

DIREITOS AUTORAIS E LIBERDADE DE EXPRESSÃO: o copyright na internet

Esther Rocha de Souza¹, Nathalia Gabriella Ferreira dos Santos², Rafael Sebastião Arocho de Souza Silva³, Rodrigo de Oliveira Santos⁴, Victor Hugo Lopes Moreira⁵.

¹Universidade Federal de Minas Gerais/Escola de Ciência da Informação/Biblioteconomia
estherrochasouza@hotmail.com

²Universidade Federal de Minas Gerais/Departamento de Estatística /Estatística,
nathaliagfds2@gmail.com

³Universidade Federal de Minas Gerais/Departamento de Estatística/Estatística,
rafaelseass@gmail.com

⁴Universidade Federal de Minas Gerais/Escola de Engenharia /Engenharia Metalúrgica,
rdrgolivsants@gmail.com

⁵Universidade Federal de Minas Gerais/Departamento de Estatística/Estatística,
victorh.lmoreira@yahoo.com

Resumo: O presente artigo propõe uma análise sobre os Direitos autorais aplicados à cibercultura, tendo como principal fonte o artigo “Direitos autorais, liberdade de expressão e cultura de participação na internet”, acrescido do caso do *youtuber* Felipe Castanhari. Dessa forma, pretende-se compreender como a jurisdição atua na transmissão de conteúdo online e, a partir disso, entender como as corporações midiáticas intervêm na distribuição desses conteúdos visando controlar a divulgação das obras por meio do copyright.

Palavras-chave: Direitos autorais; liberdade de expressão; internet; copyright; *youtube*.

1. Introdução:

As novas tecnologias provocaram, e continuam provocando, diversos impactos, sobretudo no contexto sociocultural e econômico atual. A cibercultura, termo que sintetiza a relação entre homem e a recente tecnologia, originou novos hábitos, novos empregos e novos comportamentos, como interação social via aplicativos.

Com o advento da *internet* e a democratização digital, o acesso à informação adquire uma nova proporção, pois o ambiente *web* possibilita a comunicação descentralizada entre seus usuários, bem como a produção da informação; e a inclusão tecnológica proporciona a propagação igualitária da notícia. No entanto, a

liberdade de expressão consequente da cibercultura recebe uma série de supressões; entre elas, as questões da propriedade intelectual, mais precisamente o *copyright*, o qual vem se tornando uma ferramenta eficaz de controle de obras, em sua maioria, adquiridas por corporações midiáticas.

Este trabalho propõe uma análise sobre os Direitos autorais aplicados à cibercultura e como grandes organizações midiáticas intervêm no controle e distribuição desses conteúdos através do *copyright*. Portanto, o objetivo do artigo é compreender como a jurisdição atua nas redes de transmissão de conteúdo online e a hipótese trabalhada é a de que o direito autoral de obras controladas por grandes corporações inviabiliza o pleno exercício da liberdade de expressão no ambiente da rede mundial de computadores.

2. Metodologia:

Esta pesquisa de natureza explicativa utiliza-se de métodos majoritariamente qualitativos. Quanto aos materiais utilizados, foram incluídos o artigo “Direitos autorais, liberdade de expressão e cultura de participação na internet”, o qual foi tomado como base para uma orientação central acerca do assunto, e uma exemplificação sobre as restrições autorais, com o caso do canal do YouTube “Nostalgia”, que teve parte do seu conteúdo penalizado devido a inconformidades com a política de Direitos autorais da plataforma, de forma a contextualizar a discussão.

3. Análise do efeito da cibercultura:

A cibercultura pode ser compreendida como a cultura de realizar suas atividades habituais na rede. Desse modo, estar na *web* implica ler conteúdo *online*, comprar produtos, socializar, lançar opiniões, estudar, criar um negócio e até realizar transações financeiras, tudo em um ambiente totalmente digital. Portanto, a cibercultura são os novos hábitos culturais resultantes do desenvolvimento tecnológico. Outro benefício proporcionado pela dinamização das redes é a



facilitação para criadores de conteúdo em dispor suas produções de forma independente sem se vincular a editoras, gravadoras ou qualquer veículo de comunicação para distribuírem seus projetos. Sem dúvida, o fato de ser possível que milhões de pessoas acessem a uma mesma plataforma disponível na *internet* simultaneamente, faz dela o ambiente mais propício para a *viralização* dos conteúdos.

Por outro lado, outro efeito da cibercultura, devido ao hábito do compartilhamento instantâneo das informações, é a dificuldade em controlar os conteúdos restritos daqueles de acesso totalmente livre. Assim, a forma de compreender o que é público, o que é privado, o conceito de liberdade de expressão, de propriedade intelectual e de Direitos autorais são constantemente colocados em debate. Visto isso, é imprescindível compreender como a atual jurisdição, desses direitos, atua sobre o ambiente virtual e se esse modelo de regularização é ou não compatível com a dinamização da internet.

4. Direitos Autorais:

Quando alguém cria uma obra original que é exibida em meio físico, ela possui automaticamente os Direitos autorais. Geralmente, apenas o proprietário pode autorizar alguém a usá-la.

As obras sujeitas a Direitos autorais são: audiovisuais, gravações de som e composições musicais, produções escritas, visuais, videogames e programas de computador, criações dramáticas. De acordo com a lei, o conteúdo precisa ser criativo e ser exibido em um meio tangível para se enquadrar nos Direitos autorais. Desta maneira nomes e títulos não estão sujeitos à lei. Além disso, ideias, fatos, sistemas e métodos de operação também não adquirem Direitos autorais, embora o meio de como são expressos pode se enquadrar na proteção.

O uso de obras protegidas possui duas formas de ser executado: o uso aceitável ou a permissão para uso. No caso do YouTube, os criadores de conteúdo não podem simplesmente pegar um fragmento de música e colocar no vídeo para envio, por exemplo. Os artistas que compõem e interpretam e as empresas com que



eles trabalham detêm os direitos das composições e controlam sua licença de uso.

Na internet é possível encontrar outras faixas isentas de royalties e sites para criar músicas originais. Caso uma música própria seja lançada por uma gravadora ou distribuidora, essa empresa pode usar o *Content ID* ou trabalhar com terceiros para reivindicar vídeos do YouTube que usam as músicas dela.

O criador quando está produzindo seu vídeo deve ficar atento às músicas que estão sendo captadas. Por exemplo, no caso dos jogos, tanto o jogo como a música de fundo dele podem contestar os direitos; o que faz com que seja até mesmo considerável silenciá-la enquanto joga. Outro exemplo é o de vídeos que possuem música não intencional, como o caso de música captada pelo rádio do carro, mesmo que seja um trecho de baixa qualidade, pode gerar motivo para Direitos autorais.

5. *Copyright*, a intervenção das corporações:

Como mencionado nos tópicos anteriores, as obras – audiovisuais, visuais, sonoras ou escritas – ao serem criadas recebem a guarda do Direito autoral sobre elas. Por isso várias corporações, tanto no setor público quanto no privado, foram criadas para regulamentar, fiscalizar e até mesmo comercializar esses direitos e suas licenças.

As corporações midiáticas seguem rigidamente as diretrizes para respeitar o direito autoral e a liberdade de expressão, contudo, devido a muitas serem grandes organizações, várias delas são utilizadas em diversos países, podendo ocorrer alguns mal-entendidos sobre o uso das obras, dadas as diferentes legislações. Com o advento da *internet* ficou mais difícil para as empresas controlarem o uso das obras que estão sob sua guarda, surgindo assim o *Copyright*.

O *copyright* é uma licença jurídica que visa justamente restringir o acesso e estabelecer o controle máximo sobre a criação, liberando-a por contratos de cessão de direitos financeiros os quais restringem o acesso a usuários dispostos a pagar pelo serviço (FERES; OLIVEIRA, 2016, p.7).



A ONG responsável por fornecer licenças livres, que incentivam a cultura de criação e compartilhamento, é a *Creative Commons*, “uma organização sem fins lucrativos que ajuda a superar obstáculos legais ao compartilhamento de conhecimento e criatividade para enfrentar os desafios urgentes do mundo” (CREATIVE COMMONS, [20--], tradução nossa). Existem atualmente seis tipos de licenças *Creative Commons*: CC BY, CC BY-SA, CC BY-NC, CC BY-NC-SA, CC BY-ND e CC BY-NC-ND. As licenças podem ser traduzidas por seus elementos, sendo BY dar o crédito para o autor, SA as adaptações devem ser compartilhadas nos mesmos termos, no NC o uso comercial não é permitido e no ND não são permitidos derivados ou adaptações da obra.

6. Caso Felipe Castanhari:

O caso do *youtuber* Felipe Castanhari, fundador do canal Nostalgia, representa bem como o *copyright* pode ser usado de forma a cercear a liberdade de expressão. Em fevereiro do ano de 2019, o criador de conteúdo revelou que perdeu 60% dos ganhos que recebia de seus vídeos postados na plataforma de *streaming* YouTube. Ainda segundo Felipe, até vídeos com conteúdo totalmente produzido por ele sofreram penalização, sendo “desmonetizados” (CURIOZONE, 2019).

De acordo com o *youtuber*, alguns de seus vídeos possuíam pequenos trechos de conteúdo audiovisual de companhias terceiras, o que foi suficiente para haver a sanção. É de se notar que a plataforma prevê punições ao vídeo suspeito de violar Direitos autorais, que vão desde a perda do faturamento com publicidade, ao passo que não haverá mais exibição de anúncios nos conteúdos publicados pelo canal; possível transferência dos ganhos ao reivindicador do direito autoral; bloqueio do conteúdo e até a exclusão permanente do canal na plataforma.

Esse comportamento da rede social YouTube vem sendo instituído gradativamente e tem como principal ferramenta algoritmos que buscam por supostas violações das políticas de Direitos autorais, políticas essas revistas e reformuladas frequentemente em decorrência da progressiva pressão de grandes corporações midiáticas que visam assegurar o controle e distribuição dos conteúdos





adquiridos.

7. Conclusão:

O caso do *youtuber* demonstra como a legislação ainda está incompatível com a dinamização da internet. Como demonstrado acima, até mesmo trechos externos, por exemplo o áudio de um rádio ligado em um carro, podem abrir precedentes para sanções via *copyright*. Além disso, o direito autoral não é de posse exclusiva do autor, mas também da produtora e até mesmo de outras empresas que estão envolvidas na criação e uso da obra, o que torna a dinamização ainda mais complexa, devido aos contratos a serem cumpridos.

Mesmo com a lei do uso aceitável, onde haveria esperança de uso de pequenos trechos na criação de conteúdo de cunho não necessariamente comercial, as grandes corporações tendem a ganhar ações judiciais sobre quem tenta produzir qualquer tipo de conteúdo sob seu controle, por consequência da inadequação da jurisdição, a qual permanece a privilegiar tais organizações.

Referências:

CREATIVE COMMONS. What we do. **creative commons**, Mountain View, [20--]. Disponível em: <<https://creativecommons.org/about/>>. Acesso em: 19 ago. 2021.

CURIOZONE. Felipe Castanhari perde monetização de 60% de seus vídeos e desabafa: "...o Youtube está cada vez mais distante pra mim". **Curiozone**, 05 de fev. de 2019. Disponível em: <<https://www.curiozone.com.br/2019/02/felipe-castanhari-perde-monetizacao-de-60-de-seus-ideos-e-desabafa-o-youtube-esta-cada-vez-mais-distante-pra-mim.html>>. Acesso em: 10 jul. 2021.

FERES, M. V. C.; OLIVEIRA, J. V. Precisamos Falar Sobre Copyright: O que Creative Commons, Open Access e Deep Web Têm em Comum?. **PIDCC**, Aracaju, v. 10, n. 3, p.1-20, 2016. Disponível em: <<http://pidcc.com.br/artigos/1003/011003.pdf>>. Acesso em: 10 jul. 2021.

MONCAU, Luiz Fernando Marrey. Direito Autoral e Liberdade de Expressão. A Transformação do Conflito. **Dissenso**, 2017. Disponível em: <<https://dissenso.org/direito-autoral-e-liberdade-de-expressao-transformacao-do-conflito/>>. Acesso em: 10 jul. 2021.

