

# ESTRATÉGIAS E POLÍTICAS PARA GESTÃO DE DIREITOS AUTORAIS EM EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

Campinas – 05/2010

Joni de Almeida Amorim, PhD

Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP - [Joni.Amorim@reitoria.unicamp.br](mailto:Joni.Amorim@reitoria.unicamp.br)

Dilermando Piva Junior, PhD

FATEC Faculdade de Tecnologia de Indaiatuba, Indaiatuba, SP - [pivajr@gmail.com](mailto:pivajr@gmail.com)

**Classe:** Investigação Científica

**Categoria:** Estratégias e Políticas

**Setor Educacional:** Educação Universitária

**Natureza:** Modelos de Planejamento

**RESUMO:** Este trabalho discute a importância da definição de estratégias e políticas para a gestão de direitos autorais em educação a distância. Ao mesmo tempo, apresenta uma orientação a autores e demais profissionais envolvidos na produção de conteúdo para educação a distância, considerando tanto a legislação brasileira como também a perspectiva de iniciativas internacionais como *Creative Commons*.

**PALAVRAS-CHAVE:** Conteúdo, Estratégia, Obras Intelectuais, Políticas.

## 1. INTRODUÇÃO

Conteúdo, apoio ao aprendiz e certificação podem ser considerados os ingredientes centrais para eficácia na educação a distância (EaD). Na era digital, com a disponibilização de diferentes soluções para cópia e edição de conteúdo na forma de áudio, de vídeo, de imagem, de texto, etc., torna-se fundamental que se desenvolvam estratégias e políticas para uma melhor gestão da concepção e do uso de obras intelectuais.

A propriedade intelectual, em direito, faz parte da propriedade imaterial ou incorpórea, ou seja, aquilo que é invisível e intangível, abrangendo os direitos contratuais, obrigacionais e os intelectuais. É o ramo jurídico que trata de todas as criações intelectuais do ser humano.

Num mundo cada vez mais digital, onde a informação passa a ser a base da sociedade, o direito de propriedade deve ser entendido, para que possamos não só respeitar as criações alheias, mas também proteger as próprias. Essa preocupação se fez mais pujante depois que os autores deste artigo tiveram que gerenciar grupos de professores e colaboradores que estavam desenvolvendo materiais instrucionais em formato digital, tais como áudios, vídeos, textos e hipertextos, e softwares com animações e simulações, para projetos específicos na área educacional<sup>1</sup>.

Nesses processos de desenvolvimento, muitas questões vieram à tona, tais como em que casos se pode utilizar obras de outros autores sem autorização ou qual a quantidade limite de textos ou de vídeos que podem ser reaproveitadas como parte de um produto multimídia novo. Estas e outras questões são apresentadas ao longo deste texto, com destaque para os aspectos afins a produtos para EaD, que são essencialmente produtos digitais multimídia.

Tal questionamento levou os autores, hoje envolvidos na gestão de diferentes iniciativas, a realizar uma vasta pesquisa, entrevistando advogados, procuradores, autores, empresários da área literária e muitos outros profissionais, na perspectiva de que seria possível traçar uma linha de conduta adequada para atuação de educadores em projetos de desenvolvimento e/ou de uso de materiais instrucionais. Tal investigação também se apoiou na revisão bibliográfica e no estudo da legislação específica.

O resultado desse estudo é apresentado a seguir, pretendendo ser um texto que eventualmente sirva como uma base inicial a ser utilizada pelos autores de materiais instrucionais, ainda que não substituam em hipótese alguma a legislação vigente.

## **2. A PROPRIEDADE INTELECTUAL E O DIREITO AUTORAL**

Segundo Paranaguá e Branco (2009), “... a antiguidade não conheceu um sistema de direitos autorais tal como o concebido contemporaneamente”. Apenas no século XVI começaram a ser atribuídas licenças aos livreiros para que publicassem determinados livros. Em 1710, foi publicado o notório *Statute of Anne* (Estatuto da Rainha Ana), que concedia aos editores o direito a cópia de determinada obra pelo período de 21 anos.

Segundo Paranaguá e Branco (2009), “... somente em 1886 é que surgiram as primeiras diretrizes para a regulação ampla dos direitos autorais.” No Brasil, segundo Manso (1987), “... a primeira disposição legal que contém uma manifestação a respeito encontra-se na lei de 11 de agosto de 1827, que instituiu os cursos jurídicos no Brasil”.

Em seguida, segundo ainda Manso (1987), surgiram: o Código Criminal de 1830, Código Penal de 1890, primeira Constituição Republicana de 1891 (parágrafo 626 do art. 72), Lei n. 496 de 1 de agosto de 1896, Lei Medeiros Albuquerque em janeiro de 1917, Lei n. 5.988 de 14 de dezembro de 1973 culminando com a atual Lei n. 9.610 de 19 de fevereiro de 1998. A Lei 9.610 “regula os direitos autorais, entendendo-se sob esta denominação os direitos de autor e os que lhes são conexos”, sendo uma das principais referências atualmente, ainda que também seja relevante considerar em certos casos as especificidades das legislações sobre marcas, sobre software etc.

No que se refere ao direito autoral, cabe notar que a gestão de direitos é uma área vasta que hoje inclui aspectos afins aos meios digitais. Moskowitz (2006), ao tratar especificamente de gestão de direitos digitais, salienta a diferença entre as propriedades mais tradicionais, como imóveis e bens físicos, e as propriedades intelectuais, as quais se referem a itens que de modo geral podem ser compartilhadas com facilidade, gerando problemas hoje já comuns, como a pirataria de produtos digitais, destacando-se neste caso músicas e filmes.

Por diferentes razões, discussões sobre “Digital Rights Management” (DRM), ou Gestão de Direitos Digitais, demandam considerações sobre o contexto no qual uma obra é produzida ou distribuída. De modo geral, os criadores de uma obra a produzem com o intuito de comercialização, fato que leva à cobrança de direitos de cópia. Nos casos em que não se visa o lucro com a obra, de modo geral se pretende que a distribuição da mesma cite seu autor original. Independentemente da existência de intuito comercial, a legislação prevê direitos para o autor de um trabalho original, inclusive pelo fato de ser necessário algum controle sobre a criação de trabalhos derivados com base em um determinado trabalho original.

Com o advento da Internet, surgem a cada dia diferentes serviços de compartilhamento de arquivos que tornam cada vez mais complexo o controle do direito autoral, fato que tem levado ao desenvolvimento de tecnologias específicas que permitam rastrear a autoria de obras através de soluções como marcas d’água digitais. Ainda assim, o conceito internacionalmente disseminado de “fair use”, ou uso aceitável, gera desafios adicionais, dado que muitas vezes não é evidente o que poderia ser visto como uso aceitável. Para tanto, Moskowitz (2006) indica que são quatro os fatores principais a serem considerados para se determinar se uma determinada utilização de uma obra seria ou não aceitável: (1) o propósito da utilização, o que inclui diferenciar o uso comercial do uso educacional em contextos específicos; (2) a natureza do trabalho original; (3) a proporção, ou porcentagem, do trabalho original que se utilizará; e (4) o efeito da utilização de um trabalho original relativamente ao mercado potencial para tal trabalho, o qual seria copiado totalmente ou parcialmente.

Moskowitz (2006) salienta que a determinação do que seria uso aceitável é algo tão dependente do contexto que simplesmente citar os autores originais de uma obra não seria suficiente, sendo indicado que em cada caso específico fossem pedidas autorizações aos detentores dos direitos. Tal perspectiva trás diferentes restrições a projetos envolvendo a produção e/ou a utilização de multimídia dado que a produção de novos produtos que não sejam 100% originais demandaria autorizações para o uso de cada obra citada ou adaptada enquanto a utilização de produtos multimídia existentes demandaria autorizações para reprodução.

Também no que se refere a multimídia, Moskowitz (2006) ressalta que considerações sobre a segurança devem ter em mente certos aspectos: (1) multimídia é compressível e facilmente transferível; (2) a digitalização de material em formato analógico é cada vez mais rápida e barata; e (3) a manufatura de material digital tem se tornado mais barata, aumentando as margens de lucro das organizações, mas ao mesmo tempo também permite que não detentores dos direitos copiem de maneira descontrolada, o que pode diminuir as margens de lucro. Tal autor sugere que a maioria dos setores econômicos deve sofrer algum efeito das mudanças relativamente à convergência da base tecnológica para a digital, visto que cada vez mais não apenas músicas e filmes, mas também livros, artigos e todo tipo de materiais passam a ser disponibilizados em formato eletrônico através de redes como a Internet.

### **3. O QUE É PROTEGIDO PELO DIREITO AUTORAL?**

As obras intelectuais são aquelas criadas pelo ser humano e expressas ou publicadas por um determinado meio de comunicação a fim de que sejam conhecidas. Ainda assim, pretende-se algum controle relativamente ao acesso a tais obras, em especial no caso da existência de lucro potencial.

A Lei de Direitos Autorais, ou Lei n. 9.610 de 19 de fevereiro de 1998, relaciona os tipos de obras intelectuais protegidas pelo direito autoral, sendo importante ressaltar que as mesmas são tão somente exemplificativas, não se limitando a elas. Assim, segundo Gandelman (2004), são elas texto, conferências, obras dramáticas, obras coreográficas, obras audiovisuais, obras fotográficas, desenhos, pinturas, gravuras, ilustrações, mapas, obras plásticas, traduções com criação intelectual nova, programas de computador <sup>2</sup>, coletâneas, dicionários, dentre outras obras possíveis. Uma vez que sabemos quais são as obras protegidas, cabe ressaltarmos quais são os cuidados necessários que os autores de conteúdos digitais e/ou instrucionais devem tomar no seu trabalho.

### **4. UMA BREVE ORIENTAÇÃO PARA AUTORES DE CONTEÚDOS EAD**

Com o objetivo de orientar os autores de conteúdos digitais e/ou autorais, principalmente para a EaD, a seguir são sugeridas algumas ações e

cuidados que os autores devem tomar no decorrer do desenvolvimento de seus trabalhos. São sugeridas situações ideais, aceitáveis e aquelas em que uma autorização se faz imprescindível.

#### **4.1 SITUAÇÃO IDEAL: DOMÍNIO PÚBLICO E AFINS**

No trabalho de desenvolvimento de conteúdos EaD, o ideal é utilizar obras de terceiros que sejam distribuídas sobre licenças CC (Creative Commons – <http://www.creativecommons.org.br/>) ou que já estejam em Domínio Público. Para o caso de fotos, por exemplo, existem portais como o Flickr (<http://www.flickr.com/creativecommons/>), onde existem mais de 20 milhões de fotos disponíveis para reprodução ou mesmo para a criação de obras derivadas. Exemplos adicionais de portais que utilizam licenças CC podem ser encontrados acessando diretórios de livre acesso na Internet como o que é mantido pela organização responsável pela elaboração dos padrões das licenças Creative Commons ([http://wiki.creativecommons.org/Content\\_Directories](http://wiki.creativecommons.org/Content_Directories)).

No Brasil, o principal portal com material de livre utilização é o Portal Domínio Público (<http://www.dominiopublico.gov.br/>). Também são de domínio público obras cuja última versão é muito antiga e/ou, cujos autores já faleceram faz mais de 70 anos. A seguir, são apresentados alguns exemplos para um melhor entendimento desta problemática.

Exemplo 1: *uma partitura de Mozart já se tornou de domínio público, mas uma interpretação recente por uma orquestra não é de domínio público.*

Exemplo 2: *uma poesia de Fernando Pessoa já se tornou de domínio público, mas uma recitação recente por um ator em um filme não é de domínio público.*

Exemplo 3: *uma escultura grega em um museu pode ser fotografada livremente, mas se um fotógrafo ainda vivo tiver tirado uma foto de tal escultura, ninguém pode reutilizar ou alterar tal foto sem a autorização do referido fotógrafo.*

Assim, para os casos de material sob domínio público ou sob licença CC, quase sempre basta citar a fonte de onde a obra foi obtida, porém respeitando-se restrições eventualmente indicadas. Para os demais casos, uma análise mais cuidadosa deve ser feita antes que a obra seja utilizada parcialmente ou totalmente, como se discute a seguir.

## 4.2 SITUAÇÃO ACEITÁVEL: PARTES DE OBRAS

A legislação brasileira ainda não está atualizada a ponto de considerar todos os casos possíveis, em especial no que se refere a direitos morais, autorais, patrimoniais e de distribuição via Internet. Assim, os advogados costumam trabalhar com analogias quando os casos não estão previstos em Lei.

No caso dos materiais didáticos produzidos em múltiplas mídias, como software, hipertextos ou vídeos, quase sempre podem ser vistos como materiais educacionais destinados ao trabalho acadêmico e sem fins lucrativos. Nestes casos, a lei permite o uso de partes de obras de terceiros, desde que tal uso não gere prejuízos aos detentores dos direitos morais, autorais, patrimoniais e de distribuição.

Seja qual for o caso, deve ser citada a fonte de onde a obra foi retirada, citando o autor da obra, o ano de publicação da obra, etc. No Brasil, sugere-se o uso das normas ABNT (<http://www.abnt.org.br/>) mesmo nos casos em que o material seja obtido na Internet, neste caso citando-se em especial o endereço de onde se tirou o material e a data do acesso a esse material.

Para fazer uso de partes de obras de terceiros sem pedir autorização, sugere-se usar o mínimo possível, tal como 10 segundos de um filme ou 10 segundos de uma música.

*Exemplo 4: um produto multimídia pode citar um pequeno trecho de um filme, de até 10 segundos, desde que se cite a fonte e de que não seja possível identificar quais são os atores; se o ator puder ser identificado visualmente, e estiver vivo, é preciso pedir autorização ao menos para o ator.*

*Exemplo 5: um produto pode citar um pequeno trecho de uma letra de música, de até 10 segundos, desde que se cite a fonte e o autor da música.*

No caso de textos, tem-se maior liberdade desde que nunca se use uma obra completa sem pedir autorização, evidenciando-se claramente na citação qual é o autor original da obra e explicando-se qual é o trecho exato que foi copiado.

*Exemplo 6: se uma poesia aparece publicada na Internet, é aceitável utilizar um pequeno trecho desde que se cite a fonte e a data do acesso a tal fonte.*

Exemplo 7: *se um livro apresenta textos de interesse, a citação de uma parte dentro do produto multimídia é aceitável desde que seja citada a fonte.*

Para os casos em que se queira fazer uso de uma grande parte de uma obra, ou mesmo da obra completa, é necessário pedir autorização, como se descreve a seguir.

#### **4.3 SITUAÇÃO QUE DEMANDA AUTORIZAÇÃO: USO DE OBRAS COMPLETAS**

O grande problema <sup>3</sup> se refere ao uso de obras completas, pois neste caso é necessário pedir autorização aos detentores dos direitos.

São exemplos de obras completas:

- Texto completo de uma poesia;
- Áudio ou vídeo com a recitação do texto completo de uma poesia;
- Texto completo de uma música;
- Áudio ou vídeo com o som relativo ao texto completo de uma música;
- Textos de um modo geral, mesmo que tenham sido publicados na Internet;
- Capas de revistas, de livros ou de jornais;
- Tirinhas de histórias em quadrinhos, mesmo que com apenas um quadro;
- Fotografia, desenho, representação esquemática ou diagrama;
- Logotipos indicando visualmente as marcas de produtos e afins;
- Peça publicitária que comparece como propaganda em uma revista, livro ou jornal.

Em todos os casos de obras completas de terceiros que não estejam em domínio público, é necessário pedir autorização tanto para uso no produto multimídia específico, quanto para sua posterior distribuição em meios como Internet, TV, CDs, DVDs, etc.

Aconselha-se que seja evitada a citação direta de nome de pessoas envolvidas em casos polêmicos ou situações desfavoráveis à sua imagem. Para tanto, pode-se citar a história, mas sem mencionar diretamente o nome de pessoas ou organizações envolvidas, evitando-se também a apresentação de imagens de pessoas vivas sem que essas autorizem.



No caso de tirinhas de histórias em quadrinhos, a eventual solução é a de que a mesma seja refeita, utilizando softwares ou portais específicos, como por exemplo o Stripgenerator (<http://stripgenerator.com/strip/create/>), para que a história original sirva tão somente de base para a criação de uma nova tirinha.

Na sua quase totalidade, projetos no âmbito público não contam com recursos para pagamento por autorizações para uso de obras de terceiros e/ou para a reutilização com vistas à criação de obras derivadas. Nestes casos, se os detentores do direito demandem qualquer forma de pagamento, deve ser feita a opção pela não utilização da obra no produto multimídia em concepção, em especial caso tal produto vá ser distribuído digitalmente.

## **5. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Os projetos de produção de produtos digitais/educacionais para EaD, por suas especificidades, demandam a definição de uma política específica de propriedade intelectual que esteja em conformidade com as demais políticas da escola/organização.

No caso dos projetos de produção de multimídia, os principais cuidados a serem observados tendem a se referir à coleta de autorizações para uso de obras de terceiros antes da produção de produtos que façam uso de materiais com direitos reservados assim como à coleta das cessões de direitos autorais, patrimoniais e de distribuição dos integrantes das equipes de produção. Ou seja: é preciso ter autorizações para usar obras de terceiros e é preciso que aqueles envolvidos na produção de multimídia doem os direitos dos produtos que criaram à organização onde trabalham.

Já no caso dos projetos envolvendo o uso de produtos multimídia, como por exemplo cursos a distância e cursos presenciais enriquecidos com uso de multimídia, o cuidado fundamental tende a se referir a conseguir as autorizações para tal uso, quando os direitos são reservados, ou a armazenar apropriadamente as informações que certificam que uma obra pode ser utilizada livremente, quando os direitos não estão necessariamente reservados. Assim sendo, as considerações sobre propriedade intelectual devem comparecer desde as fases iniciais de cada projeto, com reflexos diretos na

definição dos requisitos dos produtos multimídia a serem produzidos e no gerenciamento dos custos afins à produção e/ou à utilização (AMORIM, 2010).

Com base na argumentação apresentada, este texto pretendeu contribuir para a discussão em torno do tema propriedade intelectual na perspectiva da produção e da utilização de produtos multimídia em educação a distância. Percebe-se pela argumentação apresentada que se trata de um tema amplo e complexo que por certo demanda constante consulta à legislação vigente, a qual tende a ser atualizada com alguma frequência com base na evolução tecnológica da sociedade.

----- Notas

<sup>1</sup> Os primeiros cursos semipresenciais da Universidade Virtual do Estado de São Paulo (UNIVESP) foram lançados em 2009 pela Secretaria de Ensino Superior objetivando a expansão do ensino superior público paulista. O Programa ConDigitais, por sua vez, é uma iniciativa da Secretaria de Educação a Distância do Ministério da Educação que teve início em 2007 através da seleção de organizações interessadas na produção de multimídia educacional, com seleção através de chamada pública expressa em edital prevendo até 75 milhões de reais em recursos.

<sup>2</sup> Os programas de computadores estão protegidos na lei n. 9.609 de 19/02/1998 (artigo 2º).

<sup>3</sup> Exceção para as Instituições Públicas de Ensino, pois estão no cenário favorável de produtos educacionais e sem fins lucrativos, ainda que em alguns casos existam restrições quanto à distribuição e/ou à criação de obras derivadas.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMORIM, J. A. *Engenharia Multimídia: Contribuições Metodológicas ao Gerenciamento de Projetos de Produção e Utilização de Conteúdo Digital em Educação. Tese de Doutorado*. 26/02/2010. Orientação de M. S. Miskulin. Faculdade de Engenharia Elétrica e de Computação. Universidade Estadual de Campinas. Campinas, SP.

GANDELMAN, H. **O que você precisa saber sobre direitos autorais**. Rio de Janeiro:Ed. Senac Nacional, 2004.

LIMA, J. A. A. **Curso de Propriedade Intelectual para Designers**. João Pessoa: Ed. Novas Idéias, 2006.

MANSO, E. J. V. **O que é direito autoral**. São Paulo: Brasiliense, 1987.

MOSKOWITZ, S. **Introduction - Digital Rights Management**. In: Zeng, W. & Yu, H. & Lin, C. (Editors). *Multimedia Security Technologies for Digital Rights Management*. Academic Press. 2006. ISBN 0123694760. 520p.

PARANAGUÁ, P.; BRANCO, S. **Direitos Autorais**. Rio de Janeiro: Ed. FGV, 2009.