

DIREITOS AUTORAIS E OS CANAIS DE GAMEPLAY

Propriedade Intelectual - 2016.1

Grupo: Ana Zerbinato, Antonio Nery, Caio Silva, Daniel Salles, João Pedro Alves, Mateus Rangel, Rafael Monteiro

Professora: Clarisse Stephan

INTRODUÇÃO

- Gameplay é a experiência de um jogo sendo mostrada por terceiros em forma de vídeo.
- Exemplos:
 - Detonado, Walkthrough, Livestream, Speedrun.
- Iremos abordar o Twitch, o Youtube e a Nintendo.
- Houve um caso de violação de direitos autorais em relação a Nintendo.

YOUTUBE!

FUNCIONAMENTO

- Propagandas
- Numero de visualizações
- Taxa a ser paga a cada 1,000 views (CPM)
- Parte do Youtube

Views	% MONITIZED	CPM	-You Tube's Cut	Earnings
62M	x .5	x \$5	x 55%	= \$85.25

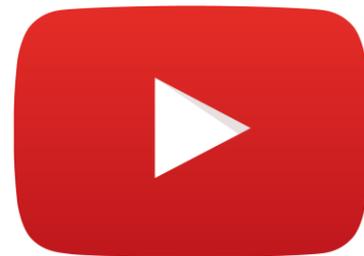


O USO COMERCIAL DOS JOGOS

“Só comprar ou jogar um vídeo game não lhe concede o direito autoral ou permissão para rentabilizar. Para gerar receita a partir de vídeo games, você precisa de direitos comerciais.” - Nota do Youtube

COMO NÃO INFRINGIR OS DIREITOS AUTORAIS DE UM JOGO?

- Garantir a posse de todos os direitos de utilização comercial do jogo
- Verificar o contrato de licença
- Permissão por escrito
- Apresentação da permissão



TWITCH

FUNCIONAMENTO:

Doação de expectadores

Tornando-se um membro do Twitch, é possível que pessoas se inscrevam no canal pagando uma taxa mensal

Propagandas



TWITCH



16 BILLION
Minutes Watched per Month



100 MILLION
Unique Viewers per Month



1.5 MILLION
Unique Broadcasters per Month



11 MILLION
Total Videos Broadcast per Month



10K
Total Partnered Channels



1 MILLION
Peak Concurrent Viewers in 2014

SITUAÇÃO DOS CANAIS DE GAMEPLAY

- Um dos maiores canais do Youtube é de Gameplay:
- Exemplo: PewDiePie
 - PewDiePie tem mais de 46,5 milhões de inscritos
 - Eleito no início de 2016 uma das 100 pessoas mais influentes do mundo pela revista Time
 - Criou uma legião de fãs, e com isso sua renda além do Youtube está crescendo a cada dia, seja com propagandas ou até mesmo com sua loja virtual de produtos



SITUAÇÃO DOS CANAIS DE GAMEPLAY



PewDiePie Net Worth vs Top YouTube Channels		
Channel	Views	Approximate Earnings After Tax/Expenses
PewDiePie	12,809,536,391	\$78,444,126
Emimusic	9 billion	\$36 million
FunToyzCollector	7 billion	\$34 million
RihannaVEVO	7 billion	\$30 million
TaylorSwiftVEVO	7 billion	\$27 million
JustinBieberVEVO	6 billion	\$26 million
KatyPerryVEVO	6 billion	\$26 million
Spinnin' Records	6 billion	\$25 million
Get Movies	6 billion	\$24 million
Machinima	5 billion	\$23 million

YOUTUBE E TWITCH - DIREITOS AUTORAIS



DIFERENÇAS QUANTO AOS CONTEÚDOS PROTEGIDOS

YOUTUBE

Content ID:

Ferramenta que busca por qualquer vestígio de direito autoral, seja ele sonoro ou visual, em conteúdos carregados no YouTube.

Consequências:

Conteúdo removido ou impossibilitado de veicular propagandas

Em transmissões ao vivo: a transmissão pode ser interrompida; impedir que o usuário faça transmissões por 6 meses; exclusão da conta em caso de alertas frequentes.

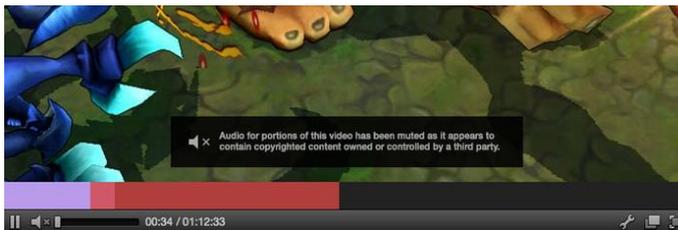
DIFERENÇAS QUANTO AOS CONTEÚDOS PROTEGIDOS

TWITCH

Ferramenta que busca se o conteúdo sonoro de um vídeo de transmissão ao vivo já encerrado é protegido por direitos autorais

Consequências:

Se um conteúdo protegido é detectado, a parte afetada é silenciada e os controles de volume são desligados. O espectador recebe uma notificação na tela informando o motivo da queda de áudio. A barra de progresso também ficará vermelha enquanto o trecho com conteúdos de terceiros está em execução.



NINTENDO

SOBRE A EMPRESA:

- Japonesa
- Fundada em 1889
- Desenvolvedora de consoles e jogos eletrônicos desde 1970
- Famycon (NES- Nintendo Entertainment System)
- Tem seu nicho de mercado no ramo de jogos
- Postura rígida com relação à direitos autorais (Clipes e Gameplays)



NINTENDO VS GAMEPLAYS

1ª AÇÃO:

- Direito de monetizar integralmente sobre conteúdo que pertence à ela
- Flags e Strikes
- Ferramenta do YouTube chamada Content ID Match
- Youtubers viraram empregados voluntários

NINTENDO & GAMEPLAYS

2ª AÇÃO (MUDANÇA DE POSTURA):

- Mudanças nas estratégias da empresa
- Sistema de parceria
- Nintendo Creators Program

NINTENDO & GAMEPLAYS

NINTENDO CREATORS PROGRAM

- Cadastro no web site oficial da empresa
- Fundos divididos
- Duas opções: Vídeos Individuais ou Vídeos do Canal
- Mensagem no vídeo:

“Tenho licença para usar conteúdo da Nintendo através do Nintendo Creators Program. Este vídeo não é patrocinado pela Nintendo, mas qualquer lucro obtido com ele será partilhado com a empresa”.

NINTENDO VS GAMEPLAYS

CONSEQUÊNCIAS:

- Boicote a empresa
- Grande insatisfação por parte do público
- Suspensão de vídeos sobre a Nintendo(publicidade)
- Exclusão de canais do Youtube
- Alegação de privar a liberdade de expressão

NINTENDO VS GAMEPLAYS

CONSEQUÊNCIAS:

- Declaração do “PewDiePie”, dono do maior canal do youtube:

“O que a Nintendo está perdendo completamente é a exposição e publicidade grátis que eles ganham do Youtube...E finalmente, há tantos jogos para se jogar por aí. Jogos da Nintendo foram para o fim desta lista”

NINTENDO VS GAMEPLAYS

CONSEQUÊNCIAS:

- Declaração do Youtuber Eduardo Benvenuti:

“A proposta é péssima tanto para criadores quanto para a Nintendo. Péssima até mesmo para a liberdade de expressão. A Nintendo se dá o direito de demorar até 72h para aprovar um vídeo, o que pode causar censura de reviews negativos(sendo que reviews são protegidos por leis justamente para não serem censurados) o que é prejudicial para canais que dependem de imediatismo(para lançamentos)”

NINTENDO VS GAMEPLAYS

- INVESTIMENTOS DO FABRICANTE:

- Desenvolvimento do console (videogame)

- Desenvolvimento do software (jogo)

- Manutenção da internet

- Marketing

- INVESTIMENTOS DOS YOUTUBERS (GAMEPLAY):

- Console

- Jogo

- Produção do vídeo

OUTRAS DESENVOLVEDORAS

ALGUMAS DESENVOLVEDORAS QUE PERMITEM GAMEPLAYS “SEM PROBLEMAS” COM COPYRIGHT:

•Activision / Blizzard Entertainment

•Konami

•Ubisoft

•Valve

•Sony Online Entertainment

•Team 17



CONCLUSÃO

- Interesses e expectativas dos jogadores e desenvolvedores
- Conflitos x parcerias

FIM