afirmativas e negativas. Ambas são importantes e devem ser adotadas concomitantemente. As ações negativas são fiscalizadoras e punitivas. Já as ações afirmativas incentivam os agentes a seguir determinados caminhos (CANNITO, 2010, p. 126).

Esse cenário de concentração de poder e de conteúdos, entretanto, pode ser modificado também pela implementação de novas regras e padrões tecnológicos. A tecnologia digital poderá modificar essa realidade, mas se houver maior espaço e participação para as produções independentes, para as emissoras públicas e comunitárias.

Em outras palavras, a convergência digital poderá impulsionar uma mudança desse cenário e conduzir a um processo de socialização da televisão no País.

Essa transformação na tecnologia utilizada pela radiodifusão representa, para Mendel e Salomon (2011), uma oportunidade de mudança no paradigma brasileiro:

A passagem para a tecnologia digital libera espaço para transmissão, já que mais canais podem operar na mesma quantidade de frequências. A possibilidade de ampliar a difusão de conteúdos permite promover a diversidade, além de aumentar o acesso. [...] De qualquer forma, a questão sobre o que fazer com os dividendos da tecnologia digital deve ser objeto de cuidadoso planejamento e de um debate aberto (MENDEL; SALOMON, 2011, p. 70).

Vale salientar, sob a perspectiva da comunicação, a importância que a tecnologia digital teve na evolução social e cultural da humanidade. Houve uma mudança na forma de se portar das pessoas, o que faz acreditar que haverá uma pressão da sociedade para uma maior socialização de conteúdos na televisão brasileira.

Atualmente as pessoas fazem fotos e vídeos com tecnologia digital, publicam diretamente nas redes sociais e tantos outros usos. A humanidade está se

desprendendo do uso do papel e está cada vez mais acostumada em transmitir arquivos digitais de uns para os outros. As fotos de viagens e de visitas a museus já não são mais impressas, mas sim arquivadas em dispositivos de armazenamento digital e, posteriormente, compartilhadas com amigos e familiares.

A qualidade da comunicação com a atual tecnologia digital é infinitamente superior à analógica e hoje já é possível comunicar-se por meio de aplicativos e programas de computador que se utilizam da transmissão por meio da internet com qualidade digital.

Com isso, há um crescente aumento da cultura do uso livre, na qual as pessoas preferem compartilhar seus arquivos pessoais, bem como utilizar fotos, músicas e obras intelectuais de outras pessoas para novamente partilhar em outras redes de contatos sociais e assim sucessivamente.

Tais fatos reforçam a tendência de que haverá uma pressão da sociedade para que o uso de conteúdos na TV Digital seja mais social, possibilitando a utilização de licenças de direitos autorais mais flexíveis.

### **2.3. Sistema Brasileiro de Televisão Digital**

Para entender melhor o cenário da televisão no País e a sua migração do sistema analógico para o digital, seguindo a proposta de afinamento da temática discutida nesta dissertação, deve-se entender como surgiu e funciona o Sistema Brasileiro de Televisão Digital – SBTVD.

Dessa feita, Gobbi e Moraes (2012) auxiliam a resgatar um pouco da história do surgimento do Sistema Brasileiro de Televisão Digital:

[...] o Projeto SBTVD foi dividido em 18 subprojetos publicados na forma de chamadas públicas ou editais FINEP. Essa iniciativa resultou em 20 consórcios de instituições de pesquisa, envolvendo cerca de 105 instituições de ensino, pesquisa e desenvolvimento de quase todo o Brasil. A integração dos resultados do trabalho desses consórcios coube à Fundação CPqD. Sob a coordenação do Comitê Gestor da Fundação CPqD, foi gerado um extenso, rico e completo documento, o Modelo de Referência do SBTVD (FUNTTEL, 2005), divulgado em 10/12/2005, que definia todo o arcabouço tecnológico de serviços e as análises socioeconômicas do Modelo Brasileiro de Televisão Digital. [...] Podemos dizer que o Projeto SBTVD resultou do esforço conjunto e coordenado da

comunidade de Pesquisa e Desenvolvimento e da Sociedade Civil Brasileira (GOBBI; MORAES, 2012, p. 34).

Atualmente, uma das normas balizadoras do SBTVD é o do decreto nº 5.820, de 29 de junho de 2006 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).

Não obstante, vale destacar que, como noticiado no final de 2014 (informação verbal)<sup>3</sup>, o governo federal firmou compromissos com as operadoras de telefonia móvel para que elas distribuam, de forma gratuita, para os beneficiados do programa federal Bolsa Família<sup>4</sup>, receptores (decodificadores) para televisão digital de forma a garantir que, quando do desligamento do sinal analógico, todas as famílias brasileiras possam já estar recebendo o sinal digital. Tal parceria decorre da liberação da banda de 700Mhz para a banda larga móvel (4G) que atualmente é ocupada pela transmissão de TV pelo sinal analógico, o que será liberado até 2018 para as operadoras de telefonia móvel.

Como política pública afirmativa do governo, há um esforço no sentido de fazer essa migração antes mesmo do prazo fixado pelo mencionado decreto.

Sobre essa mudança de sistema e de tecnologia, Brittes (2013) fornece importante reflexão:

Se o papel dos meios de comunicação de massa é o de funcionar na formação de uma opinião pública e na garantia de informação, a partir da complexificação dos aglomerados urbanos e com a incorporação das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), consideramos que há um aumento da capacidade comunicacional em outro nível, gerando possibilidades de maior participação política. Esta capacidade seria vislumbrada a partir do momento em que aqueles que normalmente são considerados apenas como receptores de notícias podem atuar também como emissores e seletores de informações. [...] estabeleceu-se a possibilidade desse agente também emitir informações e opiniões, marcando uma tendência ativa do antigo receptor no processo comunicacional (BRITTES, 2013, p. 220).

---

<sup>3</sup> Programa A Voz do Brasil, produzido pela Empresa Brasil de Comunicação – EBC, do dia 05/12/2014.

<sup>4</sup> Programa do Governo Federal que beneficia família de baixa renda no Brasil.

Essa migração proporcionaria, se feita de forma tecnologicamente viável e pensando na inclusão cidadã, canais de retorno e meios híbridos de comunicação, possibilitando a participação social, prevista, inclusive, no Decreto 5.820/2006, como visto anteriormente.

Entretanto, para possibilitar esse palanque para os cidadãos da atual sociedade da informação, é imprescindível, no ambiente da televisão, migrar do sistema analógico para o sistema digital.

Brennand e Lemos (2007) fazem uma comparação da migração da TV analógica para a TV digital com a outrora migração da TV preto e branco para a TV em cores, lembrando que houve uma dificuldade em normatizar e criar padrões tecnológicos de transmissão e recepção de imagens (SECAM, NTSC, PAL e PAL-M) para a então nova tecnologia da TV em cores. Semelhante dificuldade também ocorre com o implemento da TV Digital.

Ainda assim, Brennand e Lemos (2007) sugerem que as discussões sobre a normalização estão mais no campo da política e de interesses econômicos do que em questões tecnológicas:

A necessidade do ajustamento às políticas internacionais e o desafio da crescente inovação tecnológica levam também à convergência de estratégias trazidas pela aproximação entre informática, telecomunicações e produção de conteúdos. O fenômeno da convergência é identificado como um processo de fusão entre grandes nomes da comunicação e das novas demandas dos serviços hiper mídias. No que concerne à televisão, as primeiras grandes batalhas iniciam-se em torno de três eixos estratégicos: tecnologia, política e criação de bens simbólicos (conteúdos), tocando fundo numa questão crucial – as normas de difusão e uma política de normalização (BRENNAND; LEMOS, 2007, p. 18).

Independentemente do motivo, cediço é o impacto que esta mudança está causando na atual sociedade. Diferentemente daquela migração da TV preto e branco para a em cores, 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.

Contudo, importante destacar que 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 em conjunto entre universidades, especialmente PUC-Rio e UFPB, e alguns desenvolvedores de sistemas para permitir diversas funcionalidades da TV Digital, tal como a interatividade, atendendo à demanda social que se imaginava para a TV Digital, conforme pode ser percebido no mencionado decreto da SBTVD.

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. Em outras palavras, foi gasto um tempo considerável, além de uma soma vultosa de recursos públicos, para criar, especificar, desenvolver, testar e documentar uma ferramenta que se mostrou muito mais potente do que o mercado estava apto ou interessado em assumir (BECKER, 2015, p. 150).

As emissoras e os próprios telespectadores devem se apropriar dessa tecnologia digital, uma vez que ela torna possível disponibilizar, por uma mesma banda de sinal, diversos conteúdos. Assim, torna-se 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 jogos, nos quais o telespectador pode escolher qual ângulo deseja ver! Acontece nos programas de reality show<sup>5</sup>, nos quais o telespectador pode acompanhar o que determinada pessoa está falando ou mesmo ver um setor da casa onde determinados participantes estejam. Tornou-se possível, ainda, assistir conteúdo televisivo no celular, *tablet* e mesmo por meio de computadores ligados à internet.

---

<sup>5</sup> Programas de televisão que procuram mostrar a realidade de pessoas vivenciando um jogo, uma convivência, em busca de um prêmio para o ganhador. Exemplos: big brother (endemol/Globo) e a Fazenda (Rede TV).

O que mudou, em outras palavras, foi a forma de transmissão e recepção do conteúdo exibido pela TV. Claro que o aparelho também evoluiu, mas o que realmente mudou foi a forma de transmissão e recepção dos sinais e conteúdos.

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, o apelidado HDTV<sup>6</sup>, que propiciará a melhoria de imagem e conteúdo do sistema brasileiro de televisão.

Cannito (2010) explica a nova tecnologia no contexto da televisão:

No caso da televisão digital terrestre, a simples transmissão digital permite que sejam evitados os ruídos e interferências comuns na transmissão analógica, melhorando muito a qualidade da imagem. Mesmo na TV em *standard definition*, cujo número de linhas é similar ao da televisão analógica atual, a qualidade da imagem que chega ao receptor caseiro é muito melhor. Isso ocorre porque a transmissão analógica abre espaço para uma série de interferências que o digital evita. Além disso, o digital permite a compactação de informações. Dessa forma, muito mais dados podem ser transmitidos, aumentando a qualidade de imagem (permitindo o famoso *high definition*) ou a multiplicação de canais. Além disso, o fato de a imagem ser digital lhe permite uma interface mais interativa (CANNITO, 2010, p. 75).

Salienta-se que uma cópia analógica (p. ex., cópia xerográfica) traz em si uma reprodução que tem interferência externa (qualidade da máquina xerográfica, poeira, ciscos, dobras de papel, entre outros) que causam perdas de qualidade e nitidez. Já, na tecnologia digital, o arquivo original é transformado para a linguagem de máquina (*bits*), código alfanumérico de “0” e “1”, que podem ser remontados e decodificados por diferentes mídias.

Nesse processo de convertibilidade do original em código, não há interferências externas, permitindo o ressurgimento do original idêntico em vários receptores.

---

<sup>6</sup> O termo HDTV é a abreviação para o termo *high definition* na televisão.



Figura 1: Demonstração gráfica entre cópias analógicas

Fonte: autor desconhecido



Figura 2: Demonstração gráfica entre cópias digitais

Fonte: autor desconhecido

Estes são apenas alguns aspectos desse novo ambiente digital que, certamente, não se resumem a cópias e qualidade de imagens. A nova tecnologia está mudando vários aspectos da comunicação, inclusive quanto aos novos modelos de negócios e a forma de se prestar serviços em telecomunicações.

Cannito (2010) contextualiza bem esse novo ambiente:

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. Essa realidade fortalece a tendência a fusões e participações cruzadas no capital de empresas de diferentes

setores da mídia – provedores de acesso à internet, por exemplo, estão se associando a empresas de mídias tradicionais, como editoras de revistas, jornais, livros e produtoras de televisão. Juntos, eles podem criar portais (como o Terra) que, por sua vez, se associam às operadoras de telefonia celular (a Vivo) para gerar conteúdos para telefonia móvel; 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).

Há de se salientar ainda que a Rede Globo já disponibiliza o aplicativo chamado Globo Play que torna possível ao usuário assistir vídeos com trechos da programação exibida na televisão. Para assinantes, os programas são exibidos na íntegra. Destaca-se que a monetização para esse serviço vem, principalmente, da exibição de um pequeno comercial de 30 segundos antes da exibição do vídeo escolhido pelo espectador, sendo a emissora remunerada de acordo com o tempo de exibição da propaganda. O uso desse tipo de aplicativo já está sendo acompanhada 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. Mas também não é só isso e ainda é muito mais ampla e potencial. Cannito (2010) explica:

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 “segunda tela” ou “2ª tela”.



Alguns exemplos de experiência de interatividade com o uso da 2ª tela nos EUA, também nos noticiados (informação verbal)<sup>7</sup>, 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 é a propaganda de motocicletas Harley Davidson, na qual é possível ao usuário, através do seu *tablet* (2ª tela), fazer um *test drive* virtual da motocicleta exibida na propaganda da televisão (1ª tela).

Um outro exemplo, um pouco 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. A apresentadora do programa também lê mensagens enviadas por artistas e internautas ao vivo. No programa, a votação do público deu-se por meio de um aplicativo disponibilizado pela emissora.

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.

#### **2.4. Os Direitos Autorais e as Licenças Criativas**

Hipoteticamente, far-se-á 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:

---

<sup>7</sup> Notícia fornecida pelo professor Aguinaldo Boquimpani, coordenador GE SET IBB, na 6ª reunião, ocorrida no dia 30/01/2014, via Skype.

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. Pense em todas aquelas coisas criativas (LESSIG, 2005, p. 290).

O atual ordenamento jurídico que regula os direitos autorais no Brasil prescreve que os negócios envolvendo direitos autorais interpretam-se restritivamente, sendo que, para cada uso, precisar-se-á de uma autorização específica. Se usar na televisão, precisa-se de autorização; se editar para homenagear um amigo, deve-se ter uma autorização. Dessa forma, ou se prevê no contrato o uso geral e irrestrito, ou pode-se ter problemas jurídicos com usos não previstos naquele contrato.

Entretanto, essa dinâmica de autorizações e contratos não se amolda ao dinamismo dos atuais tempos, nem mesmo ao volume de informações disponibilizadas. Imagine o volume de vídeos de tragédias que as emissoras podem receber de um mesmo fato! Portanto, deve-se pensar algo que seja dinâmico e juridicamente válido para regular os direitos autorais eventualmente negociados, o que se passará a detalhar à frente a respeito da vantagem de se utilizar a licença de direitos autorais Creative Commons.

Chama-se a atenção para o volume de conteúdos digitais que já trafegam e ainda irão trafegar em nossas casas, escolas e comunidades por meio da TV Digital e que precisam de um tratamento técnico jurídico adequado. Precisa-se de licenças de direitos autorais para o uso das imagens, sons, desenhos e outras propriedades intelectuais, que propiciem dinamismo e que acompanhem a velocidade da era da informação. Muito ao contrário do que a maioria das pessoas pensa, o uso comercial não autorizado gera grandes conflitos e longas demandas judiciais.

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 da TV digital no País. A natureza jurídica de uma licença de direito autoral é a de um

negócio jurídico (acordo de vontade feito por pessoas maiores capazes e que tenham um objeto lícito) firmado, ainda que eletronicamente, entre o desenvolvedor e o usuário. Geralmente, no ambiente digital, são chamados de termos de uso, políticas de privacidade, contrato eletrônico, de acordo com o fim a que se destina.

E como negócio jurídico, torna-se possível regulamentar o que está sendo cedido com a respectiva licença de direito autoral, uma vez que se pode ceder o direito de uso e não necessariamente o próprio direito sobre a obra licenciada. Exemplificando, quando se adquire um DVD, compra-se e obtém-se uma licença de uso, sendo permitido usar aquela cópia, não se está adquirindo os direitos sobre o filme que está sendo exibido, mas tão somente o direito de assisti-lo, não sendo permitido, por exemplo, reproduzir cópias daquele DVD para revenda.

De qualquer forma, o desenvolvedor explicita ao usuário qual é a sua intenção para com sua obra, *software*, aplicativo ou outra propriedade intelectual, por meio da licença de uso.

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 de forma restritiva, ou seja, tão somente o uso expressamente permitido, sob pena de se configurar crime de violação de direitos autorais.

Em que pese a lei 9.610/98 definir que os direitos morais do autor não podem ser transacionados, em relação à exploração comercial da propriedade intelectual, a lei permite a livre negociação, por meio de uma licença 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”.

Contudo, como bem salientado por Lemos (2005), o *copyright* não deveria servir para restringir a evolução dos modelos de negócio na internet e a divulgação mais ampla dos produtos audiovisuais:

Com as transformações dos últimos anos, o direito autoral está se transformando, sobretudo, em ferramenta de entrincheiramento para salvaguardar modelos de negócio obsoletos e garantir que a Internet reproduza a estrutura do mercado de conteúdo e mídia existente (LEMOS, 2005, p. 184).

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 *copyleft* e as licenças criativas.

Em 1995, nos Estados Unidos da América, surgiu um movimento de *copyleft* para programas de computador (ARAYA; VIDOTTI, 2010):

A principal organização patrocinadora do Projeto GNU é a Free Software Foundation (FSF), criada por Stallman em 1985. Com sede em Boston, Massachusetts, a FSF dedica-se a promover os direitos dos usuários de computador para usar, estudar, copiar, modificar, e redistribuir programas de computador. Defende as liberdades de expressão, de divulgação e de associação na Internet, o direito de usar programas de criptografia para comunicações privadas e o direito de escrever software sem empecilhos com monopólios privados (ARAYA; VIDOTTI, 2010, p. 94).

Nesse cenário de socialização de conteúdos, vale citar a ideia trazida no artigo *copyleft* e licenças criativas de uso de informação na sociedade da informação:

O *copyleft* e as licenças criativas de uso de informação são mais do que uma complementação das atuais leis de direitos autorais, atendendo àqueles que não querem suas restrições. Cabe observar que todas as licenças criativas apresentam potencialidades e limitações. Contudo, elas constituem poderoso agente de mudança social e econômica, principalmente porque advertem para a inadequação dos sistemas de propriedade intelectual e de copyright (LIMA; SANTINI, 2008, p. 126).

Araya e Vidotti (2010) ainda 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 reação da indústria editorial foi estrondosa. Além de questionar a legalidade e a legitimidade do projeto, denuncia que obras protegidas por lei estão sendo escaneadas sem a prévia autorização dos autores ou dos detentores do *copyright*. O Google afirma agir corretamente, sob o respaldo da doutrina do uso justo (*fair use*). Argumenta, ainda, que basta uma manifestação dos titulares da propriedade intelectual contrária à disponibilização de suas obras já incluídas em seu banco de dados, para que estas sejam retiradas da lista. A empresa avança com seu projeto de digitalização buscando novos contratos e parcerias pelo mundo, incluindo no Brasil (BRITTES; PEREIRA, 2007, p. 171).

Essa ideia do uso justo e social dos bens culturais foi bem assimilada por Ronaldo Lemos, defensor do uso da Creative Commons no Brasil:

Só participa do Creative Commons quem quer, só autoriza alguns usos da obra quem quer. O mote é trazer de volta a possibilidade natural de compartilhamento de ideias que se esvai com as recentes modificações na legislação. Tudo para garantir a existência de um universo cultural comum com obras livres para serem acessadas, compartilhadas, redistribuídas e, se o autor permitir, também modificadas (LEMOS, 2005, p. 184).

Contudo, percebe-se que ela ainda não foi contextualizada no ambiente da TV digital brasileira. Vale destacar que a licença Creative Commons adéqua-se plenamente ao ordenamento jurídico de direitos autorais no Brasil, bem como à previsão legal de uso social da informação.

A legislação brasileira cria um meio termo entre o *copyright* americano<sup>8</sup> e o licenciamento Creative Commons, tornando possível o uso de licenças criativas em harmonia com a legislação nacional. O *copyright*, apesar de ser um padrão internacional e ser aceito inclusive pela legislação nacional, tem importantes diferenças com a legislação brasileira, uma vez que o *copyright* é a proteção total dos direitos de autor, sendo que a legislação do Brasil permite, por exemplo, ceder a exploração comercial (direitos patrimoniais) e não a autoria da obra intelectual (direitos morais). Já no Creative Commons, têm-se vários tipos de usos permitidos que vão desde a proteção total até a proteção mínima, apenas com a citação de quem é o autor.

#### 2.4.1. Creative Commons

Como curiosidade, vale destacar que Lawrence Lessig é um escritor norte-americano, professor de direito em Havard, e um dos fundadores do Creative

---

<sup>8</sup> *Copyright* é um termo utilizado que significa proteção total ao direito autoral, conferindo com exclusividade, ao autor, o direito de explorar sua obra intelectual.

Commons, sendo precursor da cultura livre nos EUA, defende o uso social da informação e do conhecimento há várias décadas. A cultura livre é um dos pilares do desenvolvimento da internet e dos softwares gratuitos e de desenvolvimento compartilhado, como Linux (sistema operacional concorrente, entre outros, do Windows) e Firefox (navegador na internet, concorrente do Internet Explorer). 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: afinal, por que as pessoas iriam querer abrir mão de seus direitos assegurados e perder, em algumas opções, qualquer controle sobre sua obra? O autor acredita saber o porquê do sucesso do Creative Commons, bem como o porquê do CC ter tido fácil aceitação entre os produtores de conteúdos independentes:

[...] 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), também defende e destaca o mérito do Creative Commons:

O mérito do Creative Commons é justamente o de dar poder e autonomia às redes criativas globais fundadas na generosidade intelectual, atribuindo a elas um estatuto jurídico para que os conteúdos produzidos possam gerar modelos de negócios abertos, democráticos e includentes (LESSIG, 2005, p.17).

E ainda 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](http://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 Santos. 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--?):<sup>9</sup>



#### **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, portanto 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.



#### **Atribuição-NãoComercial-Compartilhual**

##### **CC BY-NC-SA**

Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do seu trabalho para fins não comerciais, desde que atribuam a você o devido crédito e que licenciem as novas criações sob termos idênticos.

<sup>9</sup> O texto foi transcrito diretamente do site da organização Creative Commons. Disponível em: <[https://creativecommons.org/licenses/?lang=pt\\_BR](https://creativecommons.org/licenses/?lang=pt_BR)> Acesso em: 23/11/2015.



**Atribuição-SemDerivações-SemDerivados  
CC BY-NC-ND**

Esta é a mais restritiva das nossas seis licenças principais, só permitindo que outros façam download dos seus trabalhos e os compartilhem desde que atribuam crédito a você, mas sem que possam alterá-los de nenhuma forma ou utilizá-los para fins comerciais.  
(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, por exemplo, no envio de depoimentos sobre uma epidemia em uma localidade pelos próprios moradores, ou na divulgação de práticas locais de negócios sociais. Tais iniciativas seriam mostras da potencialidade da intervenção social e do desenvolvimento local dessa ferramenta.

O *site* de buscas Google disponibilizava, desde 2009 até início de 2015, filtro de pesquisa de imagens, sob a licença Creative Commons. Para tanto, bastava que o usuário marcasse a opção de Creative Commons em pesquisa avançada de imagens. Contudo, a partir de 2015, o Google passou a liberar opções de direito de uso, mas sem se referir expressamente ao Creative Commons.

O *site* Flickr<sup>10</sup> possui atualmente ferramenta para que o usuário utilize imagens sob as licenças de direitos autorais Creative Commons, sendo possível pesquisar imagens de acordo com determinado uso.

Dessa forma, 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 e os fotógrafos profissionais ou não; para a culinária, tanto quanto para as fotos dos pratos como para as próprias receitas; para o escritor, e seus escritos; para o cinema, com seus vídeos, ainda que em produções independentes; para os engenheiros e arquitetos e seus projetos arquitetônicos; para os programadores de computador, com seus aplicativos e tantos outros usos a serem imaginados.

---

<sup>10</sup> O endereço do site Flickr é <https://www.flickr.com/creativecommons/>.



Se bem empregado, o Creative Commons pode solucionar a questão da regulamentação dos direitos autorais, harmonizando-a com a necessidade de se imprimir dinamismo no compartilhamento de conteúdos protegidos por direitos autorais.

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

Por que a questão de conteúdos de uso mais flexíveis é relevante para a educação? A educação é, de certo modo, incubadora da inovação e da criatividade. O sistema educacional, pelo menos em tese, deve construir e desenvolver habilidades e conhecimentos de membros da sociedade para promover tanto um crescimento individual como o desenvolvimento social. Assim, a promoção de facilidades de uso e de compartilhamento de conteúdos representa uma estratégia importante não só para a preservação da cultura, mas também para a inovação, a experimentação e o desenvolvimento. [...] 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. Um professor, em particular, gera, ao longo de sua carreira, um conjunto muito rico de conteúdos produzidos por ele próprio, mas que é subutilizado por falta de mecanismos eficientes de publicação e compartilhamento de contribuições essencialmente de granularidade mais fina. (MANTOVANI; DIAS; LIESENBERG, 2006, p. 269).

Denota-se, dessa forma, a variedade de usos que esse tipo de licença criativa tem, o que encoraja a endossar esse projeto. Ademais, 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.

## **2.5. Conclusão**

Dessa forma, percebe-se que as autoridades e demais setores da sociedade ainda têm um longo caminho pela frente para que a TV Digital seja realidade não só para alguns, mas para toda a população brasileira.

Nesse tópico, vale lembrar que o mencionado Decreto 5.820/06 determinou que, até o ano de 2018, o sinal analógico será totalmente desligado, funcionando tão somente o sinal digital.

Assim sendo, muito se tem a fazer para que todos os lares 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.

Não querendo ser pessimista, mas percebe-se que muitos obstáculos, sejam políticos, financeiros, jurídicos e tecnológicos, encontram-se no caminho da hipótese proposta neste trabalho!

Mas 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, até 2018, 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, a presente pesquisa 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.

## 2.6. 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.

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.

BRASIL. Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014. *Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da internet no Brasil*. Diário Oficial da União, Brasília, 2014.

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.

BRENNAND, Edna; LEMOS, Guido. *Televisão digital interativa: reflexões, sistemas e padrões*. São Paulo: Ed. Mackenzie, 2007.

BRITTES, J. G.. *Saber militante: teoria e críticas nas políticas de comunicação do Brasil*. São Paulo: Intercom, 2013.

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.

CASTRO, Daniel; MELO, José Marques de.. *Panorama da comunicação e das telecomunicações no Brasil*. Brasília: Ipea, 2012.

CREATIVE COMMONS. *Sobre as licenças*. 20--?. Disponível em: <[https://creativecommons.org/licenses/?lang=pt\\_BR](https://creativecommons.org/licenses/?lang=pt_BR)>. Acesso em: 30 de out. 2014.

CREATIVE COMMONS. *Get Creative Commons updates*. 2014. Disponível em: <[https://stateof.creativecommons.org/?utm\\_campaign=2014fund&utm\\_source=carousel&utm\\_medium=web](https://stateof.creativecommons.org/?utm_campaign=2014fund&utm_source=carousel&utm_medium=web)> Acesso em: 09 de dez. 2014.

GOBBI, Maria Cristina; MORAES, Osvando J. de. *Televisão Digital na América Latina: Avanços e perspectivas*. São Paulo: Intercom, 2012.

LEMOS, Ronaldo. Creative Commons, Mídia e as Transformações Recentes do Direito da Propriedade Intelectual. *Revista Direito GV*, mai., 2005. Disponível em: <<http://virtualbib.fgv.br/dspace/handle/10438/2797>>. Acesso em: 11 de nov. 2014.

LEMOS, Ronaldo. O 'creative commons' e as transformações da propriedade intelectual. In: BARBOSA FILHO, A.; CASTRO, C.; TOME, T. (Org.). *Mídias digitais: convergência tecnológica e inclusão social*. São Paulo: Paulinas, 2005.

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.

LIMA, C. M.; SANTINI, R. M.. *Copyleft e licenças criativas de uso de informação na sociedade da informação*. *Ci. Inf.*, Brasília, v. 37, n.1, p.121-128, jan./abr., 2008.

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](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-73302006000100012&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 11 nov. 2014.

MENDEL, Toby; SALOMON, Eve. *O ambiente regulatório para a Radiodifusão: uma pesquisa de melhores práticas para os atores-chave brasileiros*. Brasília: UNESCO, 2011.

### **3. Capítulo II - A SOCIABILIZAÇÃO DA TV DIGITAL BRASILEIRA: O Creative Commons como potencial instrumento de educação e desenvolvimento local**

#### **THE SOCIALIZATION OF BRAZILIAN DIGITAL TV: The Creative Commons as a potential education and local development instrument**

##### **Resumo:**

Com o advento do Sistema Brasileiro de Televisão Digital (SBTVD), iniciaram-se alguns testes de funcionalidade para os sistemas híbridos que integram a radiodifusão e a internet, possibilitando a criação de conteúdos digitais tanto pelas emissoras, quanto pelos espectadores, sendo necessário dar um tratamento jurídico adequado a esses conteúdos. O compartilhamento de conteúdo digitais por meio de licenças Creative Commons pode potencializar a educação e o desenvolvimento local no âmbito do SBTVD. Para tanto, o objetivo do presente artigo é analisar o uso da licença Creative Commons no SBTVD, demonstrando os fundamentos para essa proposição e destacando os principais elementos para comprovação dessa hipótese, bem como socializar as informações obtidas na pesquisa, tais como a análise dos dados e a discussão dos resultados. Foi utilizada a metodologia qualitativa consistente em pesquisa bibliográfica e documental, juntamente com observações e experiências próprias, tais como a participação no Grupo de Estudos IBB da Sociedade Brasileira de Engenharia de Televisão – SET. Dessa forma, a conclusão é que se 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. Interatividade. Conteúdo Digital.

##### **Abstract:**

With the advent of the Brazilian Digital Television System (SBTVD), started some functionality tests for hybrid systems that integrate broadcasting and the Internet, enabling the creation of digital content both by the broadcasters, as the spectators, being necessary to take a legal treatment suitable for this content. The digital content sharing through Creative Commons licenses can enhance education and the local development within the SBTVD. Thus, the purpose of this paper is to analyze the use of the Creative Commons license in SBTVD, demonstrating the fundamentals for this proposal and highlighting key elements to prove this hypothesis, and socializing the information obtained in the survey, such as data analysis and discussion of results. Consistent qualitative methodology was used in bibliographic and documentary research, along with our findings and experiences, such as

participation in IBB Study Group of the Brazilian Society of Television Engineering - SET. Thereby, the conclusion is that we recommend the use of Creative Commons license as a way to socialize contents on the Digital TV, thus providing education and local development.

**Keywords:** Copyright. Brazilian Digital Television System. Creative Commons. interactivity. Digital Content.

### 3.1. Introdução

A nova plataforma de televisão digital no Brasil possibilita o recebimento da imagem em alta resolução, bem como a interatividade com o telespectador, por meio de um sistema denominado GINGA, que se utiliza tanto da radiotransmissão (*broadcast*), quanto da Internet de banda larga (*broadband*). Esse sistema híbrido (*broadcast* e *broadband*) chamado GINGA foi desenvolvido no Brasil para permitir o acesso aos conteúdos e serviços disponibilizados pelas empresas de televisão.

O sistema GINGA somente foi possível graças à migração do sistema brasileiro de televisão da tecnologia analógica para a digital. A respeito da diferenciação entre o sistema digital e o analógico, vale esclarecer que, no sistema analógico, há reproduções do original, similar ao que acontece com uma copiadora, na qual se conseguem cópias de textos, mas que sempre perdem qualidade e nitidez com novas tiragens.

Já no sistema digital, há o envio direto do original, uma vez que o original é decodificado para a linguagem de máquina e reconstruído em outro terminal. Assim, independentemente do número de vezes em que o original é reproduzido, ele manterá a sua qualidade e nitidez.

Não obstante, o conteúdo difundido por meio do GINGA pelas emissoras de televisão, como toda produção intelectual produzida no País, é protegido por direitos autorais, o que pode monopolizar a difusão da cultura e dificultar a socialização de conteúdos digitais.

O uso de licenças de direitos autorais criativas é uma forma de solucionar esse impasse e possibilitar a socialização de conteúdos, tais como imagens, textos, músicas, vídeos, *softwares* e outras obras intelectuais, sem a necessidade de se ter que pagar pelo uso desses conteúdos. Dentre as licenças criativas, destaca-se a licença criada pela organização americana “Creative Commons”, organização sem fins lucrativos que tem como objetivo facilitar o compartilhamento e uso de conteúdos, por meio de instrumentos legais que informam previamente ao usuário o que pode ou não ser feito com aquela obra.

Também existem outras licenças criativas com essa finalidade, tal como a “Free Document Licenses (FDL)” para textos, feita por uma fundação também americana chamada FSF – Free Software Foundation, que foi criada com o principal objetivo de fomentar a criação de *softwares* livres, ou seja, sem a necessidade de se pagar por direitos autorais. A FSF é muito conhecida no ambiente de tecnologia da informação, por ter criado dois relevantes padrões de licenças de uso de softwares, o LGPL e GPL que, em breve síntese, permitem a alteração, o uso e a distribuição de software de forma livre, sem ter que pedir a permissão ou sem ter que pagar pelo uso daquele *software*. Dentre os *softwares* que utilizam esse tipo de licença de direito autoral, denominados *softwares* livres, podem-se destacar o LINUX (sistema operacional), o Mozilla Firefox (navegador) e o BR Office (editor de textos).

Não obstante, por questão de recorte e relevância, limitar-se-á em falar da licença de direito autoral Creative Commons, diante da sua abrangência e proposta.

Aliás, quanto à proposta da licença Creative Commons, vale a pena resgatar como se originou esse tipo de licença.

### **3.2. Creative Commons**

De acordo com a Creative Commons (2002)<sup>11</sup>, a ideia do surgimento dessa licença ocorreu quando, tempos atrás, surgiu uma banda na cidade de Detroit/USA que tocava rock, mas sem o instrumento musical “baixo”, portanto, sem baixista! Um outro músico de uma renomada banda ouviu o som daquela banda e achou que eles precisavam de um baixista. Desse modo, o renomado músico, mesmo sem autorização da banda ou da gravadora, regravou o som daquela banda, acrescentando o som do “baixo”. Durante esse projeto, ambos os músicos encontraram-se casualmente, momento em que foi solicitada e concedida a permissão para a continuidade do projeto.

Essa estória foi usada para exemplificar que nem todo mundo consegue encontrar com outros autores e obter a permissão para uso de suas obras intelectuais, mesmo que esses autores não se importem com aquele uso!

---

<sup>11</sup> Informações em vídeo institucional da organização Creative Commons. Disponível em: <<https://creativecommons.org/videos/get-creative>> Acesso em: 09/10/2014.



Então surgiu a indagação: não seria muito mais fácil se já se soubesse o que se pode ou não fazer com determinada obra? Surgiu, então, a necessidade dos autores informarem isso ao mundo, apondo a letra “C”, que significa “todos os direitos reservados”, claramente visualizado pelo ícone ©.

Contudo, na década de 1980, nos USA, a legislação foi alterada para que toda obra intelectual fosse protegida, independentemente da aposição do símbolo ©, no momento da sua criação. Assim, no momento em que se pressionasse a tecla “*enter*” do computador, aquele trabalho acadêmico já estaria protegido; no “*click*” da máquina fotográfica, a foto já estaria protegida; quando se tira a caneta do rascunho feito num papel, aquele desenho já estaria protegido...

Nesse contexto, já estava bem difícil saber se aquele determinado conteúdo estaria ou não protegido pelo direito autoral, dada a possibilidade de existência de obras anônimas, por exemplo.

De outro lado, os autores, que almejavam compartilhar suas obras com todo mundo, ficaram sem alternativas, uma vez que não queriam restringir todo o uso (copyright), nem mesmo abrir mão de seus direitos de autor. Exemplificando, um professor que quer disponibilizar uma aula ou mesmo um DJ que quer misturar músicas! E tantos outros conteúdos que podem ser compartilhados.

Assim, como resposta a essa nova demanda da sociedade, surgiu o Creative Commons com a proposta de informar ao mundo que aquelas pessoas querem autorizar certos usos para suas obras.

Para criar, entretanto, esse tipo de licença, que leva o mesmo nome da organização que a criou, foi consultado o escritório de proteção aos direitos autorais dos EUA. O resultado da consultoria foi que eles não tinham a resposta com base nas leis até então vigentes, recomendando que a organização fosse criativa. Foi o que foi feito, criando-se o símbolo “CC”, que identificam as obras que aderiram aos termos de uso da licença de direito autoral denominada Creative Commons.

O Creative Commons é um conjunto de licenças padronizadas e de alcance mundial que são disponibilizadas livremente no *site* da organização. Esses padrões de licenças foram desenvolvidos em três camadas: a primeira chamada de “Texto

Legal”, escrito em uma linguagem que advogados e juizes possam entender as permissões de uso; a segunda chamada de “Legível por Humanos”, escrito de uma forma resumida para que criadores, educadores, cientistas e público em geral possam entender; a terceira camada é chamada de “Legível por Máquinas”, e é feita em forma de linguagem para que as máquinas consigam entender, tais como aplicativos, motores de busca da Internet e outros tipos de tecnologia.

Dessa forma, o “CC” facilitou algumas regras dos direitos autorais, uma vez que permite preservar alguns direitos aos autores, bem como informar às pessoas quais são as formas de uso autorizadas para determinada obra, permitindo o compartilhamento de conteúdos, a co-criação de obras derivadas ou mesmo de conteúdos inéditos.

Nesse sentido, propõe-se, neste trabalho, aprofundar os estudos sobre o uso de licenças criativas, como forma de socialização de conteúdos digitais no Sistema Brasileiro de Televisão Digital (SBTVD), na perspectiva do paradigma da educação e desenvolvimento local.

Diante da promulgação do Decreto nº 5.820, de 29 de junho de 2006, fixou-se prazo para que todas as emissoras integrantes do Sistema Brasileiro de Televisão migrem a radiodifusão do sistema analógico para o sistema digital.

Assim, a partir de 2018, todas as emissoras deverão desligar o sinal analógico e funcionar somente no sistema digital.

### **3.3. GINGA e conteúdos híbridos**

Nesse contexto, criou-se o sistema brasileiro denominado GINGA, um sistema informatizado que utiliza, de forma integrada, a radiodifusão e a internet, permitindo o acesso aos conteúdos e serviços disponibilizados por meio do aparelho de televisão.

Em outras palavras, o GINGA é uma tecnologia que permite ao telespectador interagir com o aparelho de televisão, garantindo o acesso à informação, conteúdos educacionais e até mesmo serviços sociais.

Vale salientar que há no mundo vários outros sistemas similares ao GINGA, destacando-se o HbbTV (*Hybrid broadcast e broadband TV*) na Europa e o Hybridcast da NHK no Japão.

Em comum, eles permitem, por meio do sistema digital, a transmissão de informações e a interatividade entre o telespectador e as emissoras de televisão, através da interação da radiodifusão (*broadcast*) e da Internet (*broadband*).

Contudo, como já mencionado, esse conteúdo a ser disponibilizado pelas emissoras de televisão é protegido por direitos autorais e, por tradição, os provedores de conteúdo tentam reter o conhecimento de forma a maximizar seus lucros.

Para exemplificar essa preocupação com a preservação e monetização dos direitos autorais, no final de outubro de 2014, o ECAD – Escritório Central de Arrecadação e Distribuição, instituição responsável legalmente por fazer a cobrança dos direitos autorais no Brasil, anunciou ter lançado no mercado uma ferramenta tecnológica que faz a captação e identificação automática de músicas executadas na televisão, a fim de efetuar posteriormente a cobrança dos direitos autorais incidentes<sup>12</sup>.

Outro exemplo é a realização pelo Superior Tribunal de Justiça – STJ de audiência pública para discussão de direitos autorais, envolvendo novas tecnologias de transmissão de músicas via internet, que ocorreu no dia 14 de dezembro de 2015<sup>13</sup>. Essa discussão foi inaugurada no STJ com o ingresso de um recurso especial proposto pelo ECAD contra a Oi para cobrança de direitos autorais, pelo fato de a Oi disponibilizar o serviço chamado Rádio Oi FM na internet. Assim, aquela corte irá discutir os direitos autorais nessa nova modalidade tecnológica.

Assim, cresce a preocupação com a propriedade intelectual dos conteúdos gerados e disponibilizados na televisão brasileira.

Dessa forma, a utilização de licenças de usos, que permitam a maior divulgação e o melhor aproveitamento do conteúdo por outras pessoas e outros provedores de

---

<sup>12</sup> Noticiado dentre outras mídias, no site TECMUNDO. Reportagem de Wikerson Landim do dia 29 de nov. 2014, disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/musica/66676-ecad-lanca-sistema-identificacao-automaticamente-musicas-executadas-tv.htm>>. Acesso em 26 de nov. 2015.

<sup>13</sup> Noticiado no próprio site do STJ, disponível em: <[http://www.stj.jus.br/sites/STJ/default/pt\\_BR/noticias/noticias/Audiencia-Publica-vai-discutir-execucao-de-direitos-autorais-via-internet](http://www.stj.jus.br/sites/STJ/default/pt_BR/noticias/noticias/Audiencia-Publica-vai-discutir-execucao-de-direitos-autorais-via-internet)>. Acesso em 24 de nov. 2015.

conteúdo, poderia permitir a socialização dessas produções quando liberadas pelas emissoras e pelos seus autores intelectuais, potencializando a educação e o desenvolvimento local de várias comunidades. Um simples exemplo dos inúmeros que podem existir: um documentário sobre problemas de saúde poderia ser copiado, replicado, distribuído e até reeditado e atualizado conforme características de uma região, sem a necessidade de trâmites legais atualmente exigidos para a garantia dos direitos autorais.

É certo que uma das dificuldades do uso social desse tipo de licença é a sua própria gratuidade, que encontra resistência de produtores de propriedade intelectual, bem como das emissoras de radiodifusão que, na maioria dos casos, objetivam reter conhecimentos e obter lucros por meio de licenças restritas de uso, limitando a socialização do conteúdo digital.

No entanto, por outro lado, há, cada vez mais, uma ampliação da cultura do compartilhamento gratuito. Mas as pessoas, instituições e entidades que querem compartilhar conteúdos digitais desconhecem as formas legais de fazê-lo.

Um ponto relevante a se destacar na presente dissertação foi o fato de se encontrar poucos estudos, reflexões e pesquisas sobre o uso das licenças Creative Commons como ferramenta de compartilhamento de conteúdos na televisão, pelo que se optou por fazer essa reflexão também sob o viés da educação e do desenvolvimento local. Apesar do Creative Commons ser usado tanto para conteúdos físicos, materiais, tais como livros, revistas, músicas e filmes, este trabalho ateve-se apenas aos conteúdos digitais audiovisuais em televisão.

O uso de sistema híbrido que integra *broadcast* (radiodifusão) e *broadband* (internet) no Sistema Brasileiro de Televisão Digital (SBTVD) é inevitável, pois decorre de previsão legal (Decreto nº 5.820/2006) e é uma tendência mundial.

Entretanto, pouco se discute a respeito dos direitos sobre os conteúdos a serem disponibilizados digitalmente, muito menos pelo seu uso social (educação e desenvolvimento local). Dessa forma, foi necessário investigar esse cenário e levantar as possíveis soluções para o problema, dentro da proposta aqui delineada.

Portanto, o que se pretendeu responder é de que forma pode-se dar o melhor aproveitamento da licença Creative Commons no SBTVD, como forma de socializar conteúdos digitais, propiciando educação e desenvolvimento local?

Como premissa, acredita-se que o aproveitamento da licença Creative Commons no SBTVD mostra-se como uma solução para a regulação dos direitos sobre os conteúdos digitais, bem como para o seu uso social, propiciando educação e desenvolvimento local.

### **3.4 Conteúdo Compartilhado e os Sistemas Híbridos**

Não se considere o que hoje é posto como interatividade e qualidade da TV Digital como premissas consolidadas. Esse trabalho trata do aproveitamento das novas tecnologias para algo que é caro: os conteúdos audiovisuais compartilhados. Não é algo totalmente novo e já é explorado pelas emissoras de televisão pelo gênero que lhes é mais sofisticado: o telejornalismo.

Essa iniciativa de interação e de co-criação de conteúdo, também chamado de conteúdo colaborativo no telejornalismo, já é lembrada por Cannito (2010):

Enquanto grandes emissoras ainda mantêm uma equipe fixa de profissionais e envia repórteres para onde está a notícia, outros veículos já começam a se valer da produção colaborativa. [...] As mudanças no meio de produção de conteúdo, decorrentes da TV digital, deverão influir também em outro tipo de cobertura, a de guerra. Se anteriormente as emissoras de TV enviavam suas equipes aos locais de conflito ao menor sinal de guerra, a fim de obter todas as imagens, hoje elas contam mais com a cobertura de jornalistas independentes (CANNITO, 2010, p. 184).

Essa mudança de paradigma do jornalismo abaixo mencionada por Medeiros e Lacerda (2015) traz uma boa perspectiva para o uso da TV digital, suas potencialidades e a co-criação de conteúdos:

Em outros tempos o jornalismo participativo se dava através de cartas enviadas aos programas, ou ligações; tais conteúdos, na grande maioria das vezes, passavam por um processo de edição antes de serem apresentadas à audiência. Com a disseminação das TICs, o processo de participação na produção jornalística assume uma postura mais democrática – em muito, de resistência –, uma vez que, como acontece de forma direta, as possibilidades de edição do conteúdo diminuem e a facilidade de acesso se multiplica (MEDEIROS; LACERDA, 2015, p. 100).

Entretanto, como ficam os direitos autorais dessa produção colaborativa? Como se dará a menção dos créditos autorais? E quanto à reprodução desse conteúdo por

outras emissoras comunitárias, por exemplo, como se dará? Como essa comunidade pode se apropriar do conteúdo digital, melhorá-lo e retransmiti-lo? Essas são algumas perguntas que se tentará responder e sugerir usos quando se tratar dos tipos de licenças de uso de direitos autorais existentes na atualidade.

Nota-se que essa convergência digital está mudando a forma como a sociedade apropria-se da informação, bem como a forma como a sociedade produz conteúdo.

O *site* de vídeos YouTube, maior referência de produção audiovisual independente do mundo, é um grande exemplo da mudança de paradigma na telecomunicação. O YouTube propiciou aos internautas produzirem seus próprios vídeos e conteúdos, colocando-os em uma vitrine que pode ser acessada de qualquer parte do planeta.

Sobre a importância dessa ferramenta, Cannito (2010) já destacava:

A partir de 2006, a televisão nunca mais foi a mesma. O grande sucesso do YouTube surpreendeu a todos e redefiniu os modelos de negócio e o significado de sucesso. Em julho de 2005, o *site* teve 2,5 milhões de visitantes. Um ano depois, eram mais de 50 milhões (VEJA, 2006). Ainda em 2006, o Google comprou o YouTube por US\$1,65 bilhão, realizando um dos maiores negócios da história das mídias. E até hoje (2010) o *site* continua no topo da audiência. Todo o dia, cerca de 72 milhões de pessoas visitam a página, que distribui 100 milhões de novos vídeos diariamente. No Brasil, são 2,6 milhões de visitantes únicos por dia (DITOLVO, 2006 apud CANNITO, 2010, p. 96).

Atualmente, esse número cresceu exponencialmente, como descrito por Portela e Marques (2015):

O Brasil registrou 68,1 milhões de visitantes únicos à internet em fevereiro de 2014, segundo a pesquisa “Brazil Digital Future in Focus 2014”, desenvolvida anualmente pela comScore, empresa líder global em medição de audiência digital (VIEIRA, 2014), que também aponta a tendência dos brasileiros em continuar liderando o engajamento online, com usuários que navegam 29,7 horas por mês, 7 horas a mais do que a média mundial. Outra pesquisa realizada periodicamente pela Serasa Experian, por meio da ferramenta Hitwise, constatou que o YouTube foi a segunda rede social mais acessada pelos brasileiros em 2014, com 22,3% da audiência, um crescimento de 4,84% em relação ao mesmo período analisado, perdendo apenas para o Facebook. Os usuários do Brasil passaram, em média, 14 minutos e 39 segundos assistindo vídeos (PRÓXIMA, 2014), ou seja, metade do tempo gasto navegando é dedicado a assistir vídeos, demonstrando o grande interesse do brasileiro por este tipo de conteúdo e justificando o sucesso do Youtube no país. (PORTELA; MARQUES, 2015, p. 6).

Ainda Cannito (2010) mostra a mudança no paradigma de riqueza na sociedade digital:

Passado o momento de transformações tecnológicas, o diferencial estará nos conteúdos. Para crescer no mundo digital as empresas e os criadores têm de ter em vista que os tipos variados de tecnologia – e mesmo aparelhos – não terão significado aos olhos dos consumidores. Para estes, o ideal é que a tecnologia seja invisível, e sua motivação estará no conteúdo e nos serviços (aplicativos) oferecidos. [...] Além de questão cultural, a TV é também uma questão econômica vital para a soberania do país. Temos possibilidades reais de desenvolver uma televisão soberana, que atraia o interesse do povo e conquiste plateias internacionais, trazendo divisas e divulgando ao mundo os nossos valores multiculturais, contribuindo para a construção de uma nova civilização com mais tolerância e menos conflito. Mas para que isso ocorra temos que deixar de ser mesquinhos e pensar grande. Temos de ter a consciência de que podemos crescer muito mais (CANNITO, 2010. p. 251-255).

A televisão tem várias possibilidades, dentre elas destacar-se-á neste trabalho a potencialidade de se fazer educação e propiciar o desenvolvimento local, o que será tratado posteriormente.

Dessa forma, a grande novidade no SBTVD e em outros sistemas similares no mundo é a possibilidade de integrar o sistema de radiodifusão (*broadcasting*) com o sistema de banda larga que se utiliza da internet (*broadband*) e disponibilizá-lo por meio do aparelho de televisão.

Para tanto, importante esclarecer o que são os chamados sistemas “híbridos *broadcasting* e *broadband* - HBB”<sup>14</sup>. Em uma explicação simplória, é um sistema para a transmissão e recepção de conteúdos na televisão, que se utiliza tanto da recepção por radiodifusão (VHF/UHF), quanto da recepção via internet. No entanto, há uma integração dessas recepções, por meio de um aparelho decodificador acoplado ao aparelho de televisão.

Tal tecnologia é explicada e exemplificada por Aguinaldo Boquimpani, em entrevista à Revista SET (2014), quando comenta a evolução do padrão que integra a Internet e a Radiodifusão (IBB), destacando o case da emissora japonesa NHK que se utiliza de aplicações HTML 5<sup>15</sup> que possibilita uma série de serviços e interatividades com a programação, utilizando-se da TV e de um *tablet*:

[...] Vendo tudo isso, parece aquele tipo de coisa de Japonês, que vai demorar décadas para chegar no Brasil... bom não é verdade”, continuou Boquimpani conforme apresentou o Ginga IBB. O Ginga IBB é uma versão do Middleware brasileiro com uma camada extra de aplicações. Funciona

<sup>14</sup> Também se usa chamá-lo de sistema Integrado Broadcasting e Broadband – IBB.

<sup>15</sup> O HTML5 é a sigla para Hypertext Markup Language, novo padrão de linguagem utilizado para navegação na internet que permite melhor apresentação e estruturação do conteúdo utilizado na web.

de forma mais leve do que o HTML 5 e já está completamente funcional. “A TV e a banda larga hoje já estão unidas. O que falta é entendermos estas tecnologias e como tirar proveito delas”, concluiu (SET, 2014).

Essa convergência digital ressalta a importância da nova forma de comunicação, Machado Filho (2013) fala sobre o uso da 2ª tela (dispositivos móveis) como estratégia de comunicação, complementando a 1ª tela (televisão), salientando a importância social da TV e desbancando a impressão que se tinha a respeito da sua obsolescência, frente aos novos dispositivos tecnológicos:

A TV sempre foi um veículo social, com um papel claro dentro de uma sociedade, seja para informação, entretenimento ou exercício da democracia. [...] utilizados de forma estratégica, os dispositivos de segunda tela estão se mostrando muito eficazes em recuperar essa característica social da televisão e o ato de se consumir uma programação televisiva em grupo. Porém, não dentro de espaços fechados, mas virtualmente, por meio das redes sociais. [...] Este posicionamento amplia o uso da segunda tela deixando de ser apenas um conteúdo que agrega valor ao programa distribuído pela emissora para ser um dispositivo vinculado a uma estratégia de comunicação que objetiva a participação do telespectador, compartilhando o conteúdo em sua rede de relacionamento de forma atuante (o telespectador fã) (MACHADO FILHO, 2013).

E apesar das inúmeras previsões de que a internet e os dispositivos móveis iriam suplantam a televisão, Magalhães (2013) contextualiza que o telespectador é um ser social que toma decisões com base em suas experiências e cultura, de forma tal que sempre irá procurar novos usos para a 1ª tela, prevendo o fortalecimento da televisão nos próximos anos e um forte uso do aparelho em conjunto e simultaneamente com a internet por meio dos dispositivos móveis.

A televisão motiva a interação virtual, conforme dados:

[...] telejornais, filmes e eventos esportivos são os mais assistidos pelos conectados, em conjunto com as novelas, que são o principal tema de debate dos quase 30% dos consumidores simultâneos que tem o hábito de comentar o conteúdo assistido, seguido de perto pelos noticiários. [...] Nesse sentido, a TV e a internet não se tornam prejudiciais uma à outra, mas complementares, tanto como experiência comunicacional entre telespectadores e usuários, como enquanto indústrias: cultural e comercial. Somado à inserção social, cultural e física da TV na casa das pessoas, e à afinidade crescente com a internet, esse casamento, portanto, tem mais perspectivas de fortalecimento dos seus pares do que de sobreposição de um em relação ao outro (MAGALHÃES, 2013. p. 7).

Dessa forma, entende-se que a televisão fomentará a participação social e a interação pelos novos aparelhos tecnológicos, propiciando o fortalecimento da televisão brasileira, mediante o uso da 2ª tela em conjunto com a 1ª tela. Em outras palavras, a parceria televisão e internet é promissora.



Até aqui se apresenta o sistema brasileiro de televisão digital e o seu funcionamento integrando o sistema híbrido de *broadcasting* (radiodifusão) e *broadband* (internet), demonstrando algumas dificuldades e potencialidades do uso dessa tecnologia, tais como o compartilhamento de conteúdo. Entretanto, agora cabe focar no uso dessa tecnologia como forma educacional e transformadora, uma das proposições levantadas no presente trabalho.

### **3.5 A Educação e o Desenvolvimento Local**

Sob o viés da educação e do desenvolvimento local, já é possível abordar o uso das novas tecnologias, valendo recordar os ensinamentos do saudoso Rubens Alves quando compara a educação com a culinária: “A educação é uma arte. O educador é um artista. Aconselho os professores a aprender seu ofício com as cozinheiras”. (ALVES, 1999, p. 39).

Nesse sentido, o convite ao leitor é que pense a educação como algo que, assim como a arte, mistura encanto, cultura, ofício e instrumento.

A televisão é, igualmente, um instrumento que encanta as pessoas, já o sendo propício ao seu uso como ferramenta educacional. Tanto o é que há muito a televisão leva cultura, entretenimento e informação para o telespectador, seja por meio de programas educativos ou meramente informativos ou mesmo de entretenimento.

Não se está aqui defendendo o protagonismo da televisão como ferramenta educacional, mas o seu uso complementar, com caráter informativo e capaz de gerar conhecimento aos seus usuários.

Ainda no aspecto educacional, importante esclarecer ao leitor que não se está tratando, *a priori*, da educação formal como sendo aquela que leva conhecimentos predeterminados a um grupo de pessoas, definida por Gohn (2006, p. 28) como sendo “[...] aquela desenvolvida nas escolas, com conteúdos previamente demarcados;”. Mas sim a educação como processo informacional que transforma as pessoas, levando-as de um ponto a outro na escala do conhecimento.

Dessa forma, o próprio uso da televisão pode se tornar um processo educacional que propicia àquele cidadão aprender novos conhecimentos, tais como aprender a utilizar seu próprio aparelho de televisão como um agregador à sua usual participação social.

Brandão (1981, p. 7) já dizia que: “ninguém escapa da educação. Em casa, na rua, na igreja ou na escola, de um modo ou de muitos todos nós envolvemos pedaços da vida com ela: para aprender, para ensinar, para aprender-e-ensinar”.

Nesse contexto da educação não formal, Brandão (1981) ainda ressalta:

Não há uma forma única nem um único modelo de educação; a escola não é o único lugar onde ela acontece e talvez nem seja o melhor; o ensino escolar não é a sua única prática e o professor profissional não é o seu único praticante (BRANDÃO, 1981, p. 9).

No mesmo sentido, Morin (2003) destaca o ensinamento passado de geração a geração, como um desdobramento da educação não formal:

Esse destino comum, memorizado, transmitido, de geração a geração, pela família, por cânticos, músicas, danças, poesias e livros; depois pela escola, que integra o passado nacional às mentes infantis, onde são ressuscitados os sofrimentos, as mortes, as vitórias, as glórias da história nacional, os martírios e proezas de seus heróis (MORIN, 2003, p. 67).

Assim, neste trabalho, tratar-se-á a educação no seu sentido amplo, a chamada educação não formal, atrelada à ideia de experiência e transmissão de conhecimentos. Brandão (1981) já comungava dessa ideia:

A educação é, como outras, uma fração do modo de vida dos grupos sociais que a criam e recriam, entre tantas outras invenções de sua cultura, em sua sociedade. Formas de educação que produzem e praticam, para que elas reproduzam, entre todos os que ensinam-e-aprendem, o saber que atravessa as palavras da tribo, os códigos sociais de conduta, as regras do trabalho, os segredos da arte ou da religião, do artesanato ou da tecnologia que qualquer povo precisa para reinventar, todos os dias, a vida do grupo e a de cada um de seus sujeitos, através de trocas sem fim com a natureza e entre os homens, trocas que existem dentro do mundo social onde a própria educação habita, e desde onde ajuda a explicar - às vezes a ocultar, às vezes a inculcar - de geração em geração, a necessidade da existência de sua ordem (BRANDÃO, 1981, p. 10).

A atividade humana aperfeiçoa-se utilizando melhor as suas ferramentas e os meios tecnológicos e isto já pode ser entendido como um processo de educação. Já, quando o ser humano transmite informações ordenadas a outros, e estes assimilam

aquelas informações dentro de um sentido próprio, há a geração de conhecimento, sendo percebido, e, então, a ocorrência de um processo educacional.

Morin (2003) já falava sobre a educação não decorrente das ciências formais, como, por exemplo, por meio do uso da televisão:

Podemos dizer que as telenovelas também nos falam sobre problemas fundamentais do homem; o amor, a morte, a doença, o ciúme, a ambição, o dinheiro. Temos que entender que todos esses elementos são necessários para entender que a vida não é aprendida somente nas ciências formais (MORIN, 2003, p. 6).

Morin (2003) ainda lembra a autocapacidade de aprender por meio dos filmes e romances, o que reforça a ideia de se utilizar da televisão como um processo educacional:

Escolas da descoberta de si, em que o adolescente pode reconhecer sua vida subjetiva na dos personagens de romances ou filmes. Pode descobrir a manifestação de suas aspirações, seus problemas, suas verdades, não só nos livros de ideias, mas também, e às vezes mais profundamente, em um poema ou um romance (MORIN, 2003, p. 48).

Continuando Morin (2003):

Escolas de compreensão humana. No âmago da leitura ou do espetáculo cinematográfico, a magia do livro ou do filme faz-nos compreender o que não compreendemos na vida comum. Nessa vida comum, percebemos os outros apenas de forma exterior, ao passo que na tela e nas páginas do livro eles nos surgem em todas as suas dimensões, subjetivas e objetivas (MORIN, 2003, p. 50).

Dessa forma, permite-se entender a importância da televisão e seus recursos tecnológicos como uma das formas de se educar a humanidade, propiciando um desenvolvimento local ao espectador ativo.

Para tanto, o desenvolvimento local, conforme ensina Machado (2014)<sup>16</sup>:

Não idealiza as oportunidades que possam surgir da relação entre global e local, pois o global pode estar contido no local, ser um dos seus círculos concêntricos. [...] Considera que a existência empírica humana é dada no plano histórico-mundial, por isso as políticas universais devem servir de referência para as focalizadas; a dialética com o universal constitui as possibilidades do singular (MACHADO, 2014, informação verbal).

---

<sup>16</sup> Palestra da Professora Lucília Machado no encerramento no III SIMPÓSIO DE SOCIALIZAÇÃO DA PRODUÇÃO ACADÊMICA: DESAFIOS DO DESENVOLVIMENTO LOCAL. Ocorrido no Centro Universitário UNA – Belo Horizonte, no dia 21/11/2014.

Não se refuta o poder local das territorialidades e sabe-se da importância do global sobre o local e vice-versa, mas aqui se foca na ideia do desenvolvimento local despreendido da territorialização do local.

Dowbor (1994) já destacava a influência que o global tem sobre o local e já chamava a atenção para a importância que as tecnologias têm na possibilidade de empoderar as pessoas e promover o desenvolvimento local:

O espaço local está em plena transformação. Surge com a informática e a internet uma nova geração de inovações no plano das técnicas de gestão municipal. Pela primeira vez torna-se relativamente barato ter e manter sistemas de informação atualizados. As fotos de satélite nos permitem assegurar um seguimento mais sofisticado, por exemplo, na área ambiental. O custo de terminais de computador, que tem caído [sic.] vertiginosamente, permite sistemas de informação ao cidadão nos próprios bairros e uma nova transparência administrativa, com tudo o que isto pode representar em termos de democratização. [...] O próprio orçamento participativo, que já se tornou referência no país, está sendo replicado em diversas partes do mundo. [...] Em outros termos, o espaço local é um espaço em plena revalorização, e em plena transformação. E devemos dotar-nos dos instrumentos correspondentes (DOWBOR, 1994, p. 11).

Embora o autor tenha escrito essas impressões há mais de duas décadas, o tempo mostrou que terminais de computador tornaram-se corriqueiros nas residências de classe média e alta, mas ainda estão enfurnados nos laboratórios da grande maioria das escolas e longe das salas regulares, assim como, mesmo que presente em parte das casas das classes economicamente desfavorecidas, não contam com a internet de qualidade. Quanto aos projetos de participação nas políticas públicas, o tempo mostrou que as novas tecnologias não ampliaram significativamente essa participação e, à exceção da melhoria da disponibilização de parte dos dados de gestão pública, elas continuam estando à revelia de grande parte da população, mesmo ela estando municiada de *smartphone*, *tablets* e computadores domésticos baratos.

Não obstante, já bem se argumentou que a televisão digital poderá levar todo o tipo de informação ao cidadão local, seja em qual parte do país ele estiver. O canal bidirecional e a interatividade permitida pela TV digital pode propiciar que o orçamento participativo, por exemplo, seja feito pelo aparelho de televisão.

Pessoas poderão enviar imagens por meio da TV Digital, utilizando-se, por exemplo, da 2ª tela (dispositivos móveis). Na mão contrária, poderá fazer *uploads* de notícias,

curiosidades, alertas meteorológicos, trânsito e emergências. O importante, no entanto, é saber da qualificação e dos critérios dessa participação. Será para atender unicamente aos interesses comerciais das emissoras (comprovação de audiência, compra de produtos licenciados, rateio do custo da ligação com as operadoras de telefonia, diminuição do custo de produção), ou terá um papel de ampliação de participação efetiva que, conforme dito na citação anterior, revalorize e transforme o local? Essa definição depende quase que exclusivamente do estabelecimento de políticas de comunicação, iniciada, inclusive, com a própria regulamentação da TV Digital. Moura (2013) aponta uma política pública normativa que visa dar poder local por meio da televisão:

O Canal da Cidadania foi previsto no decreto de implantação da TV digital, em 2006. Seu objetivo é dar espaço à produção das próprias comunidades e divulgar os atos dos poderes locais, como prefeituras, câmaras de vereadores e assembleias legislativas (MOURA, 2013, p. 15).

Assim, as redes de pessoas que se apropriarem dessa ferramenta de inovação social tecnológica estarão se informando e potencializando o seu próprio desenvolvimento local.

Tal fato foi bem observado por Moura (2013):

Por ser o meio de comunicação mais presente na vida dos brasileiros e pela instalação do sistema de televisão digital no país, prevê-se o estímulo à produção independente de caráter regional, a criação de um sistema público de comunicação e serviços interativos que possam favorecer o desenvolvimento local (MOURA, 2013, p. 404).

Contudo, como já se provocou anteriormente, como ficariam os direitos autorais dos conteúdos produzidos e disseminados por meio da TV digital?

### **3.6 O CC como forma de socialização de conteúdos na TV Brasileira**

Após esse levantamento teórico, já é possível fazer a proposição de se usarem as licenças Creative Commons (CC) como forma de socializar conteúdos digitais, no âmbito da TV Digital Brasileira.

O Creative Commons é um padrão de licença de direitos autorais reconhecido e validado internacionalmente. É de fácil usabilidade, dinâmico como o próprio

ambiente digital. Já é amplamente utilizado por diversas organizações públicas e privadas. Pode ser utilizado como política pública de telecomunicações.

Dada a sua iconografia, será possível utilizá-lo no conteúdo a ser exibido na TV Digital, possibilitando ao telespectador facilmente identificar o que ele pode ou não fazer com aquele conteúdo: copiar; replicar; editar, usar comercialmente ou não.

Diante do canal bidirecional da TV Digital, que propiciará interatividade, será possível, no momento de *upload* de um arquivo (imagens, músicas, desenhos etc.), ao telespectador escolher quais direitos de uso ele deseja permitir à sua obra intelectual.

Esse sistema manteria a característica de dinamismo da era digital e poderia ser facilmente implementado, dada a sua gratuidade, reconhecimento jurídico, aderência técnica e amplas possibilidades de usabilidade.

Iniciativas já foram feitas para testar a interatividade como uso social na TV Digital Brasileira:

Em uma iniciativa da EBC/TV Brasil com o apoio de universidades e empresas do setor, o governo federal conduziu um experimento em escala reduzida na Paraíba, como um dos pilotos para testes do seu portal de serviços interativos com beneficiários do Programa Bolsa Família. [...] As 100 famílias escolhidas receberam todos os equipamentos necessários para a captação do sinal digital e interação pelo canal de retorno: uma antena UHF, um conversor digital acoplado ao aparelho de televisão e um celular para conexão à internet, já que as localidades nas quais foi testada interatividade não possuem banda larga. Segundo o relatório da EBC, que inclusive tem acompanhamento do Banco Mundial, os resultados foram plenamente satisfatórios, pois as pessoas puderam se beneficiar de fato e de direito, de serviços eletrônicos que estendem a possibilidade do exercício da cidadania em regiões remotas nas áreas de saúde, previdência, bancos públicos, emprego, educação, lazer e cultura (MOURA, 2013. p. 6).

Seria necessário, entretanto, dar um enfoque na usabilidade do Creative Commons como meio para a socialização do conteúdo digital. Inúmeras são as possibilidades, dentre elas, a educação (MOURA, 2013):

Estamos diante da real possibilidade de digitalização de mídias que tradicionalmente se apresentam de forma analógica na escola tradicional e que são normalmente oferecidos em sua forma física (livros, textos, xérox), transformando-as em objetos virtuais que podem ser enviados pelo sinal de TV ou internet, trabalhados e novamente devolvidos de maneira democrática e inclusiva (MOURA, 2013, p. 10).

Vale destacar que, como citado acima, no momento em que esse material for trabalhado e novamente devolvido, poderia utilizar-se da licença Creative Commons para rotular aquele conteúdo com as informações de licenciamento de seu uso.

Algumas experiências de uso da TV Digital como ferramenta de socialização do conhecimento estão presentes nas TVs Universitárias – TVU. Uma delas é contada por Gobbi e Morais (2012), na qual eles usam, como exemplo, o programa Debate Livre, da TV Unifev que atinge um público estimado de 290 mil pessoas no interior de São Paulo. O programa Debate Livre é um tipo de mesa redonda, com debates que refletem os valores da comunidade local. No experimento, foi escolhido o programa com o tema Consciência Negra para receber o debate com interação por meio do aparelho de televisão. A experiência ocorreu, oferecendo-se opções de escolha por meio do controle remoto, ligadas ao tema consciência negra, tais como serviço, programação, curiosidades e enquete. A experiência foi considerada um sucesso e serve de exemplo para outras TVU. Nesse específico caso, o CC poderia contribuir ainda mais se os telespectadores enviassem vídeos com depoimentos e, assim, também participassem como fornecedores de conteúdo do programa.

Outra importante iniciativa que vale ser lembrada é o Sistema Universidade Aberta do Brasil, programa do Ministério da Educação, assim comentada por Gobbi e Morais (2012):

O governo brasileiro começou a investir no assunto e criou em 2005 o Sistema Universidade Aberta do Brasil, para capacitar e formar professores da educação básica, utilizando a internet. Agora as possibilidades aumentam: o sinal de TVD chega a diferentes mídias e pode ser usado como um meio significativo de difusão da Educação, seja ela formal ou informal (GOBBI; MORAIS, 2012, p. 447).

Mais uma vez, vale destacar a forma pela qual Moura (2013) enxergou a potencialidade da televisão digital como forma de socializar conhecimento e promover educação:

[...] fica evidente que não há mais a necessidade de emergir um novo padrão dominante, mas de garantir comunicação com total fluidez e disponibilizar meios de aprender e ensinar naturalmente, como atividades práticas e corriqueiras dos indivíduos conectados. A escola em sua forma material de cimento e telhas sempre existirá como modelo eficiente, porém será “transpassada” por todos os meios e formas de interação digital humana tornando a necessidade de se comunicar, inclusive em grupo, direito básico e garantido pelo estado à sociedade (MOURA, 2013, p. 10).

Nesse contexto, vale chamar ao texto a legislação e citar o Marco Civil da Internet (BRASIL, 2014):

Art. 4o A disciplina do uso da internet no Brasil tem por objetivo a promoção:  
I - do direito de acesso à internet a todos;  
II - do acesso à informação, ao conhecimento e à participação na vida cultural e na condução dos assuntos públicos;  
III - da inovação e do fomento à ampla difusão de novas tecnologias e modelos de uso e acesso; e  
IV - da adesão a padrões tecnológicos abertos que permitam a comunicação, a acessibilidade e a interoperabilidade entre aplicações e bases de dados.  
Art. 7o O acesso à internet é essencial ao exercício da cidadania [...]  
Art. 8o A garantia do direito à privacidade e à liberdade de expressão nas comunicações é condição para o pleno exercício do direito de acesso à internet (BRASIL, 2014).

Pelo que se vê o legislador promoveu o “acesso à internet” à categoria de garantia legal de todos os cidadãos brasileiros, destacando-se o seu exercício como forma de garantia da cidadania. Assim, verifica-se que o aparelho de televisão pode ser um facilitador de tecnologia para aproximar o cidadão brasileiro da rede mundial. Por fim, destaca-se que o Marco Civil privilegia o uso de novas tecnologias com padrões tecnológicos abertos, acessíveis e interoperantes.

A licença Creative Commons adéqua-se a esses padrões técnicos, de forma que decorre de licenças abertas ou com alguns usos restritos, acessível dada a sua gratuidade e interoperabilidade, uma vez que não está restrita a determinado sistema, podendo ser utilizada nas mais diversas mídias disponíveis na convergência digital.

Nesse tópico, sugere-se a utilização das licenças de uso Creative Commons como padrão para o licenciamento dos conteúdos digitais a serem disponibilizados por meio do Sistema Brasileiro de Televisão Digital – SBTVD.

### **3.7 Pesquisa de campo**

A partir de junho de 2014, o pesquisador começou a fazer parte do Grupo de Estudos de *Integrated Broadcast & Broadband* da Sociedade Brasileira de Engenharia de Televisão – SET, como parte da pesquisa de campo para elaboração da dissertação de mestrado profissional em Gestão Social, Educação e



Desenvolvimento Local, do Centro Universitário UNA, ao qual este pesquisador estava ligado.

Essa era a oportunidade para aprimorar os conhecimentos, até no momento, conquistados na trajetória da pesquisa referencial teórica, demonstrada nos parágrafos anteriores, assim como colocar à prova as hipóteses por hora estabelecidas. Sendo um grupo de especialistas na temática do SBTVD, igualmente entendido nas potencialidades técnicas de interatividade que, acredita-se, necessita do uso do Creative Commons, o grupo IBB da SET propiciou o ambiente adequado para continuidade da pesquisa proposta no mestrado, resultando no presente artigo.

Enquanto processo metodológico, foi utilizado ainda o método de observação participante junto ao grupo de estudos. O pesquisador participou de 8 reuniões ao longo de 9 meses. Para complementar tais observações, o pesquisador ainda visitou a TV Unesp, em Bauru/SP, presenciou a defesa de uma banca de dissertação que defendia o uso de instrumentos interativos no SBTVD, colocou à prova os resultados iniciais de suas observações em um congresso e ainda mapeou o uso da TV Digital em seis cidades.

### **3.7.1 Grupo de Estudos IBB da SET**

Importante esclarecer que a SET é uma associação, sem fins lucrativos, formada por profissionais e empresas do ramo de telecomunicações, que tem entre os seus objetivos apoiar de forma técnico-científica o estudo e a disseminação de conhecimentos, nos campos de telecomunicações, rádio, televisão, internet e outras mídias.

Dessa forma, o grupo de estudos IBB da SET teve por objetivo a criação de (SET, 2013):

- um conjunto de definições fundamentais para determinação de consenso sobre os conceitos principais do ambiente híbrido broadcast - broadband;
- Uma descrição do escopo do ambiente híbrido broadcast - broadband;
- Uma lista abrangente de premissas e recomendações básicas para um ambiente integrado de distribuição e execução de conteúdo interativo híbrido broadcast - broadband;
- Um estudo comparativo determinando as principais características de ambientes broadcast - broadband atualmente existentes que sejam aderentes à lista de premissas adotada;
- Um relatório de recomendações do Grupo de Estudos para serem levados aos

associados e a outros organismos brasileiros interessados no tema (SET, 2013).

Como cenários, foram selecionadas emissoras de televisão que se utilizam da tecnologia digital para disponibilizar conteúdos digitais por meio do sistema integrado de radiodifusão e internet, permitindo a interatividade do telespectador.

Dessa forma, a pesquisa analisou as informações coletadas nessas fontes, bem como as decorrentes da participação, como observador, do citado grupo de estudos IBB da Sociedade Brasileira de Engenharia de Televisão – SET.

Os sujeitos da pesquisa foram as emissoras de radiodifusão do SBTVD que já se utilizam do IBB e compartilham conteúdos digitais, grupos de estudos e usuários em geral do Sistema Brasileiro de Televisão.

A pesquisa documental permitiu complementar a análise teórica, a partir do levantamento e análise dos documentos de grupos de estudos existentes e que discutem a temática sobre as perspectivas do SBTVD e do sistema híbrido.

Formado em julho de 2013, o Grupo de Estudos da SET teve o foco nos novos sistemas IBB (*Integrated Broadcast & Broadband*) como definidos pela ITU-Nações Unidas, em seus mais recentes padrões publicados.

Vale esclarecer que existe uma agência especializada das Nações Unidas para as tecnologias de informação e comunicação, denominada ITU, com o objetivo de desenvolver as normas técnicas para interligação dos sistemas e tecnologias de informação e comunicação no mundo, sendo certo que essa organização mundial balizou as discussões no GE SET IBB.

O objetivo principal do GE SET IBB era o de disseminar conhecimentos e criar uma base de consenso para apontar aos associados da SET um caminho baseado em padrões internacionais que possa ser uma solução viável para o desafio da integração TV + Internet (SET, 2013).

Foram 17 reuniões entre setembro de 2013 e março de 2015, com a meta de equalizar o conhecimento do grupo, disseminar os conceitos sobre os sistemas IBB

e mostrar sistemas e aplicações IBB já em uso, comparando o modelo de negócios, foco principal e funcionalidades presentes nos sistemas IBB (Hybridcast, HbbTV e Ginga IBB).

O grupo teve a composição de dois subgrupos: um de diretores, gerentes e atuantes nas áreas de engenharia de diversas emissoras e outro de consultores ou pesquisadores acadêmicos.

Como observador participante, pôde-se verificar que o sistema IBB (integrated broadcasting and broadband) que se utiliza tanto da radiodifusão, quanto da internet para prover conteúdos na televisão digital é uma tendência mundial.

Há vários padrões e sistemas sendo criados para tentar unificar a produção e comercialização de tecnologias mundialmente compatíveis para o uso da televisão.

Já há vários casos de sucesso no mundo sobre o uso dos sistemas que integram a radiodifusão e a internet para prover conteúdos na televisão, destacando-se o modelo americano (ATSC 3.0), o japonês (Hybridcast), o europeu (HbbTV) e o brasileiro (DTV<sub>i</sub> – GINGA).

Apesar de usarem nomes diferentes, eles se baseiam nas instruções e padronizações já existentes e chanceladas pelo ITU, das Nações Unidas.

Dessa forma, a utilização dos sistemas híbridos que integram a radiodifusão com a internet na televisão é uma tendência mundial, criando novos modelos de negócios, com aumento na oferta de conteúdo, através da aliança entre os radiodifusores e os provedores de serviços na internet.

Portanto e diante dessa evolução que a cada dia se torna mais sólida e definitiva, a integração da radiodifusão (broadcasting) e da internet (broadband) terá grandes desafios quanto ao conteúdo trafegado nos aparelhos de televisão (1ª tela) e nos demais dispositivos eletrônicos (2ª tela).

E, diante dessas dificuldades, a hipótese levantada neste trabalho, de uso da licença de direitos autorais Creative Commons, apresenta-se viável, legal e satisfatória para

auxiliar no uso e regulamentação da propriedade intelectual trafegada na televisão e nos dispositivos móveis.

Quanto às visitas a emissoras e instituições, bem como a participação em congresso internacional, constatou-se que pouco se reflete sobre os direitos autorais incidentes sobre a propriedade intelectual trafegada na televisão por meio do canal bidirecional, enviado pelo telespectador.

### **3.7.2 Outros estudos de campo**

Em fevereiro de 2015, visitou-se a TV UNESP, em Bauru/SP, na qual se pôde conhecer os bastidores da emissora, ver programas e personagens criados pela própria emissora que já testa e usa o canal bidirecional para a participação de crianças em enquetes na programação infantil.

A TV UNESP é uma emissora pública vinculada à Universidade Estadual Paulista - UNESP, que desempenha importante papel de extensão universitária realizada pela universidade. Emissora de sinal aberto, transmite sua programação tanto pelo canal 45 UHF (TV analógica), quanto pelo 46.1 (TV digital) e pela internet, sendo ainda parceira da TV Brasil, emissora pública aberta nacional.

Uma iniciativa que mostra na prática o sucesso e o potencial do uso do sistema híbrido é a experiência do programa infantil Apolônio e Azulão. Como descrito por Azevedo e Cardoso (2015), esse programa foi desenvolvido pela TV UNESP de forma lúdica, utilizando bonecos que contracenam em situações corriqueiras do universo infantil da faixa entre 7 e 9 anos de idade. Apolônio é um cientista experiente, professor que traz, a cada episódio, um problema ou uma situação a ser investigada cientificamente. Azulão é um boneco azul de pelúcia, com características físicas que incentivam e representam a curiosidade dessa faixa etária. A linguagem utilizada pelo Azulão é informal para se identificar com a linguagem utilizada pelo público infantil. Os dois personagens contracenam em 12 episódios que misturam humor, entretenimento, curiosidade, educação e ciência em narrativa audiovisual dirigida às crianças, com situações de interatividade por meio de jogos e enquetes em alguns momentos dos episódios.



### A CIÊNCIA DAS PEDALADAS

Azulão aprendeu a andar de bicicleta e convenceu sua mãe Magenta que ele não precisava mais das rodinhas. Ele ficou tão empolgado que vestiu seu capacete e começou a andar de bicicleta por todos os lugares perto de sua casa.

Figura 3: Apolônio e Azulão - Programa Infantil Interativo da TV Unesp

Fonte: TV Unesp, 2015.

Como apresentado na figura 4 e de acordo com Azevedo e Cardoso (2015), em um determinado episódio, o professor Apolônio instiga Azulão a traduzir uma palavra em inglês. Nesse momento, Azulão pede ajuda às crianças que, por meio do controle remoto, podem escolher dentre três opções mostradas na televisão. De forma divertida, o telespectador é incentivado a interagir com os personagens, criando um ambiente propício ao entretenimento e à educação das crianças.



Figura 4: Exemplo de tela interativa do programa infantil Apolônio e Azulão da TV Unesp

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

Também em fevereiro de 2015, participou-se como observador da defesa de dissertação do então mestrando, Matheus Monteiro de Lima, com o título: “Serviço de valor adicionado para venda de produtos na TV Universitária: Proposta de um

modelo de negócio complementar”, no programa de pós-graduação em Televisão digital: Informação e Conhecimento, da Universidade Estadual Paulista - UNESP.

Incentivados pela experiência, consultaram-se os artigos na revista acadêmica daquele segmento, o de TVs públicas e universitárias (ABTU, 2013; 2014) e verificou-se que há forte movimento acadêmico e científico para a pesquisa e discussão de novos usos e modelos de negócios para a TV Digital Brasileira.

Contudo, chamou a atenção a pouca preocupação quanto aos direitos autorais envolvidos nesse novo modelo de negócio com o uso da TV Digital, por ausência de tratamento jurídico do conteúdo compartilhado.

Ainda, dentro da investigação científica, no ano de 2015, apresentou-se, entre os pares, o artigo científico: “A socialização da TV Digital Brasileira: o uso de licenças criativas como forma de socializar conteúdos, sob o paradigma da educação e desenvolvimento local”, na Divisão Temática Ibercom (DTI – 6 – Comunicação e Cultura Digital), no XIV Congresso Internacional IBERCOM, da Associação Ibero-Americana de Comunicação, na Universidade de São Paulo - USP, São Paulo.

Contudo, mais uma vez participando desse grupo de estudos como observador participante e de outros como simplesmente observador, constatou-se a pouca preocupação e discussão em relação aos direitos autorais sobre a propriedade intelectual que irá trafegar na TV Digital!

Tal fato motiva e demonstra a importância e aderência do resultado dessa pesquisa para a comunidade científica e, por que não dizer, para a comunidade em geral, civil e comercial, uma vez que fundamenta as reflexões e propõe uma solução plenamente viável para tratar juridicamente os conteúdos trafegados, trazendo segurança jurídica a todas as partes envolvidas no compartilhamento de conteúdo.

Sabe-se que a realidade da TV Digital no Brasil ainda está longe de atingir a sua plenitude, mas a questão é preeminente, uma vez que a transmutação da TV analógica para a TV Digital não tem retorno, é obrigatório por lei e que todas as cidades deverão, antes de finalizada a década, estar integradas ao SBTVD.

Segundo o *site* do Ministério das Comunicações<sup>17</sup>, no começo de 2014, já havia 4 mil emissoras e retransmissoras conectadas com a tecnologia digital em pleno funcionamento e que a cobertura já alcançava 60% (sessenta por cento) da população brasileira.

Não obstante os números oficiais, com a utilização da ferramenta “check-in” da rede social “facebook”, passou-se a testar o uso da televisão digital em alguns estados brasileiros. Para tanto, foi utilizado o aparelho celular com TV Digital – modelo Samsung Galaxy Grand 2 Duos TV, no qual foi feito o teste de quantos canais digitais eram recebidos no mencionado aparelho e nas cidades testadas.

Vale esclarecer que o “*check-in*” do facebook permite, por meio da geolocalização, comprovar o local onde se está fazendo aquele registro. Assim, ao se fazer o teste de quantos canais digitais eram recebidos em determinada localidade, fazia-se o registro por meio da ferramenta “*check-in*”, comprovando a real localização do teste realizado.

Dessa forma, procedeu-se ao registro dos seguintes testes, em suas respectivas localidades:

- em 05 de maio de 2015, na cidade de Uberlândia/MG, foram detectados 8 canais de TV, com recepção utilizando a tecnologia digital;
- em 12 de maio de 2015, na cidade de Campinas/SP, foram detectados 14 canais de TV, com recepção utilizando a tecnologia digital;
- em 14 de maio de 2015, na cidade de Belo Horizonte/MG, foram detectados 12 canais de TV, com recepção utilizando a tecnologia digital;
- em 16 de maio de 2015, na cidade de Mineiros/GO, foi detectado 1 canal de TV, com recepção utilizando a tecnologia digital;
- em 19 de maio de 2015, na cidade de Santo Antônio do Leverger/MT, foi detectado 1 canal de TV, com recepção utilizando a tecnologia digital;

---

<sup>17</sup> <http://www.comunicacoes.gov.br/espaco-do-radiodifusor/tv-digital>. Acesso em 24 de Nov. 2015.

- em 19 de maio de 2015, na cidade de Rondonópolis/MT, foram detectados 3 canais de TV, com recepção utilizando a tecnologia digital.

Assim, sem se prender às particularidades e restrições da amostragem realizada, percebeu-se que, mesmo na região sudeste e central do País, apesar das dificuldades, a TV Digital avança, tendo seu prazo final para implantação definitiva em todo o território nacional definido em lei para 2018.

### **3.8 Conclusão**

Assim sendo, verificou-se que o sistema híbrido de radiodifusão e internet usado na TV Digital trará inúmeros benefícios, se utilizado com todas as suas potencialidades e vencida a resistência dos produtores de conteúdo que hoje estão concentrados nas mãos das grandes emissoras de televisão.

Atualmente, ainda há grande resistência das emissoras quanto à mudança e aproveitamento pleno do GINGA. As emissoras insistem em manter o modelo de negócio da televisão como há décadas funciona, no qual a emissora controla o que o telespectador está vendo e controla a hora e o momento de veicular as mensagens publicitárias e monetizar o seu negócio.

Contudo, o novo espectador, fazendo o uso de novas tecnologias (*smatphones*, *tablets* e outros), já está mudando a forma como assiste à televisão, não se sujeitando mais à grade de programação estática da emissora. Ele assiste à televisão, interagindo com as redes sociais por meio da internet, diverte-se jogando games *online*, enquanto passa a propaganda comercial. Enfim, a tendência é que o espectador esteja conectado quando assiste à televisão.

Nesse caminho, o uso do sistema híbrido de televisão possibilita integrar esses usos tecnológicos da internet com a televisão, possibilitando trazer para a televisão, seja na própria tela, ou por meio da 2ª tela (*smatphones*, *tablets* e outros), os conteúdos digitais.

Mas o maior atrativo do sistema híbrido e talvez a sua maior potencialidade está no fato de proporcionar a interatividade com o uso do canal de retorno, fazendo possível ao espectador sair da posição passiva de receptor de conteúdo, tornando-o



um produtor de conteúdo ou mesmo co-produtor, passando a influir na programação televisiva.

Contudo, como antes delineado, toda a produção de conteúdo é considerada propriedade intelectual e, portanto, deve ter seu tratamento jurídico em consonância com a legislação de direitos autorais no Brasil.

Nesse contexto, verificou-se que a licença Creative Commons adéqua-se a esse novo modelo de negócio, possibilitando o compartilhamento de imagens, vídeos e tantas outras obras intelectuais de forma rápida, segura e principalmente legal.

O Creative Commons mostra-se adequado a essa nova realidade e permite às emissoras utilizarem-se de todo o potencial do GINGA, fomentando a criação de programas que permitam a participação e interação do espectador.

O Creative Commons pode assegurar o sucesso do uso do sistema híbrido despertando no espectador o interesse em fazer esse novo uso da televisão de forma integrada à internet, possibilitando às emissoras criarem novas formas de monetização de sua atividade, seja por meio de aplicativos, seja por meio da audiência e fidelização e tantas outras oportunidades que já existem e que também serão criadas.

A opção pelo Creative Commons está no fato de esse tipo de licença já ser reconhecida mundialmente e no fato de que seu uso simplifica a regulamentação dos direitos autorais, por meio do uso dos símbolos que facilitam o entendimento das permissões de uso.

Dessa forma, quando o espectador quiser fazer o *upload* de uma foto, música ou vídeo, ele pode escolher no próprio aparelho de televisão qual o tipo de licença de direito autoral ele quer utilizar, seja o *copyright*, seja o anonimato ou mesmo o uso do Creative Commons.

Assim o uso do CC permitiria ao telespectador subir arquivos e já licenciá-los sob a licença CC, em suas diversas formas de licenciamento de uso, tais como a citação somente com o nome do autor; uso comercial ou não; obras derivadas ou não; e assim por diante.

Sugere-se ainda que se desenvolva aplicativo que possibilite, por meio do sistema híbrido da TV Digital, subir (*upload*) arquivos (fotos, vídeos, músicas, desenhos e etc.) e optar por proteger os direitos autorais da sua obra, sob a licença do *copyright* (todos os direitos reservados), sob a licença Creative Commons (alguns direitos reservados), ou mesmo a renúncia total dos direitos sobre a obra, colocando-a em domínio público.

Com esse aplicativo, um povoado poderia participar de um programa ao vivo e difundir a sua cultura por meio do *upload* de um show de dança local como expressão de arte e cultura daquela comunidade, compartilhando e eternizando seus hábitos e costumes. Alunos poderiam enviar perguntas e até mesmo os rabiscos na solução de exercícios para que o professor de um programa educativo possa fazer a análise em tempo real com os telespectadores. Artistas poderiam mostrar suas ilustrações participando de uma enquete ao vivo para escolha da mascote de um programa social.

Poder-se-ia, também, no momento em que um jornal televisivo mostra o problema de uma pessoa, outro telespectador que conheça uma provável solução pode ajudar enviando para a emissora, em tempo real, um projeto, ideia ou mesmo o escrito de uma receita regional de um remédio caseiro. Creches, hospitais e comunidades poderiam compartilhar experiências, vídeos, fotos, desenhos, livros locais e o mais completo material audiovisual com uso do controle remoto da televisão, de forma legal, sem burocracia, sem papel, rápido e fácil, podendo escolher entre os diversos padrões de licenciamento disponíveis.

Esse compartilhamento favorece a educação, levando informações, tais como técnicas, dicas, projetos e experiências aos telespectadores, propiciando a produção do conhecimento local, podendo se tornar importante ferramenta de transformação social, possibilitando o desenvolvimento daquela comunidade influenciada pelas novas informações obtidas na televisão. Essa comunidade, por outro lado, poderá melhorar as técnicas, dicas e informações, produzindo novos conteúdos e devolvendo-os, compartilhando-os por meio da TV Digital e influenciando tantas outras comunidades, em uma espécie de um ciclo contínuo de inovação social.

Portanto, com o uso da Creative Commons, manter-se-ia o dinamismo do mundo digital, sem ferir os preceitos normativos do mundo jurídico, sociabilizando conteúdos por meio da TV digital, propiciando a promoção da educação e do desenvolvimento local.

### 3.9 Referências

ABTU. *Revista ABTU*. v. 1, n. 0, 2013. Disponível em: <<http://www.abtu.org.br/WebSite/wp-content/uploads/2013/07/Revista-ABTU-00.pdf>>. Acesso em: 03 de dez. 2015.

ABTU. *Revista ABTU*. v. 1, n. 1, 2014. Disponível em: <<http://www.abtu.org.br/WebSite/wp-content/uploads/2014/11/Revista-ABTU-n01-baixa-resolu%C3%A7%C3%A3o.pdf>>. Acesso em: 03 de dez. 2015.

ALVES, Rubem. *Entre a ciência e a sapiência: o dilema da educação*. São Paulo: Edições Loyola, 1999.

AZEVEDO, Lucas Silveira de; CARDOSO, Fabio. Jogos educativos em TVDI: a gamificação do GINGA. São Paulo, *Set expo proceedings – SETEP*, v. 1, p. 109-113, 2015. Disponível em: <<http://www.set.org.br/SETEP/pdfs/artigo15.pdf>>. Acesso em: 03 de dez. 2015.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. *O que é educação?* São Paulo: Brasiliense, 1981.

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.

BRASIL. Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014. *Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da internet no Brasil*. Diário Oficial da União, Brasília, 2014.

CANNITO, Newton Guimarães. *A televisão na era digital: interatividade, convergência e novos modelos de negócio*. São Paulo: Summus, 2010.

CREATIVE COMMONS. *Get Creative!* 2002. Disponível em: <<https://creativecommons.org/videos/get-creative>> Acesso em: 09 de out. 2014.

DOWBOR, Ladislau. *O que é poder local?* Coleção Primeiros Passos. São Paulo: Brasiliense, 1994.

GOBBI, Maria Cristina; MORAES, Osvando J. de. *Televisão Digital na América Latina: Avanços e perspectivas*. São Paulo: Intercom, 2012.

GOHN, Maria da Glória. Educação não-formal, participação da sociedade civil e estruturas colegiadas nas escolas. *Revista Ensaio-Avaliação e Políticas Públicas em Educação*. Rio de Janeiro, v. 14, n. 50, p. 11-25, 2006.

MACHADO FILHO, Francisco. Você ainda vai ter uma? *Revista da SET*, mai./jun., 2013. Disponível em: <[http://www.set.org.br/artigos/ed133/ed133\\_pag84.asp](http://www.set.org.br/artigos/ed133/ed133_pag84.asp)>. Acesso em: 07 de dez. 2014.

MAGALHÃES, Cláudio Márcio. Não há a Segunda Tela sem a Primeira: 7 razões porque a TV não vai desaparecer. *Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação*. XXXVI CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO. Manaus, 2013. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2013/resumos/R8-0706-1.pdf>>. Acesso em: 7 dez. 2014.

MEDEIROS, Amanda; LARCEDA, Juciano. As TICs e a possibilidade do jornalismo participativo enquanto prática cidadã. *Revista Extraprensa*, v. 8, n. 2, p. 98-104, jul., 2015. ISSN 2236-3467. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/extraprensa/article/view/epx16-a12>>. Acesso em: 22 nov. 2015.

MORIN, Edgar. *Os sete saberes necessários à educação do futuro*. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2003.

MORIN, Edgar. *A cabeça bem feita*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.

MOURA, Renato Terezan de. As políticas públicas de criação e sustentação do sistema brasileiro de televisão digital geram reais oportunidades de inclusão social e digital? *Encontro Internacional Participação, Democracia e Políticas Públicas: aproximando agendas e agentes*. São Paulo, UNESP, 2013 Disponível em: <<http://www.fclar.unesp.br/Home/Pesquisa/GruposdePesquisa/participacaodemocraciaepoliticaspUBLICAS/encontrosinternacionais/pdf-st08-trab-aceito-0142-5.pdf>>. Acesso em: 09 dez. 2014.

PORTELA, Karoline Grubert Bezerra; MARQUES, Márcia Gomes. Produção cultural na internet: colaboração, consumo e interação comunicativa. In: *Anais... XVII CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO CENTRO-OESTE*. Campo Grande, UFMS, 2015. Disponível em: <<http://www.portalintercom.org.br/anais/centrooeste2015/resumos/R46-0320-1.pdf>>. Acesso em: 22 nov. 2015.

SET. Transmissão híbrida. *Revista da SET*, abr., 2014. Disponível em: <<http://revistadaset.com/2014/04/24/transmissao-hibrida/>>. Acesso em: 05 de dez. 2014.

SET. Sociedade Brasileira de Engenharia de Televisão. SET Tecnologia. *Grupos de Estudos SET – IBB*, 2013. Disponível em: <[http://www.set.org.br/set\\_tecnologia\\_not.asp](http://www.set.org.br/set_tecnologia_not.asp)>. Acesso em: 04 dez. 2014.

TV UNESP, 2015. Disponível em: <<http://www.tv.unesp.br/apolonioeazulao/home>>. Acesso em 04 dez. 2015.

#### **4. Capítulo III – A SOCIABILIZAÇÃO DA TV DIGITAL BRASILEIRA: Instrução para o Uso Legal e Ético de Conteúdos na TV Digital Brasileira**

##### **THE SOCIALIZATION OF BRAZILIAN DIGITAL TV: Instruction for the legal and Ethical use of Content in Brazilian Digital TV**

###### **Resumo:**

O Sistema Brasileiro de Televisão Digital (SBTVD) apresenta dificuldades para aproveitar em sua plenitude a interatividade com o telespectador, diante do aumento de tráfego de conteúdos digitais e da falta de tratamento jurídico, o que pode gerar grandes riscos. Toda a propriedade intelectual trafegada na TV Digital deve estar em harmonia com a legislação nacional sobre direitos autorais. Uma solução apresentada é o compartilhamento de conteúdos digitais por meio de licenças Creative Commons. Para tanto, o objetivo do presente artigo é analisar o uso da licença Creative Commons no SBTVD, demonstrando os fundamentos para essa proposição e destacando os principais elementos para comprovação dessa hipótese, formulando recomendações por meio de uma instrução para o uso ético e legal dos conteúdos na TV Digital. Foi utilizada metodologia qualitativa consistente em pesquisa bibliográfica e documental, juntamente com observações e experiências próprias. Dessa forma, a conclusão é que se recomenda o uso da licença Creative Commons como forma de sociabilizar conteúdos na TV Digital.

**Palavras-Chave:** Direitos Autorais. Sistema Brasileiro de Televisão Digital. Creative Commons. Conteúdo Digital. Instruções.

###### **Abstract:**

The Brazilian Digital Television System (SBTVD) may be difficult to enjoy to the full interactivity with the viewer, before the digital content traffic increase and the lack of legal treatment, which can lead to great risks. All intellectual property trafficked in digital TV must be in harmony with the national copyright law. A solution presented is the digital content sharing through Creative Commons licenses. Thus, the purpose of this paper is to analyze the use of the Creative Commons license in SBTVD, demonstrating the fundamentals for this proposal and highlighting key elements to prove this hypothesis, making recommendations through a instruction to the ethical and legal use of the contents in Digital TV. Consistent qualitative methodology was used in bibliographic and documentary research, together with own observations and experiences. Thereby, the

conclusion is that we recommend the use of Creative Commons license as a way to socialize contents on the Digital TV.

**Keywords:** Copyright. Brazilian Digital Television System. Creative Commons. Digital Content. Instructions.



#### **4.1. Considerações preliminares**

A proposta de intervenção parte, por um lado, do reconhecimento das dificuldades no SBTVD para o aproveitamento da licença Creative Commons, bem como da necessidade de regulamentação dos direitos autorais incidentes sobre os conteúdos a serem disponibilizados digitalmente.

Também diante da dificuldade de se aproveitarem os conteúdos para o seu uso social (educação e desenvolvimento local) e da potencialidade de se criarem novos modelos de negócios na TV Digital Brasileira.

Assim, após a pesquisa, elaborou-se uma instrução para o uso legal e ético dos conteúdos na TV Digital no Brasil, contendo recomendações para o uso de licenças Creative Commons como forma de potencializar a socialização de conteúdos digitais no SBTVD.

Não se pense que esse ambiente não trará inúmeros conflitos judiciais, uma vez que há fortes interesses sobre a propriedade intelectual. Os tribunais já detêm farta experiência em julgamentos envolvendo questões autorais. Em que pese a frequente evolução das novas tecnologias da informação e comunicação – TIC, o Judiciário tem amplo leque de decisões judiciais, as chamadas jurisprudências, as quais se apresentarão oportunamente.

A legislação que regula os direitos autorais no Brasil é basicamente decorrente da Lei nº 9.279 de 1996, que regula os direitos e obrigações relativos à propriedade industrial; Lei nº 9.609 de 1998, que regula a propriedade intelectual de programas de computador; e Lei nº 9.610, também, de 1998, que consolida a legislação sobre direitos autorais.

Pela citada legislação, os direitos de autor dividem-se em direitos morais e direitos patrimoniais. Em breve síntese, os direitos morais seriam o próprio direito à paternidade da obra, e os patrimoniais seriam a exploração comercial da obra. Têm-se alguns direitos secundários, mas eles decorrem dessa divisão entre direitos morais e patrimoniais.

Exemplificando, são direitos morais do autor: reivindicar a autoria; retirar a obra de circulação, quando afrontar a imagem do autor. Já patrimoniais: autorizar a reprodução, edição; usos e transformações da obra; inclusão de dados em programa de computador.

Cabe ainda destacar que os direitos morais são inalienáveis e irrenunciáveis, sendo transmitidos aos sucessores do autor. Dessa forma, em toda reprodução ou cópia de obra intelectual, o autor tem o direito de fazer constar o seu nome. Como quase tudo no direito tem uma exceção, não seria diferente com os direitos morais do autor. Tão somente em relação aos programas de computador, os chamados *softwares* ou *Apps* (aplicativos), a autoria poderá ser alienada ou mesmo renunciada, conforme prevê a lei de proteção ao *software* (Lei. 9609/98).

Quanto aos direitos patrimoniais, impera a liberalidade total do autor, podendo ser livremente negociado, renunciado, lembrando que, como se trata da exploração comercial da propriedade intelectual, esse direito prescreve em setenta anos contados do falecimento do autor.

Por fim, existem ainda as chamadas obras de domínio público que são obras para as quais o direito patrimonial já tenha prescrito (70 anos); as obras de autores falecidos que não tenham deixado sucessores e, por fim, as obras disponibilizadas pelos autores para uso livre, desde que não haja modificações não autorizadas. E, ainda, as obras de autores desconhecidos, ressalvado a esses autores o direito de reivindicar a sua autoria a qualquer momento.

Importante destacar que mesmo as obras de domínio público devem ter os seus créditos morais anunciados, ou seja, têm que constar o nome do autor, diante da previsão legal de que os direitos morais do autor são irrenunciáveis, salvo a sua exceção em relação aos aplicativos e programas de computador.

Assim, como todo o conteúdo está protegido pelos direitos autorais, toda foto, vídeo, música, desenho, projeto ou obra intelectual que trafegar pela TV Digital no Brasil deverá estar em conformidade com a legislação nacional.

Qualquer modelo de negócio existente ou que for imaginado deve ater-se aos preceitos normativos existentes, bem como deve observar o entendimento jurisprudencial para que possa exercer a sua atividade com segurança jurídica.

A cada usuário caberá fazer o bom uso da ferramenta tecnológica, de forma legal e ética. Nesse tópico, vale relembrar os ensinamentos de Magri (2015) para tentar esclarecer o conceito de ética:

A ética é o princípio orientador da conduta em sociedade, diz respeito à forma que o indivíduo irá se comportar ao longo da vida, do ponto de vista do bem e do mal. Esse conjunto de normas e princípios irá conduzir a boa conduta do ser humano no convívio social, na qual a moral e a educação adquirida no processo de desenvolvimento terão forte influência na interpretação da ética (MAGRI, 2015, p. 43).

Assim, a obrigação de se utilizar dos conteúdos na TV Digital de forma ética é para todo usuário, seja ele corporativo ou individual.

Ademais a falta de uso ético do conteúdo pode ter consequências jurídicas, tanto na esfera criminal, quanto na esfera cível.

No aspecto criminal, o Código Penal assim prescreve:

Art. 184. Violar direitos de autor e os que lhe são conexos:

Pena – detenção, de **3 (três) meses a 1 (um) ano**, ou multa.

§ 1º Se a violação consistir em reprodução total ou parcial, **com intuito de lucro direto ou indireto, por qualquer meio ou processo**, de obra intelectual, interpretação, execução ou fonograma, sem autorização expressa do autor, do artista intérprete ou executante, do produtor, conforme o caso, ou de quem os represente:

Pena – reclusão, de **2 (dois) a 4 (quatro) anos**, e multa.

§ 3º **Se a violação consistir no oferecimento ao público, mediante cabo, fibra ótica, satélite, ondas ou qualquer outro sistema** que permita ao usuário realizar a seleção da obra ou produção para recebê-la em um tempo e lugar previamente determinados por quem formula a demanda, **com intuito de lucro, direto ou indireto**, sem autorização expressa, conforme o caso, do autor, do artista intérprete ou executante, do produtor de fonograma, ou de quem os represente:

Pena – reclusão, de **2 (dois) a 4 (quatro) anos**, e multa (BRASIL, 1940, grifo nosso).

Dessa forma, qualquer usuário que queira transmitir conteúdo ou qualquer propriedade intelectual estará sujeito à legalidade, sob as penas da lei.

Quanto às pessoas jurídicas, emissoras e retransmissoras de televisão, segundo o Código Brasileiro de Telecomunicações (BRASIL, 1962), também estão sujeitas à

legalidade e a elas podem-se aplicar penas, como multa, suspensão e até cassação, em caso de prática ilegal ou abusiva de telecomunicações.

No aspecto cível, assim têm se posicionado a jurisprudência:

EMENTA: APELAÇÃO CÍVEL. AÇÃO DE INDENIZAÇÃO POR DANOS MORAIS E MATERIAIS. **LEI Nº 9.610/98 REPRODUÇÃO DE OBRA DE DESENHO EM SITE. AUSÊNCIA DE AUTORIZAÇÃO E DE MENÇÃO AO NOME DO AUTOR. VIOLAÇÃO DE DIREITOS AUTORAIS. OCORRÊNCIA DO DANO MORAL. DEVER REPARATÓRIO. QUANTUM INDENIZATÓRIO. CRITÉRIOS PARA A FIXAÇÃO. NÃO COMPROVAÇÃO DO DANO MATERIAL. DETERMINAÇÃO DE RETIRADA DO CONTEÚDO DO ENDEREÇO ELETRÔNICO. REFORMA DA SENTENÇA. RECURSO PROVIDO.**

[...]

2. A proteção à propriedade do autor decorre da previsão genérica constitucional insculpida no artigo 5º, inciso XXVII da Carta Magna, cuja regulamentação específica quanto ao direito autoral encontra guarida na legislação atual sobre o tema - Lei nº 9.610/1998.

3. **A aludida legislação infraconstitucional inclui como direito moral, ou seja, àquele adstrito à personalidade, e do qual decorre, em caso de sua violação, a responsabilização civil (artigo 5º, X da CR/88), o direito do autor de ver o seu nome ou pseudônimo constar de qualquer tipo de reprodução da sua obra**, salvaguardando, com isso, a sua criação - inteligência do artigo 24, inciso II da Lei nº 9.610/98.

4. Destaque-se ainda a ofensa ao direito de reprodução de obras previsto nos artigos 28 e 33 da Lei nº 9.610/98, violação esta consubstanciada no caso vertente pela reprodução no *site* da recorrida dos convites de formatura criados pela recorrente sem a devida autorização.

5. No que tange ao dano sofrido em face da violação aos direitos autorais, vale dizer, prescinde de demonstração, tendo em vista que, pela leitura do artigo 24 da Lei nº 9.610/98, constata-se a dispensa da prova do prejuízo, que é vislumbrado pela simples prática das condutas prescritas nos incisos respectivos.

[...] (MINAS GERAIS, 2012, grifo nosso)

CIVIL. PROCESSUAL CIVIL. RECURSO ESPECIAL. **RESPONSABILIDADE CIVIL. DIVULGAÇÃO DE IMAGEM (OBRA ARTÍSTICA) NÃO AUTORIZADA EM PROGRAMA TELEVISIVO E NA INTERNET. DANO MORAL E MATERIAL CARACTERIZADO.** APELO RARO. ALEGAÇÃO DE OFENSA AO ART. 535 DO CPC. OBSCURIDADE INEXISTENTE. PLEITO DE RETIRADA DO VÍDEO DA REDE ELETRÔNICA MUNDIAL. TRIBUNAL A QUO QUE DIRIMIU A CONTROVÉRSIA COM BASE NO CONTEXTO FÁTICO DOS AUTOS. REFORMA DO JULGADO. INVIABILIDADE. INCIDÊNCIA DA SÚMULA Nº 7 DESTA CORTE. DISSÍDIO JURISPRUDENCIAL NÃO COMPROVADO. RECURSO A QUE SE NEGA SEGUIMENTO. DECISÃO

Trata-se de recurso especial interposto por MARCO AURÉLIO SCHMINGEL BEZERRA, com fundamento nas alíneas a e c da Constituição Federal, contra acórdão do Tribunal de Justiça do Estado do Rio Grande do Sul.

Versam os autos sobre ação de indenização por dano material e moral, por uso indevido de imagem, julgada parcialmente procedente, a fim de condenar a GLOBO COMUNICAÇÃO E PARTICIPAÇÕES S/A ao pagamento da quantia de R\$ 12.000,00 (doze mil reais), a título de dano moral e R\$ 12.000,00 (doze mil reais) pelos danos materiais (e-STJ, fls. 101-114)

Interposta apelação por ambas as partes, o Tribunal gaúcho deu parcial provimento ao apelo do autor, a fim de fixar os juros de mora da

indenização por danos morais, a partir do evento danoso, nos termos da Súmula 54, do STJ, desprovendo o apelo do réu.

Os embargos de declaração opostos foram rejeitados (e-STJ, fls. 251-258). Nas razões do apelo nobre, o recorrente alegou violação do art. 535, do CPC, sustentando, em suma, a existência de obscuridade no julgado. Apontou, ainda, afronta aos arts. 27, 78 e 105, da lei dos direitos autorais (Lei nº 9.610/98), sob o argumento de ser plenamente cabível o deferimento do pedido de retirada do vídeo contendo a ilustração do autor no sítio eletrônico da demandada, e assim, julgar integralmente procedente o pedido deduzido na inicial, afastando o decaimento do requerente nos respectivos ônus sucumbenciais.

Com contrarrazões (fls. 274-284), o recurso foi inadmitido na origem, ascendendo os autos a esta Corte ante o provimento do AREsp 438.047/RS, de lavra da eminente Ministra NANCY ANDRIGHI (fl. 324). É o relatório. Decido.

A irresignação, no entanto, não merece acolhimento. [...]

Quanto ao mérito, cumpre ressaltar que, o Tribunal local, soberano na análise do acervo fático dos autos, reconheceu ser descabida a pretensão do demandante à retirada do vídeo na internet em que constante as imagens da obra, porquanto a indenização pecuniária aqui presente já é suficiente a colocar fim ao presente litígio, bem como há considerável decurso de tempo em que veiculado o quadro (e-STJ, fl. 240) [...] (BRASIL, 2015, grifo nosso).

Pelo que se pode perceber, o uso indevido de propriedade intelectual (vídeos, músicas, textos, fotos, desenhos e outros) gera muitos transtornos e sérias consequências tanto na esfera penal, quanto na cível, seja pessoa física ou jurídica, usuário ou emissora de televisão.

Portanto, partindo da premissa de que todo conteúdo compartilhado tem alguma proteção de direitos autorais, não se pode omitir a obrigação legal de dar-lhe o devido tratamento, seja respeitando a sua proteção total, seja usando-o de acordo com a forma permitida pelo autor.

Agora se convida o leitor a imaginar que cada conteúdo trafegado na sua TV tenha que ter uma autorização: filmes, sons e imagens! Agora imagine que você quer compartilhar uma foto com um programa ao vivo, o que se tornará possível com a TV Digital! Como fazer para regulamentar essas obras? Quantos conteúdos trafegam por dia na minha televisão? Posso usar aquela imagem daquele programa para enviar para a minha rede social?

Estes são só algumas hipóteses para frequentes usos do dia a dia e que trafegarão pelas televisões. Diante da união da internet com a radiodifusão, possibilitada pela utilização do sistema híbrido da TV Digital, ter-se-á um crescente aumento no uso dessa nova tecnologia e conseqüente aumento do conteúdo trafegado.

Dessa forma, necessário pensar em uma forma de licenciamento desse conteúdo para que ele possa trafegar de forma livre e dinâmica, bem como legal.

As licenças especificam, legalmente, o que o usuário pode ou não fazer com determinada propriedade intelectual, seja ela livro, filme, vídeo, desenho, música ou tantas outras.

As licenças podem ser livremente estipuladas pelos titulares de direitos autorais que podem proibir e reservar todos os direitos autorais, ou mesmo liberar alguns usos. Em geral, os autores registram suas obras com a proteção total do *Copyright*. Mas o que se defende é o uso mais colaborativo e livre por meio das licenças criativas.

Assim, a licença nada mais é que um negócio jurídico havido entre autor e usuário para uso de alguma propriedade intelectual. São chamados de termos de usos; contratos eletrônicos ou só contratos; licença de uso; termo de adesão; e tantos outros instrumentos jurídicos para regular o licenciamento, dizendo o que as pessoas podem ou não fazer com aquele conteúdo.

Entretanto, alguns tipos de licenças tornaram-se padrões mundiais pelo alto índice de utilização, no caso de programas de computador pode-se citar, como exemplos, os *freewares*, programas completos, totalmente gratuitos, mas o código fonte permanece secreto e não pode ser modificado; *demoware*, programas em versão de funções limitadas, para que o usuário teste o produto e decida se quer a versão completa ou não; *GPL\_General Public License*, tipo de licença para programa de computador com o código fonte aberto, mas que obriga os usuários que o utilizam a criarem novas versões ou derivações que também publiquem o programa derivado pela licença GPL. Mesmo que se utilize apenas parte do código, o novo programa será de código aberto GPL.

Em destaque também a “Free Document Licenses (FDL)” para textos, feita por uma fundação também americana chamada FSF – Free Software Foundation, que criou um padrão de licenciamento para manuais de programas de computador.


E há, também, a licença da organização americana Creative Commons (20\_?) que disponibiliza licenças que abrangem um espectro de possibilidades entre a proibição

total dos usos sobre uma obra - todos os direitos reservados - e o domínio público - nenhum direito reservado.


O Creative Commons é um tipo de licença que se utiliza de uma iconografia capaz de informar ao telespectador qual a forma de uso permitida pela licença escolhida pelo autor. Esses símbolos são facilmente identificados, conforme demonstra a figura 5:

## TIPOS DE LICENÇA


- Tipos de licenças – Creative Commons:
  - ⓘ Attribution by – Créditos atribuídos ao autor;
  - Ⓢ Share Alike – Obras derivadas em CC;
  - Ⓜ Non-Commercial – Uso não comercial;
  - Ⓝ No Derivate Works – Sem modificações.




CC by



No Derivate



Share Alike



Non-Commercial

Figura 5: Ilustração sobre os tipos de licenças Creative Commons

Fonte: Elaborado pelo autor

Desse modo, o Creative Commons pode ser visualmente e facilmente identificado pelo telespectador. Vale esclarecer que o símbolo CC identifica que aquela obra está licenciada por alguma licença Creative Commons, sendo que a junção dos atributos informa o que pode ou não ser feito com aquela obra.

Assim sendo, diante dessa característica visual, diante do reconhecimento internacional e da sua gratuidade, entende-se estarem atingidos os critérios da sua legalidade, aplicabilidade, viabilidade econômica e social.

Portanto, recomendável é o seu uso como instrumento de regulamentação do uso de conteúdo na televisão digital brasileira.

Diante dessa recomendação, elaborou-se uma Instrução para o Uso Legal e Ético de Conteúdos na TV Digital Brasileira, como forma de orientação para o usuário, bem como para o provedor de conteúdo e emissoras de televisão.

#### **4.2. Instruções para o Uso Legal e Ético de Conteúdos na TV Digital Brasileira**

INSTRUÇÃO nº 1, de 30 de novembro de 2015.

Dispõe sobre o Uso Legal e Ético de Conteúdos da TV Digital Brasileira.

Após o levantamento teórico e as experiências vivenciadas no âmbito da televisão digital brasileira, essa instrução representa a consolidação de várias informações e recomendações de caráter legal para que tanto o usuário, como o transmissor e retransmissor possam usufruir de todo o potencial do sistema híbrido GINGA, compartilhando conteúdo de forma eficaz e com segurança jurídica no tocante aos direitos autorais envolvidos no compartilhamento.

Dessa forma, considerando que toda propriedade intelectual deva ter o adequado tratamento jurídico e que os direitos de autor estão protegidos pelas Leis 9.279/96, 9.609/98 e 9.610/98.

Considerando que os direitos morais do autor consistentes na menção de sua autoria são irrenunciáveis e inalienáveis, à exceção dos programas de computador, sendo direito do autor ter o seu nome exibido junto com sua propriedade intelectual;

Considerando que a violação desse direito é constituída como crime na legislação nacional, bem como pode gerar indenização na esfera cível;



Considerando ainda que a radiodifusão é uma concessão pública, sujeita ao cumprimento das leis nacionais, fiscalizada pelo poder público, bem como deve se pautar pela ética e pela legalidade;

Considerando que o sistema híbrido de televisão GINGA, que integra a radiodifusão e a internet, permite a interatividade entre o emissor e o receptor, com a utilização do canal de retorno e que essa interatividade permitirá a troca de informações, dados e arquivos;

Considerando que o uso da TV Digital em todo o seu potencial poderá permitir ao espectador compartilhar fotos, vídeos, músicas e outras formas de propriedade intelectual;

Considerando que é essencial manter o dinamismo usual da internet na televisão, sendo necessário criar instrumentos para que as pessoas possam compartilhar conteúdo de forma rápida, fácil e legal, a presente instrução passa a definir uma forma para o uso legal e ético de conteúdos da TV digital brasileira:

**Art. 1º.** Todo conteúdo compartilhado deve ter referência ao nome do autor, se assinado, bem como a indicação da sua fonte, caso não seja produção do próprio autor.

**§ Único.** Recomenda-se utilizar somente conteúdo de autor conhecido, mas, no caso de conteúdo de autoria desconhecida, esta deve ser expressamente mencionada para que não haja a apropriação indevida da propriedade intelectual, ressalvando o direito de o autor desconhecido reivindicar a sua autoria a qualquer momento.

**Art. 2º.** Todo conteúdo compartilhado deve ter uma forma definida de regulação dos direitos patrimoniais do autor, podendo este ser remunerado pelo seu conteúdo ou não.

**§ Único.** O produtor do conteúdo deve ser informado sobre a exploração comercial do conteúdo, devendo ser claro e exposto ao permitir o seu uso de forma remunerada ou não.

**Art. 3º.** Todo conteúdo compartilhado deve ter uma forma definida de licenciamento de obras intelectuais, seja de proteção total, proteção mínima ou mesmo a opção de omissão do nome do autor.

**§ 1º.** Deverá ser oferecido ao autor do conteúdo, no momento de *upload* de arquivos, as opções de licenciamento que vão desde a proteção total dos seus direitos autorais com a permissão de exibição tão somente naquele momento autorizado, como a proteção mínima de se citar somente o nome do autor e liberar outras formas de uso, bem como a de constar na obra a autoria desconhecida, omitindo-se o nome do autor.

**§ 2º.** A emissora de televisão deverá fornecer por meio de ferramenta tecnológica as opções de licenciamento para que o autor do conteúdo possa firmar eletronicamente termo de licenciamento autorizando expressamente os usos permitidos.

**§ 3º.** Para a opção de proteção total dos direitos do autor, deve-se utilizar a licença *copyright*, representada pelo símbolo “C”, que reserva todos os direitos ao autor, devendo ser expressa a autorização do autor para aquela exibição somente.

**§ 4º.** Para a opção de proteção parcial dos direitos do autor, deve-se utilizar a licença Creative Commons, representada pelo símbolo “CC”, que reserva alguns direitos ao autor, devendo ser expressa a opção do autor por quais usos serão permitidos.

**§ 5º.** Para a opção de nenhuma proteção dos direitos do autor, deve-se utilizar a opção pela autoria desconhecida, omitindo-se o nome do autor na divulgação da obra. Neste tipo de licenciamento, o autor declara estar autorizando a colocação daquele conteúdo em domínio público para utilização irrestrita de sua obra intelectual, estando ciente que poderá ser identificado por eventuais abusos de direitos autorais ou de eventuais ofensas a direitos de terceiros.

**§ 6º.** A omissão do nome do autor na divulgação da obra não presume o anonimato ou a cessão de seus direitos, esclarecendo que fica ressalvado ao autor reivindicar a sua autoria a qualquer tempo, bem como fica ressalvada a possibilidade de identificação pessoal para responsabilidades administrativas, penais e cíveis.

**Art. 4º.** Para o uso da licença Creative Commons, deverão ser ofertadas ao autor, no momento de *upload* dos arquivos, as diversas formas permitidas por esse licenciamento:

- Atribuição CC BY: licença mais flexível que permite qualquer uso e adaptação, inclusive comercial, desde que cite o nome do autor.

- Atribuição Compartilha igual CC BY SA: licença bem flexível que permite qualquer uso e adaptação, inclusive comercial, desde que cite o nome do autor e compartilhe a nova obra sob a mesma licença CC.

- Atribuição Sem derivações CC BY ND: licença menos flexível que permite a distribuição e exibição, comercial ou não, desde que cite o nome do autor e que a reprodução não altere o conteúdo original.


- Atribuição Não comercial CC BY NC: licença mais rígida que permite qualquer uso e adaptação, desde que cite o nome do autor e que não haja o uso comercial.


- Atribuição Não comercial Compartilha igual CC BY NC SA: licença mais rígida que permite qualquer uso e adaptação, desde que cite o nome do autor e compartilhe a nova obra sob a mesma licença CC e o seu uso não seja comercial.

- Atribuição Sem derivações Não comercial CC BY NC ND: licença rígida que permite somente a exibição e uso, desde que cite o nome do autor, que a reprodução não altere o conteúdo original e que seu uso não seja comercial.

**Art. 5º.** Para a escolha do tipo de licenciamento do conteúdo, devem ser exibidas as licenças por meio de iconografia (símbolos) que facilite a compreensão do tipo de licença que está sendo escolhido, seguido de uma tela que permita ao autor ler, de forma expressa, os usos que estão sendo permitidos e as suas restrições legais, com opção de confirmação da escolha daquele tipo de licenciamento.

**§ 1º.** Para a opção de proteção total, deve-se utilizar o símbolo © que permite a identificação visual do tipo de licenciamento;

§ 2º. Para a opção de proteção parcial deve-se utilizar o símbolo  <sup>18</sup> que permite a identificação visual do tipo de licenciamento pelo Creative Commons, oferecendo ao autor a opção de escolher as sublicenças e os seus usos, como definido no artigo 4º.

§ 3º. Para a opção de nenhuma proteção deve-se utilizar o símbolo  <sup>19</sup> que permite a identificação que aquele conteúdo é de autoria desconhecida ou que o autor prefere ficar no anonimato, permitindo a inserção do seu conteúdo como obra de domínio público.

**Art. 6º.** Essa Instrução deve ser aplicada a qualquer compartilhamento de conteúdo no âmbito da televisão digital brasileira.

**Art. 7º.** Todo usuário do SBTVD deve compartilhar conteúdos de forma ética, respeitando-se os direitos de terceiros, à liberdade de expressão, as normas de direitos autorais, a convivência harmônica e cultural entre os povos, responsabilizando-se pela postagem de conteúdo ilegal ou abusivo.

**Art. 8º.** O Descumprimento desta Instrução poderá acarretar na imposição gradativa das penalidades que vão da advertência, imposição de multa, suspensão ou mesmo bloqueio de acesso aos sistemas que permitem o compartilhamento.

**Art. 9º.** Nos casos omissos referentes a essa Instrução, deve-se consultar os órgãos regulares de proteção aos direitos autorais, tais como a Biblioteca Nacional, o Instituto Nacional de Propriedade Intelectual – INPI, a Agência Nacional do Cinema – ANCINE, o Escritório Central de Arrecadação e Distribuição de Direitos Autorais – ECAD, Ministério Público e Poder Judiciário.

**Art. 10º.** A presente instrução não excluiu quaisquer direitos ou obrigações definidas em legislação federal e entra em vigor na data do aceite digital firmado

<sup>18</sup> Símbolos obtidos diretamente no site da organização Creative Commons, Disponível em: <<https://creativecommons.org/about/downloads>>. Acesso em 28 de Nov. 2015.

<sup>19</sup> Símbolos obtidos diretamente no site da organização Creative Commons, Disponível em: <<https://creativecommons.org/about/downloads>>. Acesso em 28 de Nov. 2015.

eletronicamente entre os usuários dos sistemas de compartilhamentos desenvolvidos no âmbito do SBTVD.



O trabalho Instruções para o Uso Legal e Ético de Conteúdos na TV Digital Brasileira de Lúcio Marcos do Bom Conselho está licenciado sob uma Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional. Para ver uma cópia dessa licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.

### **4.3. Conclusão**

Como vislumbrou-se, o Sistema Brasileiro de Televisão Digital tem tido dificuldades para utilizar toda a potencialidade do GINGA, seja pelos interesses comerciais, seja pela falta de incentivo industrial e governamental.

Falta uma regulamentação que facilite o uso dos recursos tecnológicos da TV Digital, especialmente de todo o conteúdo que irá trafegar com o uso pleno do canal de retorno do GINGA.

Assim, o uso adequado do conteúdo trafegado na televisão deve estar de acordo com os preceitos éticos e legais, a fim de minimizar riscos para os empreendimentos e garantir ao usuário segurança jurídica para o uso e para o compartilhamento de conteúdo.

Vale esclarecer que não se tem a pretensão de se esgotar toda a legislação de direitos autorais e nem todos os entendimentos jurisprudenciais, mas apresentam-se algumas instruções pautadas na legislação e entendimentos dos tribunais do País até então existentes, de forma a orientar tanto o cidadão usuário da TV Digital, quanto os provedores de conteúdo e emissoras de televisão digital.

Dessa forma, formulou-se uma Instrução que reúne algumas recomendações para permitir o compartilhamento de conteúdo em harmonia com a legislação nacional, facilitando o uso social da televisão digital, permitindo que esse compartilhamento se dê de forma fácil e com a permissão de uso visualmente identificável, de acordo com os preceitos imprescindíveis ao uso ético e legal dos conteúdos na TV Digital.

Com base nessa instrução, os usuários e operadores da TV Digital poderão compartilhar conteúdos dentro de uma noção jurídica básica a garantir-lhes segurança jurídica no tratamento da informação trafegada na televisão.

A instrução não dispensa a proximidade necessária entre o departamento jurídico das emissoras e o departamento de tecnologia da informação – TI, mas aponta um caminho claro e legal para o uso ético dos conteúdos audiovisuais na televisão brasileira.

Aponta uma solução que não se esgota em si, mas desperta a concepção de que é possível fazer uma televisão plenamente interativa, legal e com usos sociais.

Portanto, reitera-se a conclusão de que é possível e adequado o uso de licenças de direitos autorais Creative Commons para a regulação dos conteúdos da TV Digital no Brasil.

#### 4.4. Referências

BRASIL. Decreto-lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940. *Código Penal*. Diário Oficial da União, Rio de Janeiro, 1940.

BRASIL. Lei 4.117, de 27 de agosto de 1962. *Institui o Código Brasileiro de Telecomunicações*. Diário Oficial da União, Brasília, 1962.

BRASIL. Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996. *Regula direitos e obrigações relativos à propriedade industrial*. Diário Oficial da União, Brasília, 1996.

BRASIL. Lei nº 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*. Diário Oficial da União, Brasília, 1998.

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. Superior Tribunal de Justiça. *Responsabilidade civil. Divulgação de imagem (obra artística) não autorizada em programa televisivo e na internet. Dano moral e material caracterizado*. Recurso Especial n. 1423653. Marco Aurélio Schmingel Bezerra versus Globo Comunicação e Participações S/A. Relator: Min.(a) Moura Ribeiro. Brasília, maio 2015. Disponível em: <<http://www.stj.jus.br/SCON/deciso/es/doc.jsp?livre=site+Lei+9.610%2F98&&b=DTX T&p=false&t=JURIDICO&l=10&i=5>>. Acesso em: 27 nov. 2015.

CREATIVE COMMONS. *Sobre as licenças*. 20--?. Disponível em: <[https://creativecommons.org/licenses/?lang=pt\\_BR](https://creativecommons.org/licenses/?lang=pt_BR)>. Acesso em: 28 de nov. 2015.

CREATIVE COMMONS. *Downloads*. 20\_?. Disponível em: <<https://creativecommons.org/about/downloads>> Acesso em: 28 de nov. 2015.

MAGRI, Silmara et al. Educação, ética e valores humanos: outros olhares por meio da pesquisa de campo. *Unoesc & Ciência-ACHS*, v. 6, n. 1, p. 43-50, 2015. Disponível em: <[http://editora.unoesc.edu.br/index.php/achs/article/view/5385/pdf\\_52](http://editora.unoesc.edu.br/index.php/achs/article/view/5385/pdf_52)>. Acesso em: 27 de nov. 2015.

MINAS GERAIS. Tribunal de Justiça. Lei nº 9.610/98. Reprodução de obra de desenho em *site*. Ausência de autorização e de menção ao nome do autor. Violação de direitos autorais. Apelação Cível n. 1.0701.07.191139-3/002. LPJ Editora Gráfica Ltda versus Casa da Formatura Eventos Ltda. Relator: Des.(a) Sebastião Pereira de

Souza. Belo Horizonte, Acórdão de 9 de mai. 2012. *Revista dos Tribunais*, Belo Horizonte, maio 2012. Disponível em: <<http://www5.tjmg.jus.br/jurisprudencia/pesquisaNumeroCNJEspelhoAcordao.do?numeroRegistro=1&totalLinhas=1&linhasPorPagina=10&numeroUnico=1.0701.07.191139-3%2F002&pesquisaNumeroCNJ=Pesquisar>>. Acesso em: 27 de nov. 2015.



## 5. Considerações Finais

Em breve síntese, a presente pesquisa procurou analisar o uso da licença Creative Commons no SBTVD, com objetivo de responder à questão central: de que forma pode se dar o melhor aproveitamento da licença Creative Commons no SBTVD, como forma de socializar conteúdos digitais, propiciando educação e desenvolvimento local?

Para tanto, atingiram-se os seguintes objetivos secundários:

Analisou-se a literatura sobre as políticas públicas de telecomunicações nacional, apresentando o cenário no qual a televisão digital está inserida, qual seja o Sistema Brasileiro de Televisão Digital – SBTVD, destacando as ferramentas de radiodifusão, tais como os sistemas híbridos *broadcast* e *broadband*, em especial o GINGA.

Ainda na revisão teórica, indicaram-se alguns conceitos sobre os Direitos Autorais em nosso País e as licenças criativas internacionalmente reconhecidas, em especial a licença Creative Commons.

Levantaram-se ainda os conceitos de educação e desenvolvimento local, dentro do foco deste trabalho.

E por fim, sistematizaram-se as formas pelas quais o uso da licença Creative Commons pode potencializar a educação e o desenvolvimento local através do SBTVD. Poder-se-ia, por exemplo, proporcionar a um telespectador aproveitar-se de uma cartilha com recomendações sobre saúde disponibilizadas na televisão, a fim de aprimorá-la e acrescentar um vídeo ilustrativo que poderá ser reutilizado e enviado pela televisão, sem que em momento algum tenha que ser solicitada a autorização do autor para o compartilhamento dessa nova cartilha e do novo vídeo, uma vez que a autorização já foi dada com o uso da licença de direitos autorais Creative Commons.

Para tanto, a pesquisa que se concentrou inicialmente na pesquisa teórica, em um segundo momento, concentrou-se na análise documental de grupos de estudos, *sites*, revistas, anais e outros documentos, bem como na descrição das observações

feitas pelo pesquisador tanto com base nas pesquisas preliminares, como na participação dos grupos de estudos, defesa de dissertação e congresso.

Num terceiro momento, em um tipo de pesquisa de campo, o pesquisador ainda pode testar o funcionamento da TV Digital em algumas cidades de três estados brasileiros.

Dessa forma, foi possível concluir que a licença de direito autoral Creative Commons adéqua-se ao sistema jurídico nacional, tem características aderentes à proposta da TV Digital e, dada a sua gratuidade e facilidade de uso, tende a se popularizar, potencializando a educação e proporcionando o desenvolvimento local.

Cabe ainda destacar que a presente dissertação pode contribuir para a área de estudo com a geração de conhecimento sobre inovação, processos de educação e desenvolvimento local.

Como resultado prático de intervenção social, formularam-se recomendações intituladas “Instruções para o Uso Legal e Ético de Conteúdos na TV Digital” para serem levadas aos organismos nacionais para o uso da licença Creative Commons como forma de socializar conteúdos digitais, de forma desburocratizada e com segurança jurídica.

Não obstante as conclusões aqui atingidas e os resultados alcançados, deixa-se o desafio e o convite para que novos pesquisadores e a comunidade científica possa dar prosseguimento à pesquisa, podendo identificar novas perspectivas e novas soluções para que a televisão brasileira possa se tornar importante ferramenta de inclusão digital e social, bem como ser utilizada como ferramenta educacional que possa promover mudanças nas pessoas e em suas comunidades.