



MUST
UNIVERSITY



Gestão de Direitos Digitais



Must University/2018



Gestão de Direitos Digitais

Conteúdo organizado por **Tatiana dos Santos** do livro *An Introduction to Digital Multimedia, Second Edition*, publicado em 2014 por Jones & Bartlett.

Objetivos de Aprendizagem

- Refletir sobre a gestão de direitos digitais.
- Compreender a aplicação de gerenciamento de direitos digitais (DRM).

Introdução

O **gerenciamento de direitos digitais (DRM)** é a aplicação de tecnologias digitais para a gestão da propriedade intelectual (PI). DRM tem sido aplicado a muitas formas de PI, incluindo patentes, comunicações e relatórios corporativos sensíveis, mas o foco principal da tecnologia são as obras criativas de autoria original, tradicionalmente cobertas por direitos autorais. Livros eletrônicos, músicas, vídeos e fotografias são exemplos importantes de mídias digitais nas quais foi aplicado DRM. Enquanto os desenvolvedores multimídia são, na maioria das vezes, preocupados com formatos digitais, deve-se notar que o DRM se aplica a todas as formas de propriedade intelectual, incluindo analógicas, “mídia legado”, tais como livros impressos e fotografias analógicas.

Também é importante notar que as obras criativas podem ser protegidas pelo direito dos contratos, bem como pela lei de direitos autorais. Enquanto a lei de *copyright* estabelece proteções automáticas para criadores, também limita a aplicação das suas reivindicações através de disposições como o uso justo e a “primeira doutrina de venda”. A primeira venda limita os direitos de um criador para a primeira troca de seu trabalho. Por exemplo, um titular de direitos autorais controla a primeira venda de um livro impresso, mas o proprietário do livro pode livremente emprestar ou vendê-lo para outra pessoa, e pode alterá-lo através da remoção ou marcação de páginas, e assim por diante. Proprietários posteriores podem igualmente dispor do livro como eles quiserem, sem a permissão do detentor dos direitos autorais. O detentor dos direitos, em suma, não tem mais controle sobre essa cópia do trabalho.

Os proprietários de conteúdo criativo podem eliminar essas e outras limitações sobre os seus direitos através de contratos com os usuários. Em vez de vender a um usuário uma cópia de sua obra, o proprietário vende uma licença para utilizar o produto em certas formas especificadas no contrato. Tais acordos, chamados **contratos de licença de usuário final (EULAs)**, são muito comuns para programas de *software* e estão se tornando mais comuns para conteúdos digitais, como livros eletrônicos. Os usuários que casualmente clicarem no botão “Concordo” na primeira utilização de um *e-book* podem ter, muito inconscientemente, rendido seus privilégios tradicionais de uso justo. DRM pode ser usado para proteger os direitos de contrato, assim como pode proteger os direitos autorais.



As várias disposições do DMCA levantaram questões práticas de interesse direto para os desenvolvedores multimídia no seu trabalho diário, bem como questões sociais e legais, profissionalmente significativas. Entre elas estão as seguintes: *abuso potencial das reivindicações de direitos autorais; use fair; pesquisa; expressão criativa.* Como um estudo do Centro para Democracia e Tecnologia comentou:



As tecnologias digitais e arquiteturas de computadores abertos podem capacitar consumidores individuais a serem muito mais do que consumidores passivos de mídia [...]. Num mundo em que as pessoas cada vez mais se expressam através de meios de comunicação ricos, eles vão querer a capacidade de citar, comentar e redimensionar em todos os tipos de mídia da mesma maneira que, historicamente, foram capazes de fazer com o texto. (CENTER, 2006, p. 17)

DRM e marcas d'água digitais

Marcas d'água digitais são alterações em um arquivo de mídia que codificam informações sobre esse arquivo. Essas informações geralmente incluem a identificação de propriedade de direitos autorais, mas muitos outros tipos de informação, como a identidade do criador, a identidade do comprador, um registro de transferências de direitos autorais, e até mesmo a cadeia de distribuição de mídia, tais como imagens, músicas ou transmissões de vídeo, podem ser incluídos.

Além de seu papel na defesa dos direitos tradicionais do autor, no entanto, a marca d'água digital pode também servir como componente de uma forma mais ampla de DRM, em que a gestão dos direitos do autor pode levar a novos modelos para o uso de meios digitais. As funções gerais de tais elementos incluem:

Direitos de descrição, validação e manutenção de registros: um sistema (de preferência em uma linguagem padronizada), interoperável e aberto, para descrever os direitos associados a um determinado item de mídia. Também deve haver uma forma de validar a reivindicação de direitos de autor (por exemplo, o acesso a bases de dados centralizada de direitos) e manter sua moeda.

Acesso à mídia: um sistema que suporta identificação e acesso a meios disponíveis. Pode ser pensado como um “repositório virtual” através do qual a mídia disponível para uso por outros é armazenada e pode ser acessada por computadores amplamente dispersos através de procedimentos padronizados e interoperáveis.

Negociação: um meio de troca de pagamento de direitos específicos para usar itens de mídia.

Implementando/monitorando o uso de direitos: um sistema para garantir que os direitos comprados sejam entregues e que os usos sejam consistentes com as condições de compra.

Rastreamento: um meio de determinar e registrar condições reais de uso com o objetivo de fornecer informações estratégicas a outros. Por exemplo, uma rede de transmissão de TV pode querer informações sobre o uso real de *feeds* para subsidiárias a fim de planejar melhor suas estratégias de *marketing*.



Os benefícios de segunda geração DRM

A primeira geração DRM enfoca o uso da tecnologia digital para *evitar* violações de direitos autorais. Destina-se a *proteger* os direitos e práticas tradicionais, limitando as capacidades que definem a revolução digital: a facilidade de cópia, edição, recombinação vinculação e transmissão de mídia de todos os tipos. Essa estratégia de “prevenir e proteger” muito provavelmente falhará, pois tenta impedir a plena implementação da revolução mais significativa no mercado editorial e nas comunicações, em geral, desde a imprensa.

A revolução digital ameaça rolar diretamente sobre DRM da primeira geração: criminosos em todo o mundo vão continuar seus ataques a proteções eletrônicas e avós em todo o mundo vão continuar a adicionar clipes de suas músicas favoritas em vídeos de seus netos, postando tudo na web. Esses fatos não toleram violações dos direitos autorais, especialmente aqueles roubos de trabalho criativo de outros destinados a trazer lucro para criminosos. Mas sugerem a necessidade de uma abordagem diferente dos direitos autorais na era da digital dos meios de comunicação.

A segunda geração DRM sugere um curso diferente, que pode levar a tecnologia de gerenciamento de direitos digitais além da ênfase em “prevenir e proteger”, para algo mais próximo de “respeitar e promover”. As experiências em novos modelos de publicação de música, por exemplo, produziram resultados surpreendentes.

A Magnatune é uma loja virtual de música eletrônica que distribui obras de artistas independentes. Os artistas recebem 50% do preço de venda. Os álbuns têm um preço sugerido e um preço mínimo. O comprador decide o que pagar. Em uma entrevista ao USA Today, o fundador, John Buckman, relatou que o valor médio pago excedeu o mínimo e o preço sugerido. Buckman concluiu que os consumidores estavam dispostos a pagar mais pela música que gostavam quando souberam que os artistas se beneficiaram significativamente da venda (Maney, 2004). Mas Buckman tomou essa nova abordagem para distribuir ainda mais música. Magnatune incentiva a distribuição de sua música a um número de amigos, permite o uso livre de *royalties* de música para *podcasts* não comerciais e fornece *links* para comprar rapidamente licenças para outros fins.

As questões relacionadas aos direitos autorais devem estar presentes por algum tempo, pois defensores e detratores insistem na necessidade de uma maior experiência e estudo a longo prazo. Independentemente do resultado de debates como esse, uma coisa é clara: as tecnologias revolucionárias de multimídia continuarão a gerar efeitos sociais significativos e de interesse público generalizado. É importante que as vozes daqueles que estão criando produtos multimídia façam parte da discussão. Como participantes de uma profissão emergente, os desenvolvedores devem definir os códigos de responsabilidade profissional que emprestam autoridade para as suas vozes. Os valores profissionais começam com competência e integridade individual. É necessário ampliar esse apoio, as relações respeitadas com os colegas, e, em seguida, ampliar para incluir, ainda mais, obrigações para com a própria profissão e para o bem-estar da sociedade como um todo.

Saiba Mais

Para saber mais sobre este tema, leia os artigos indicados a seguir.

“Os sistemas de proteção de direito digital (DRM): tecnologias e tendências para e-books.” Disponível em: <<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14726166010>>. Acessado em 14 de setembro de 2023.

“Tecnologias digitais da informação e comunicação: a garantia dos direitos civis relativo à propriedade do *software*.” Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/pci/v19n2/05.pdf>>. Acessado em 14 de setembro de 2023.

Material Complementar:

“Direito autoral na era digital – Conexão Futura – Canal Futura.”



Disponível em: <<https://www.youtube.com/embed/Yuu1DjRtej0>>.

Em resumo

O gerenciamento de direitos digitais (DRM) é a aplicação de tecnologias digitais para a gestão da propriedade intelectual (PI). DRM tem sido aplicado a muitas formas de PI, incluindo patentes, comunicações e relatórios corporativos sensíveis, mas o foco principal da tecnologia são as obras criativas de autoria original, tradicionalmente cobertas por direitos autorais. Essas questões relacionadas ao gerenciamento de direitos digitais permanecerão por algum tempo, tendo em vista que defensores e detratores insistem na necessidade de uma maior experiência e estudo a longo prazo. Independentemente do resultado de debates como esse, uma coisa é clara: as tecnologias revolucionárias de multimídia continuarão a gerar efeitos sociais significativos e interesse público generalizado.

Na ponta da língua



Referências Bibliográficas

Association for Computing Machinery. (1999) Software engineering code of ethics and professional practice. Disponível em: <<https://bit.ly/37orvNY>>. Acessado em 14 de setembro de 2023.

Center for Democracy & Technology. (2006) Evaluating DRM: building a marketplace for the convergent world.. Disponível em: <<https://bit.ly/2HgBjPq>>. Acessado em 14 de setembro de 2023.

Maney, Kevin. (2004) Apple's iTunes may not be the only answer to ending piracy. USA Today. Disponível em: <<https://bit.ly/3odn7HB>>. Acessado em 14 de setembro de 2023.

Savage, T. M.; Vogel, K. E. (2014) An introduction to digital multimedia. 2. ed. Burlington: Jones & Barlett Learning.

U.S. Copyright Office. (2015) Copyright Law of the United States and Related Laws Contained in Title 17 of the United States Code. Disponível em: <<https://bit.ly/3m8FBaG>>. Acessado em 14 de setembro de 2023.





Você pode acessar o livro base deste tema na Biblioteca Lirn:

An Introduction to Digital Multimedia, Second Edition

T. M. Savage and K. E. Vogel

Jones and Bartlett Learning © 2014