

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO PAULO – UNIFESP
ESCOLA PAULISTA DE POLÍTICA, ECONOMIA E NEGÓCIOS – EPPEN
CURSO DE CIÊNCIAS ECONÔMICAS

LUCAS LOURENÇO RAIMUNDO

**DIREITO AUTORAL E PIRATARIA: O CASO DA INDÚSTRIA DE ANIMES NO
BRASIL**

OSASCO

2021

LUCAS LOURENÇO RAIMUNDO

**DIREITO AUTORAL E PIRATARIA: O CASO DA INDÚSTRIA DE ANIMES NO
BRASIL**

**Monografia apresentada à
Universidade Federal de São Paulo
como requisito parcial para obtenção
do grau de Bacharel em Ciências
Econômicas.**

Orientador: Iagê Zendron Miola

OSASCO

2021

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca Unifesp Osasco, CRB-8: 3998,
e Departamento de Tecnologia da Informação Unifesp Osasco,
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

R153d RAIMUNDO, Lucas Lourenço.

Direito autoral e pirataria: o caso da indústria de animes no
Brasil / Lucas Lourenço. Raimundo. - 2022.
44 f. :il.

Trabalho de conclusão de curso (Ciências Econômicas) -
Universidade Federal de São Paulo - Escola Paulista de Política,
Economia e Negócios, Osasco, 2022.
Orientador: Iagê Zendron Miola.

1. Direitos autorais. 2. Pirataria (Direitos autorais). 3. Anime.
I. Miola, Iagê Zendron, II. TCC - Unifesp/EPPEN. III. Título.

CDD: 346.0482

RESUMO

Este trabalho traz uma nova perspectiva sobre as leis e dispositivos jurídicos de proteção aos direitos autorais, principalmente no Brasil. Através da análise do mercado de animes no país, será trazida à luz uma nova ótica da dicotomia entre direitos autorais e pirataria. Serão apresentados os conceitos e fundamentos políticos, econômicos e jurídicos dos direitos autorais e da pirataria. Explicaremos o que é o anime, como este mercado se comporta no Brasil, e de que forma a pirataria se faz presente nesse segmento. Após a exposição destes elementos, serão analisados os ganhos e os prejuízos da proteção aos direitos autorais no Brasil, e, deste modo, veremos quais os verdadeiros impactos que as leis de direito autoral e a pirataria podem causar no mercado de animes no país e quais os possíveis reflexos disso na economia e na sociedade..

Palavras-chave: Direito Autoral. Pirataria. Anime.

ABSTRACT

The present academic work brings a new perspective on copyright laws and legal devices, mainly in Brazil. Through the analysis of the country's anime market, will be brought to light a new view on the dichotomy between copyright and piracy. The political, economic and legal concepts and fundamentals of both copyright and piracy will be presented. It will be explained what is anime, how this market behaves in Brazil, and in what way piracy can reveal itself in this segment. After the exposition of these elements, an analysis of the gains and the setbacks of copyright protection in Brazil will be made and, this way, we will observe what are the real impacts both copyright laws and piracy can cause in Brazil's anime market and what are the possible repercussions of this in the economy and in the society.

Keywords: Copyright. Piracy. Anime.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	4
2. CAPÍTULO 1 – DIREITOS AUTORAIS	8
2.1 Definições	8
2.2 Justificativas	12
3. CAPÍTULO 2 – CRÍTICAS AO ATUAL MODELO DE PROTEÇÃO A DIREITOS AUTORAIS	17
3.1 Problemas gerados pelo modelo atual	17
3.2 Pirataria x direito autoral: proteção estrita, acesso e difusão	20
4. CAPÍTULO 3 – TENSÕES EM TORNO DOS DIREITOS AUTORAIS NO MERCADO DE ANIMES BRASILEIRO	25
4.1 A indústria de animes e o mercado no Brasil	25
4.2 Os efeitos da proteção estrita a direitos autorais no mercado de animes e o caso Crunchyroll x Fansubs	30
5. CONCLUSÃO	37
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	40

INTRODUÇÃO

A principal questão que norteia este trabalho é sobre quais são os possíveis benefícios e os custos econômicos e sociais da proteção dos direitos autorais no mercado de animes no Brasil. Esta pergunta se faz relevante devido à disparidade entre o avanço nas tecnologias e métodos de compartilhamento e monetização de arquivos multimídia – o que afeta diretamente o funcionamento dos dispositivos de proteção a direitos autorais –, e a falta de inovações nas leis de direito autoral no Brasil. Além disso, há um debate na literatura econômica sobre os objetivos e efeitos da proteção dos direitos autorais, mais especificamente sobre o equilíbrio entre o acesso/difusão de bens culturais e a proteção dos direitos autorais dessas obras.

Gostaria de contribuir com esse debate por meio da análise dos benefícios e potenciais custos econômicos e sociais da proteção dos direitos autorais em um mercado específico, no caso, o mercado de animes no Brasil. Com a pesquisa realizada, concluí que o benefício da proteção aos direitos autorais está no respaldo governamental e jurídico de usufruto patrimonial e moral do autor sobre sua obra, o que, se feito da maneira correta, pode estimular a inovação e criatividade dentro uma sociedade. Por outro lado, a proteção aos direitos autorais pode prejudicar o acesso à cultura, a difusão de obras de cunho criativo, além do custo econômico de aplicação e fiscalização dessas leis.

Através da revisão bibliográfica que discute os fundamentos, os prós e os contras da proteção aos direitos autorais e um estudo de caso sobre o mercado de animes no Brasil a partir de dados secundários obtidos em estudos sobre este mercado, traremos uma nova ótica sobre o conceito de pirataria, de proteção a direito autoral e da relação destes com as indústrias de copyright.

As leis e dispositivos de proteção aos direitos autorais provocam muitas dúvidas em relação às suas características e complexidades, sendo este um tema extremamente rico e que deveria ser debatido recorrentemente pelos legisladores e pelos membros das indústrias criativas. Atualmente, a pirataria é um fenômeno bem comum e é extremamente presente na forma como adquirimos e utilizamos várias classes de produtos – neste trabalho vamos nos ater às produções de cunho criativo –, o que influencia diretamente a forma como vemos as nossas relações de produção e consumo. Esse fenômeno tende a se tornar cada vez mais presente de acordo com o avanço nas tecnologias de reprodução, cópia e distribuição das obras. Desde a invenção da prensa móvel, em meados do século XV, até os dias de hoje, a

batalha entre autores e donos de direitos autorais contra a apropriação e o uso indevido de suas criações se mostra um conflito difícil de ser completamente solucionado.

Pretende-se aqui trazer uma nova luz sobre os direitos de autor, a “pirataria” e as relações que os permeiam. Ao apresentar os agentes, as características e o contexto do mercado de animes no Brasil, veremos o quanto essas relações são complexas e como a questão da proteção de direitos autorais é controversa. Este tipo de debate se faz necessário nos dias de hoje porque é possível dizer que a maioria das pessoas utiliza ou já utilizou algum método considerado como infração da legislação vigente ao consumir obras criativas ou intelectuais, e nem por isso são marginalizadas ou vistas como criminosas. A propriedade intelectual e o direito autoral representam uma boa parte da economia capitalista e são os alicerces nos quais diversas indústrias criativas e intelectuais se estabeleceram. Porém, isso não quer necessariamente dizer que as indústrias criativas devem se apoiar nisso por muito mais tempo, pelo menos não da forma que isso é conduzido atualmente.

Com a evolução das tecnologias de comunicação e compartilhamento de arquivos multimídia, somos capazes de desfrutar de uma gama infinita de estímulos e conteúdos, o que alterou para sempre as relações econômicas, políticas e sociais. A facilidade que temos para acessar todo e qualquer tipo de conteúdo é algo sem precedentes. Entretanto, mesmo assim, existem certos cenários na qual este acesso é de certa forma restrito por vias efetivamente legais.

Analisaremos um destes cenários, no caso o mercado dos animes, para que possamos vislumbrar alternativas para que o equilíbrio entre acesso, difusão e proteção restrita de obras autorais não seja limitado por uma simples visão dicotômica, na qual, por um lado, a pirataria se configura como uma atividade essencialmente maliciosa para as indústrias criativas, portanto, a restrição de acesso à cultura como algo estritamente necessário e, por outro lado, como a restrição ou proteção exageradas desses bens pode levar a uma menor satisfação social e econômica.

Este trabalho também traz algum conhecimento empírico sobre o universo dos animes, pois, pessoalmente, é um assunto que me desperta grande interesse. Ao contrário do que muitos podem pensar, o anime, assim como qualquer animação ocidental, possui infinitas possibilidades, na qual o único limite é a criatividade de seus autores e criadores. Eles não são necessariamente pautados por qualquer senso de facticidade, e, apesar das eventuais barreiras tecnológicas – que já diminuíram bastante ao longo dos anos – essas não são tão limitantes

quanto na indústria cinematográfica, por exemplo. Porém, há certo apelo na excentricidade e na riqueza desse universo em termos de criatividade e diversidade. Existem infinitas técnicas, estilos, gêneros, estéticas, ambientações das quais os animes podem se utilizar, e seria possível citar vários exemplos de animes nas quais a criatividade humana foi além de quaisquer expectativas. Além de eles serem, em sua essência, frutos de um povo e de uma cultura completamente diferente da Ocidental, o que já é uma mudança bastante significativa da ótica da qual já estamos acostumados e condicionados a pensar de acordo, podemos notar em cada obra um novo olhar sobre qualquer assunto, tanto quanto qualquer característica da vida humana. Os temas apresentados nessa mídia podem ir desde habilidades sobrenaturais, vôlei, dança de salão, a vida escolar ou até mesmo o processo de decidir e cozinhar o que jantar, até questionamentos sobre a nossa própria existência e a coexistência com outros seres vivos, o poder dos laços que criamos ao longo da vida ou nos mostrar a importância de virtudes como a resiliência, dedicação e sermos fiéis à nossa própria verdade.

No capítulo 1, se discute o que são direitos autorais: o que protegem e como. Definiremos os conceitos de propriedade intelectual, direitos autorais patrimoniais e morais, ilustrando através de casos reais como os direitos autorais são protegidos, demonstrando quais regras existem e quais instituições podem aplicá-las. Em um segundo momento, exploraremos quais as justificativas políticas e econômicas para a existência do modelo existente de proteção ao direito autoral, quais são os motivos pelo qual ele se faz necessário e quais são os resultados positivos gerados a partir disso.

Já no capítulo 2, por outro lado, veremos quais são as críticas da literatura à atual forma hegemônica de proteção aos direitos autorais e quais os problemas gerados por esta. Além disso, utilizaremos a pirataria como fenômeno ilustrativo da ambiguidade entre proteção estrita e acesso/difusão das obras de cunho criativo. Após a discussão sobre o que é a pirataria, seu alcance no mercado audiovisual, como e porquê ela ocorre, veremos como esse fenômeno é profundo e pode ser visto como uma ferramenta de subversão, ou "colonização" de certos espaços, tanto social quanto juridicamente.

No capítulo final, apresentaremos o que é e como funciona a indústria dos animes e, bem como o seu mercado no Brasil: quem produz, quem consome, como consome e como a proteção aos direitos autorais e a pirataria afeta esse mercado. Posteriormente, através da investigação do caso entre Crunchyroll e os Fansubs brasileiros, será possível visualizar os possíveis efeitos positivos e negativos da proteção estrita dos direitos autorais.

A ótica pela qual enxergamos as leis de direito autoral e copyright, do mesmo modo que a forma que enxergamos o que está à margem desses dispositivos legais, nesse caso sendo representado pela pirataria, pode variar de indivíduo para indivíduo, e cada perspectiva é certamente influenciada pelas próprias experiências e conhecimentos adquiridos. Para muitos membros das indústrias de bens culturais ou bens de copyright, a pirataria é algo passível de punição severa e deveria ser veementemente combatida. Porém, para outros, a violação dos direitos autorais é encarada como forma de protesto e, até mesmo, uma forma de subverter o status quo e revolucionar a forma na qual consumimos, sobretudo, o entretenimento.

CAPÍTULO 1 – DIREITOS AUTORAIS

1.1 – DEFINIÇÕES

De forma simples, o direito de autor protege os autores e outros criadores de obras de espírito e é concebido para fomentar a criação e a difusão pública de obras originais. No entanto, esta definição básica por si só já é discutível e pode haver muita discordância sobre suas origens e elementos.

Os Direitos Autorais encontram-se dentro da proteção à Propriedade Intelectual, que pode ser dividida em duas categorias: (i) Propriedade Industrial — patentes, logos, designs industriais, etc; e (ii) Direito Autoral (Copyright) — obras literárias, softwares, filmes, composições musicais, arquitetura, etc. Neste trabalho, ainda que não exclusivamente, nos aprofundaremos sobre o direito de autor, mas alguma parte da literatura referente ao tema abordará a Propriedade Intelectual como um todo.

De modo geral, ideias não concretizadas não devem e não podem ser propriedade exclusivamente de um indivíduo ou corporação. Por exemplo, um escritor que em sua obra fictícia utiliza a temática de viagem no tempo não é dono da ideia de excursões intertemporais. Qualquer outro autor que se utilize da mesma temática, desde que não escreva exatamente a mesma narrativa, personagens e história do primeiro, não está infringindo um direito autoral. A proteção a direitos autorais implica a proteção dos direitos morais e patrimoniais de uma obra original, mesmo que essa obra original tenha se utilizado de ideias que outras pessoas já tiveram no passado.

Do reconhecimento da existência de um bem intelectual, que não se confunde com um bem material, permite-se compreender os mesmos inseridos em duas características distintas: os direitos pessoais e os direitos patrimoniais. A partir disso, surgem as espécies de bens intelectuais: bens de criação, no qual se encontra a obra, domínio dos direitos autorais e bens de invenção, no qual se encontra a propriedade industrial. Essa distinção decorre da maior ou menor presença de características pessoais ou patrimoniais que caracterizará a espécie do bem desenvolvido. (BEZERRA, 2020, p.57)

Para dar início a esta discussão, começarei utilizando dois casos recentes referentes à proteção de direitos autorais com o objetivo de ilustrar diferentes óticas sobre quais e como as criações intelectuais são protegidas.

No primeiro caso, o ator Alfonso Ribeiro, famoso por interpretar Carlton Banks em "The Fresh Prince of Bel-Air", ou mais conhecido no Brasil como "Um Maluco no Pedaco", em duas ações judiciais separadas impetradas em 2018 passado em um tribunal federal nos

EUA, acusa a Epic Games, criadora de Fortnite, e a Take-Two Interactive, publisher dos jogos da 2K Sports de usarem sua dança, apelidada de “The Carlton Dance”, sem sua permissão ou crédito devido. A dança pode ser reproduzida pelos personagens do jogo e, em alguns casos, estes itens adicionais podem ser adquiridos com dinheiro real pelas pessoas que querem utilizá-los, de forma que, as empresas em questão estão lucrando diretamente com uma criação que não as pertence, sem dar os devidos créditos ao autor original.

No segundo caso, em 2021, a banda Paramore processa a cantora Olivia Rodrigo por ter supostamente plagiado a música "Misery Business" em seu hit "Good 4 U". Todos sabemos que obras intelectuais, em qualquer mídia que seja, dependem muito da criatividade dos seus autores. Porém, essa criatividade está diretamente ligada à história e as influências que cada artista tem em sua vida. No caso de "Good 4 U", é possível perceber uma clara influência da banda Paramore no processo criativo de Olívia Rodrigo, tanto lyricamente quanto musicalmente. No entanto, é possível identificar em "Misery Business" influências de diversas outras bandas somente dentro dos gêneros Power Pop e do próprio Pop Punk, além da influência da própria música pop no geral, na qual muitas músicas apresentam estruturas e recursos extremamente semelhantes.

O primeiro caso concluiu-se favorável às criadoras dos jogos, alegando-se que a dança era uma rotina muito curta e não se configurava em uma coreografia que deveria ser protegida por direitos autorais¹. Já o segundo caso favoreceu à banda Paramore, depois que Olivia Rodrigo creditou dois membros da banda (Hayley Williams e Josh Farro) em sua música para evitar acusações e sentenças mais graves², o que, inclusive, renovou a visibilidade ao grande sucesso que foi "Misery Business" em sua época de lançamento lá por 2007. Pensando nisso, em quais casos os dispositivos de proteção aos direitos autorais deveriam agir, de que forma deveriam agir e quem os aplica?

As leis de direito autoral no Brasil são definidas de acordo com a Lei Nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. Segundo o seu Artigo 1º: "Esta Lei regula os direitos autorais, entendendo-se sob esta denominação os direitos de autor e os que lhes são conexos." Como

¹ **MOTA**, Renato. Ator Alfonso Ribeiro perde processo de patente da dança do “Carlton”. Canal Tech, 2019. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/ator-alfonso-ribeiro-perde-processo-de-patente-da-danca-do-carlton-133155/>. Acesso em: 10/04/2022.

² **CAMPOS**, Renata. Good 4 u: por que Paramore aparece nos créditos da música de Olivia Rodrigo?. Rolling Stone, 2021. Disponível em: <https://rollingstone.uol.com.br/musica/olivia-rodrigo-devera-dividir-arrecadacoes-de-good-4-u-com-banda-paramore/>. Acesso em: 10/04/2022.

falaremos do caso da indústria de animes no Brasil, é importante lembrarmos do artigo 2º: "Os estrangeiros domiciliados no exterior gozarão da proteção assegurada nos acordos, convenções e tratados em vigor no Brasil". E de maneira geral, o que a lei protege está descrito no artigo 7º: "São obras intelectuais protegidas as criações do espírito, expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro".

O Brasil é signatário de diversos acordos internacionais relacionados à propriedade intelectual e direito autoral, são eles: a Convenção de Berna, a Convenção Universal sobre Direito do Autor (UCC), a Convenção de Buenos Aires e os Acordos TRIPS relativos à matéria. Segundo Marcos Wachowicz,

A tutela à propriedade intelectual se opera no âmbito do Direito Interno e do Direito Internacional, visando à proteção do criador. Num primeiro momento, o inventor estaria protegido de acordo com as leis de seu Estado. Num segundo, pelas normativas internacionais ou comunitárias que regulavam a propriedade intelectual. (WACHOWICZ, 2013, p.2)

O autor, na página seguinte, continua nos fornecendo a base dos conhecimentos da lei de direito autoral no Brasil.

A Constituição de 1988, seguindo a tradição brasileira, contemplou os Direitos de Autor no capítulo destinado aos Direitos Fundamentais do Cidadão, ao estabelecer em seu artigo 5º, inciso XXVII: "aos autores, pertence o direito exclusivo de utilização, publicação ou reprodução de suas obras, transmissível aos herdeiros pelo tempo que a lei fixar". Ressalte-se que a Constituição de 1988, ainda no artigo 5º, expressamente no inciso XXVII, ampliou tais direitos aos participantes de obras coletivas, como também garantiu às associações dos autores o privilégio de fiscalizar o aproveitamento econômico de sua produção intelectual. (WACHOWICZ, 2013, p.3)

Juridicamente, podemos dividir os fundamentos do direito autoral em: (i) transcendentais, como o recurso ao Direito Natural ou aos direitos humanos; (ii) positivos, como os que apelam para: (1) Direito Internacional, (2) Direito Constitucional; (3) Direito ordinário, tendo como critério a natureza jurídica destes direitos. (SANTOS, 2013, p. 23)

A argumentação que rege o aspecto do direito de autor como Direito Natural consiste basicamente no fato de que a criação da obra concede naturalmente ao seu criador um direito exclusivo de propriedade. Dessa forma, o artista ou autor da obra deve ser capaz de usufruir da mesma da forma que bem entende, e essa ideia de direito natural ou "transcendental", não necessariamente está ligada ou pautada no Direito em si.

Foi na Grã-Bretanha, no começo do século XVIII, que se sancionou o copyright, ainda hoje um símbolo dos dispositivos de proteção à propriedade intelectual no mundo inteiro, e

que, em sua cláusula na Constituição estadunidense, se justifica por, *ipsis literis*: "To promote the progress of science and useful arts, by securing for limited times to authors and inventors the exclusive right to their respective writings and discoveries."³ Hoje em dia, a WIPO (World Intellectual Property Organization) – Organização Mundial da Propriedade Intelectual, tem como missão: "To lead the development of a balanced and effective international IP system that enables innovation and creativity for the benefit of all."⁴

Vemos, portanto, que para a Constituição dos Estados Unidos da América, a proteção à propriedade intelectual e aos direitos do autor existe, em um primeiro momento, para a promoção do progresso da ciência e das mais variadas artes. Atualmente a referência internacional (WIPO) ainda adota uma postura parecida, citando termos como "inovação" (essencial para o século XXI), "criatividade" e, devo destacar principalmente "equilíbrio".

Quando trazemos a questão de proteção à propriedade intelectual para a ótica econômica, muitos autores pensam a questão de qual seria o nível ótimo entre a proteção e a disseminação de obras intelectuais, que, na maioria das vezes, acaba sendo o dilema principal desta discussão, embora o tema não possa ser reduzido a apenas isso. Na análise econômica do direito, utilizam-se variáveis e termos econômicos, para, de alguma forma, medir a eficiência jurídica de instrumentos legais. Há autores desse ramo que se debruçaram sobre o tema da Propriedade Intelectual e, conseqüentemente, o copyright. Richard A. Posner e William M. Landes são dois deles. Na obra "An Economic Analysis of Copyright Law", intenta-se discutir em qual extensão as leis de copyright podem ser explicadas como um meio de se promover eficiente alocação de recursos. E mesmo por essa perspectiva, o principal problema persiste em atingir o equilíbrio correto entre acesso e incentivo. Para os autores, para que a lei de copyright promova eficiência econômica, suas principais doutrinas legais devem, pelo menos, maximizar os benefícios de se criarem obras adicionais, minimizar as perdas por limitar o acesso e o custo de se administrar a proteção de copyright.⁵

É importante ressaltar os custos relacionados à criação da obra:

O primeiro é o "custo de expressão", diz respeito aos custos relacionados à criação da obra, pois está composto pelo tempo e esforço do autor e o custo do editor, intermediário ou até mesmo do próprio autor - dada a possibilidade proporcionada pela tecnologia atual - em ajustar a obra para a venda. O custo de expressão é fixo, não costuma variar com o número de cópias produzidas nem vendidas. O segundo, é

³ Tradução livre: "Para promover o progresso da ciência e das artes úteis, assegurando por tempo limitado a autores e inventores o direito exclusivo aos seus escritos e descobertas."

⁴ Tradução livre: "Liderar o desenvolvimento de um balanceado e efetivo sistema internacional de Propriedade Intelectual que possibilita a inovação e a criatividade em benefício a todos."

⁵ POSNER e LANDES, 1989

o "custo de produção" de cópias, que está relacionado com os custos de impressão, encadernação, distribuição, entre outros dependendo do tipo de obra que se trata. Se as cópias são físicas, assume-se que o custo é variável, entretanto quando se trata de obras digitais, este custo normalmente é zero. (SITTA, 2014, p. 54)

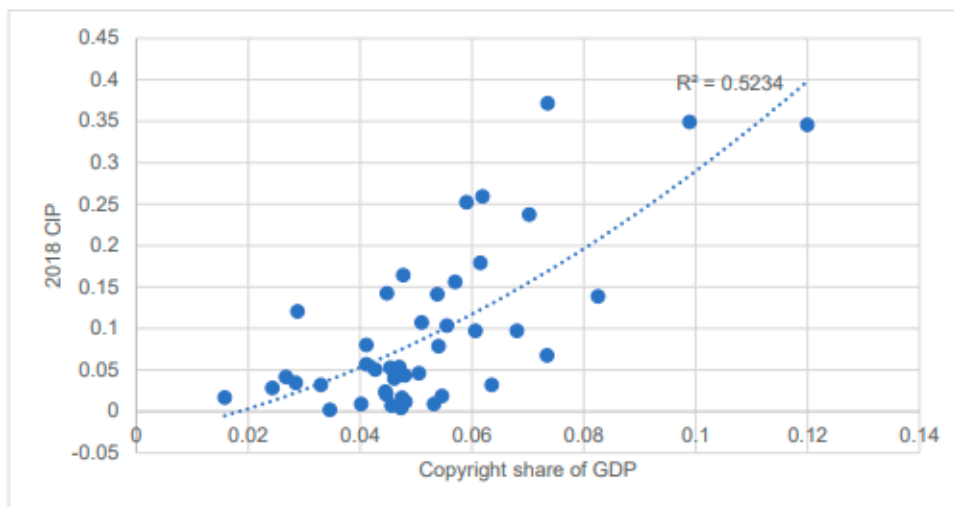
1.2 – JUSTIFICATIVAS

Segundo Gillian Davis, o copyright realmente surgiu para aliar o interesse público e o interesse privado, e tem suas vantagens e desvantagens. As vantagens se resumem em: (i) o sistema garante os interesses pessoais do autor no seu trabalho; (ii) é a forma pela qual se remuneram pessoas, provendo mecanismos para autores e outros detentores de direitos de obterem recompensas econômicas pelos seus esforços. Isso conseqüentemente estimula a criatividade, e, no mundo moderno, o investimento em criações intelectuais; (iii) finalmente, resolve a questão do interesse público geral em facilitar e promover a mais abrangente disponibilidade de materiais protegidos com copyright ao público, encorajando o aprendizado e o progresso da ciência. (DAVIS, 1997, p. 172) Para o autor, a identidade cultural de um país pode ser desenvolvida ou danificada pelas decisões do governo em relação às categorias de criadores e obras a serem protegidas, as limitações da proteção, e assim por diante.

Para países desenvolvidos e em desenvolvimento, a exploração de formas de copyright forma uma boa parte de suas economias, e, uma pequena e crescente parte da literatura sugere que 5% do PIB pode ser atribuído a indústrias que dependem do copyright de alguma forma, e que essa porcentagem está crescendo ao longo do tempo. (WATT, 2009, p. 65)

As indústrias de copyright se configuram como importantes contribuidores para o crescimento e desenvolvimento, segundo a World Intellectual Property Organization (WIPO). No gráfico abaixo, retirada do seu relatório “The economic contribution of the copyright industries”, a organização mostra a alta correlação entre a porcentagem de copyright do PIB e a competitividade industrial. O gráfico indica que o crescimento das indústrias de copyright está acompanhado com o relativamente mais acelerado crescimento do índice de competitividade industrial, em todas as economias.

Figure 9: Relationship of copyright share of GDP and industrial competitiveness, all economies



Source: WIPO Country Studies Database, 2021 and UNIDO CIP, 2018.

Fonte: (WIPO, 2021, p. 17)

Porém, Christian Handke alerta que

As economias mais desenvolvidas e inovadoras normalmente favorecem a proteção intelectual internacional mais forte. Economias em desenvolvimento que buscam alcançar esses países e crescer por imitação (ao invés de através de investimento externo direto e licenciamento), não conseguem por enquanto. (HANDKE, 2011, p. 14)

As indústrias de copyright possuem um grande poder midiático, político e, como vimos acima, econômico, além do poder de indústrias como a da música, do cinema e a literária, por exemplo, moldarem questões relativas às formas que nos vemos como sociedade, mais especificamente: moldando padrões de beleza, a moral, ideais de relacionamento, entre outros aspectos. As políticas e dispositivos de proteção aos direitos autorais estão diretamente ligados a esse processo, pois essas indústrias criativas são pautadas por essa proteção, e, seria algo natural de se supor que boa parte de uma economia e de uma sociedade seria dependente, em algum nível, dessa estrutura de copyright.

As leis de copyright têm diferentes facetas das quais os legisladores devem estar cientes ao criarem políticas relativas a elas: (1) a profundidade do direito autoral (que aspectos de trabalhos criativos devem ser protegidos); (2) o tipo e a intensidade de medidas de aplicação; (3) a duração dos direitos; (4) a extensão das exceções que configuram o uso devido das obras protegidas; (5) arranjos legais concernentes a técnicas de gestão de direitos digitais; (6) direitos morais. (HANDKE, 2011, p. 26) Todos estes aspectos poderiam ser

estudados separadamente e cada um deles contribui para o nível de proteção a direitos autorais de cada país ou de cada acordo internacional, das quais, boa parte dos países são signatários. No entanto, o alicerce do problema reside no fato de que, por sua própria natureza, uma lei de copyright ótima requer informação que os formuladores das leis tipicamente não têm, e eles não são capazes nem de tê-las. (WATT, 2009, p. 65)

Na tabela abaixo, Handke especifica os custos, mas também os benefícios do sistema de copyright no curto e no longo prazo:

TABLE 1: Costs and benefits of a copyright system

	Benefits	Costs
Short run	Greater revenues to rights holders	1. Access costs to users 2. Administration costs 3. Transaction costs in trading rights
Long run	Greater incentives to supply copyright works for rights holders	User innovation is obstructed by the costs of compliance

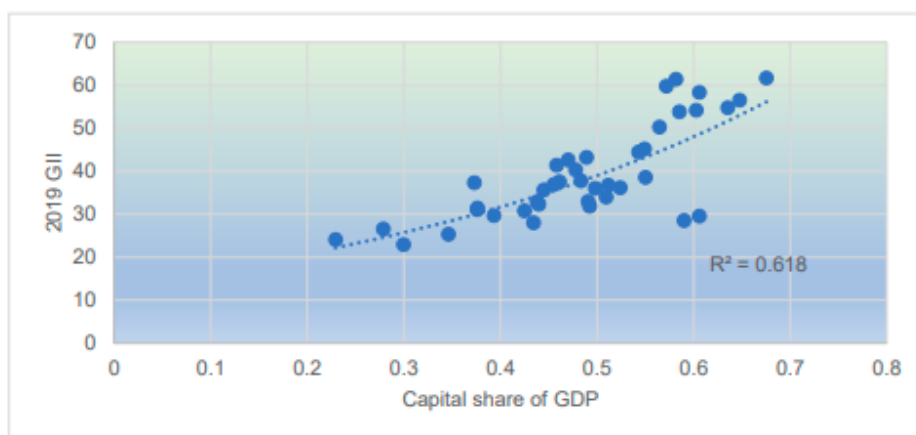
Fonte: (HANDKE, 2011, p.4)

O benefício de curto prazo seria maior receita para os detentores de direitos e o benefício a longo prazo seria maior incentivo para a oferta de trabalhos autorais para os detentores dos direitos.

O estudo conduzido pela WIPO⁶ nos mostra vários dados sobre que indicam os benefícios causados pelas indústrias de copyright em inúmeros indicadores econômicos, como o índice de emprego, crescimento econômico, entre outros, em várias regiões do mundo. Porém, gostaria de destacar uma parte deste estudo que mostra a relação entre as indústrias de copyright e a capacidade de inovação. A WIPO monitora o progresso nacional da inovação como condutor do crescimento e da prosperidade econômica através do GII (Global Innovation Index – Índice de Inovação Global), que tem o objetivo de facilitar o diálogo entre os setores público e privado. Mais uma vez, observou-se uma alta correlação entre o GII e a porcentagem de formação de capital no PIB.

⁶ Ver página 7

Figure 19: Relationship of capital share of GDP and GII, all economies

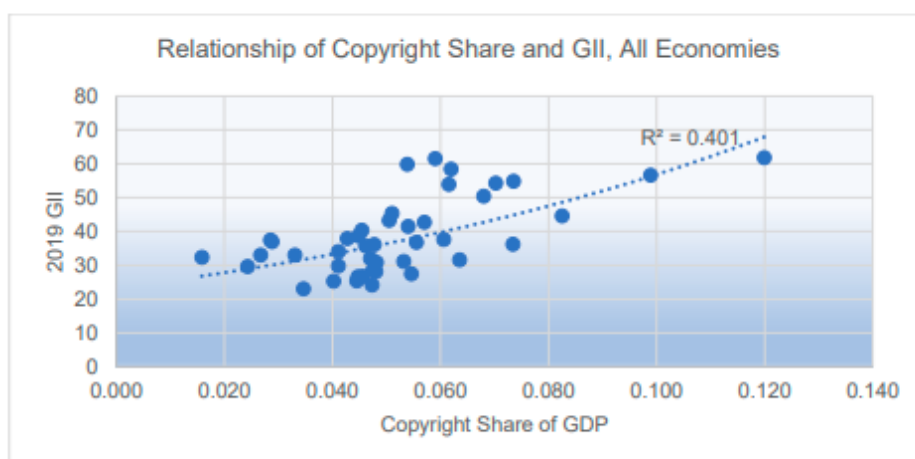


Source: UNSD Country Profiles, 2010-2019 and Global Innovation Index, Cornell and INSEAD (2019).

Figura 2 - Fonte: (WIPO, 2021, p.31)

Ao mesmo tempo, em todas as economias, foi observada uma correlação significativa entre a participação das indústrias de copyright no PIB e no GII.

Figure 20: Association of copyright share and GII, all reporting economies



Source: WIPO Country Studies Database, 2021 and Global Innovation Index, Cornell and INSEAD (2019).

Figura 3 – Fonte: (WIPO, 2021, p. 32)

Dessa forma, podemos perceber o quanto o tema dos direitos autorais está interligado com diversos interesses, ambos públicos e privados. Com o avanço da tecnologia e a enorme facilidade de reprodução de obras protegidas, cabe aos legisladores garantir que as leis sejam

condizentes com o momento atual da sociedade e que estas leis sejam cumpridas de uma forma que nem as indústrias criativas sejam prejudicadas, nem o interesse social de acesso às mais diversas obras seja negado à população. E não há resposta simples para isso, pois nenhum dos dois extremos (acesso irrestrito a obras criativas x proteção exagerada de direitos autorais) seria do interesse geral da sociedade, pois, por um lado, não haveria incentivos aos criadores, o que causaria menos oferta de obras criativas e, por outro, não haveria demanda suficiente para que a população em geral as consumisse.

CAPÍTULO 2 – CRÍTICAS AO ATUAL MODELO DE PROTEÇÃO A DIREITOS AUTORAIS

2.1 – PROBLEMAS GERADOS PELO MODELO ATUAL

Com o avanço cada vez mais acelerado dos meios de comunicação, muitos autores são favoráveis à revisão dos dispositivos de proteção aos direitos autorais. A pesquisa científica atualmente, de forma abundante, se mostra favorável a mudanças. Sendo assim, quais tipos de interesses estão em jogo nessa disputa? E que tipos de mudanças estamos falando?

O direito autoral é dividido em moral e patrimonial. José de Oliveira Ascensão revela que o direito autoral teve sua origem no momento patrimonial somente. Em "Direito de Autor sem Obra e sem Autor", o autor critica esse viés do direito autoral.

O fomento da cultura não tem até hoje praticamente significado comunitário: a comunidade europeia continua a ser basicamente um mercado comum. [...] Agravando os custos de obras intelectuais – quer dizer, tornando a cultura cara e, portanto, mais dificilmente acessível. (ASCENSÃO, 1991, p.91)

Nesta obra, o português deixa bem claro que o que justifica e está por trás dos direitos autorais são as empresas de copyright. Empresas de copyright, neste caso, são as editoras e distribuidoras das obras, que visam somente o lucro sobre aquela criação intelectual. E é isto que explica quase a totalidade das inovações legislativas que foram sendo introduzidas. Basicamente, para o autor, a preocupação empresarial está na base de tudo. Devemos notar, no entanto, como já citado anteriormente nesse texto, e exposto por Ascensão em sua obra, que o interesse público comandou a estruturação do direito de autor, porém este modelo está cada vez mais distante das suas aspirações originais. Ao invés de ser uma conciliação de interesses públicos e privados, o direito autoral

tende a tornar-se um direito absoluto, em que os limites são apelidados exceções; em vez de um exclusivo por um tempo limitado, o exclusivo autoral atingirá com frequência 150 anos, se as obras forem criadas na juventude do autor; a vantagem econômica auferida é muito mais a de empresas de copyright (frequentemente aliás os titulares diretos dos direitos) que dos criadores intelectuais. (ASCENSÃO, 1991, p.92)

No entanto, é importante diferenciar este fenômeno com o campo jurídico que atua sobre os direitos de autor, "que se baseia na criação, que outorga faculdades pessoais e que é inseparável de uma justificação de fomento verdadeiro da verdadeira cultura." (ASCENSÃO, 1991, p.93). O português cita a globalização e a internet como fatores importantes para este

debate, e designa à informação um papel central para o desenvolvimento. Além disso, descreve o impacto político da globalização e da formação das leis de direito autoral. Em seu texto, mais uma vez vemos que o sistema beneficiará a cultura tecnologicamente mais desenvolvida. Sobretudo, o autor afirma que o direito de autor pode funcionar como um obstáculo ao desenvolvimento tecnológico e às vantagens culturais e sociológicas que lhe são inerentes e que a relação entre direito do autor e as tecnologias é de amor e ódio.

Nesta via, podemos dizer que estamos defrontando a realidade do direito de autor sem autor [...] o autor deixou de ser o ponto de referência nuclear. Protegem-se afinal produções "culturais", haja ou não autor. Por isso, não há a morte do Direito de Autor, mas antes a realidade ainda mais perigosa do Direito de Autor sem autor. Este Direito de Autor sem autor não pode deixar de ser sujeito a uma revisão profunda, porque deixou de ser fundado no elevado grau de criatividade que conduziu a outorga de tão exacerbado nível de proteção. (ASCENSÃO, 1991, p.106)

Ascensão vai além e descreve um direito de autor sem obra também: na era digital, não importa o conteúdo do que está sendo protegido, o que importa é a satisfação do empresário.

Mesmo de um ponto de vista teoricamente mais liberal (como, por exemplo, aquele esposado por Posner e Landes, professores da Universidade de Chicago), aumentar a proteção à propriedade intelectual não configura um aumento de eficiência, econômica e socialmente falando. Ao revisitar as obras de Landes e Posner, Portilho e Sant'Anna, chegaram à conclusão que, na visão dos americanos:

Com efeito, uma análise econômica dos direitos de propriedade intelectual precisa levar em conta pelo menos três aspectos: (i) custos de transação; (ii) rent seeking; e (iii) custos de proteção. Através de pesquisa empírica conduzida pelos próprios autores, Landes e Posner (2003) defendem que conferir maior amplitude aos direitos decorrentes de uma patente não seria socialmente desejável e, mais precisamente, representaria uma ineficiência. (PORTILHO; SANT'ANNA, 2018, p. 377)

Basicamente, o custo social de se manter uma lei que protege um direito exclusivo, que é o direito autoral, deve ser menor do que os benefícios que tal dispositivo traz. A revolução tecnológica que estamos testemunhando desde os anos 90, e que se acelera vertiginosamente conforme passam-se os anos, trouxe uma enorme variedade no consumo de obras criativas e intelectuais. O armazenamento e distribuição dessas obras tiveram seu custo extremamente reduzido, se não completamente anulados. A obtenção e reprodução das mesmas, também pode atingir custo zero para o consumidor, através da pirataria e de até mesmo outros meios facilitados pela tecnologia, como as licenças Creative Commons e autores que distribuem suas obras gratuitamente através da internet. Com isso, os dispositivos de proteção à propriedade intelectual, sobretudo as leis de direito autoral, necessitam urgentemente de uma revisão.

Possíveis sugestões para a sua melhoria então começam a aparecer. O GEDAI (Grupo de Estudos de Direito Autoral e Industrial) surge como um expoente dessas propostas. Em “Por que mudar a lei de direito autoral?”, os autores discutem a estrutura atual dessas leis no país e utilizam exemplos internacionais para serem comparados. Nesta obra, discute-se um anteprojeto de lei para reforma da lei autoral submetido à consulta pública pelo Ministério da Cultura e, então, ideias são propostas para a melhoria da lei.⁷

José Augusto Scalea e Benjamin Miranda Tabak também versaram sobre a pauta. Em sua conclusão os autores citam, entre outras medidas de reforma

A criação de outros incentivos aos particulares que invistam consideravelmente em capacitação, pesquisa e inovação, como, por exemplo, aqueles que comprovem investimento de determinado valor e por determinado tempo nessa área, como redução dos seus tributos federais e/ou estaduais. A criação de mais cursos técnicos e com maior qualidade poderá gerar no futuro também um novo grupo de pesquisadores, que deveriam preferencialmente ser alocados no setor empresarial, ao contrário do que vem ocorrendo no Brasil atualmente como vimos no decorrer do presente trabalho, e para tanto, a Economia Comportamental pode contribuir com suas ferramentas e ensinamentos, auxiliando as pessoas a fazerem suas escolhas de forma mais racional e potencializando seus ganhos. (SCALEA; TABAK, 2016, p. 172)

As obras de cunho criativo e intelectual não são atividades estritamente solitárias, aliás, muito pelo contrário. Os autores, e conseqüentemente, suas criações são influenciados por interações e diversas questões sociais, das quais permeiam todos os aspectos da vida humana. Portanto, em primeira instância, não podemos simplesmente assumir que restringir o acesso à uma criação resultaria numa satisfação social maior, pois ao fazê-lo, estaríamos limitando a capacidade humana de nos comunicar e compartilharmos ideias e informações.

A escassez artificial de criações da mente humana criada pelas leis de propriedade intelectual impostas pelo Estado e o monopólio de bens intangíveis imposto pelas indústrias de copyright são minimamente inadequados para criar um ecossistema de inovação e criatividade e possuem justificativas no mínimo contraditórias, para não dizer pobres, levando em consideração que os bens criativos são essencialmente bens não-rivais, ou seja, o consumo de um por um indivíduo não afeta o consumo posterior de outro indivíduo.

A alta disponibilidade favorece tanto a satisfação social quanto o lucro, pois a difusão também reduz o custo de novas inovações. Isso também é verdade pelo ponto de vista dos

⁷ Ver WACHOWICZ, Marcos (coord.). Por que mudar a lei de direito autoral? : estudos e pareceres. Florianópolis: Editora Funjab, 2011, Disponível em: <http://www.gedai.com.br/wp-content/uploads/2018/08/ebook_porquemudarlda_v3.pdf>. Acessado em: 23/05/2022

criadores, que raramente têm qualquer interesse em esconder suas criações (vide o aspecto moral do direito intelectual).

As premissas paradoxais das leis de propriedade intelectual, na economia atual do conhecimento, se mostram dessa forma ainda mais claramente. Por um lado, pressões de indústrias-chave dessa nova economia resultaram em um fortalecimento da propriedade privada, paradigmas de direitos exclusivos de IPRs (Intellectual Property Rights) e com o estabelecimento de um padrão mínimo de proteção, dado os acordos TRIPS (Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights) promovidos pela Organização Mundial do Comércio. Por outro lado, a centralidade das IPRs na economia do conhecimento suscitou conflitos sobre os direitos de propriedade e diferentes modelos emergiram oferecendo novas alternativas de propriedade compartilhada. Normalmente cunhadas de "open source", elas frequentemente interagem com formas de remuneração e benefícios através de licenciamentos. (PICCIOTTO, 2011, p. 384)

Resumidamente, segundo os autores Leal e Souza, citados por Soilo "a propriedade intelectual não seria somente uma estrutura regulatória que define o direito de exploração do conhecimento e do trabalho criativo, mas também um discurso que legitima as estruturas de poder que fundaram a emergente economia global do conhecimento" (SOILO, 2020)

A pirataria, por sua vez, se apresenta como externalidade desse modelo rigoroso de proteção à propriedade intelectual, mais especificamente do direito autoral. Como veremos adiante, essa prática transforma o consumo dos bens passíveis de proteção e serve como ferramenta de subversão das lógicas jurídica e industrial expostas acima.

2.2 – PIRATARIA x DIREITO AUTORAL: PROTEÇÃO ESTRITA, ACESSO E DIFUSÃO

A pirataria, ou seja, o uso indevido e ilegal dos conteúdos protegidos pelas leis de direito autoral, segundo estimativas, gera bilhões de dólares de prejuízo para as mais diversas indústrias, sejam livros, filmes, música ou animes todos os anos. O site Data Prot⁸ estima que: (i) a pirataria custa, para os EUA, entre 29,2 e 71 bilhões de dólares a cada ano; (ii) 70 mil empregos são perdidos nos EUA por conta da pirataria na indústria fonográfica; (iii) na

⁸ SPAJIC, Damjan. Piracy Is Back: Piracy Statistics for 2022. Data Prot, 2022. Disponível em: <<https://dataprot.net/statistics/piracy-statistics/>>. Acesso em: 23/05/2022.

indústria cinematográfica, da receita anual global, se perde de 40 a 97,1 bilhões de dólares para a pirataria digital. Segundo o Crunchyroll⁹, a CODA (The Content Overseas Distribution Association) estima que, em 2014, o dano causado pela pirataria de filmes, animes, programas, músicas e mangás japoneses fora do Japão foi estimado em U\$2,5 bilhões, mais do que o dobro das vendas legítimas (U\$1,1 bilhão).

Dessa forma, a pirataria é uma prática marginalizada do ponto de vista social e governamental. No entanto, a autora Andressa Soilo ressignifica essa definição, e introduz o conceito de "margem" (proveniente das autoras Veena Das e Deborah Poole) como "locais em que práticas estatais são colonizadas - ou seja, ocupadas, habitadas, transformadas - por distintos modos de regulação que não os oficiais. Essas regulações extraoficiais colonizam e atualizam regras e ideias dominantes." (SOILO, 2020)

A partir deste ponto, podemos pensar na pirataria como uma expressão política contra o modelo defasado de copyright, pautado pela proteção da propriedade privada e conduzida pelas economias hegemônicas (sobretudo a estadunidense) e pelas grandes empresas. Tanto que, em 2012, tramitaram no congresso americano os projetos de lei SOPA (Stop Online Piracy Act) e PIPA (Protect IP Act), ambos com o objetivo de combater sites que distribuíssem conteúdo afrontoso às diretrizes das leis de propriedade intelectual, dificultando o acesso de internautas nos Estados Unidos a sites de conteúdo pirata e que, na época, foram alvos de grandes protestos dos internautas e de diversas plataformas (como Google e Wikipédia – além do Twitter, que forneceu um espaço de relevância para que os usuários pudessem se manifestar). Assim,

Em um contexto marcado pelos arranjos e os embates da liberdade em oposição a expressões de controle, os cibernautas apresentam-se não apenas autorreguláveis, mas também, em certo grau, reguladores dos mecanismos de controle tentados por corporações e Estados. As tentativas de “capturar” liberdades e práticas de compartilhamento na internet desencadeiam mobilizações que apresentam o regime da propriedade intelectual como um campo constantemente imaginado, e por vezes atualizado, por agências dotadas de significados, valores e ideias heterogêneas. As vivências e as subjetividades dos agentes que se opõem ao recrudescimento das leis em relação ao acesso produzem, através dos coletivos, seus próprios mecanismos de regulação e de atuação diante da sua emergência, modelando, habitando e regulando as normas oficiais. (SOILO, 2020)

⁹ KOMATSU, Mikikazu. Damage Caused by Japanese Film, Anime, Manga Piracy Amounts to \$2.5 Billion in 2014. Crunchyroll, 2016. Disponível em: <<https://www.crunchyroll.com/pt-br/anime-news/2016/04/04/damage-caused-by-japanese-film-anime-manga-piracy-amounts-to-25-billion-in-2014>>. Acesso em: 22/05/2022.

As inovações tecnológicas e as novas possibilidades que elas trazem sempre vêm atreladas com o desafio ao Estado de adequação e regulação que sejam coerentes com as normas vigentes, com as liberdades coletivas e individuais e com os aparatos que o Estado teria para a fiscalização e a aplicação das novas regulações impostas à essas novas tecnologias. Desde a invenção e a difusão das redes P2P (peer-to-peer), que permitem que cada um dos pontos ou nós da rede funcionem tanto como cliente como servidor sem a necessidade de um servidor central, conseqüentemente facilitando o compartilhamento de serviços e arquivos multimídia entre usuários, os governos de todo o mundo têm extrema dificuldade de regular o que acontece nos ambientes digitais, destacando-se aqui o ambiente regulatório dos direitos de autor.

O Napster surgiu como a principal forma de compartilhamento de arquivos de áudio no começo dos anos 2000, e se tornou o arqui-inimigo das grandes gravadoras e artistas. O software permitia aos usuários compartilhar, principalmente, arquivos de música no formato MP3 e que fizessem o download de um determinado arquivo diretamente do computador de um ou mais usuários de maneira descentralizada. Na época houve verdadeiras batalhas judiciais entre gravadoras e artistas, mais notoriamente o Metallica¹⁰, contra os criadores do software. Os artistas alegavam o infringimento das leis de direito autoral e destacavam o enorme prejuízo que a nova tecnologia causava aos próprios artistas e à indústria fonográfica. Por outro lado, boa parte dos usuários e dos próprios fãs do Metallica reagiram negativamente às ações da banda. O Napster não resistiu a uma série de ações judiciais e o serviço foi encerrado em março de 2001. O Napster nasceu em meados de 1998, ressurgiu algumas vezes e ainda existe, mesmo que não com o mesmo formato e popularidade de antigamente. Porém, o legado deixado pela plataforma é algo que mudou para sempre a indústria do entretenimento. O compartilhamento de arquivos multimídia ao longo dos anos 2000 só cresceu e novos softwares com uma função parecida com o Napster começaram a surgir, como o KaZaa e o Limewire. O aumento do número de usuários online e o crescimento vertiginoso na capacidade dos computadores e até mesmo na velocidade da própria internet dos usuários, permitiram o compartilhamento de arquivos muito maiores e mais pesados do que um arquivo MP3, como filmes, jogos e softwares, sem a necessidade de armazenamento físico como um

¹⁰ **RIBEIRO**, Felipe. Napster completa 20 anos; relembre a história do polêmico programa de downloads. Canal Tech, 2019. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/software/napster-completa-20-anos-relembre-a-historia-do-polemico-programa-de-downloads-140761/>>. Acesso em: 22/05/2022.

CD ou um DVD. Neste processo, observa-se um crescimento exponencial na difusão e compartilhamento de obras intelectuais protegidas pelo direito autoral, que se configura como "pirataria". Inclusive, o The Pirate Bay foi por muito tempo uma das principais plataformas que abastecia usuários com conteúdo gratuito e ilegal e, através de arquivos .torrent, que, em conjunto com um cliente BitTorrent, proporciona ao cliente as informações necessárias para se copiar um arquivo ou conjunto de arquivos de outras pessoas que estão copiando ou compartilhando o mesmo arquivo, e é até hoje um símbolo anticopyright.

No entanto, mais uma revolução da indústria do entretenimento ainda estaria por vir, na década de 2010, com os serviços de streaming. O Spotify, serviço de streaming de música, e o Netflix, de filmes, séries, animes, entre outros, lideraram essa nova revolução, cobrando assinaturas mensais para que os usuários possam transmitir e consumir as obras de seus catálogos onde e quando quiserem. Desde então, os órgãos reguladores enfrentam diversas questões para regular essas novas tecnologias e formas de compartilhamento de arquivos, dada a enorme dificuldade de obter dados sobre o consumo, comportamento e o verdadeiro interesse dos usuários, tanto das plataformas ilegais quanto das supostamente legais, pelo volume de dados que são gerados por cada usuário. Mas, independentemente disso,

O discurso unilateral e patrimonialista das indústrias de conteúdo assentido pelos tribunais pátrios tende a um contra-senso à essência dos anseios da sociedade de informação. É nesse ponto que a crescente busca por informações no ambiente digital deveria ser encarada e garantida pelo Estado como um direito fundamental de acesso a bens culturais. (TRINDADE; SILVA, 2014, p.8)

E, apesar das plataformas de streaming terem se apropriado do discurso de "forma legal de distribuição" e de combate à pirataria (vide o caso do Crunchyroll que será apresentado posteriormente), ainda assim, segundo Andressa Soilo, "serviços de streaming de música como Rhapsody, Google Play Music, Microsoft-Groove Music, Spotify, Slacker Radio e Tidal foram acusados de violação dos chamados "mechanical rights" (direitos mecânicos), direitos que preveem o pagamento de royalties aos compositores toda vez que cópias de suas músicas são reproduzidas no modo digital." (SOILO, 2020)

Resumidamente, mesmo as plataformas de streaming, neste caso as de música, não estão em completa conformidade com a lei, devendo o pagamento de parte dos royalties aos artistas. Consequentemente,

Percebemos que o "mapa abreviado" formulado pelo Estado, ou seja, as regulações que visam padronizar os usos e os acessos a bens intelectuais, são constantemente desviados pelas plataformas. Estas, apesar de comporem a dimensão legal, ultrapassam os limites da norma desencadeando ilegibilidades - isto é, o não conhecimento das atividades dos sujeitos - "a partir" e "dentro" da lei, fazendo-nos

questionar o que “escapa”: a lei ou o serviço? Penso que essa divergência pode ser explicada pelas inovações técnicas, pelo conservadorismo das regulações da propriedade intelectual, assim como pelas práticas e a criatividade de habitar a lei, e de negociar legibilidades. (SOILO, 2020)

Dessa forma, podemos concluir que a pirataria não se trata apenas do infringingimento da lei de direito autoral. Apenas em seu contexto histórico, somos capazes de perceber diversas consequências das revoluções tecnológicas provenientes da Era da Informação. A pirataria, como denominam o Estado e os órgãos reguladores, não é apenas uma prática criminosa, mas também pode se transformar em um símbolo de resistência, e da mesma forma, transformar, ou melhor, colonizar o ambiente regulatório na qual está inserida.

A avidez dos usuários em consumir conteúdo protegido por direitos autorais se traduz na ânsia do ser humano em ser capaz de usufruir da própria cultura e de diversas partes do mundo e, em último caso, justamente do que nos faz humanos: interagir socialmente e sermos capazes de transmitir sentimentos, características, sejam elas culturais ou individuais, e ideias. Restringir demais o acesso e a difusão da cultura, além de causar revolta, nos faz questionar a quem pertencem e quais são realmente os interesses de quem restringe. Inclusive, para o dono da HBO Jeff Bewkes, criadora da série Game of Thrones, série extremamente popular e a obra mais pirateada (da televisão, uma das mais rentáveis) da história, a pirataria "É melhor que um Emmy"¹¹.

Obviamente, as indústrias do entretenimento, mesmo que carreguem parte da culpa nesse processo, enquanto tiverem a concepção de que estão sendo prejudicadas, vão agir contrariamente à pirataria. No entanto, o Estado não pode se eximir da responsabilidade de fazer com que as indústrias enxerguem assim, já que as regras do jogo foram impostas desta forma. Desde o nascimento do Napster em 1998, incontáveis mudanças ocorreram na forma que consumimos cultura. Os dispositivos de proteção aos direitos autorais no Brasil são representados por uma lei promulgada em 1998, que sofreu insignificantes alterações.

No capítulo seguinte, será apresentado um fato ocorrido recentemente, em meados de 2019, na qual sites de distribuição não autorizada de animes foram derrubados em ação conduzida pela Crunchyroll – principal plataforma de streaming de animes do mundo – no Brasil, gerando grande debate da comunidade sobre a pirataria e a restrição de acesso às obras

¹¹ **Rodriguez-Amat**, Joan. Game of Thrones: for HBO, piracy is ‘better than an Emmy’ as it battles Netflix. The conversation, 2019. Disponível em: <<https://theconversation.com/game-of-thrones-for-hbo-piracy-is-better-than-an-emma-as-it-battles-netflix-115384>>. Acesso em: 22/05/2022.

desse segmento. Introduziremos este caso para exemplificar a ótica de uma amostra de consumidores em relação à pirataria, além de tentar identificar quais são, na prática, as dificuldades de equilibrar acesso, difusão e o estímulo à produção de obras criativas.

CAPÍTULO 3 – TENSÕES EM TORNO DOS DIREITOS AUTORAIS NO MERCADO DE ANIMÉS BRASILEIRO

3.1 – A INDÚSTRIA DE ANIMÉS E O MERCADO NO BRASIL

Todos os anos, a AJA (Association of Japanese Animations) divulga um relatório sobre a indústria dos animés¹². O estudo completo só é disponibilizado em japonês, mas um resumo deste estudo pode ser acessado em inglês.¹³ No relatório divulgado em março de 2022, observa-se que após 10 anos seguidos de crescimento, o mercado de animés apresentou uma queda de 3,5% em relação ao ano anterior (muito por conta do COVID-19, enfatiza o relatório), totalizando 2,426 trilhões de yen em 2020 – aproximadamente 93 bilhões de reais na cotação atual. Segundo o estudo, 2020 marca o ano em que a renda internacional superou a renda doméstica no mercado de animés e a demanda pela produção de animés está aumentando, de acordo com pesquisas feitas com os estúdios de animação. Vale lembrar que o lucro no mercado de animés, não é obtido somente apenas pela transmissão dos seriados na TV japonesa ou nos serviços de streaming, apesar dessa renda representar a maior parte do mercado, mas também através de jogos, filmes, brinquedos, DVDs/Blu-rays, CDs ou royalties das trilhas sonoras, entre outros.

Os animés (ou animês) são animações com um estilo próprio que têm sua origem no Japão. No Brasil, a importação de produtos culturais japoneses e sua exposição ao grande público brasileiro começou nos anos 60, até mesmo de forma adiantada em relação aos outros países do ocidente devido à grande imigração japonesa que ocorreu para o Brasil no século XX (GUSHKEN, BRITO, 2011). Importante salientar aqui que não estamos nos referindo exclusivamente aos animés, mas também aos mangás e, principalmente, aos tokusatus (termo que se compreende hoje em dia por produções em live-action, que se caracterizam por suas cenas de combate, grandes monstros de borracha e heróis uniformizados), como National Kid, um dos precursores do gênero, Ultraman, Jaspion, entre outros.

¹² SUDO, Tadashi. What Is Happening In the Anime Industry in 2020-2021? An Analysis of The Animation Industry Report 2021. Anime News Network, 2021. Disponível em: <<https://www.animenewsnetwork.com/feature/2021-11-03/what-is-happening-in-the-anime-industry-in-2020-2021-an-analysis-of-the-animation-industry-report-/.179153>>. Acesso em: 05/06/2022.

¹³ Anime Industry Data. AJA, 2022. Disponível em <<https://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>>. Acesso em: 05/06/2022.

Apesar da presença dos animes nas emissoras brasileiras desde a década de 60, essas animações circulavam em pouca variedade e eram produtos considerados bastante específicos e direcionados, a princípio, para a comunidade nikkei no Brasil.¹⁴ Foi na segunda metade da década de 80, com a chegada da Rede Manchete, que os animes começaram a se popularizar por aqui. No entanto, foi em 1990 que ocorreu um grande boom dos animes na programação das emissoras de TV aberta, e muitos animes se tornaram verdadeiras manias nacionais como Dragon Ball, Cavaleiros do Zodíaco e Sailor Moon (menções honrosas a Yu Yu Hakusho e Samurai X) que definitivamente têm seu espaço no imaginário cultural brasileiro da década de 90 e no coração de muitos que viveram esse período do entretenimento no Brasil, mesmo que essas pessoas não se considerassem ou se considerem "otakus"¹⁵.

De fato, o modelo de veiculação e disponibilização dos animês que fora adotado pela TV brasileira – aberta e a cabo – apresenta algumas particularidades que interferem e prejudicam um acompanhamento linear e mais fidedigno destas séries. A crescente demanda que excede a oferta dos animês aqui no Brasil, somados aos constantes cortes e edição de episódios, falta de cronologia na exibição das séries, mudanças de horário e o apagamento do áudio, em japonês, em favor da dublagem das falas dos personagens, em português, dentre outras ações, parece ter impulsionado a migração da audiência televisiva desse produto para internet, local onde é possível consumir e, até mesmo, se envolver ativamente nos processos de produção (informal) de legendas e distribuição de animês, baseado numa lógica de “fã para fã”. Assim, frente às opções oficiais que se mostram ineficientes para esses fãs, emerge um modelo intermediário (e informal) de distribuição e consumo de animês no ambiente digital. (URBANO; ARAÚJO, 2021, p. 91)

A indústria do anime se popularizou no Brasil através da transmissão em canais de televisão, porém, majoritariamente através do trabalho de fãs, que legendavam as obras e as disponibilizavam gratuitamente na internet, muitas vezes sem obter ganhos com isso. É difícil precisar quando exatamente surgiu o primeiro fansub¹⁶ brasileiro, mas podemos afirmar que foi por volta de 1996 e muitos afirmam que foi o BAC (Brasil Anime Club), com a nobre intenção de disseminar os animes e sua cultura a quem quer que se interessasse sem fins propriamente lucrativos. Em outras partes do mundo, como nos EUA¹⁷, o trabalho dos fansubs

¹⁴ Ver URBANO e ARAÚJO (2021)

¹⁵ O termo "otaku" é utilizado no Brasil para se referir a pessoas que cultivam um grande interesse pela cultura japonesa, sobretudo os animes e mangás, apesar desse termo, no Japão, não possuir necessariamente o mesmo significado.

¹⁶ A palavra fansub, comum na linguagem dos fãs de anime, se origina através da mescla das palavras fan e subtitle (legenda em inglês) para se referir ao trabalho dos aficionados que legendam e distribuem os animes para o público.

¹⁷ LOO, Egan. America's 2009 Anime Market Pegged at US\$2.741 Billion. Anime News Network, 2011. Disponível em:

<<https://www.animenewsnetwork.com/news/2011-04-15/america-2009-anime-market-pegged-at-us%242.741-billion>>. Acesso em 05/06/2022.

abriu caminho para toda uma indústria no país, enquanto, no Brasil, ainda há um certo debate sobre isso¹⁸. Todavia, o fansub se configura, por natureza, como violação de direitos autorais, pois a distribuição das obras protegidas por esses dispositivos, sem o devido licenciamento ou pagamento de royalties, se configura no que conhecemos como pirataria.

Hoje em dia, os sites e plataformas ilegais muitas vezes utilizam a legenda das plataformas legais de streaming. Existiram até mesmo sites que ofereciam uma assinatura VIP, e para quem a obtivesse, disponibilizariam o conteúdo ilegal com antecedência ou sem publicidades. Esses dois fatos geram um debate intenso entre os fãs.¹⁹ Por um lado, os fansubs suprem uma demanda de certa forma ignorada pelos criadores dessas obras, já que muitas obras não chegariam ao público brasileiro por vias legais, então uma parte dos consumidores podem enxergar como um favor sendo feito dos fansubs para os fãs. Sob outra ótica, essa prática subverte completamente a lógica inicial do "de fã para fã". Vemos, portanto, que o interesse dos denominados "FANsubs" não necessariamente está mais na popularização de uma cultura, pertencimento e identificação com um certo nicho/grupo de pessoas, ou até mesmo na consolidação de um mercado nacional – mesmo que à força –, e sim, na obtenção do lucro individual.

Entretanto, podemos certamente afirmar, que, em diversas ocasiões, o trabalho dos verdadeiros fãs é mais bem recebido e, podemos dizer, até melhor que o de grandes empresas. Por exemplo, em fansubs, é comum observarmos "notas do tradutor" que explicam termos e anedotas utilizadas pelos japoneses, que se perderiam na simples tradução, enquanto a maioria das grandes empresas licenciadas não o faz. Porém, surgiram novas formas de monetização de sites através da publicidade inserida nos mesmos, e então mais sites começaram a surgir e monetizar o conteúdo ilegal disponibilizado. Mais recentemente, vimos um crescimento da distribuição autorizada de animes através das plataformas de streaming pagas como Netflix, Amazon Prime Video, Crunchyroll, entre outras. Neste ramo, devemos destacar o Crunchyroll.

Fundada em 2006, segundo seu próprio site:

A Crunchyroll conecta fãs de anime e mangá em mais de 200 países e territórios através do conteúdo que eles tanto amam. Além de ser conhecida como um dos

¹⁸ ALMEIDA, Denis. O fã para fã criou e matou a possibilidade de um mercado de animes no Brasil. Gyabbo, 2012. Disponível em: <<https://www.genkidama.com.br/gyabbo/2012/01/26/o-de-fa-para-fa-criou-e-matou-a-possibilidade-de-um-mercado-de-animes-no-brasil/>> Acesso em: 05/06/2022.

¹⁹ LOURENÇO, Paloma. Pirataria otaku: como falar concretamente em solucionar o problema?. Chimichangas, 2020. Disponível em: <<https://www.chimichangas.com.br/animes/pirataria-otaku-como-falar-concretamente-em-solucionar-o-problema/>>. Acesso em: 05/06/2022

maiores serviços de streaming com conteúdo AVOD e SVOD, a Crunchyroll também oferece experiências para estreitar o engajamento com fãs e com a comunidade através de canais sociais, eventos, jogos, produtos de consumo, distribuição de conteúdo, criação de conteúdo e publicação de mangá.²⁰

Além disso, a empresa atesta que: "A Crunchyroll.com respeita todos os direitos autorais e seus proprietários e adere à Lei dos Direitos Autorais do Milênio Digital (DMCA)."²¹

Em uma pesquisa realizada sobre o comportamento de consumidores de anime no Brasil, vemos que a esmagadora maioria dos consumidores utilizam, mesmo que não exclusivamente, meios ilegais de consumo (Tabela 1, abaixo).

Quais canais você utiliza para assistir à animes?

Alternativas	Frequência	%
Sites gratuitos (<i>fansubs</i>)	244	97,99%
Netflix	117	46,99%
Crunchyroll	49	19,68%
Outros	34	13,65%
Outros serviços pagos de streaming	6	2,41%
Total geral	249	

Tabela 1: Quais canais você utiliza para assistir animes? - Fonte: (HIPÓLITO; MASCENA, 2020, p. 46)

Esses usuários avaliam de forma bastante positiva os canais ilegais, conforme a Tabela 2, abaixo:

Como você avalia o canal utilizado para assistir à animes?

Alternativas de avaliação	Netflix	Crunchyroll	Outros serviços pagos de streaming	Fansubs	Outros
Ótimo	69	39	10	115	26
Bom	71	27	14	110	49
Regular	23	10	9	18	26
Ruim	3	2	1	2	4
Péssimo	0	2	1	1	0
Não utilizo	83	169	214	3	144
Total geral	249	249	249	249	249

Tabela 2: Como você avalia o canal utilizado para assistir a animes? - Fonte: (HIPÓLITO; MASCENA, 2020, p. 46)

²⁰ Quem somos. Crunchyroll, 2022. Disponível em: <<https://www.crunchyroll.com/about/pt-br/index.html>>. Acesso em: 27/07/2022.

²¹ Política de Direitos Autorais. Crunchyroll, 2022. Disponível em: <https://www.crunchyroll.com/dmca_policy>. Acesso em: 27/07/2022.

A tabela a seguir (Tabela 3), se refere à percepção dos usuários em relação ao consumo de conteúdo pirata versus conteúdo legalizado. Podemos afirmar que, para boa parte dos entrevistados, a pirataria não se configura como algo prejudicial à indústria ou aos próprios consumidores:

Comportamento do consumidor com relação à pirataria

	Concordo totalmente (%)	Concordo (%)	Não concordo nem discordo (%)	Discordo (%)	Discordo totalmente (%)
Assistir à animes sem pagar por uma assinatura não prejudica os produtores de animes	9,24%	13,65%	32,93%	33,73%	10,44%
Não é errado assistir animes em sites gratuitos quando não se possui condições de pagar uma assinatura	27,31%	33,73%	26,91%	9,24%	2,81%
Os produtores/distribuidores de animes também são responsáveis pelo consumo de animes em meios ilegais	5,22%	17,67%	40,56%	25,30%	11,24%
Acessar sites com conteúdo ilegal não é perigoso	6,43%	10,44%	32,93%	36,95%	13,25%
Não pagarei para assistir animes enquanto tiver acesso a opções gratuitas na internet	14,06%	15,26%	29,32%	26,10%	15,26%

Tabela 3: Comportamento dos consumidores com relação à pirataria - Fonte: (HIPÓLITO; MASCENA, 2020, p. 48)

Com base na pesquisa, também é possível observar que pela faixa etária dos consumidores ser mais baixa, a propensão a pagar para ver animes também se reduz, além de muitos terem preferência pelos fansubs. Segundo os autores,

Numa amostra de 249 respondentes, dos quais 72,62% são do gênero masculino, enquanto 25,40% do gênero feminino. O gênero mais popular de anime é o shounen, nome designado às animações japonesas voltadas ao público jovem masculino. Em ambos os gêneros, o maior número de respondentes está na faixa etária de até 17 anos (43,78%). 38,55% estão na faixa de 18 a 23 anos, 15,26% de 24 a 29, e apenas 2,41% possuem de 30 a 35 anos. O alto número de respondentes com até 17 anos é um dado interessante. Considerando que os animes começaram a perder força na televisão a partir de 2004, pode-se inferir que estes indivíduos tiveram pouco contato com animes por meio da televisão. Nessa pesquisa, 85,32% dos respondentes com até 17 anos declararam utilizar apenas o streaming para assistir a animes — apenas 14,68% declarou utilizar também outros meios, que incluem a televisão e os DVDs, porém nenhum declarou utilizar exclusivamente essas mídias. Apesar da retirada significativa dos animes da TV, as novas gerações foram alcançadas por este produto. (HIPÓLITO; MASCENA, 2020, p. 43)

É importante salientar que nem todos os consumidores têm consciência do prejuízo que esse consumo ilegal causa à indústria, ou até mesmo a percepção de que estão fazendo algo de errado. Inclusive, segundo os autores:

A contribuição do estudo também está em discutir a dicotomia do consumo de entretenimento na mídia streaming e na mídia pirata. O streaming vem apresentando uma nova forma de consumo crescente na indústria de entretenimento, enquanto a pirataria é uma questão discutida na literatura de forma constante porém ainda há poucas evidências sobre a inibição desse tipo de consumo. Descrever as percepções dos consumidores quanto a esses canais pode fornecer subsídios para estratégias de fortalecimento da mídia legal e combate à pirataria. (HIPÓLITO; MASCENA, 2020, p. 50)

3.2 – OS EFEITOS DA PROTEÇÃO ESTRITA DOS DIREITOS AUTORAIS NO MERCADO DE ANIMES E O CASO CRUNCHYROLL X FANSUBS

Recentemente, muita controvérsia veio à tona no que se concerne a relação dos consumidores de anime com a indústria. A Crunchyroll conduziu uma ação contra diversos sites e plataformas não licenciadas que monetizavam o conteúdo ilegal disponibilizado. Em certo momento, quando se tentava entrar em tais endereços, a página era redirecionada para a página inicial da Crunchyroll. Os fóruns e blogs de anime foram inundados com páginas e páginas de discussão. Os donos dos sites diziam que foram coagidos a tirá-los do ar, e que seus dados pessoais foram obtidos ilegalmente. A Crunchyroll de certa forma se isenta de tais acusações²², porém, a empresa não emitiu nenhum comunicado oficial. Entretanto, há quem argumente que os sites retirados do ar são aqueles que se apropriam diretamente do conteúdo da Crunchyroll e outros sites legalizados, utilizando o mesmo vídeo e legendas disponibilizados pela plataforma²³.

No entanto, como debatido no Capítulo 2, também neste caso a pirataria gera efeitos positivos para a comunidade que dela se beneficia. As plataformas de streaming possuem uma quantidade de animes bem limitada em seu catálogo, enquanto o acervo dos sites ilegais é infinitamente maior. Obras das quais, se não houvesse pirataria, não seriam nem conhecidas pelo público brasileiro e muitas vezes, essas obras nem saem do Japão por vias legais. Dessa forma, é possível se formular a hipótese de que se cria um público e legiões de fãs, que, sem a pirataria, não existiriam. Muitas das pessoas que um dia se dispuseram a legendar os animes,

²² Ver SOARES, Felipe. O que aconteceu na briga entre a Crunchyroll e os Fansubs?. Otakupt, 2019 Disponível em: <<https://www.otakupt.com/anime/o-que-aconteceu-na-briga-entre-a-crunchyroll-e-os-fansubs/>> Acesso em: 27/07/2022 e YUGE, Claudio. Polêmica: sites de anime brigam com Crunchyroll por combate à pirataria. Tecmundo, 2019. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/internet/138502-polemica-sites-acusam-crunchyroll-acao-ilegal-combate-pirataria.htm>>. Acesso em: 27/07/2022

²³ Crunchyroll acabando com os sites de anime. Reddit, 2019. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/gamesEcultura/comments/amjn5o/crunchyroll_acabando_com_os_sites_de_anime/>. Acesso em: 27/07/2022.

obtiveram vários conhecimentos, sejam técnicos (informáticos) ou culturais (a língua e os costumes japoneses). Os consumidores de anime são extremamente apaixonados e pode-se dizer que parte de sua personalidade é influenciada pelas obras japonesas. Além disso, assim como ocorre com outras obras literárias ou audiovisuais, muitos conhecimentos podem ser adquiridos através do consumo de animes:

Isso traz à tona uma camada mais complexa de grupos de fansubbing em relação a grupos de legendagem de seriados americanos. Fansubbers trazem para dentro de suas legendas o seu engajamento com a cultura, as tradições e o universo do Japão como parte do próprio processo de tradução e revisão. (MELLO; VIEIRA, 2019, p. 5)

Neste trabalho de Mello e Vieira, citado acima, podemos observar opiniões interessantes sobre o fenômeno cultural dos animes e seus participantes, sobretudo no Brasil. Deste trabalho, porém, gostaria de destacar uma carta de um fã anônimo²⁴ que, apesar de datada, pode nos dar uma visão melhor da lógica de quem utiliza os fansubs:

[...] Gosto de uma legenda feita por uma pessoa que entende e gosta da obra que está legendando. Gosto do vídeo e áudio em sua qualidade máxima, poder ter acesso ao arquivo a qualquer hora, onde quiser. Tenho certeza que as pessoas que gostam das mesmas coisas que falei acima, não vão de forma alguma conseguir assistir a versão do Crunchyroll; assim como eu não vou.

Praticamente todos os animes contam com uma abertura e um encerramento, exibidas no começo e no final de cada episódio, que são basicamente videoclipes animados de um minuto e meio, contendo uma animação e música relacionadas ao anime que estamos assistindo. Inclusive, as aberturas e encerramentos de animes formam uma parte significativa da cultura dos "otakus", e para uma boa parcela deles, as músicas também fazem parte da experiência de participar da cultura desse nicho. Dito isso, é extremamente comum que os fansubs, durante as aberturas e encerramentos, também façam o "karaokê" das músicas, colocando as letras das músicas em romaji²⁵ em cima, e a tradução da letra embaixo. Os fãs normalmente atribuem muito valor a essa prática – que também não é exercida pelos serviços de streaming oficiais – pois, além de ser muito trabalhosa²⁶, através dela, não só é possível aprender a cantar as músicas e entender sobre o que elas falam, é também possível aprender a fonética de algumas palavras japonesas e seus significados.

Nos fansubs também, em muitos momentos, são feitas até mesmo alterações estilísticas na legenda de acordo com o que está acontecendo na animação, alterando-se a

²⁴ Disponível na íntegra em: <<https://pastehtml.com/view/cgz5jmjqs.html>>. Acessado em: 19/06/2022

²⁵ Romaji, literalmente significa letra romana, é a transição fonética da língua japonesa para o alfabeto romano

²⁶ HENRIQUE, Kevin. Fansub - Os dois lados das legendas de fãs. Sukidesu, 2017. Disponível em:

<<https://skdesu.com/fansub-os-dois-lados-das-legendas-de-fas/>>. Acesso em: 27/07/2022.

fonte, sua cor e tamanho, contribuindo para a experiência de quem está assistindo e até mesmo para a estética da obra.

Yuri Petnys, gerente do mercado de língua portuguesa do Crunchyroll²⁷, conta que as traduções da plataforma são feitas em grupos de três pessoas e que há diversas equipes, cada uma cuidando exclusivamente de determinadas séries. Dessa forma, se garante maior coerência na tradução, já que os tradutores conseguem acompanhar a obra na qual estão trabalhando e têm ciência do que ocorre na trama, visto que o contexto é bem importante para que se garanta uma tradução precisa dos termos, sobretudo se tratando da língua japonesa.

E mesmo assim, muitos fãs ainda se queixam da má qualidade das traduções dos serviços de streaming, principalmente do Crunchyroll. Aliás, existe uma página na internet, em português, para que sejam reportados erros na legendagem em PT-BR das obras, sejam eles técnicos ou de tradução²⁸. No entanto, a página não possui intenções maliciosas direcionadas à Crunchyroll, pelo contrário, segundo a própria página, seu intuito é melhorar os serviços oferecidos pela plataforma, apontando os erros que deveriam ser corrigidos.

Mesmo que boa parte dos fãs veja o trabalho dos fansubs como superior, a Crunchyroll oferece um trabalho muito mais profissional e padronizado, apesar de eventuais erros de tradução e legendagem. No trabalho de muitos fansubs, sejam eles brasileiros ou não, algumas escolhas estilísticas podem se tornar exageradas²⁹ e mesmo os fansubs não estão livres de erros na tradução ou até mesmo de erros gramaticais na legenda. Os serviços de streaming como o Crunchyroll, disponibilizam o episódio mais recente praticamente ao mesmo tempo da transmissão japonesa, normalmente uma hora depois – prática denominada como simulcast –, o que pode ser utilizado como ferramenta de promoção dessas plataformas em relação aos fansubs, que, mesmo que consigam disponibilizar o episódio na mesma velocidade, a qualidade da tradução ou até mesmo da imagem provavelmente será comprometida.

Com base no que foi descrito, identifica-se uma dualidade na pirataria: diferentemente de uma plataforma profissionalizada, viola direitos autorais e, de certa forma, prejudica a

²⁷ LARA, Rodrigo. Eles sabem de tudo antes: como é o trabalho de quem legenda anime no Brasil. Uol, 2017. Disponível em:

<<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2017/04/07/eles-sabem-de-tudo-antes-como-e-o-trabalho-de-que-m-legenda-anime-no-brasil.htm>>. Acesso em: 27/07/2022.

²⁸ Erros da Crunchyroll. Erros da CR, 2022. Disponível em: <<https://erros-da-cr.neocities.org/>>. Acesso em: 27/07/2022.

²⁹ Anime fansubs. Reddit, 2020. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/anime/comments/fxexv0/gigguk_anime_fansubs/>. Acesso em: 27/07/2022.

indústria. Por outro lado, no entanto, amplia a base de consumidores, provê acesso à cultura e, em boa parte dos casos, oferece maior qualidade, segundo os próprios consumidores.

A relação entre as indústrias, os consumidores e a legislação é, no mínimo, problemática. É extremamente difícil balancear os interesses de todas as partes, no entanto, não podemos assumir que a cooperação entre elas seja impossível. Para Tianxiang, "Rather than instigating radical reform plans for the legal system, it would be better if the industry could accelerate the transition process from its side."³⁰ (HE, 2014, p. 1011)

As estratégias de copyright da indústria de animes japonesa concernentes a certos usos não autorizados dos conteúdos protegidos – ou seja, atividades desempenhadas por fãs – são exemplos de alternativas. Dessas atividades, destacamos o doujinshi. O doujinshi se refere a obras criadas por artistas independentes, que geralmente são ambientadas no mesmo universo de um determinado mangá ou anime, porém com histórias e narrativas diferentes. Por vezes, os doujinshi podem ser histórias completamente originais, mas vamos nos ater aos que são derivados de outras obras. É notório que a indústria japonesa de animes releva essa atividade – vide o Comiket³¹ – e por vezes, até as apoiam, pois elas trazem benefícios ao mercado como um todo, apesar de serem, a princípio, consideradas ilegais pelas leis de direito autoral japonesas. No entanto, essas atividades devem ser devidamente diferenciadas do trabalho original, para que o cânone da obra original não se confunda com as histórias dos fãs. Inclusive, muitos artistas que originalmente eram autores de doujinshi se tornam mangakás³², autores de obras originais com publicações em revistas ou acabam por ventura ingressando nesse mercado de outras maneiras.

Com isso em mente, as soluções existentes já propostas podem ser divididas em dois grupos: governamentais e não-governamentais. As típicas propostas governamentais focam majoritariamente em visitar a legislação, com novas propostas de fair-use³³ ou termos de exceção do copyright, um sistema de taxaço de copyrights ou propostas por um período de isenção ou um direito interpretativo na lei de copyright. As propostas não governamentais podem ser divididas em dois grupos: um desenhado para os donos dos direitos autorais e o

³⁰ Tradução livre: "Ao invés de instigar planos de reforma radical para o sistema judicial, seria melhor se a indústria pudesse acelerar o processo de transição de seu lado."

³¹ Comiket, ou Comic Market, é um evento que ocorre em Tóquio duas vezes no ano, na qual artistas independentes comercializam seus doujinshi. A Comiket 100, que ocorre nos dias 13 e 14 de agosto de 2022 espera receber entre 80 e 90 mil pessoas em cada um dos dias.

³² Mangakás é como são chamados os autores de mangás, sejam japoneses ou estrangeiros.

³³ O que é "Fair Use"? Google Support, 2022. Disponível em: <<https://support.google.com/legal/answer/4558992?hl=pt-BR>>. Acesso em: 27/07/2022.

outro para as comunidades de fãs adotarem. Para os donos dos direitos, incluem-se as licenças Creative Commons (CC) e a No Action Policy (NAP), que se refere a exceções revogáveis que podem ser colocadas pelos donos dos direitos, concedendo autorização ao público para apropriações seletivas das obras, de uma maneira mais flexível. As propostas para os fãs normalmente vêm de dentro da própria comunidade, e se baseia majoritariamente em um ethos próprio. Muitos grupos de fansub começaram a colocar avisos e *disclaimers* em seus trabalhos, a fim de justificar suas atividades e, de certa forma, direcionar a comunidade a seguir um determinado código de conduta. (HE, 2014, p.1037)

O que Tianxiang (2014) defende em seu trabalho é que a mudança deveria, primeiramente, partir da própria indústria, flexibilizando a sua estratégia quanto à aplicação das leis de copyright. A colaboração entre fãs e a indústria ajudaria a estabilizar os resultados positivos dessa flexibilização para ambas as partes, definir os limites dessa relação e conhecer mais a própria comunidade e indústria.

A proposta do autor inicialmente requer o estabelecimento das exceções revogáveis mencionadas anteriormente, para que as atividades desempenhadas por fãs, desde que toleráveis, sejam autorizadas até que o lançamento oficial da obra esteja disponível no país em questão, de forma semelhante ao que fez a Punch Fansubs, um grupo de fansubs brasileiro³⁴. Em segundo lugar, os donos do copyright deveriam ser provocados a adotar um relacionamento mais saudável com a comunidade, analogamente ao que os japoneses conseguiram internamente, o que criaria um ecossistema de proteção aos direitos autorais, com a tutela direta ou indireta dos fãs estrangeiros, propiciando a comunidade a agir de forma mais homogênea e com mais boa-fé. A divulgação de quais práticas teriam exceção, a unificação da comunidade dos fãs através de cooperações selecionadas (como criar sites oficiais com funções semelhantes aos sites que já existem na comunidade, por exemplo), dar orientação e diretrizes para os fãs diretamente e efetivamente ajudá-los a construir e fortalecer o seu ethos são ações relativamente simples que poderiam beneficiar enormemente a indústria de anime no mundo inteiro.

O caso ocorrido entre Crunchyroll e os fãs de animes brasileiros, sejam eles fansubbers ou não, ilustra muito bem o relacionamento da indústria de anime com os seus consumidores, que pode se estender para outras indústrias. A distância da indústria com seus próprios

³⁴ **Nobu**. Punch Fansub solta nota sobre caso envolvendo Crunchyroll Brasil. Blast, 2019. Disponível em: <<https://redebblast.com/post/punch-fansub-solta-nota-sobre-caso-envolvendo-crunchyroll-brasil>>. Acesso em: 27/07/2022.

consumidores, a defasagem dos dados sobre eles e seus padrões de consumo e, principalmente, a inexistência da diferenciação entre quem infringe os direitos autorais de forma maliciosa e da real comunidade de fãs, é, justamente na era dos dados e da informação, algo no mínimo curioso.

Sendo que, por um lado, o avanço das tecnologias de distribuição dos conteúdos multimídia tenha exponenciado a prática da pirataria no mundo inteiro, a capacidade de processamento, análise e obtenção de dados também se desenvolveu de forma equivalente, senão muito maior. Uma indústria gigantesca, como é a dos animes, e o Crunchyroll, uma empresa que é avaliada por mais de 1 bilhão de dólares³⁵, com o devido respaldo legislativo, seriam plenamente capazes de, minimamente, serem mais responsivas aos seus consumidores. A pirataria se transformou em um tabu nessa relação e poderia ser abordada de forma bem mais aberta, já que é de conhecimento geral desse mercado que a pirataria ocorre de forma massiva. O fato do Crunchyroll não ter se pronunciado oficialmente sobre as ações contra a pirataria e a visão simplista de algumas empresas e membros da indústria em relação ao tema³⁶ nos mostram a falta de profundidade no conhecimento dessa questão e o desinteresse em ajudar a solucionar ou, pelo menos, melhorar a situação. Enquanto isso, os fãs, que são efetivamente consumidores desse produto, fazem o que podem para continuar alimentando a sua paixão por essa forma de arte, e mesmo que não integralmente, boa parte da comunidade se esforça para, de alguma forma, incentivar e perpetuar o trabalho dos artistas inseridos nesse mercado, mesmo que a indústria não necessariamente o faça³⁷.

O anime é uma mídia extremamente rica e, ao longo dos anos, vem se mostrando muito rentável, com potencial de retorno ainda maior. Qualquer indústria tem como principal interesse o lucro e, como vimos anteriormente, as próprias leis de direito autoral apresentam esse viés, representando o interesse das empresas. Dessa forma, é mais fácil para a indústria de

³⁵ RAMOS, Durval. Sony compra Crunchyroll por US\$ 1,1 bilhão e domina mercado de animes. Canaltech, 2021. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/entretenimento/sony-compra-crunchyroll-por-us-11-bilhao-e-domina-mercado-de-animes-192171/>>. Acesso em: 27/07/2022.

³⁶ Ver: LOURENÇO, Paloma. Pirataria otaku: como falar concretamente em solucionar o problema?. Chimichangas, 2020. Disponível em: <<https://www.chimichangas.com.br/animes/pirataria-otaku-como-falar-concretamente-em-solucionar-o-problema/>>. Acesso em: 05/06/2022. e Angelotti Licensing. O Licenciamento é Legal. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/B_x2ScII3CB/?utm_source=ig_embed&ig_rid=61249dd4-1b1f-48ef-8e96-c05da607b6c5> Acesso em: 27/07/2022

³⁷ MORISSY, Kim. How True Is the Trickle Down Effect in Anime?. Anime News Network, 2022. Disponível em: <<https://www.animenewsnetwork.com/feature/2022-06-15/how-true-is-the-trickle-down-effect-in-anime/.186464>>. Acesso em: 27/07/2022.

forma geral se manter na zona de conforto e perpetuar o status quo, no entanto, isso prejudica todos os agentes desta equação. Enquanto o assunto não for debatido de forma aberta e direta, a tendência é que, ao longo do tempo, o problema cresça e a relação entre produtor e consumidor se desgaste ainda mais.

CONCLUSÃO

Os fãs de anime participam de forma muito ativa das atividades de consumo das obras, de forma "legalizada" ou não. Seja em eventos, fóruns de discussão online ou redes sociais, os fãs de anime anseiam por encontrarem pessoas que possuem interesses semelhantes e, assim como qualquer um que se interessa por qualquer assunto, desejam discutir, indicar e falar abertamente sobre aquilo que gostam. Porém, além do fato da pirataria ser muito presente e essencial como parte desse mercado, as relações sociais e de consumo afetam a popularidade e a pré-concepção das pessoas em relação a essas obras. Pode-se dizer que muitas pessoas, ainda hoje, se sentem envergonhadas por gostarem de animes, justamente pela falta de conhecimento e da visão muitas vezes equivocada que boa parte da sociedade tem para com esse tipo de conteúdo. O termo *otaku*, por exemplo, no Japão pode ter uma conotação bem negativa dependendo do contexto³⁸, e mesmo assim, a palavra foi importada para designar os fãs de anime e todo um movimento cultural. Isso, para mim, é algo muito simbólico de como as interações sociais e entre os atores de um mercado podem impactar nas características de todo um nicho, tendo em vista a espécie de tabu que se construiu em torno da pirataria na indústria dos animes.

Da mesma forma que, para a muitas pessoas, alguns anos atrás, os fãs das histórias em quadrinhos e jogos de videogame eram mal vistos e percebidos como infantis ou, de alguma forma, menos capazes nas relações sociais, e hoje, essas mesmas obras fazem parte da cultura *mainstream* e os produtos que anteriormente eram considerados apenas um mercado de nicho, hoje rendem dezenas de bilhões de dólares. O imaginário popular e as interações sociais são vastamente permeados pelos enredos e personagens das obras que hoje dominam a indústria do entretenimento, destacando principalmente os filmes de heróis originários das histórias em quadrinhos, antigamente vistos simplesmente como improfícuos ou eram negligenciados como forma de arte e entretenimento. Na atualidade, podemos dizer que é considerado algo socialmente aceitável e bem visto se auto-denominar como "*geek*" ou "*nerd*", e, mesmo assim, a cultura e as indústrias que antes eram considerados "para nerds", se desenvolveram de forma exponencial e são distribuídas e consumidas por incontáveis pessoas no mundo todo.

³⁸ MASSAROLLO, Jorge. Otaku: do termo ofensivo à identificação orgulhosa. *Jornal 140*, 2020. Disponível em: <<https://jornal140.com/2020/12/27/otaku-do-termo-ofensivo-a-identificacao-orgulhosa/>>. Acesso em: 27/07/2022.

A mudança de perspectiva, seja ela social, qualitativa ou até mesmo financeira em relação ao tipo de cultura popular acima mencionada, se concretizou a partir do momento em que as indústrias viram uma oportunidade de suprir uma demanda latente de certo público de consumir esses tipos de produções. Partindo desse ponto, o mercado de animes apresenta um potencial muito grande para a indústria do entretenimento e, para que um debate potencialmente frutífero seja levado a sério pelos grandes players envolvidos nesse mercado, e no caso, o governo está entre eles, é necessária uma atuação mais ativa e incisiva da indústria, afinal, a perspectiva de lucro é o que vai mover estas engrenagens. Uma guerra velada entre fãs e plataformas de streaming não ajudará a resolver o caso. Entre a comunidade, se fala muito em como ajudar a diminuir o problema do acesso e difusão contra a proteção restrita das obras. Mas o poder da comunidade é limitado em relação à indústria, e, até que haja um diálogo aberto e uma relação saudável entre autor, obra e consumidor, o conflito continuará existindo.

Apesar de ainda ser considerado um mercado de nicho, os animes vêm se popularizando bastante ao longo dos anos e acredito que, num futuro breve, essa indústria crescerá ainda mais. As grandes empresas já enxergam uma grande oportunidade nesse segmento, ao se tornarem distribuidoras e difusoras das obras de forma "legal", como é o caso da Netflix, Amazon e Sony. Pouco a pouco, a lógica de consumo desse mercado no Ocidente está se alterando através dessas empresas. Entretanto, não devemos nos esquecer de que isso só está sendo possível por conta de uma prática tida como infração das leis vigentes, que é o caso da pirataria e da violação de direitos autorais. Enquanto a lógica dessas leis não for alterada, será muito mais difícil construir uma relação de confiança entre os agentes.

O que este trabalho indica é que a revisão e atualização das leis e dispositivos de proteção a direitos autorais, da forma que são hoje aplicados ao mercado de anime, devem ser realizados mais cedo ou mais tarde. Os fundamentos por trás do copyright, de certa forma, são compreensíveis e condizentes com a lógica capitalista. Porém, esse tema, que é extremamente complexo, não deve ser encarado de forma simplista, como se a proteção dos direitos autorais não tivesse externalidades econômicas ou sociais. O mercado de animes brasileiro foi utilizado neste trabalho para ilustrar uma relação conturbada no consumo de um bem, nesse caso, um bem cultural, entre seus três principais atores: produtores, consumidores e o governo. A importância dessa relação é extremamente subestimada e, muitas vezes, negligenciada pelo mercado.

Mesmo que exista um código de conduta ou ethos implícito na comunidade dos fãs de anime, ele está propenso a falhas e discordâncias. A partir do momento em que esse ethos se tangibilizar e se fortalecer através de ações da própria indústria, com algum respaldo governamental, alternativas de proteção ao direito autoral podem surgir, assim como novas formas desses agentes se relacionarem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AFONSO, Otávio. Direito Autoral: Conceitos Essenciais. São Paulo, Editora Manole, 2009.

ASCENSÃO, J. Oliveira. Direito de autor sem autor e sem obra. STVDIA IVRIDICA 91, Boletim da Faculdade de Direito – Universidade de Coimbra, p.87-108, 1991.

BEZERRA, M. A natureza do direito autoral: uma breve reflexão à luz da teoria dos direitos intelectuais. Teoria Jurídica Contemporânea, 5(1), 37-60, 2020.

DAVIES, Gillian. Copyright and the Public Interest. Coletânea IIC Studies. Weinheim/New York:VCH, 1994.

GUSHIKEN, Yuji; **BRITO**, Quise Gonçalves. Animê: o mercado de animações japonesas; Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste – Cuiabá – MT - 8 a 10 de junho de 2011.

HE, Tianxiang. What Can We Learn from Japanese Anime Industries? The Differences between the Domestic and Oversea Copyright Protection Strategies Towards Fan Activities. American Journal of Comparative Law 62:4, 2014

HIPÓLITO, Brennda Evaristo; **MASCENA**, Keysa Manuela Cunha de. Mídia Streaming e Pirataria: O comportamento do consumidor de Anime no Brasil. CBR - Consumer Behavior Review, [S.l.], v. 4, n. 1, p. 38-52, 2020.

MELLO, Anna; **VIEIRA**, Eloy Santos; Fansubbing e streaming no Brasil: Um panorama do consumo de animes legendados por fãs, Universidade do Vale dos Sinos, 2019. Disponível em: <<https://portalintercom.org.br/anais/sul2019/resumos/R65-1642-1.pdf>>. Acesso em: 19/06/2022.

MONCAU, Luiz Fernando e **MARTINI**, Paula. Música no ambiente digital: direitos autorais e novos modelos de negócio e distribuição. ComCiência [online]. 2010, n.116. Disponível em <http://comciencia.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1519-76542010000200007&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 27/07/2022.

LEAL, Ondina Fachel; **SOUZA**, Rebeca Hennemann Vergara de; **SOLAGNA**, Fabrício. Global Ruling. Intellectual Property and Development in the United Nations Knowledge Economy. Vibrant, Brasília, v. 11, n. 2, 2014 Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1809-43412014000200004>.

PORTILHO, Raphaela M.R.; **SANT'ANNA**, Leonardo da S.. Análise econômica do direito e propriedade intelectual: a contribuição de Posner & Landes. Revista de Direito Econômico e Socioambiental, Curitiba, v. 9, n. 1, p. 355-379, 2018.

POSNER, Richard A.; **LANDES**, William M. An Economic Analysis of Copyright Law. 18 Journal of Legal Studies 325, 1989.

SANTOS, M.J.P.D. Série GVlaw: propriedade intelectual: Direito autoral, 1ª Edição. São Paulo. Editora Saraiva, 2013.

SCALEA, José Augusto; **TABAK**, Benjamin Miranda. Direito de propriedade intelectual – formas de proteção, seu impacto no desenvolvimento econômico e propostas para sua melhoria. Revista de Direito Econômico e Socioambiental, Curitiba, v. 7, n. 2, p. 154-174, 2016.

SITTA, João Antônio Carrard. Direito autoral e economia: quando o sistema jurídico é um entrave à criação de novas obras. Trabalho de conclusão de graduação – UFRGS, 2014.

SOILO, Andressa Nunes. Habitando a lei: “pirataria”, streaming, e o regime de propriedade intelectual. Mana [online]. 2020, v. 26, n. 3 [Acessado 28 Julho 2021] , e263202. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/1678-49442020v26n3a202>>. Epub 16 Nov 2020.

TRINDADE, Rangel Oliveira; **SILVA**, Rodrigo Otávio Cruz. O direito fundamental de acesso à cultura e o compartilhamento de arquivos autorais no ambiente digital. GEDAI, 2014. Disponível em: <<https://www.gedai.com.br/o-direito-fundamental-de-acesso-a-cultura-e-o-compartilhamento-de-arquivos-autorais-no-ambiente-digital/>>. Acesso em: 27/07/2022.

PICCIOTTO, Sol. Regulating Global Corporate Capitalism (International Corporate Law and Financial Market Regulation). Cambridge: Cambridge University, 2011.

URBANO, Krystal; **ARAÚJO**, Mayara. O fluxo midiático dos animês e seus modelos de distribuição e consumo no Brasil. Ação Midiática – Estudos em Comunicação, Sociedade e Cultura., [S.l.], p. 81-101, 2021.

WACHOWICZ, Marcos (coord.). Por que mudar a lei de direito autoral? : estudos e pareceres. Florianópolis: Editora Funjab, 2011. 280 p.

WACHOWICZ, Marcos. Direito autoral. GEDAI, 2013. Disponível em: <https://www.gedai.com.br/wp-content/uploads/2014/07/artigo_marcoswachowicz_direitoautoral_6-1.pdf>. Acesso em: 27/07/2022.

WATT, Richard. An empirical analysis of the economics of copyright: how valid are the results of studies in developed countries for developing countries?; In: The economics of intellectual property. WIPO, 2009. 215p.

World Intellectual Property Organization (WIPO). The economic contribution of the copyright industries, 2021.