

À AGÊNCIA NACIONAL DO CINEMA – ANCINE

Assunto: Representação técnica sobre ausência de metadados de acessibilidade e oferta limitada de recursos na plataforma GLOBOPLAY

Apresento a presente representação técnica com base em análise empírica realizada na plataforma **GLOBOPLAY**, com o objetivo de verificar a disponibilidade de recursos de acessibilidade comunicacional e a existência de metadados informacionais acessíveis ao usuário.

A avaliação considerou 300 obras audiovisuais, com coleta direta na interface da plataforma, simulando a experiência real de navegação do usuário.

1. PRINCIPAIS ACHADOS

A análise identificou:

- Baixa presença de legenda descritiva (apenas 19,33% das obras);
- Presença limitada de audiodescrição (apenas 16,66% das obras);
- Ausência de conteúdos com Libras;
- Presença de dublagem em 67,34% das obras estrangeiras;
- Ausência de estenotipia em conteúdos ao vivo;
- Inexistência de metadados claros, suficientes e intuitivos sobre acessibilidade na interface da plataforma, dificultando que usuários com deficiência identifiquem previamente quais obras possuem recursos acessíveis.

2. CONTEÚDOS AO VIVO E ESTENOTIPIA

A análise de transmissões ao vivo revelou que nenhuma delas tinha estenotipia, conforme se pode ver no Anexo III desta representação.

Em todos os casos analisados de evento ao vivo, a opção de legenda sequer aparece no menu, indicando que não tem a oferta de estenotipia nas

configurações de eventos ao vivo da plataforma. Esse cenário evidencia a barreira comunicacional, pois reduz o acesso das pessoas surdas aos eventos ao vivo.

3. IMPACTO REGULATÓRIO

A ausência de padronização na oferta de recursos acessíveis e, principalmente, a inexistência de metadados informacionais compromete:

- a autonomia do usuário com deficiência;
- o acesso à cultura em igualdade de condições;
- a transparência na oferta de conteúdo audiovisual.

Destaca-se que a acessibilidade não se limita à presença técnica do recurso, mas também à **informação prévia sobre sua existência**, elemento essencial para a tomada de decisão do usuário.

4. ACESSIBILIDADE DIGITAL E DIREITO À INFORMAÇÃO

A análise da interface da plataforma evidencia que a acessibilidade digital também apresenta limitações relevantes, conforme detalhado no Anexo II.

Foram observadas dificuldades relacionadas à navegação, identificação de recursos acessíveis e ausência de informações claras sobre acessibilidade antes da reprodução do conteúdo.

O usuário precisa abrir individualmente cada obra para saber se tem ou não o recurso de acessibilidade. Não há uma opção de busca de obras pelo critério de acessibilidade. Além do mais, o consumidor precisa pagar pelo serviço para fazer essa busca, não sendo possível pesquisar o catálogo de obras com recursos de acessibilidade disponíveis antes de contratar o serviço.

Esses elementos configuram barreiras ao exercício do direito à informação adequada, especialmente para consumidores com deficiência, comprometendo a transparência e a usabilidade do serviço.

5. RESPONSABILIDADE COMPARTILHADA

A acessibilidade comunicacional no ambiente de streaming não se limita à interface da plataforma, mas depende de uma cadeia integrada de agentes do setor audiovisual.

Nesse contexto, destacam-se:

- produtoras audiovisuais, responsáveis pela criação das obras e pela inclusão de recursos acessíveis desde a produção;
- distribuidoras, responsáveis pela entrega técnica dos conteúdos e seus arquivos de acessibilidade;
- licenciadores, que devem garantir a presença de recursos acessíveis nos contratos de cessão;
- plataformas de streaming, responsáveis pela disponibilização, integração e comunicação desses recursos ao usuário final.

A ausência de metadados de acessibilidade e a oferta limitada de recursos indicam possíveis falhas de coordenação entre esses agentes, comprometendo a efetividade da acessibilidade no setor.

Dessa forma, evidencia-se a necessidade de atuação regulatória que considere a cadeia audiovisual de forma integrada, promovendo diretrizes que assegurem a responsabilidade compartilhada na garantia da acessibilidade.

6. SOLICITAÇÃO

Diante do exposto, solicita-se à ANCINE:

- avaliação da necessidade de **buscadores específicos de metadados de acessibilidade** no setor de streaming;
- avaliação da possibilidade de disponibilização desses metadados antes da contratação do serviço;
- análise da **oferta efetiva (e não apenas indicação na configuração) de recursos acessíveis**;
- promoção de diretrizes regulatórias que assegurem acessibilidade comunicacional e informacional no audiovisual digital.

5. ANEXOS

- Anexo I — Avaliação de acessibilidade dos audiovisuais da plataforma da GLOBOPLAY
- Anexo II — Avaliação da Acessibilidade digital do sítio-portal da plataforma GLOBOPLAY
- Anexo III — Registros visuais das 300 Obras da GLOBOPLAY

Recife, 05 de maio de 2026.

Marcelo Carvalho Pedrosa

Idealizador da Campanha Legenda Nacional

www.legendanacional.com.br