

# Direitos Autorais e Internet: o *streaming* ilegal de obras audiovisuais

## Copyright and Internet: the illegal streaming of audiovisual works

Paulo Antônio Fernandes Neto<sup>1</sup>

Marcelo Santana Silva<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Instituto Federal da Bahia, Salvador, BA, Brasil

### Resumo

Este artigo tem como objetivo trazer à baila discussão sobre direitos autorais e o *streaming* ilegal de obras audiovisuais na internet. Nele, fez-se uso da pesquisa descritiva. Também foram apresentados conceitos da proteção autoral no Brasil e no mundo. Foi oferecida conceituação do que é obra audiovisual e cita-se a sua evolução até o surgimento dos formatos digitais de divulgação e de reprodução científica sobre o progresso tecnológico, a proteção legal e os usos da tecnologia de *streaming*. Logo, com a finalização do texto, é possível concluir que existem inúmeras causas e consequências para a problemática apresentada, não só no mundo jurídico, como em todo o mercado consumidor, tendo em vista os crescentes avanços tecnológicos e o aumento da velocidade das trocas de dados na internet, colocando em pauta algumas soluções criadas para combate ao uso desenfreado do *streaming* ilegal em obras audiovisuais.

Palavras-chave: Direitos Autorais. Audiovisual. *Streaming*.

### Abstract

This article aims to bring up discussion about copyright and illegal streaming of audiovisual on the Internet. In it, the descriptive research was used. Concepts of copyright protection were also presented in Brazil and worldwide. It was offered conceptualization of what is an audiovisual and your evolution until the emergence of digital formats for dissemination and reproduction scientific about technological progress, legal protection and uses of streaming technology. With the finalization of the text it is possible to conclude that there are numerous cause and consequences to the problem presented, not only in the legal world, but in the entire consumer market, in view of the increasing technological advances and the speed of data exchange. on the Internet, putting some solutions created to combat the rampant use of illegal streaming in audiovisual.

Keywords: Copyright. Audiovisual. *Streaming*.

Área Tecnológica: Direito Autoral.

## 1 Introdução

Segundo a Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento (UNCTAD, na sigla em inglês), o Brasil está em quarto lugar no *ranking* mundial de usuários de internet com 120 milhões de pessoas conectadas (ONU, 2017).



Logo, da mesma forma em que a inclusão digital aumenta a quantidade de usuários da internet, majoram também os problemas decorrentes dos maus usos da rede, sendo que o fato abordado neste trabalho será o *streaming* de obras audiovisuais.

Como será o tema central deste trabalho, cumpre fazer uma leve definição do que é *streaming*, que se trata de uma tecnologia de transmissão de dados de mídia (áudio e vídeo), por meio da internet. Um dos maiores portais de *streaming* é o YouTube.

Acrescente-se a isso, o fato de que, da mesma forma em que a velocidade na troca de dados na internet aumenta, evoluem as tecnologias para as transmissões de dados pela rede, sendo que a internet é uma das formas mais utilizadas pela sociedade como meio de entretenimento.

A equivocada falta de informações, de referências comportamentais e culturais sobre o que o direito autoral faz com que seja muito mais proveitoso realizar um *download* ilegal, o *streaming* sem autorização, ou adquirir uma cópia falsificada de um item que demorou anos para ser elaborado, estudado, no qual foi gasto muito tempo de seus autores, ao invés de adquiri-los legalmente.

Tudo indica que com a realização deste trabalho, será possível trazer uma visão dinâmica do problema dos *streamings* sem autorização de obras audiovisuais, visando a conscientizar e a educar seus usuários, bem como provocar a discussão de quanto a evolução tecnológica pode ser prejudicial ou benéfica.

O presente artigo é dividido em três tópicos. No primeiro se faz uma conceituação sobre o que é direito autoral, diferenciando-o de propriedade intelectual. O tópico segundo traz a conceituação do que é obra audiovisual; tratando da criação do cinema e televisão até a sua evolução para o digital.

A tecnologia *streaming* é o objeto a ser analisado no terceiro tópico, apresentando sua conceituação e principais usos, tratando os obstáculos encontrados pelos autores e detentores de direitos autorais para resguardar seus direitos, além de apresentar algumas das sugestões para a solução deste problema.

## 2 Direitos Autorais

Os Direitos Autorais e a Propriedade Industrial fazem parte do ramo do Direito conhecido como Propriedade Intelectual, que segundo a Convenção da Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI), é a soma dos direitos relativos às obras literárias, artísticas e científicas, às interpretações dos artistas intérpretes e às execuções dos artistas executantes, aos fonogramas e às emissões de radiodifusão, às invenções em todos os domínios da atividade humana, às descobertas científicas, aos desenhos e modelos industriais, às marcas industriais, comerciais e de serviço, bem como às firmas comerciais e denominações comerciais, à proteção contra a concorrência desleal e todos os outros direitos inerentes à atividade intelectual nos domínios industrial, científico, literário e artístico (OMPI, 1967).

Para se diferenciar as duas proteções, a Propriedade Industrial, de acordo com a Lei brasileira da Propriedade Industrial em vigor, Lei n. 9.279/1996, é definida como:

A proteção dos direitos relativos à propriedade industrial, considerado o interesse social e o desenvolvimento tecnológico e econômico do País, se efetua mediante: I – con-

cessão de patentes de invenção e de modelo de utilidade; II – concessão de registro de desenho industrial; III – concessão de registro de marca; IV – repressão às falsas indicações geográficas; e V – repressão à concorrência desleal. (BRASIL, 1996, art. 2º)

Já o direito autoral é o direito que o criador de uma obra intelectual tem de gozar e fruir dos produtos resultantes da reprodução, da execução ou da representação de suas criações. O autoralista Eduardo Vieira Manso leciona que:

Direito Autoral é o conjunto de prerrogativas jurídicas de ordem patrimonial e de ordem não patrimonial atribuídas aos autores de obras intelectuais pertencentes ao reino da literatura, da ciência, e das artes, motivo por que são, tradicionalmente, denominadas obras literárias, científicas e artísticas, locução porém que não esgota as hipóteses de obras suscetíveis de proteção por tal ramo do Direito Privado. (MANSO, 1992, p. 21)

Portanto, direito de autor protege apenas as formas de expressão das ideias e não as ideias propriamente ditas, sendo necessário que a ideia tenha um suporte, tangível ou intangível. Além desses requisitos, a obra necessitará gozar de um mínimo de originalidade criativa para poder usufruir desses direitos.

Ainda no campo da definição, direito do autor é o direito que uma pessoa (física ou jurídica) tem ao criar uma obra, seja ela literária, artística ou científica, goze de uma série de prerrogativas morais e patrimoniais, que são protegidas por diversas leis. Entre elas, as mais importantes são: a Convenção de Berna (no âmbito internacional) (PARIS, 1971) e a Lei n. 9.610/98, Lei dos Direitos Autorais (no âmbito nacional) (BRASIL, 1998).

Como citado, os direitos autorais são divididos em direitos morais que são “[...] os vínculos perenes que unem o criador à sua obra, para a realização e defesa de sua personalidade [...]” (BITTAR, 2004, p. 33) e possuem as características de inalienabilidade (não podem ser vendidos), irrenunciabilidade (não podem ser abandonados), intransmissibilidade *inter vivos* (não podem ser transmitidos a outros indivíduos, seja a título gratuito, seja a título oneroso), imprescritibilidade (seu exercício não prescreve), perpetuidade dos direitos morais à paternidade e à integridade (seu criador sempre será citado, lembrado) e impenhorabilidade (não podem ser penhorados, pois não possuem conteúdo econômico).

Já os direitos patrimoniais são aqueles que se referem à utilização econômica da obra intelectual, por qualquer processo técnico já existente ou que ainda venha a ser inventado, caracterizando-se como o direito exclusivo do autor de utilizar, fruir e dispor de sua obra criativa, da maneira que quiser, bem como permitir que terceiros a utilizem, total ou parcialmente, caracterizando-se como direito de propriedade, garantido pela Constituição Federal.

No Brasil, a Constituição Federal de 1988, em suas cláusulas pétreas, confirmou a proteção autoral estando estabelecida da seguinte forma:

XXVII – Aos autores pertence o direito exclusivo de utilização, publicação ou reprodução de suas obras, transmissível aos herdeiros pelo tempo que a lei fixar;

XXVIII – É assegurada, nos termos da lei: a) A proteção as participações individuais em obras coletivas e a reprodução da imagem e voz humanas, inclusive nas atividades desportivas;

b) Aos criadores, aos interpretes e as respectivas representações sindicais e associativas, o direito de fiscalização do aproveitamento econômico das obras que criarem ou de que participarem. (BRASIL, 1988, art. 5º)

Além da Constituição Federal, o Brasil faz a proteção dos direitos autorais por meio da Lei n. 9.610/98, que, em seu artigo 7º, traz a definição das obras passíveis de proteção, como “[...] as criações do espírito, expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro” (BRASIL, 1998, art. 7º).

Já os artigos 11, 16, 23, 24 e 29, da LDA/98, trazem as seguintes definições como autor “a pessoa física criadora de obra literária, artística ou científica”, logo, apenas pessoas físicas poderão ser autores. O artigo 16, em seu parágrafo único, estabelece a autoria nas obras audiovisuais como “são coautores da obra audiovisual o autor do assunto ou argumento literário, musical ou lítero-musical e o diretor”, “Consideram-se coautores de desenhos animados os que criam os desenhos utilizados na obra audiovisual”.

O artigo 23 prevê de que maneira rege a proteção de direitos autorais nas obras em coautoria como “os coautores da obra intelectual exercerão, de comum acordo, os seus direitos, salvo convenção em contrário”.

Os artigos 24 a 27 trazem a definição dos direitos morais do autor e seus usos destacados a seguir:

Art. 24 São direitos morais do autor:

I – o de reivindicar, a qualquer tempo, a autoria da obra;

II – o de ter seu nome, pseudônimo ou sinal convencional indicado ou anunciado, como sendo o do autor, na utilização de sua obra;

III – o de conservar a obra inédita;

IV – o de assegurar a integridade da obra, opondo-se a quaisquer modificações ou à prática de atos que, de qualquer forma, possam prejudicá-la ou atingi-lo, como autor, em sua reputação ou honra;

V – o de modificar a obra, antes ou depois de utilizada;

VI – o de retirar de circulação a obra ou de suspender qualquer forma de utilização já autorizada, quando a circulação ou utilização implicarem afronta à sua reputação e imagem;

VII – o de ter acesso a exemplar único e raro da obra, quando se encontre legitimamente em poder de outrem, para o fim de, por meio de processo fotográfico ou assemelhado, ou audiovisual, preservar sua memória, de forma que cause o menor inconveniente possível a seu detentor, que, em todo caso, será indenizado de qualquer dano ou prejuízo que lhe seja causado.

§ 1º Por morte do autor, transmitem-se a seus sucessores os direitos a que se referem os incisos I a IV.

§ 2º Compete ao Estado a defesa da integridade e autoria da obra caída em domínio público.

§ 3º Nos casos dos incisos V e VI, ressalvam-se as prévias indenizações a terceiros, quando couberem.

Art. 25 Cabe exclusivamente ao diretor o exercício dos direitos morais sobre a obra audiovisual.

[...]

Art. 27 Os direitos morais do autor são inalienáveis e irrenunciáveis. (BRASIL, 1998, art. 24-27)

Já o artigo 29 traz as formas de uso dos direitos patrimoniais de autor:

Depende de autorização prévia e expressa do autor a utilização da obra, por quaisquer modalidades, tais como:

I – a reprodução parcial ou integral;

II – a edição;

III – a adaptação, o arranjo musical e quaisquer outras transformações;

IV – a tradução para qualquer idioma;

V – a inclusão em fonograma ou produção audiovisual;

VI – a distribuição, quando não intrínseca ao contrato firmado pelo autor com terceiros para uso ou exploração da obra;

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

VIII – a utilização, direta ou indireta, da obra literária, artística ou científica, mediante: [...]

b) execução musical; [...]

d) radiodifusão sonora ou televisiva;

e) captação de transmissão de radiodifusão em locais de frequência coletiva;

f) sonorização ambiental; [...]

i) emprego de sistemas óticos, fios telefônicos ou não, cabos de qualquer tipo e meios de comunicação similares que venham a ser adotados; [...]

IX – a inclusão em base de dados, o armazenamento em computador, a microfilmagem e as demais formas de arquivamento do gênero;

X – quaisquer outras modalidades de utilização existentes ou que venham a ser inventadas. (BRASIL, 1998, art. 29)

Devendo ser grifado este último inciso como forma de que a LDA/1998 se utiliza para evitar problemas referentes ao avanço tecnológico. Sendo assim, uma lei criada para o uso em longo prazo, trazendo uma maior segurança jurídica para aqueles detentores de direitos autorais.

### 3 A Obra Audiovisual

As alíneas “i” e “h” do inciso VIII, do artigo 5º da LDA/1998, definem audiovisual como a obra

[...] que resulta da fixação de imagens com ou sem som, que tenha a finalidade de criar, por meio de sua reprodução, a impressão de movimento, independentemente dos processos de sua captação, do suporte usado inicial ou posteriormente para fixá-lo, bem como dos meios utilizados para sua veiculação. (BRASIL, 1998, art. 5º)

Sendo “[...] criada por iniciativa, organização e responsabilidade de uma pessoa física ou jurídica, que a publica sob seu nome ou marca e que é constituída pela participação de diferentes autores, cujas contribuições se fundem numa criação autônoma” (BRASIL, 1998, art. 5º).

Em uma definição menos formal, pode-se conceituar obra audiovisual como o conjunto de todas as tecnologias, formas de comunicação e produtos constituídos a partir da junção de sons e imagens trazendo consigo uma impressão de movimento. Possuindo como suas formas de divulgação e de acesso ao público, como o cinema ficcional ou documental, a televisão aberta ou fechada, o vídeo analógico ou digital, a videoarte e o cinema experimental, a animação tradicional ou computadorizada, além de outros formatos, como o comercial de publicidade, o videoclipe, os programas de propaganda política, o videogame, o *making off*, as transmissões ao vivo em circuito fechado, os vídeos feitos para exibição na internet ou em telefones móveis e outros meios que venham a surgir no futuro.

### 3.1 A Evolução das Obras Audiovisuais

Há cerca de sete mil anos, os chineses já projetavam sombras de diferentes figuras recortadas e manipuladas sobre a parede, por meio de um jogo de sombras, com o objetivo do entretenimento (GONÇALVES, 2000).

No século XV, Leonardo da Vinci realizou trabalhos utilizando a projeção da luz na superfície, criando a Câmara Escura, que era uma caixa fechada, na qual a passagem da luz produzida pelos objetos externos gerava uma imagem refletida no interior dessa caixa. Posteriormente, no século XVII, O alemão Athanasius Kirchner criou a Lanterna Mágica, que consistia em um objeto composto de um cilindro iluminado à vela, para projetar em paredes imagens desenhadas em uma lâmina de vidro (GONÇALVES, 2000).

As primeiras artes em movimento datam do século XIX e são originárias de jogos e ilusões óticas inventadas por vários sistemas como o thaumatrópio, ofenacístoscópio, o zootropo e o praxinoscópio. William Kennedy Laurie Dickson inventou uma tira de celuloide contendo uma sequência de imagens que seria a base para fotografia e projeção de imagens em movimento e, em 1891, Thomas Edison inventou o cinetógrafo e, posteriormente, o cinetoscópio, que era uma caixa movida à eletricidade que continha a película inventada por Dickson, mas com funções limitadas, pois não projetava o filme (GONÇALVES, 2000).

Somente no dia 28 de dezembro de 1895, no Salão Grand Café, em Paris, os Irmãos Lumière apresentam ao mundo o Cinematógrafo, que consistia na junção de uma máquina de filmar, revelar e projetar (TAVARES, 2005).

Até os anos de 1920, a maior parte dos filmes era mudo, com as trilhas sonoras sendo tocadas ao vivo. Em 1928, foi lançado o primeiro filme com o som totalmente sincronizado fazendo surgir o termo audiovisual (TAVARES, 2005).

Em 1935, foi lançado comercialmente o primeiro filme colorido por meio do uso da técnica do sistema *Technicolor*<sup>1</sup>. Antes disso, as cores eram dadas aos filmes por meio do uso de materiais como ceras, lápis de cor, entre outros. Ainda em 1935, os alemães realizaram a primeira transmissão televisiva.

<sup>1</sup> Technicolor é um sistema que de filmagem de um tipo de película que filmava em três cores (azul, amarelo e vermelho), juntamente com uma câmera de três elementos, dando maior realismo às produções nas telas.

Em 1954, a rede de televisão norte-americana NBC realizou a primeira transmissão de imagens coloridas. Na década seguinte começaram a surgir as primeiras câmeras portáteis, voltadas para a produção de filmes caseiros, mas que também impulsionou a popularidade de exibições particulares de filmes (TAVARES, 2005).

Na década de 1970 surgiram os primeiros videocassetes, fazendo surgir também o termo *home vídeo*, possibilitando os indivíduos a adquirirem ou alugarem filmes para assistir em casa, em fitas *Betamax* ou VHS (*Video Home System*) (CRIVELLI, 2007).

### 3.1.1 O Caso *Sony Corp. of America v. Universal City Studios*

Em 1982, o estúdio de cinema Universal entrou com uma ação na Suprema Corte Americana, alegando que a empresa Sony, fabricante dos videocassetes, deveria ser responsabilizada por todas as cópias de conteúdo audiovisual feitas, declarando que tal prática iria acabar com o cinema, argumentando, ainda, que as gravações eram indevidas.

Portanto, aquele que desenvolveu a tecnologia que permitisse a infração aos direitos autorais deveria responder perante os autores e os titulares dos direitos, pedindo que a sentença realizasse um bloqueio à produção de novos equipamentos que permitissem a gravação de programas de televisão e de filmes.

A decisão final do processo foi completamente diferente dos objetivos da Universal. A Suprema Corte Americana decidiu que, mesmo que o videocassete pudesse facilitar usos ilícitos, não seria papel do Judiciário aplicar a responsabilização sobre quem desenvolve uma nova tecnologia capaz de gerar ilícitos, principalmente quando também cria condições para o desenvolvimento de uma série de situações lícitas.

A decisão do caso utilizou o equilíbrio entre os interesses públicos e privados como linha final de arguição, alegando que a venda de equipamento de reprodução não implica responsabilidade por parte de seu criador, se o produto é amplamente usado para propósitos legítimos e inquestionáveis.

O caso tornou-se um marco, pois, ao invés de acabar com a indústria do cinema, terminou por reinventá-la, criando as condições para a exploração com sucesso de outras tecnologias, como o DVD e o Blu-ray<sup>2</sup>. Em uma situação semelhante na qual a indústria do entretenimento vive atualmente, com a evolução tecnológica das transmissões de dados, entre elas, a tecnologia de *streaming*.

## 3.2 O Audiovisual no Brasil

O audiovisual surgiu no Brasil em 1896, no Rio de Janeiro, por Henri Paillie, realizando a primeira exibição de um filme. Um ano depois, foi apresentada a primeira sala comercial de cinema no país, o “Salão de Novidades Paris”, de Paschoal Segreto. E, em 1926, foi fundado o Cine Odeon, com a capacidade para 600 espectadores (HOBRAIKA, 2007).

Em 1939, a Feira Internacional de Amostras trouxe os primeiros aparelhos de televisão ao Brasil, sendo que, somente em 28 de setembro de 1948, ocorreu a primeira transmissão em que Olavo Bastos Freire transmitiu uma partida de futebol (BICESTO, 2012).

<sup>2</sup> Blu-ray – formato de disco, semelhante ao DVD, com capacidade 10 vezes superior, suportando a exibição e armazenamento de documentos e de arquivos audiovisuais em alta definição.

Em 18 de setembro de 1950, em São Paulo, foi inaugurada a TV TUPI, sendo a primeira emissora de televisão da América Latina e a quarta do mundo. A TV Globo foi fundada em 1965 e, atualmente, é a segunda maior rede de televisão comercial do mundo, atrás apenas da norte-americana American Broadcasting Company (ABC) (MORAIS, 1994).

Na década de 1980 começaram a chegar ao país os primeiros sistemas de videocassete, como não havia uma oferta de filmes ou programas em Português, pequenas empresas legendavam ilegalmente os filmes ou até mesmo pirateavam cópias legendadas dos cinemas, surgindo o mercado de fitas pré-gravadas. O VHS foi o formato padrão de vídeo do mercado brasileiro até meados de 2002, quando foi superado pelo DVD (FERNANDES, 2015).

### 3.3 O Audiovisual Digital

Na década de 1970, a rede pública de TV do Japão, Nippon Hoso Kyokai (NHK), com cem estações comerciais e cientistas do NHK Science & Technical Research Laboratories iniciaram pesquisas para desenvolver uma forma de transmissão de TV de alta definição.

Do outro lado do mundo, em maio de 1988, em Ottawa, Canadá, aconteceu o primeiro encontro de um conselho de especialistas em mídias com o propósito de encontrar um padrão de compactação de áudio e vídeo, nascendo “*Moving Pictures Expert Group*”, o MPEG. Dessa busca, em 1995, surgiu o formato DVD (*Digital Versatile Disc*), suporte para o armazenamento de dados, áudio, vídeo e jogos, que possibilita produção de mídias em zonas, além das gravações originais possuírem travas a fim de evitar a pirataria.

Com a popularidade do DVD houve a redução do custo da mídia e com a evolução tecnológica foram criados vários *softwares* que quebram as travas utilizadas nos DVDs originais, fazendo com que houvesse o aumento desenfreado da pirataria (FERNANDES, 2015).

Nos anos 2000, surgiu um novo formato de disco de armazenamento de dados, áudio, vídeo e jogos, o Blu-ray Disc, armazenando dados com altíssima qualidade e possuindo um custo maior que o DVD, tanto para produção quanto para pirataria.

Além disso, o grupo japonês com o MPEG obtiveram sucesso nas compressões dos formatos de áudio e vídeo, então, as transmissões digitais se popularizaram.

Na mesma época, o mercado cinematográfico, que estava há anos em crise e buscando reverter esse cenário, começou a explorar formatos de imersão, voltando a tornar o cinema uma experiência única, surgindo os primeiros projetores eletrônicos de alta resolução, salas de cinemas digitais, o IMAX, o 3D Digital e o 4D, fazendo as pessoas voltarem a frequentar os cinemas (FERNANDES, 2015).

Por fim, tamanha evolução tecnológica, trouxe um grande problema, a possibilidade de se comprimir, salvar e visualizar as obras audiovisuais em diversos dispositivos, como celulares, tablets e notebooks, nos mais diversos formatos de compactação, entre eles, é possível citar os formatos FLV, AVI, WMV, MOV, RMVB, MPEG e MKV, que mantém a alta qualidade de imagem e som, mas diminuem o seu tamanho, possibilitando o seu compartilhamento pela internet por diversas maneiras, entre elas o *streaming* (FERNANDES, 2015).



### 3.3.1 Os Serviços de Streaming

Com os serviços de *streaming* de áudio faturando cada vez mais, superando as vendas de músicas nos formatos físicos. O *streaming* de vídeos também se torna um negócio bastante lucrativo para a indústria do audiovisual.

Atualmente, existem diversos serviços de *streaming*, possuindo vídeos, programas, séries e filmes nacionais e estrangeiros, que, por meio da cobrança de assinatura, ou não, fornecem aos consumidores uma infinidade de opções, das quais, podem ser destacadas estas:

*Netflix* – é, provavelmente, o serviço de *streaming* de obras audiovisuais mais conhecido e popular na atualidade, seus assinantes pagam em média um valor de U\$ 10,00 (dez dólares) por uma assinatura mensal, que dá acesso a todo o seu conteúdo disponível (o conteúdo varia de país para país, de acordo com as especificidades regionais). O *Netflix* revolucionou a produção de audiovisuais, não interferindo no conteúdo de suas produções. Se o roteiro for aprovado, vão direto para a etapa de produção, eliminando o tradicional processo de desenvolvimento, em que a obra tem de se adaptar ao estúdio. Para o formato de séries, a mudança é ainda mais perceptível, enquanto os canais de TV mantêm a audiência cativa lançando um episódio por semana, o *Netflix* deixa todos os capítulos das temporadas de uma só vez. Podendo os seus consumidores assistirem quando e o quanto quiserem.

*IPTV* – Internet Protocol Television, ou TVIP (Televisão por IP), é uma tecnologia que permite a transmissão de sinais de TV via internet, garantindo não apenas qualidade de som e imagem, mas também dando aos usuários recursos extras em interatividade e possibilidades interessantes, como consumo sob demanda. Por meio dessa forma de transmissão, cada emissora de televisão tem regras próprias para disponibilizar sua programação. Ela pode ser transmitida por meio de canais abertos (gratuitos) ou fechados (pagos). Atualmente, pode-se citar os seguintes serviços legais de IPTV em funcionamento no Brasil, Esporte Interativo Plus, Cartoon Network Já!, Watch ESPN, Discovery Kids Now e Fox Play, reunindo diversos canais da empresa Fox.

### 3.3.2 Streaming on Demand (ou Streaming sob demanda)

O *Streaming* sob demanda consiste em um serviço para disponibilização e armazenamento de conteúdo audiovisual a partir de um portal Web, aplicativo ou receptores de TV a cabo. Nele, o vídeo é imediatamente executado à medida que os pacotes de dados referentes ao conteúdo escolhido pelo usuário chegam por meio da rede, ou são baixados (por *download*) inteiramente para serem visualizados.

Sendo uma espécie de evolução das antigas locadoras de filmes, pagando um valor por cada título, o usuário poderá alugar ou até comprar em definitivo as obras sem sair de casa, recebendo os vídeos por meio de sistemas de transmissão, cabo, internet ou satélite.

## 4 Direitos Autorais e a Tecnologia de Streaming

Neste ponto será abordada a questão dos direitos autorais por meio de *streaming*, discutindo as questões jurídicas e as problemáticas das Leis no Espaço, o conflito de normas e das leis de outros ordenamentos jurídicos, a legislação europeia e o *streaming* ilegal, bem como a verificação da necessidade de uma reforma na legislação.

## 4.1 A Problemática das Leis no Espaço

Este é um dos maiores problemas na proteção dos direitos do autor no âmbito da internet, visto que, na tecnologia de *streaming*, mesmo sendo possível identificar o cliente e o provedor, seus usuários poderão estar em qualquer parte do mundo.

Devido ao fato de a internet possuir uma característica multinacional, há o conflito de normas jurídicas em decorrência de interpretações diversas em diferentes países em favor da defesa dos interesses dos detentores dos direitos autorais, tanto patrimoniais quanto morais, o que pode causar conflitos durante a análise dos processos.

Portanto, para o Direito Internacional, o conflito de leis no espaço consiste em dizer qual norma vai prevalecer sobre um determinado conflito, entre as diversas leis envolvidas no problema, direta ou indiretamente enfocada na relação, qual a indicada e qual a mais adequada.

No que se refere à proteção civil dos Direitos Autorais, o Direito Internacional adota a teoria do *Lex rei sitae*, que diz que tais direitos devem ser tutelados pelo local em que estão situados, mesma forma que estabelece o artigo 8º da Lei de Introdução ao Código Civil, Decreto-Lei n. 4.657/1942 – “Para qualificar os bens e regular as relações a eles concernentes, aplicar-se-á a lei do país em que estiverem situados.” (BRASIL, 1942, art. 8º).

Já no que se refere aos crimes contra os Direitos Autorais, o Direito Internacional estabelece as seguintes regras: *Lex loci delicti*, que é a lei do local onde o ato foi cometido, Código Penal – “Aplica-se a lei brasileira, sem prejuízo de convenções, tratados e regras de direito internacional, ao crime cometido no território nacional [...]” (BRASIL, 1940, art. 5º), e *Lex damini*, que é a lei do lugar onde se manifestaram as consequências do ato ilícito, para reger a obrigação da *lex loci delicti*. Artigo 6º do mesmo diploma legal – “Considera-se praticado o crime no lugar em que ocorreu a ação ou omissão, no todo ou em parte, bem como onde se produziu ou deveria produzir-se o resultado” (ARAÚJO, 2006, p. 45).

Por fim, o problema encontrado na proteção dos direitos autorais no âmbito da internet é que muitos usuários da tecnologia de *streaming* de forma ilegal fazem o uso de programas de internet que mascaram a sua real localização, ou seja, modificando a sua localização para a de um país que não possui legislação de proteção autoral, o que torna praticamente impossível que sejam identificados e punidos os usuários de *streaming* ilegal. Ademais, uma decisão judicial ocorrida em um determinado país não tem o mesmo efeito em outros.

### 4.1.1 O Conflito de Normas e as Leis de outros Ordenamentos Jurídicos

Em janeiro de 1998, os Estados Unidos publicaram um documento nomeado “*Digital Millennium Copyright Act*”, no qual são informadas as violações, as proteções devidas e as responsabilidades dos provedores e usuários da internet (SHUOERI, 2001). Tal documento é usado como parâmetro para as decisões que a corte americana tem proferido com o intuito de punir aqueles que realizam alguma infração aos direitos autorais (SHUOERI, 2001).

O site *The Pirate Bay* foi criado pela organização *anti-copyright* sueca Piratbyrån no começo de 2004. E, devido às leis suecas, o serviço prestado de indexação de arquivos não é considerado ilegal, por isso, o site enfrentou poucos problemas com a justiça sueca durante sua história.

Porém, em 31 de maio de 2006, uma decisão americana, resultou em uma invasão da empresa na qual estavam localizados os servidores do site, e os computadores foram apre-

didados. Mesmo assim, o *site* voltou ao ar três dias após a sua retirada com quase todos os seus arquivos e hospedado, agora, em um domínio holandês.

Processos visando à retirada do *site* do ar foram tentados, todos sem sucesso, tendo em vista que seus criadores possuíam vários servidores e vários domínios, fazendo com que toda vez que o *site* fosse fechado um novo domínio era ativado.

Por fim, em 2010, Fredrik Neij, um dos fundadores do *The Pirate Bay*, foi condenado à prisão, sendo preso apenas em dezembro de 2014, ao ser encontrado foragido na Tailândia. No mesmo mês, mais uma retirada do *site* do ar foi realizada, na ocasião foram confiscados 50 servidores do *site*. Dias depois, o *site* voltou ao ar, porém sem sua função de busca, apenas com um relógio em contagem regressiva e, sete semanas depois, o *site* voltou ao ar com um novo sistema baseado na *Nuvem* e em código aberto, possibilitando a qualquer pessoa fazer sua própria versão do *The Pirate Bay*. Atualmente, o *site* é praticamente impossível de ser fechado, pois seus servidores não possuem mais um local fixo (SHUOERI, 2001).

#### 4.1.2 A Legislação Europeia e a Taxação sobre Gadgets<sup>3</sup>

Após as primeiras decisões judiciais, acrescida com a possibilidade que se realizar inúmeras cópias de arquivos digitais, ou apenas o seu *streaming*. Foi iniciada, em vários países da União Europeia, uma discussão para se encontrar uma maneira de se proteger os direitos do autor sem ter que prejudicar os usuários da internet. Países como Portugal, Suíça, Bélgica, Finlândia e Espanha, criaram a taxa por cópia privada, que consiste que todos os suportes em que seja possível o armazenamento de qualquer arquivo com direitos autorais tenham acrescidos no seu valor uma percentagem de, em média, 3% (por cento) sobre o valor da venda, que deverá ser utilizada para o pagamento desses direitos.

Essa taxa traz uma série de questionamentos, visto que é um imposto genérico e presume-se que todos aqueles que adquirem mídias irão praticar uma infração.

Entre os defensores desse pensamento está Victor Domingo, presidente da Associação de Internautas da Espanha, que considera que esse imposto é injusto (PINTO, 2008), pois generaliza para todos os usuários de mídias.

Por outro lado, associações de autores, de editores de livros e de produtores cinematográficos defendem essa taxa. No Brasil, o cantor e compositor Frejat é defensor desse imposto alegando, em suas palavras, que: “Isso é o uso inteligente da tecnologia, que poderia ser aplicada no lugar da ação policial.” (PINTO, 2008, p. 60).

## 4.2 O *Streaming* Ilegal

No ordenamento jurídico brasileiro, ainda não há norma específica que trata do *streaming*. Logo, o *streaming* ilegal pode ser definido como visualização de obras audiovisuais sem a autorização dos detentores de direitos autorais, tanto patrimoniais quanto morais.

Devendo-se lembrar que, segundo os princípios do Direito Penal, o autor dos fatos deverá agir com dolo, ou seja, deverá possuir a intenção de lesar o detentor dos direitos. Como não há matéria criminal que tipifique como crime a realização de *streaming* ilegal, a doutrina brasileira utiliza os seguintes fundamentos legais:

<sup>3</sup> São comumente chamados de *gadgets* dispositivos eletrônicos portáteis como PDAs, celulares, smartphones, leitores de MP3, entre outros.

*Caput* do Código Penal – Obter, para si ou para outrem, vantagem ilícita, em prejuízo alheio, induzindo ou mantendo alguém em erro, mediante artifício, ardil, ou qualquer outro meio fraudulento:

Pena – reclusão, de um a cinco anos, e multa, de quinhentos mil réis a dez contos de réis. (BRASIL, 1940, art. 171)

*Caput* da Lei n. 9.472/97 – Desenvolver clandestinamente atividades de telecomunicação:

Pena – detenção de dois a quatro anos, aumentada da metade se houver dano a terceiro, e multa de R\$ 10.000,00 (dez mil reais).

Parágrafo único. Incorre na mesma pena quem, direta ou indiretamente, concorrer para o crime. (BRASIL, 1997, art. 183)

Lei n. 4.117/62 – Constitui crime punível com a pena de detenção de 1 (um) a 2 (dois) anos, aumentada da metade se houver dano a terceiro, a instalação ou utilização de telecomunicações, sem observância do disposto nesta Lei e nos regulamentos. (Substituído pelo Decreto-lei n° 236, de 28.2.1967).

Parágrafo único. Precedendo ao processo penal, para os efeitos referidos neste artigo, será liminarmente procedida a busca e apreensão da estação ou aparelho ilegal. (BRASIL, 1962, art. 70).

Ocorre que tais tipificações não são específicas ao *streaming*, e os tipos penais dos artigos elencados são distintos, pois o estelionato é crime material e tem como bem jurídico tutelado o patrimônio, e a exploração clandestina de serviço de telecomunicações é um crime formal ou de perigo abstrato cujo bem jurídico é a segurança das comunicações.

#### 4.2.1 A IPTV Ilegal

Para utilizar esse sistema, basta instalar um aplicativo em um *gadget* e cadastrar uma lista com opções de canais que pode ser facilmente obtida na internet de graça ou alugada mensalmente por um valor muito abaixo aos valores pagos pelas TVs por assinatura. Estima-se que três milhões de brasileiros acessem o serviço de forma ilegal, o que causa às companhias um prejuízo de R\$ 6 bilhões ao ano, segundo a Associação Brasileira de Televisão por Assinatura (ABTA, 2017).

O que acontece na prática é que alguns assinantes de TVs por assinatura estão realizando a redistribuição deste serviço para outros indivíduos de forma ilegítima. Logo, se o sinal do canal pago for disponibilizado por meio de serviços de *streaming* e compartilhado na rede, essa retransmissão é considerada um ato ilícito e prática de pirataria, pois uma das cláusulas do contrato assinado com a provedora do pacote de TV limita seu uso apenas ao contratante do plano.

A ABTA trata dessa modalidade de pirataria com naturalidade, alegando que “a indústria pirata evoluiu”, diz Antonio Salles Neto, coordenador do Núcleo Anti-Fraude de TV por Assinatura da entidade. Não é possível quantificar a quantidade de empresas que estão vendendo essas listas ilegais, mas elas ultrapassam as centenas em uma simples pesquisa pela internet e pelas redes sociais (LOUREIRO, 2017).

Conforme explicitado em tópico anterior, a IPTV ilegal pode ser considerada como crime previsto no Código Penal brasileiro e pode ser enquadrado como furto de sinal ou estelionato.

#### 4.2.2 O Popcorn Time

Enquanto os mecanismos de defesa dos direitos autorais procuram maneiras de impedir a criação de *links* para o *streaming* ilegal, programadores se reuniam de forma completamente integrada e virtual com um único objetivo: criar um serviço pirata que facilitasse a realização do *streaming* ilegal, o *Popcorn Time*.

Constam informações na internet que a sua primeira versão surgiu em Buenos Aires, Argentina, e foi descontinuada em 14 de maio de 2014 por receio de represárias vindas dos grandes estúdios de Hollywood.

Ocorre que o programa originário fazia uso de um código aberto que permitiu que vários indivíduos contribuíssem para o seu ressurgimento poucos meses depois de ser descontinuado, administrado de forma orgânica e global, o que dificulta qualquer medida judicial de sua remoção ou derrubada.

O *Popcorn Time*, além de ser gratuito, oferece o *streaming* de todas as obras que possuam arquivos P2P, surgindo assim o *P2Pstreaming*, no qual os usuários não necessitam realizar o *download* das obras para depois assisti-las.

O programa funciona de forma semelhante ao Netflix, e, para ter acesso, basta que o indivíduo instale o programa do *Popcorn Time* em seu *gadget*. Após a escolha da obra, ocorre o carregamento e começa a ser exibido tudo de forma bastante prática e intuitiva, o que faz com que o programa tenha cada vez mais usuários, aumentando o seu catálogo e velocidade de compartilhamento, pois, no momento em que está ocorrendo o *streaming* da obra audiovisual, o indivíduo também compartilha o arquivo.

### 4.3 A Necessidade de Reforma na Legislação

Diante da evolução tecnológica, do aumento progressivo dos usuários da internet e do descaso da Lei n. 12.965, de 23 de abril de 2014, conhecida como “Marco Civil da Internet”, ao não tratar do tema do direito autoral, informando em seu artigo 19, § 2 [...] para infrações a direitos de autor ou a direitos conexos depende de previsão legal específica, que deverá respeitar a liberdade de expressão e demais garantias previstas no artigo 5º da Constituição Federal.

Se faz de grande importância uma reforma nas leis de proteção autoral que devem ser atualizadas para acompanhar a evolução tecnológica, devendo buscar uma congruência e intercalação entre si.

Atualmente, existe o projeto de Lei n. 186/2013 que objetiva tipificar os crimes de interceptação e de recepção clandestina de sinal de TV por assinatura, significa que, tanto a pessoa que oferece e instala quanto os clientes que solicitam a pirataria poderão ser punidos com multa de até R\$ 10 mil; existe também a previsão de reclusão de seis meses a dois anos, com a possibilidade de aumentar a pena em 50% caso fique provado danos a terceiros.

Para essa lei, a venda, a compra ou a fabricação de aparelhos para a conversão do sinal também serão punidas com multa de R\$ 5 mil e prisão de um a três anos.

## 5 Considerações Finais

Por tudo o que se expôs no presente trabalho, constatou-se que a internet é um ambiente dinâmico no qual a evolução tecnológica em curso não será detida por processos judiciais, ademais, o *streaming* é uma realidade semelhante à TV aberta podendo estar na casa de boa parte dos brasileiros.

Desse modo, antes de se propor qualquer solução efetiva, se faz necessário haver um equilíbrio entre o interesse dos autores, da indústria do entretenimento e os usuários da internet, visto que o alto preço cobrado pelo acesso à obras audiovisuais, com o alto preço dos ingressos de cinema e altos valores da TV a cabo torna cada vez mais irresistível se fazer o uso das tecnologia de *streaming* ilegal para se ter acesso às obras.

Logo, as leis de proteção autoral devem ser atualizadas, não apenas para acompanhar a evolução tecnológica, mas como uma forma de se conscientizar os usuários da internet.

As atualizações das leis devem buscar uma congruência e intercalação e objetivar sempre beneficiar mais o autor. Devendo-se ressaltar que o autor é o principal elo entre a indústria do entretenimento e seus consumidores, e, sem este, a indústria da cultura não terá como sobreviver.

Após essas atualizações legislativas, se faz necessário repensar o método de se fazer negócio com as obras audiovisuais, e não punir os usuários que fazem uso do *streaming* ilegal. Tendo em vista que não se pode parar a evolução tecnológica.

Prontamente, as soluções aqui sugeridas não visam pôr um fim à problemática do *streaming* ilegal de obras audiovisuais e sim, um maior amparo ao autor, que, muitas vezes, tem seus interesses deixados de lado.

Ademais, deve-se buscar uma nova forma de se explorar a tecnologia do *streaming*, que, se vista como evolução tecnológica, não representará o fim das obras audiovisuais, e sim o fim de um sistema de cobrança e de acesso à cultura que já não atende mais os interesses da sociedade.

## Referências

ABRÃO, Eliane Yachouh. **Direitos de autor e direitos conexos**. São Paulo: Editora Migalhas, 2014.

ABTA. ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE TELEVISÃO POR ASSINATURA. Dados do Setor. 2017. Disponível em: [http://www.abta.org.br/dados\\_do\\_setor.asp](http://www.abta.org.br/dados_do_setor.asp). Acesso em 20.03.2018

ARAUJO, Lindomar da Silva. **História do Cinema**: Infoescola Navegando e Aprendendo. [200-?].

ARAÚJO, Nadia de. **Direito internacional privado**: teoria e prática brasileira. 3. ed. Rio de Janeiro. RJ: Renovar, 2006

BICESTO, Raphael. **Reflexões sobre a Industrialização do Audiovisual Brasileiro**. São Paulo: Revista de Cinema, 2012.

BITTAR, Carlos Alberto. **Direito de Autor**. 4. ed. São Paulo: Forense Universitária, 2004.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado, 1988.

BRASIL. **Decreto-Lei n. 2.848**, de 7 de dezembro de 1940. Brasília, DF: Senado, 1940.

BRASIL. **Decreto-Lei n. 4.657**, de 4 de setembro de 1942.

BRASIL. **Lei n. 4.117**, de 27 de agosto de 1962.

BRASIL. **Lei n. 9.279**, de 14 de maio de 1996. Brasília, DF: Senado, 1996.

BRASIL. **Lei n. 9.472**, de 16 de julho de 1997.

BRASIL. **Lei n. 9.610**, de 19 de fevereiro de 1998. Brasília, DF: Senado, 1998.

BRASIL. **Lei n. 10.406**, de 10 de janeiro de 2002. Brasília, DF: Senado, 2002.

CABRAL, Plínio. **Direito Autoral: dúvidas e controvérsias**. 3. ed. São Paulo. Editora Ridel, 2009.

CARBONI, Mayra. **Além do Netflix: conheça 17 serviços de streaming de filmes para todos os gostos**. São Paulo, SP: Mundo Bit, UOL, 2014.

COSTA NETTO, José Carlos. **Direito autoral no Brasil**. 2. ed. Revista, ampl. e atualizada. São Paulo: FTD, 2008.

CRIVELLI, Ivana C6 Galdino. **Direitos autorais na obra cinematográfica: o delineamento da autoria e titularidade de exploração da obra audiovisual no universo contratual**. 1. ed. São Paulo: Editora Letras Jurídicas, 2007.

FERNANDES, Paulo. **Direitos Autorais e Internet: o download de obras audiovisuais pela tecnologia peer-to-peer**. Escola Superior de Advocacia. Curso de Especialização em Propriedade Imaterial, Direitos Autorais, Propriedade Industrial, Direitos da Personalidade e Comunicação. São Paulo, SP, 2015.

GANDELMAN, Henrique. **De Gutemberg a Internet: direitos autorais na era digital**. 4. ed. Rio de Janeiro, RJ: Editora Record, 2001.

GONÇALVES, Rainer Sousa. **A invenção da televisão: história do Mundo**. Brasil: UOL, 2000.

HOBRAIKA, Marcelo Bechara de Souza. **Rádiodifusão e TV digital no Direito Brasileiro**. Belo Horizonte: Editora Forum, 2007.

IDG News Service. **Internet é a Principal Fonte de Entretenimento para 43% dos Jovens**. Brasil: Terra, 2014.

KUROSE, James F. **Redes de computadores e a Internet: uma abordagem top-down**. 3. ed. São Paulo, SP: Addison Wesley, 2006.

Loureiro, Rodrigo. **Gatonet 2.0. Isto é Dinheiro**, São Paulo, 2017.

Manso, Eduardo J. Vieira. **O que é Direito Autoral**. 2. ed. São Paulo, SP: Brasiliense, 1992.

MORAIS, Fernando. **Chatô: Rei do Brasil**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

MÜLLER, Leonardo. **“Gatonet” poderá render multa e cadeia para quem instala e para quem usa. Tecmundo**. Brasil: No Zebra Network S.A, 2018.

OMPI – ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA PROPRIEDADE INTELECTUAL. **Convenção de estabelecimento da Organização Mundial da Propriedade Intelectual**. Estocolmo, 14 de julho de 1967.

ONU – ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS. **Brasil é o quarto país com mais usuários de Internet do mundo, diz relatório da ONU**. 2017. Disponível em: <https://nacoesunidas.org/brasil-e-o-quarto-pais-com-mais-usuarios-de-internet-do-mundo-diz-relatorio-da-onu/>. Acesso em: 2 out. 2019.

PARIS. **Convenção de Berna para a Proteção das Obras Literárias e Artísticas**. Revisão de Paris, de 1971.

PINTO, Rodrigo. Lei de direito autoral na Espanha abre espaço para “salvar” ganhos de artistas na era digital. **O Globo**, *on-line*, 2008.

RAMOS, José Mário Otiz. **Televisão, publicidade e cultura de massa**. Petrópolis: Vozes, 1995.

SHOUERI, Luis Eduardo (org.). **Internet: o direito na era virtual**. 1. ed. Rio de Janeiro, RJ: Forense, 2001.

SOUZA, Carlos Fernando Mathias de. **Direito autoral: legislação básica**. 2. ed. Brasília, DF: Editora Brasília Jurídica, 2003.

STRENGER, Irineu. **Direito internacional privado**. 6. ed. São Paulo, SP: LTr, 2005.

TAVARES, Ingrid. Uma breve história do cinema. **Revista Superinteressante**, São Paulo. SP, Grupo Abril, 2005.

VALENTE, Jonas. **Relatório aponta Brasil como quarto país em número de usuários de internet**. Brasília, DF: Agência Brasil, 2017.

## Sobre os Autores

### **Paulo Antônio Fernandes Neto**

*E-mail:* paferneto@hotmail.com

Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para a Inovação – PROFNIT. Graduado em Direito pela Faculdade Ruy Barbosa. Especialista em Direito Imaterial, Direitos Autorais, Propriedade Industrial, Direitos da Personalidade e Comunicação pela Escola Superior de Advocacia Esa SP. Endereço profissional: PROFNIT- IFBA Reitoria, Av. Araújo Pinho, n. 39, Canela, Salvador, BA. CEP: 40110-150.

### **Marcelo Santana Silva**

*E-mail:* profmarceloifba@gmail.com

Pós-Doutor pelo Programa de Pós-Graduação em Engenharia Industrial – PEI (UFBA). Doutor em Energia e Ambiente (UFBA), Mestre em Regulação da Indústria de Energia (UNIFACS) e Economista pela Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC). Docente Permanente do Doutorado em Difusão do Conhecimento (IFBA, LNCC, SENAI-CIMATEC, UEFS, UNEB e UFBA) e do Mestrado em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para a Inovação – PROFNIT (IFBA).

Endereço profissional: PROFNIT- IFBA Reitoria, Av. Araújo Pinho, n. 39, Canela, Salvador, BA. CEP: 40110-150.