

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”

FACULDADE DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS

THAYNÁ ROQUE DE MIRANDA

**A RELAÇÃO ENTRE FANSUBS E PIRATARIA:
TRADUÇÃO, LEGENDAGEM E DISTRIBUIÇÃO ILEGAL DE
CONTEÚDOS AUDIOVISUAIS POR FÃS**

**FRANCA
2024**

THAYNÁ ROQUE DE MIRANDA

**A RELAÇÃO ENTRE FANSUBS E PIRATARIA:
TRADUÇÃO, LEGENDAGEM E DISTRIBUIÇÃO ILEGAL DE
CONTEÚDOS AUDIOVISUAIS POR FÃS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Ciências Humanas e Sociais, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, como pré-requisito para obtenção do Título de Bacharel em Direito. Orientador: Profa. Dra. Luciana Lopes Canavez.

**FRANCA
2024**

M672r Miranda, Thayná Roque de
A relação entre fansubs e pirataria: : tradução, legendagem e
distribuição ilegal de conteúdos audiovisuais por fãs / Thayná Roque
de Miranda. -- Franca, 2024
63 p.

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Direito) -
Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Ciências
Humanas e Sociais, Franca
Orientadora: Luciana Lopes Canavez

1. Direito autoral. 2. Fansubs. 3. Pirataria digital. 4. Lucro indireto
online. 5. Cultura e lazer. I. Título.

THAYNÁ ROQUE DE MIRANDA

**A RELAÇÃO ENTRE FANSUBS E PIRATARIA:
TRADUÇÃO, LEGENDAGEM E DISTRIBUIÇÃO ILEGAL DE
CONTEÚDOS AUDIOVISUAIS POR FÃS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Ciências Humanas e Sociais, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, como pré-requisito para obtenção do Título de Bacharel em Direito.

BANCA EXAMINADORA

Orientador(a): _____

Profa. Dra. Luciana Lopes Canavez

UNESP - Faculdade de Ciências Humanas e Sociais – Câmpus de Franca

1º Examinador: _____

Dr. Leonardo Machado Acosta

UNESP - Faculdade de Ciências Humanas e Sociais – Câmpus de Franca

2º Examinador: _____

Ms. Lucas Laprano

UNESP - Faculdade de Ciências Humanas e Sociais – Câmpus de Franca

Franca, 27 de novembro de 2024.

Dedico este trabalho ao meu avô, Paulo Roque Neto (*in memoriam*), que mais do que ninguém gostaria de estar presente para acompanhar esta conquista.

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais pelos sacrifícios que fizeram.

Agradeço à minha avó Marta que me ajudou nos momentos mais difíceis.

Agradeço à minha amiga Isabela por ter me confortado quando mais precisei.

Agradeço à minha companhia felina Tohru, que sempre aguardava meu retorno.

E agradeço os sete artistas que me inspiram do outro lado do mundo.

“Acho que ninguém nasce sabendo o motivo de estar aqui. É apenas algo que você precisa encontrar à medida que avança.”

Natsuki Takaya

MIRANDA, Thayná Roque. **A relação entre fansubs e pirataria:** tradução, legendagem e distribuição ilegal de conteúdos audiovisuais por fãs. 2024. 63 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Direito) – Faculdade de Ciências Humanas e Sociais, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Franca, 2024.

RESUMO

Um *fansub* é um grupo voluntário que traduz e legenda obras audiovisuais estrangeiras para disponibilização *online* gratuita entre fãs, resultado da cultura participativa e da formação de comunidades de fãs. Este estudo busca analisar este serviço, visto que, apesar de beneficiar fãs que não têm acesso devido a questões econômicas e nas situações de indisponibilidade no mercado, a atividade é considerada ilegal, de acordo com o Código Penal, por violar direitos autorais ao distribuir conteúdo protegido sem autorização. Embora os *fansubs* não visem lucro, eles obtêm financiamento através de doações e publicidade, o que é crime e caracteriza pirataria. No entanto, os *fansubs* desempenham um papel fundamental na democratização do acesso à cultura e ao lazer por meio do audiovisual, e sua relação com a pirataria é explorada neste estudo, que investiga a ética por trás da atividade. O estudo também aborda conceitos fundamentais relacionados aos *fansubs*, desde sua origem e motivações, até a forma que operam atualmente. E, além disso, são analisadas as diferentes formas de pirataria, em suas modalidades tradicional e digital, com destaque para o objetivo de lucro e o dolo envolvido na configuração dos crimes. Por fim, são considerados o direito do autor de explorar a obra e o direito dos fãs de ter acesso a mais conteúdo cultural para lazer.

Palavras-chave: Direito autoral; Fansubs; Pirataria digital; lucro indireto online; Cultura e lazer.

MIRANDA, Thayná Roque. **The relationship between fansubs and piracy:** translation, subtitling and illegal distribution of audiovisual content by fans. 2024. 63 f. Monograph (Bachelor in Law) – Faculty of Humanities and Social Science, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Franca, 2024.

ABSTRACT

A fansub is a voluntary group that translates and subtitles foreign audiovisual works to make them available online for free to fans, as a result of participatory culture and the formation of fan communities. Although it benefits fans who don't have access due to economic reasons and in situations of unavailability on the market, the activity is considered illegal according to the Penal Code, as it violates copyright by distributing protected content without authorization. Although fansubs do not aim to make a profit, they obtain funding through donations and advertising, which is a crime and constitutes piracy. Fansubs play a fundamental role in democratizing access to culture and leisure through audiovisuals, and their relationship with piracy is explored in this study, which investigates the ethics behind the activity. The study also addresses fundamental concepts related to fansubs, from their origins and motivations to the way they operate today. In addition, the different forms of piracy are analyzed, in their traditional and digital modalities, with emphasis on the objective of profit and the intent involved in the configuration of the crimes. Finally, the author's right to exploit the work and the fans' right to have access to more cultural content for leisure are considered.

Keywords: Copyright; Fansubs; Digital piracy; Indirect profit online; Culture and leisure.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Página de downloads do site pirata KayoAnime com anúncio nativo sendo exibido	46
Figura 2 - Página de downloads do site pirata KayoAnime com anúncio de display sendo exibido	46
Figura 3 - Página de downloads do site pirata KayoAnime com pop-up sendo exibido.....	47

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 DIREITOS AUTORAIS	12
2.1 CONCEITO E CARACTERIZAÇÃO	12
2.2 NOÇÕES GERAIS DE DIREITOS AUTORAIS NO BRASIL: ASPECTOS LEGAIS E CONSTITUCIONAIS	14
2.1.1 Tutela Constitucional	14
2.1.2 Tutela Infraconstitucional	15
2.1.2.1 Lei N. 9.610/98 — Lei De Direitos Autorais (LDA): Principais Pontos.....	15
2.1.2.2 Código Penal	17
2.1.2.3 Código Civil.....	18
2.3 SISTEMA INTERNACIONAL DE PROTEÇÃO DOS DIREITOS AUTORAIS: COPYRIGHT E DROIT D'AUTEUR.....	19
3 FANSUBS	22
3.1 CONCEITO	22
3.1.1 A diferença entre <i>fansubs</i> e sites de legenda	23
3.2 BREVE HISTÓRICO: ORIGENS E MOTIVAÇÕES.....	23
3.3 O PROCESSO DE <i>FANSUBBING</i>	25
3.3.1 O Código de ética dos <i>Fansubs</i>	25
3.3.2 O processo de <i>fansubbing</i> : membros e etapas.....	27
3.3.3 A questão da gratuidade da atividade <i>fansubber</i>	30
3.4 A CULTURA PARTICIPATIVA E OS FÃS	31
3.5 O PAPEL DOS <i>FANSUBS</i> NA DEMOCRATIZAÇÃO DO ACESSO À CULTURA E AO LAZER	33
3.5.1 O acesso à cultura e ao lazer como direitos fundamentais	33
3.5.2 Democratização do acesso vs pirataria	36
3.5.3 A atividade dos <i>fansubs</i> nos dias de hoje.....	37
4 O CRIME DE PIRATARIA	39
4.1 CONCEITO E CARACTERIZAÇÃO	39
4.1.1 Objetivo de lucro direto ou indireto	41
4.2 O CRIME DE PIRATARIA DIGITAL.....	42
4.2.1 Lucro direto ou indireto online	44
4.2.1.1 Anúncios publicitários.....	45
4.2.1.1.1 Anúncios Nativos	45

4.2.1.1.2 <i>Anúncios de Display</i>	46
4.2.1.1.3 <i>Pop-ups</i>	46
4.2.1.2 Monetização	47
5 COLISÃO ENTRE DIREITOS FUNDAMENTAIS E A TÉCNICA DA PONDERAÇÃO	48
5.1 A TÉCNICA DA PONDERAÇÃO	48
5.2 A TÉCNICA DA PONDERAÇÃO NO DIREITO BRASILEIRO	49
5.3 PONDERAÇÃO ENTRE OS DIREITOS DO AUTOR E FÃS	50
6 CONCLUSÃO	52
REFERÊNCIAS	54

1 INTRODUÇÃO

Um *fansub* é um grupo voluntário de fãs que se dedica à tradução e legendagem amadoras de obras audiovisuais estrangeiras para distribuição gratuita *online* aos fãs que não teriam acesso devido a questões econômicas ou pela falta do produto no mercado nacional.

Todo esse processo é pautado e permeado pela cultura participativa, que descreve como os fãs deixam de ser apenas consumidores passivos para serem também criadores e influenciadores ativos. Outro aspecto desse processo caracterizado pela cultura participativa é a inteligência coletiva, que é nada mais do que a união dos fãs e de seus conhecimentos. Estes são fenômenos dentro da convergência de mídias, que podem ser consideradas como espaços em que os indivíduos “são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos” (JENKINS, 2009, p. 30).

Mas seria a atividade dos *fansubs* uma atividade ilegal? O artigo 184 do Código Penal tipifica como crime a violação ao direito de autor, com intuito de lucro direto ou indireto, ou ainda sem auferir lucro. Assim, o problema começa quando a disponibilização é feita sem levar em conta o direito autoral, uma vez que a obra é utilizada sem autorização do titular ou pagamento. A atividade dos *fansubs* pode ser classificada como pirataria e violação de direitos autorais, pois distribuem conteúdo protegido por direitos autorais sem autorização na rede.

A atividade dos *fansubs* é uma atividade ilegal, porém, é importante lembrar que nem todas as pessoas que acessam ou disponibilizam conteúdos pirateados são criminosos ou estão visando obter vantagem financeira. Os *fansubs* de verdade não cobram nada e são mantidos principalmente por meio de doações voluntárias e anúncios publicitários. Contudo, o fato da atividade não gerar lucro para esses tradutores amadores não descaracteriza a pirataria, pois a atividade é financiada pelo lucro obtido indiretamente com a venda de anúncios e com o engajamento criado pelos conteúdos.

Os *fansubs* traduzem regularmente de forma voluntária com o propósito de democratização de conteúdo e como parte de projetos de divulgação de conteúdo para fãs. É inegável que os *fansubs* e seus similares facilitam a vida desses fãs de alguma forma. Dessa maneira, desempenham um papel em prol da democratização do acesso à cultura e ao lazer.

Neste sentido, este trabalho se dispõe a responder qual é a relação entre os *fansubs* e a pirataria. O segundo capítulo apresenta um breve histórico, os conceitos e as aplicações do direito autoral brasileiro às obras literárias, artísticas e científicas, bem como discute quais são os direitos do autor nas esferas penal e civil, tendo em conta, ainda, a proteção constitucional.

O terceiro capítulo, para além de detalhar todo o processo e os membros envolvidos na produção e disponibilização de conteúdos, dedica-se à explicação de conceitos indispensáveis para o entendimento do que são os *fansubs* e como funcionam desde sua origem até hoje, a partir de teorias de autores como Jenkins, Pierre Lévy e Booth. O referido capítulo também busca analisar a perspectiva ética com que os *fansubs* operam e responder como, mesmo sendo uma atividade ilegal, desempenham o papel de democratizar o acesso à cultura e ao lazer. O quarto capítulo aborda a pirataria e descreve o objetivo de lucro, em suas modalidades tradicional e digital, discorrendo acerca do dolo necessário para a configuração dos delitos. Por fim, o quinto capítulo analisa a aplicação do princípio da ponderação para ponderar o direito do autor de explorar a obra e os direitos à cultura e ao lazer dos fãs.

2 DIREITOS AUTORAIS

2.1 CONCEITO E CARACTERIZAÇÃO

O direito autoral é um ramo da Propriedade Intelectual para a proteção das obras do espírito humano, o qual realiza a proteção de toda e qualquer criação intelectual resultante da expressão artística e criatividade humana (artigo 7º da Lei nº 9.610/98). É o ramo do Direito que visa proteger contra terceiros tanto os direitos do autor, quanto os direitos que lhes são conexos, que se referem aos direitos de artistas, intérpretes e executantes (PANZOLINI; DEMARTINI, 2017, p. 10).

Merece destacar que o direito autoral se desenvolve sob duas dimensões: a do direito patrimonial e a do direito moral^{1,2}. O direito patrimonial se refere aos diversos usos e modalidades econômicas de exploração da obra. Decorre do direito exclusivo do autor de utilizar (reproduzir ou representar), fruir e dispor da sua obra (artigo 28 da Lei nº 9.610/98). Por sua vez, o direito moral do autor é a proteção referente às características relacionadas à personalidade do autor e tem natureza inalienável, irrenunciável e imprescritível, manifestando-se num vínculo indissolúvel entre o criador e sua obra. Entre os vários direitos morais do autor, destaca-se, sobretudo, a paternidade e integridade da obra, que possibilita ao autor reivindicar a autoria da sua obra a qualquer tempo e se opor a toda e qualquer modificação (artigo 28 da Lei nº 9.610/98). Como asseverou Sávio de Aguiar Soares (2009, p. 24), “as violações aos direitos morais de autor são aquelas que dizem respeito à ofensa aos sentimentos subjetivos da pessoa”.

Para Carlos Alberto Bittar (2000, p. 46-47), as duas dimensões desse direito “interpenetram-se, mesclam-se, completam-se, exatamente para constituir o conteúdo, uno e incindível, dos direitos autorais. O direito moral é a base e o limite do direito patrimonial que, por sua vez, é a tradução da expressão econômica do direito moral”. Trata-se, portanto, de dimensões, ao mesmo tempo, complementares e independentes. Nessa toada, a definição de Bittar (2000, p. 46-47):

¹ “Vejo no direito autoral uma parte pessoal, íntima, inalienável e perpétua, que, ultimamente, se tem denominado direito moral do autor, e outra parte econômica ou patrimonial que constitui a propriedade imaterial”. (BEVILÁQUA, Clóvis. Direito das coisas. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 1941. v. 1, p. 273).

² “Na análise do conteúdo dos direitos autorais, observa-se a existência de dois distintos, mas integrados, conjuntos de prerrogativas que o compõem, relacionados aos vínculos morais e pecuniários do titular com sua obra, a saber: os direitos morais e os direitos patrimoniais”. (BITTAR, Carlos Alberto. Direito de autor. 3. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2000, p. 45)

[...] o Direito de Autor ou Direito Autoral é o ramo do Direito Privado que regula as relações jurídicas, advindas da criação e da utilização econômica de obras intelectuais estéticas e compreendidas na literatura, nas artes e nas ciências. [...] As relações regidas por esse Direito nascem com a criação da obra, surgindo, do próprio ato criador, direitos respeitantes à sua face pessoal [...] e, de outro lado, com sua comunicação ao público, os direitos patrimoniais [...].

Sendo assim, os direitos autorais constituem um conjunto de direitos patrimoniais e morais que protege a propriedade intelectual e evita a exploração indevida por terceiros, assegurando aos autores o produto do seu esforço e reconhecendo seu trabalho intelectual. Ao ser assim significado, valorado, o direito autoral adquire função social funcionando como um sistema de incentivo à produção intelectual, que tem na proteção ao autor não um fim em si mesmo, mas um meio para promover uma sociedade culturalmente rica (MAGRANI, 2008, p. 157). Já em 1941, Clóvis Beviláqua (p. 272) chama a atenção para este ponto:

[...] atualmente, não podemos mais ver, nesta espécie, mero privilégio e sim um direito merecedor de garantias adequadas, assegurando aos autores o produto do seu esforço, e reconhecendo que o trabalho intelectual contribui, mais que qualquer outro, para o incremento da cultura e estimula as mais nobres expansões da alma humana.

Desta forma, pode-se identificar determinadas características neles. O direito moral é um direito personalíssimo do autor e somente ele poderá exercê-lo, pois a obra, como criação do espírito, se vincula à personalidade de seu autor. O direito moral do autor, portanto, é: inalienável e irrenunciável (artigo 27 da Lei nº 9.610/98), significando que o autor não pode desprezar seus direitos morais; imprescritível, podendo ser reclamado judicialmente a qualquer momento; impenhorável pela própria característica de ser inalienável; absoluto, por ser oponível contra todos (*erga omnes*); extrapatrimonial, pois não comporta quantificação pecuniária (CASTRO, 2001, p. 212).

De outra banda, o direito patrimonial, além de conferir ao autor da obra intelectual a prerrogativa de auferir vantagens pecuniárias com a sua utilização, tem características diferentes daquelas relativas ao direito moral do autor, sendo que tal direito é alienável, penhorável, temporário e prescritível (CASTRO, 2001, p. 212). Conforme disposto nos artigos da Lei nº 9.610/98 — Lei dos Direitos Autorais (LDA): “Cabe ao autor o direito exclusivo de utilizar, fruir e dispor da obra literária, artística ou científica” (artigo 28); “Depende de autorização prévia e expressa do autor a utilização da obra, por quaisquer modalidades” (artigo 29). Assim, a exploração econômica pode ser realizada pelo próprio autor ou pode ele ceder a alguém o direito de explorá-la economicamente.

2.2 NOÇÕES GERAIS DE DIREITOS AUTORAIS NO BRASIL: ASPECTOS LEGAIS E CONSTITUCIONAIS

2.1.1 Tutela Constitucional

A Constituição Federal de 1988 baseia seu conteúdo na existência de um Estado Democrático de Direito, cujos fundamentos inabaláveis desenvolvem-se a partir de um conjunto de princípios e direitos fundamentais enunciados taxativamente no Texto Magno, como a soberania, a cidadania e a dignidade da pessoa humana (PAULA, 2009, p. 169).

A tutela da dignidade da pessoa humana inclui o direito autoral, porquanto a obra é manifestação própria de quem teve o pensamento, é a exteriorização da personalidade do autor, de forma que compõe os direitos da personalidade do sujeito. Telles Junior (2006, p. 300) complementa:

Sendo expressão de um pensamento, a obra intelectual, assim exteriorizada, é manifestação própria de quem teve o pensamento, e o revelou. É obra própria do manifestante. E, por ser obra própria, ela é propriedade de seu autor. Mas este tipo de propriedade nada deve ao Direito. Ela é qualidade, uma certa maneira de ser, manifestada na obra produzida. É uma propriedade que não pode ser adquirida e alienada, não pode ser objeto de normas jurídicas. A obra intelectual é propriedade do autor como o bater de asas e o vôo são propriedades do pássaro.

Cabe ressaltar que a personalidade não é um direito em si, mas o complexo dos direitos que se irradia do fato jurídico da personalidade, ou seja, são todos aqueles direitos necessários à realização da personalidade e à sua inserção nas relações jurídicas (PONTES DE MIRANDA, 1983, p. 13).

Os direitos da personalidade são os direitos subjetivos da pessoa de defender o que lhe é próprio, ou seja, a sua integridade física, intelectual e moral (DINIZ, 2002, p. 135). No campo do direito intelectual, dos direitos autorais, o inciso XXVII do artigo 5º da Constituição, confere ao autor o direito exclusivo de utilizar, publicar e reproduzir suas obras, transmissível aos herdeiros pelo tempo que a lei fixar:

Art. 5º - Todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza, garantindo-se aos brasileiros e aos estrangeiros residentes no País a inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade, nos termos seguintes:

[...]

XXVII - Aos autores pertence o direito exclusivo de utilização, publicação ou reprodução de suas obras, transmissível aos herdeiros pelo tempo que a lei fixar.

O legislador foi além e julgou por bem especificar tais garantias no inciso XXVIII, incluindo na alínea “b” o direito exclusivo de exploração econômica das obras entre as prerrogativas garantidas aos autores. Esse direito foi concebido como um direito de propriedade, tendo por objeto bens imateriais. Conforme explica Maria Helena Diniz (2009, p. 336-337), para incentivar a criatividade, que é o maior atributo que a natureza pode dar ao seu humano, o legislador protege todas as obras intelectuais de modo indistinto. Para tanto, a lei pátria preferiu enquadrar o direito autoral como propriedade imaterial, uma vez que a espiritualidade da obra se materializa na sua exploração econômica. Acrescenta a autora que, no direito autoral, é possível vislumbrar nitidamente o cunho pessoal, inseparável da personalidade do autor, ao lado do elemento econômico.

Dessa forma, o direito autoral seria um ramo do direito de natureza pessoal-patrimonial: pessoal porque a obra é uma exteriorização da personalidade do autor e patrimonial porque a obra é tratada pela lei como um bem econômico (DINIZ, 2009, p. 344).

2.1.2 Tutela Infraconstitucional

2.1.2.1 Lei N. 9.610/98 — Lei De Direitos Autorais (LDA): Principais Pontos

A Lei de Direitos Autorais (Lei nº 9.610/98), chamada de LDA, “altera, atualiza e consolida a legislação sobre Direitos Autorais e dá outras providências”, razão pela qual constitui a maior referência infralegal no ordenamento jurídico brasileiro. A LDA é composta por 115 artigos, distribuídos em 7 Títulos e regula os Direitos Autorais, entendendo sob esta denominação os direitos de autor e os que lhe são conexos (artigo 1º da Lei nº 9.610/98).

A LDA define o autor, no artigo 11, como “a pessoa física criadora de obra literária, artística ou científica”. As obras intelectuais, por sua vez, estão descritas em nove alíneas no artigo 5º, segundo as diferentes formas em que foram criadas: em co-autoria, quando é criada em comum, por dois ou mais autores; anônima, quando não se indica o nome do autor, por sua vontade ou por ser desconhecido; pseudônima, quando o autor se oculta sob nome suposto; inédita, a que não haja sido objeto de publicação; póstuma, a que se publique após a morte do autor; originária, a criação primígena; derivada, a que, constituindo criação intelectual nova, resulta da transformação de obra originária; coletiva, a criada por iniciativa, organização e responsabilidade de uma pessoa física ou jurídica, que a publica sob seu nome ou marca e que

é constituída pela participação de diferentes autores, cujas contribuições se fundem numa criação autônoma; e audiovisual, a que resulta da fixação de imagens com ou sem som, que tenha a finalidade de criar, por meio de sua reprodução, a impressão de movimento, independentemente dos processos de sua captação, do suporte usado inicial ou posteriormente para fixá-lo, bem como dos meios utilizados para sua veiculação.

A LDA dispõe, no seu artigo 7º, incisos I a XIII, quais são as obras protegidas, sendo que no Brasil o registro das obras é facultativo (artigo 19 da Lei nº 9.610/98), porém recomendado nas obras intelectuais. Nesse sentido, consideram-se obras intelectuais “as criações do espírito, expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro” (artigo 7º da Lei nº 9.610/98).

Quanto aos direitos morais do autor, prevê o artigo 24 da LDA:

Art. 24. São direitos morais do autor:

I — o de reivindicar, a qualquer tempo, a autoria da obra;

II — o de ter seu nome, pseudônimo ou sinal convencional indicado ou anunciado, como sendo o do autor, na utilização de sua obra;

III — o de conservar a obra inédita;

IV — o de assegurar a integridade da obra, opondo-se a quaisquer modificações ou à prática de atos que, de qualquer forma, possam prejudicá-la ou atingi-la, como autor, em sua reputação ou honra; v — o de modificar a obra, antes ou depois de utilizada;

VI — o de retirar de circulação a obra ou de suspender qualquer forma de utilização já autorizada, quando a circulação ou utilização implicarem afronta à sua reputação e imagem;

VII — o de ter acesso a exemplar único e raro da obra, quando se encontre legitimamente em poder de outrem, para o fim de, por meio de processo fotográfico ou assemelhado, ou audiovisual, preservar sua memória, de forma que cause o menor inconveniente possível a seu detentor, que, em todo caso, será indenizado de qualquer dano ou prejuízo que lhe seja causado.

§ 1º Por morte do autor, transmitem-se a seus sucessores os direitos a que se referem os incisos I a IV.

§ 2º Compete ao Estado a defesa da integridade e autoria da obra caída em domínio público.

§ 3º Nos casos dos incisos V e VI, ressalvam-se as prévias indenizações a terceiros, quando couberem.

E quanto aos direitos patrimoniais, chama-se a atenção para os artigos 28 e 29 da LDA:

Art. 28. Cabe ao autor o direito exclusivo de utilizar, fruir e dispor da obra literária, artística ou científica.

Art. 29. Depende de autorização prévia e expressa do autor a utilização da obra, por quaisquer modalidades.

São dispositivos que reafirmam a prerrogativa exclusiva que tem o titular de direito de autor de usar, fruir e dispor da forma que melhor lhe convier e que eventual fruição por terceiro depende de autorização prévia e expressa sua. Os direitos autorais têm natureza de direito de propriedade e são expressamente considerados bens móveis para efeitos legais (artigo 3º da Lei nº 9.610/98). Exemplo clássico nesse sentido é a proteção concedida aos autores estrangeiros, residentes no exterior ou no Brasil, assegurando o gozo dos direitos decorrentes de acordos, convenções e tratados ratificados pelo Brasil, em especial no que se refere à aplicação de seus dispositivos aos nacionais.

O artigo 41 da LDA prevê o prazo de 70 anos para a proteção das obras, após a morte do seu autor (artigo 41 da Lei nº 9.610/98). A duração da proteção dos direitos conexos também é de 70 anos. Após o fim do prazo de 70 anos, a obra entra em domínio público, ou seja, ela pode ser usada livremente por qualquer pessoa.

2.1.2.2 Código Penal

O Título III da Parte Especial do Código Penal tipifica os Crimes contra a Propriedade Imaterial. Entretanto, somente o Capítulo I, referente aos Crimes contra a Propriedade Intelectual, continua em vigor, e apenas quanto ao crime de violação de direito autoral (artigo 184).

O artigo 184, *caput*, tipifica o crime de violação de direito de autor e direitos conexos: “violar direitos de autor e os que lhe são conexos”. A ação penal é de iniciativa privada (queixa) e a pena cominada ao crime de violação do direito autoral é alternativa, isto é, privativa de liberdade de detenção, de três meses a um ano, ou multa. O injusto de violação de direito autoral (*caput*) é punível a título de dolo, isto é, deve o agente ter conhecimento e vontade de violar o direito do autor.

O 1º e 2º parágrafo representam um tipo qualificado em relação ao *caput*, com penas mais severas. Ocorrerá a figura qualificada em duas hipóteses: a) se a violação consistir em reprodução total ou parcial, com intuito de lucro direto ou indireto, por qualquer meio ou processo, de obra intelectual, interpretação, execução ou fonograma, sem autorização expressa do autor, do artista intérprete ou executante, do produtor, conforme o caso, ou de quem os represente; b) se a violação consistir em distribuição, venda, exposição à venda, aluguer,

introdução no país, aquisição, ocultação, ter em depósito, com o intuito de lucro direto ou indireto, original ou cópia de obra intelectual ou fonograma reproduzido com violação do direito de autor, do direito de artista intérprete ou executante ou do direito do produtor de fonograma, ou, ainda, aluguer de original ou cópia de obra intelectual ou fonograma, sem a expressa autorização dos titulares dos direitos ou de quem os represente. Para esses casos, a ação penal é pública incondicionada e a pena cominada ao crime é cumulativa, isto é, privativa de liberdade de prisão, de 2 a 4 anos, e multa. Tratam-se de tipos dolosos.

O 3º parágrafo tipifica a conduta de oferecer ao público, mediante qualquer sistema, obra ou produção, com intuito de lucro, direto ou indireto, sem autorização expressa do autor, do intérprete ou executante, do produtor de fonograma, ou de quem os represente. Assim, é crime a troca de obras intelectuais por meios eletrônicos ou telemáticos, sem autorização expressa do titular, com fim de lucro direto ou indireto, incluindo em sites e aplicativos. Nesse caso, a ação penal é pública condicionada à representação e a pena cominada ao crime é cumulativa, isto é, privativa de liberdade de prisão, de 2 a 4 anos, e multa. O crime também é doloso.

Todos os tipos incriminadores previstos nos parágrafos 1º a 3º, para se tornarem aplicáveis a fatos concretos, exigem ainda a presença de um outro elemento subjetivo, contido em “com o intuito de lucro direto ou indireto”, do qual se obtém o real sentido da norma: coibir a locupletação ilícita em prejuízo do verdadeiro titular do direito (PAULA, 2009, p. 71). Não havendo o dolo específico do intuito de lucro, o fato seria atípico. Convém lembrar que o fato gerador desse lucro não é restrito à comercialização.

O quarto e último parágrafo, por sua vez, traz as causas de exclusão de tipicidade, ocorrendo nos casos em que: a) se tratar de exceção ou limitação ao direitos de autor e os que lhe são conexos; b) se tratar de cópia de obra intelectual ou fonograma, em um só exemplar, para uso privado do copista, sem intuito de lucro direto ou indireto.

2.1.2.3 Código Civil

O Código Civil não trata mais dos direitos autorais, senão para considerá-los bens móveis (PAULA, 2009, p. 67). Contudo, a responsabilidade civil pode ser aplicada como medida preventiva e reparadora no direito autoral.

Conforme Maria Helena Diniz (2008, p. 5), o interesse em restabelecer o equilíbrio moral e patrimonial violado pelo dano é a fonte geradora da responsabilidade civil. A autora continua, inferindo daí que a responsabilidade civil constitui uma sanção civil de natureza

compensatória, por abranger indenização ou reparação de dano causado, assim, quem viola uma norma fica exposto às consequências decorrentes dessa violação (2008, p. 8).

Na responsabilidade civil, adota-se as teorias da culpa e do risco: baseando-se o dever de reparação não só na culpa, hipótese em que será subjetiva, mas também no risco, caso em que passará a ser objetiva, amplia-se a possibilidade de indenização, independentemente de culpa (DINIZ, 2008, p. 12). É possível extrair os pressupostos da responsabilidade civil da atual redação do artigo 186 do Código Civil: “Art. 186. Aquele que, por ação ou omissão voluntária, negligência ou imprudência, violar direito e causar dano a outrem, ainda que exclusivamente moral, comete ato ilícito”.

O ato ilícito também pode decorrer de abuso de direito, de acordo com o Código Civil: “Art. 187. Também comete ato ilícito o titular de um direito que, ao exercê-lo, excede manifestamente os limites impostos pelo seu fim econômico ou social, pela boa-fé ou pelos bons costumes”.

Conforme depreende-se do disposto do artigo 186, a responsabilidade civil requer os seguintes pressupostos: a) ação comissiva ou omissiva, que se apresenta como um ato ilícito; b) ocorrência de dano moral ou patrimonial causado pelo agente; c) nexo de causalidade entre o dano e a ação (DINIZ, 2008, p. 38). Nessa concepção, a principal consequência do ato ilícito é a reparação de danos (SANTOS, 2009, p. 143), “aquele que, por ato ilícito (arts. 186 e 187), causar dano a outrem, fica obrigado a repará-lo” (art. 927 do Código Civil).

Desse modo, haverá o dever de indenizar sempre que for violado o direito exclusivo do autor: indenização por dano material, se o agente causador do dano obtiver proveito econômico com a obra do autor sem a sua autorização; indenização por dano moral, se a agressão for contra os direitos morais do autor; indenização por danos morais e patrimoniais, se ambos os direitos forem violados (CAVALIERI FILHO, 2001, p. 45).

2.3 SISTEMA INTERNACIONAL DE PROTEÇÃO DOS DIREITOS AUTORAIS: COPYRIGHT E DROIT D'AUTEUR

Os sistemas do *copyright* (em inglês “direito de cópia”) e do *droit d’auteur* (em francês, “direito do autor”) são formas diferentes e algumas vezes antagônicas de proteger os direitos do autor. O *copyright* está vinculado ao aspecto material da obra, enquanto o *droit d’auteur* se volta ao seu aspecto espiritual. Em outras palavras, o sistema do *copyright*, de influência angloamericana, oferece uma proteção puramente econômica, ao passo que o sistema do *droit d’auteur*, de tradição francesa, garante a proteção dos direitos morais do autor. Tem-se,

respectivamente, as noções de direitos patrimoniais e de direitos de autor (FACHIN, 2022, p. 246).

Conforme visto nos itens anteriores, a legislação nacional contempla a ambos, assegurando ao autor direitos morais e patrimoniais sobre a obra que ele criou. No âmbito internacional, no entanto, porque cada um é adepto a um dos sistemas, os países não estão dispostos a fazer concessões para que uma legislação universal seja amplamente aplicável (ZANINI, 2011, p. 108).

Nesse sentido, a Convenção de Berna foi o primeiro grande acordo internacional sobre a matéria, assinado em 1886. A Convenção foi iniciada naquela época com a participação de apenas dez países (França, Alemanha, Espanha, Itália, Bélgica, Reino Unido, Suíça, Haiti, Libéria e Tunísia), mas cresceu o suficiente para adquirir caráter universal, dado que atualmente são cento e sessenta e quatro (164) países signatários, dentre eles, o Brasil (ZANINI, 2011, p. 112), sendo hoje considerada como “o instrumento-padrão do direito de autor internacional” (ASCENSÃO, 2007, p. 639).

Os problemas surgem quando os países da *common law*, que adotam o sistema do *copyright*, vão tentar impor a todo custo seu posicionamento, procurando afastar os direitos morais de autor de uma Convenção que teria nascido como um “tratado europeu destinado à proteção de obras” (LIPSZYC, 1993, p. 604), fortemente influenciada pela tradição romano-germânica dos países originais, que seguiam o *droit d’auteur* (ZANINI, 2011, p. 111). Conforme esclarece Ascensão, referenciado por Zanini (2011, p. 114), a resposta para a adesão tardia dos Estados Unidos aos termos da Convenção de Berna, somente em 1º de março de 1989, está nessa disputa (ASCENSÃO, 2007 *apud* ZANINI, *op. cit.*, p. 114).

A relutância dos Estados Unidos foi vencida em razão de forte pressão no sentido da adesão, entretanto, ainda se deu sem o reconhecimento dos direitos morais de autor (ZANINI, 2011, p. 114). Para resolver o impasse, o artigo 9.1 do acordo TRIPS (*Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights* — Acordo sobre Aspectos dos Direitos de Propriedade Intelectual) passou a permitir que se afastassem as disposições do artigo 6 *bis* da Convenção, o qual prevê direitos morais de autor.

ARTIGO 6 bis

1) Independentemente dos direitos patrimoniais de autor, e mesmo depois da cessão dos citados direitos, o autor conserva o direito de reivindicar a paternidade da obra e de se opor a toda deformação, mutilação ou a qualquer dano à mesma obra, prejudiciais à sua honra ou à sua reputação. (BRASIL, 1975)

Artigo 9

1. Os Membros cumprirão o disposto nos Artigos 1 a 21 e no Apêndice da Convenção de Berna (1971). Não obstante, os Membros não terão direitos nem obrigações, neste Acordo, com relação aos direitos conferidos pelo Artigo 6bis da citada Convenção, ou com relação aos direitos dela derivados. (BRASIL, 1998)

Seja como for, após aditamentos, o documento continua em vigor até hoje. Dotado de enorme relevância, “consagrou de forma ampla e definitiva os direitos de autor em todo o mundo” (COSTA NETO, 2019, p. 110).

3 FANSUBS

3.1 CONCEITO

O termo *fansub* é a junção das palavras inglesas *fan*, que significa “fã”, e *sub*, que é a forma abreviada de *subtitling*, em português: legendar. Um *fansub* é um grupo amador de fãs que se dedica à tradução e legendagem de obras audiovisuais³ estrangeiras para sua língua local, a fim de que sejam distribuídas de maneira gratuita para outros fãs na *web*. Como María Rosario Ferrer Simó (2005, p. 28) explica, “trata-se de ‘traduções de legendas’ feitas por e para fãs”⁴. De acordo com a definição da autora (SIMÓ, 2005, p. 28), a palavra é um vocábulo da língua inglesa que designa aquelas versões legendadas de documentos audiovisuais cuja tradução foi realizada por amadores.

Algumas definições, no entanto, remetem exclusivamente às produções japonesas, especialmente de anime, como é o caso de Urbano (2013, p. 28) quando afirma que “[*fansubbing*] consiste na tradução, legendagem e distribuição informal de produtos audiovisuais da Ásia oriental, geralmente animes — como são conhecidos os desenhos animados japoneses — no universo das redes digitais”. No mesmo sentido, Díaz Cintas e Sánchez (2022, p. 2) afirmam que “Um *fansub* é uma versão de um anime japonês produzida, traduzida e legendada por fãs”.

Essa associação com os animes e a cultura oriental ocorre por causa das origens da prática de *fansubbing*, conforme será explicado mais à frente, contudo, é importante observar que essa prática é difundida entre todos os *fandoms*⁵. Os fãs brasileiros legendadores de séries americanas, por exemplo, se autodenominam *legenders*, que é um neologismo proveniente da palavra “legenda”, somado ao sufixo da língua inglesa “—er”, indicando aquele que faz e

³ “Obras Audiovisuais são obras intelectuais que resultam da fixação de imagens com ou sem som, que tenham a finalidade de criar, por meio de suas reproduções, a impressão de movimento, independente dos processos utilizados para sua captação, do suporte usado inicial ou posteriormente para fixá-las, bem como dos meios utilizados para suas veiculações. [...] São exemplos de obras audiovisuais os filmes, clipes, desenhos animados, novelas, seriados, peças teatrais, roteiros, entre outros de mesma natureza.” Registro de Obras - Seu Talento Protegido. Disponível em: https://www.registrodeobras.com/moreinfo?work=ds_seg_work_audiovisual. Acesso em: 22 ago. 2024.

⁴ No original: “se trata de ‘traducciones en subtítulos’ hechas por y para aficionados”.

⁵ “A palavra Fandom vem de origem inglesa, do termo Fan Kingdom, que se refere ao conjunto de fãs de um determinado programa de televisão, pessoa ou fenômeno em particular, aplica-se geralmente ao ambiente da internet, sendo mais comum entre os fãs de ciência, literatura ou séries de TV” (GONÇALVES, Kayalla Winnie Carvalho. O fandom e suas possibilidades criativas na otimização dos serviços ofertados no interior das bibliotecas. Revista Bibliomar, p. 1-27, 21 jun. 2024. p. 10. Disponível em: <https://cajapio.ufma.br/index.php/bibliomar/article/view/22993>. Acesso em: 22 ago. 2024.)

desempenha uma determinada função, e são equivalentes aos *fansubbers* (MOREIRA, 2022, p. 60).

3.1.1 A diferença entre *fansubs* e sites de legenda

Em se tratando do processo de tradução em legendas de uma obra audiovisual, um *fansub* é um grupo que não apenas traduz conteúdos estrangeiros e cria legendas, mas também é responsável pela codificação e por integrar as legendas diretamente no arquivo do vídeo.

Os dois métodos predominantes de integração de legendas em vídeos são conhecidos como *hardsub* e *softsub*. O *hardsub* envolve a incorporação permanente de legendas no arquivo de vídeo, de forma que é impossível removê-la, ou seja, não há legenda sem vídeo. O *softsub*, por sua vez, é um arquivo de legenda separado que está associado ao arquivo de vídeo, mas não incorporado a ele, podendo ser facilmente ativadas e desativadas (LIWANAG, 2024). De qualquer forma, um arquivo de legenda sempre será acompanhado por um arquivo de vídeo.

Os sites de legendas, pelo contrário, criam legendas para as partes que querem ter somente a legenda. Um bom exemplo desse tipo de atividade é o site Legendas.TV, que recentemente foi processado pela indústria do entretenimento e encerrou suas atividades, mas que por muito tempo foi uma das maiores fontes de legendas não oficiais do nosso país (FANTINATO, 2022).

Criado em 2006, o Legendas.TV era mantido por fãs para fãs com o propósito de produzir e compartilhar legendas gratuitamente e chegou a reunir mais de 280 mil legendas gratuitas para download. Operando sob uma estrutura similar à de um *fansub*, o envio dos conteúdos era feito individualmente ou por equipes de fãs, que produziam as legendas da tradução de determinada obra, e os gastos com o servidor eram mantidos pelos administradores e por alguns colaboradores (SIGILIANO; BORGES, 2019, p. 255).

Dessa forma, sites como o Legendas.TV se diferenciam dos *fansubs* porque disponibilizam apenas a legenda, ficando a cargo do usuário a responsabilidade por baixar a cópia pirateada do vídeo, incluído nisso as repercussões legais pertinentes. A legenda, por si só, pode ser considerada uma obra intelectual por ser uma criação do tradutor e, portanto, é protegida por direitos autorais desde o momento em que é criada. Todavia, como é direito exclusivo do autor fazer ou autorizar a tradução das suas obras (artigo 29, inciso IV, da LDA) ainda é uma tradução pirata, passível de punição.

3.2 BREVE HISTÓRICO: ORIGENS E MOTIVAÇÕES

O compartilhamento de conteúdos de entretenimento entre fãs é uma tradição que começou na década de 1980 nos *campi* das faculdades americanas com a criação dos primeiros *anime clubs*, que surgiram para apoiar o armazenamento e a circulação de animação japonesa, escassa no ambiente doméstico. Auxiliados por videocassetes e, mais tarde, gravadores de DVD e computadores, os estudantes formaram grandes bibliotecas, com material legal e pirateado, e realizavam exibições destinadas a educar o público sobre animes, seus gêneros e estilos, os artistas e a cultura dos fãs. O *anime club*, do MIT, por exemplo, organiza exibições semanais utilizando material de uma biblioteca com mais de 1.500 filmes e vídeos (JENKINS, 2009, p. 238-239). Jenkins (2009, p. 28) explica que, na maioria dos casos, o clube exibia conteúdo sem tradução:

Da mesma forma como ocorre com uma ópera no rádio, alguém levantava no início da sessão e descrevia o enredo, muitas vezes com base no que se lembrava da explicação de uma outra pessoa, numa sessão anterior. Não tinham autorização da sede da empresa para cobrar dos fãs ou fornecer material, mas queriam saber o real interesse despertado pelos programas.

Já o *fansubbing* enquanto tradução e legendagem amadoras surgiu nos anos 1990 com o advento de videocassetes que permitiam legendas nas fitas (JENKINS, 2009, p. 239). Díaz Cintas e Sánchez (2022, p. 2) esclarecem:

Como forma de popularizar os animes e também de incentivar a distribuição de certos títulos nos EUA e em outros países, alguns fãs de anime decidiram criar seus próprios fansubs no início dos anos 1990. Na época, a internet não tinha tantos usuários quanto hoje, e esses pioneiros costumavam distribuir animes legendados por fãs em fitas de vídeo em vez de distribuí-los em formato digital.

Uma observação a ser feita é que os clubes não estavam tentando lucrar com a distribuição de animes e tiravam de circulação qualquer título que tivesse sido licenciado para a distribuição comercial (JENKINS, 2009, p. 240). Esse conteúdo criado pelos fãs servia para apoiar e expandir esse mercado em potencial. Como explica o presidente do *anime club* do MIT, Sean Leonard, para Jenkins (2009, p. 240):

[...] a legenda de fã foi crucial para o crescimento do número de fãs de anime no mundo ocidental. Se não fossem as exibições dos fãs do final dos anos 1970 e início dos anos 1990, não haveria o interesse pela animação japonesa inteligente e “intelectual”, como existe hoje.

A partir dessa exposição inicial, ficam claros os motivos do surgimento dos *fansubs*: o desejo de compartilhar com outros fãs aquilo que amam, de difundir aquele conteúdo para as novas

gerações de fãs, e para suprir a falta de produtos licenciados no mercado doméstico (SIMÓ, 2005, p. 28). Nesse contexto, o *fansubbing* é uma atividade essencialmente colaborativa, desempenhada em favor do interesse coletivo.

3.3 O PROCESSO DE *FANSUBBING*

3.3.1 O Código de ética dos *Fansubs*

A comunidade *fansubber* sempre repousou em uma ética sólida, que procurava aliar o desejo dos fãs de ter acesso às obras aos interesses dos detentores de direitos autorais (JENKINS, 2009, p. 241). Na verdade, existe uma espécie de código de ética informal dos *fansubs*, que pede para interromper a distribuição gratuita na internet de uma determinada série, uma vez que ela tenha sido licenciada para a distribuição comercial. Disponibilizado no site *Anime News Network*, o código de ética *fansubber* dita:

1. A proposta principal do *fansub* é permitir aos fãs de língua inglesa acessar os animes obscuros que não veriam de outra forma;
2. O segundo objetivo do *fansub* é dar aos fãs uma prévia do anime que pode algum dia ser licenciado.
3. A cópia *fansub* não justifica a não obtenção da cópia legal em inglês;
4. *Fansubbers* devem agir de maneira a minimizar os impactos nos interesses comerciais das empresas produtoras de animes, já que é de interesse dos fãs de animes que essas empresas estejam bem e produzam mais animes;
5. Nós nos interessamos sobre o modo como os fãs se comportam porque isso afeta a reputação de todos os fãs;
6. Você legenda voluntariamente, no seu tempo livre, porque você é um fã. Nunca para lucro pessoal ou por reconhecimento. Se, em algum momento, você sentir que deve ser recompensado pelo trabalho que tem feito, você provavelmente o faz pelas razões equivocadas⁶.

Apesar de considerar apenas os animes, esse código informal é o que efetivamente controlará o *fansubbing*. Como Moreira (2022, p. 66) elucida, esse código revela: a seriedade e a devoção com que os *fansubbers* trabalham; sua generosidade em legendar, conscientes desta ser a

⁶ Tradução de Shirlei Tiara de Souza Moreira. In: MOREIRA, Shirlei Tiara de Souza. **Fansubbing**: os bastidores da legendagem amadora no Brasil. Dissertação (Doutorado em Letras) - Instituto de Letras da Universidade Federal da Bahia — UFBA, Salvador, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/36751/1/TESE.Shirlei%20Moreira.Final.pdf>. Acesso em: 22 ago. 2024.

única forma de outros fãs terem acesso às obras; a preocupação com as questões legais, orientando os fãs a adquirirem as cópias oficiais quando estas estiverem disponíveis no mercado; o cuidado para que as produtoras não sejam prejudicadas pelas suas práticas, o que lhes permite continuar produzindo; a atenção com a conduta dos seus membros de sua comunidade, zelando por manterem uma boa imagem para seu público-alvo e a conscientização sobre a essência da atividade, que não é de natureza individual, nem para reconhecimento próprio, mas uma prática voluntária e coletiva.

Em assim o sendo, essas premissas éticas representam um sistema tradicional de organização pelo qual a comunidade *fansubber* está submetida histórica e socialmente desde seu surgimento. Jenkins (2015, p. 107-108) chama a isso de “economia moral do *fandom*”:

Quando existe uma economia moral firme, o público geralmente polícia suas próprias ações, chama a atenção daqueles que acha que prejudicam a integridade de uma plataforma ou daqueles que minam acordos informais com produtores e distribuidores comerciais. Considere, como outro exemplo, os fãs de anime que circulam cópias clandestinas de suas séries favoritas com legendas traduzidas por fãs, uma atividade chamada “fansubbing”. Embora seus vídeos frequentemente atraiam avisos de remoção, os fãs (e alguns produtores) veem o material legendado por fãs como mutuamente proveitoso, o que demonstra uma demanda por modalidades ainda não disponíveis legal e comercialmente. Contanto que os fãs não obtenham lucro, alguns donos de conteúdo optam por ignorar o uso de material em troca do trabalho que os fãs realizam para testar mercados e educar potenciais clientes. De acordo com essa economia moral do *fandom*, os fansubs circulam quando um programa não é disponibilizado comercialmente em seu mercado, mas os fãs muitas vezes retiram as cópias não autorizadas, voluntariamente, quando os títulos são garantidos por meio de distribuição comercial.

De fato, como observam Díaz Cintas e Sanchez (2022, p. 13-14), tradicionalmente, é reconhecido de forma implícita, tanto pelos *fansubbers*, quanto pelos detentores de direitos autorais, que a distribuição gratuita de *fansubs* pode ter um impacto muito positivo na promoção de uma determinada obra. Eles consideram que nessa abordagem há uma espécie “de acordo de cavalheiros”⁷. Portanto, trata-se de um acordo informal entre esses fãs e detentores de direitos autorais, resultado de obrigações recíprocas e expectativas compartilhadas sobre o que constitui boa conduta dentro da comunidade de compartilhamento (JENKINS, 2009, p. 348).

Contudo, fatores como a redução da renda, o aumento do preço dos *streamings*, a implementação de políticas contra o compartilhamento de senhas entre usuários e a dispersão do conteúdo em diferentes plataformas têm trazido de novo à tona a questão do acesso às obras intelectuais e já é possível identificar um movimento a favor da “pirataria” (GOMES, 2022, p. 35-37):

⁷ O “Gentlemen’s Agreement”, ou “acordo de cavalheiros”, é um tratado de normas de efeito moral, ou seja, que não estabelece uma obrigação jurídica entre os agentes. É transitório e provisório, dissipando sua existência com o simples desaparecimento de um de seus agentes.

Como esses valores são impraticáveis para a maior parte da população, especialmente aqueles que vivem com um salário-mínimo, **quando há um conteúdo que não está ao alcance do usuário por meios legais, a próxima alternativa é obter as obras de forma ilegal e gratuita, sem realizar o devido pagamento de direitos autorais, perpetuando a pirataria digital.** Essa dispersão de conteúdos e os valores das assinaturas inacessíveis para uma grande parcela da população, portanto, leva as pessoas de volta para a pirataria. (grifou-se)

Nesse cenário, o movimento a favor da pirataria se fortaleceu especialmente pelo compartilhamento *online* de arquivos (pirataria) em todo o mundo. A ideia principal desse movimento é defender o acesso às obras intelectuais em prol do desenvolvimento social (BRAUN; ADOLFO, 2016, p. 173). Por isso, seu atual foco é criar uma alternativa gratuita e de fácil acesso ao site oficial. Assim, “os *fansubs* surgem justamente para darem acesso à esses bens culturais elitizados, no sentido de serem bens culturais que têm um alto custo para serem acessados”, diz uma *fansubber* entrevistada por Agnes Nobre⁸.

É importante pontuar que as técnicas utilizadas pelos consumidores para acessar essas obras são um reflexo do descontentamento com as plataformas de *streaming* (GOMES, 2022, p. 37) e não com o autor. Do mesmo modo, os *fansubs* continuam sem a intenção de prejudicá-lo, atuando sob a mesma ética para fornecer legendas gratuitas e de qualidade para os fãs como uma atividade recreativa, sem nenhuma intenção de comercializar o conteúdo.

3.3.2 O processo de *fansubbing*: membros e etapas

O processo de *fansubbing* é um trabalho altamente especializado e diversificado, desenvolvido através de recursos e esforços técnicos e humanos, a quem são atribuídas diferentes funções e tarefas. É natural, portanto, que todas as etapas do processo sejam planejadas previamente para que a atividade obtenha êxito, o que vai desde a tradução até a distribuição na rede (URBANO, 2013, p. 77).

Díaz Cintas e Sánchez (2022, p. 6) apontam que, normalmente, cada membro do *fansub* desempenha apenas uma tarefa, embora haja casos em que tarefas diferentes, ou até mesmo todo o processo, sejam executados pela mesma pessoa. De modo geral, os seguintes participantes estão envolvidos no processo segundo Díaz Cintas e Sánchez: fornecedores, tradutores, marcadores/*timers*, formatadores, editores/revisores e codificadores.

⁸ Por dentro dos fansubs: Conheça a realidade das equipes que democratizam doramas. Disponível em: <https://www.cafecomkimchi.com.br/post/vida-longa-aos-fansubs-conheca-o-trabalho-das-equipes-que-democratizam-doramas-entrevista>. Acesso em: 22 ago. 2024.

Os fornecedores são os membros da equipe responsáveis por providenciar o material original que será utilizado na tradução, isto é, o vídeo não traduzido, geralmente obtido de fontes como *Blu-ray* e internet.

Os tradutores são os responsáveis por levar o material para outro idioma. Ao legendar da língua original para a sua, grande parte dos tradutores não é falante nativo e costuma trabalhar com as traduções de *fansubs* que foram distribuídas primeiro em inglês.

Já os marcadores, também conhecidos como *timers*, definem o tempo de entrada e saída de cada frase para sincronizar a legenda com o tempo de fala dos personagens, de modo que ela não atrase ou fique adiantada. Para fazer isso, quem realiza a marcação deve tentar encontrar o melhor equilíbrio possível entre “o ritmo, as frases e as divisões lógicas dos diálogos, unidades de tempo e comprimentos de linha apropriados para as legendas que está planejando fazer” (IVARSSON, 1992).

Os formatadores são os membros responsáveis por escolher o estilo de fonte que será usado nas legendas e quais convenções⁹ serão seguidas para esse processo, além de formatar os roteiros finais. Tradicionalmente, os formatadores também têm sido encarregados da chamada marcação de cena/*timing*, ou seja, a sincronização das legendas com as falas, e das músicas de abertura e encerramento, geralmente criando um efeito de karaokê.

Os editores e revisores têm a tarefa de revisar a tradução e corrigir possíveis erros ortográficos ou de digitação no texto já traduzido, para torná-lo coerente e soar natural na língua traduzida. Seu trabalho se torna essencial quando quem traduz o material original não é falante nativo da língua no material original, por exemplo, um falante de inglês traduzindo do japonês. O conhecimento da língua original é recomendado, embora não seja necessário entre os membros que fazem a edição e a revisão.

E por fim, os codificadores utilizam o material original fornecido e o roteiro final do texto já traduzido, que foi formatado pelo membro responsável e revisado pelos editores/revisores, para produzir a versão legendada usando um programa de codificação. O produto final é o vídeo com trilha sonora na língua original e legendas na língua traduzida, sobrepostas às imagens originais.

Os autores também apresentam uma visão completa com todas as etapas do processo de *fansubbing*, baseada em explicações detalhadas apresentadas pela Equipe de *Fansubbing Infusion* (DÍAZ CINTAS; SÁNCHEZ, 2022, p. 8-13).

⁹ Trata-se, pois, de convenções incorporadas por fãs que tem sua inspiração e força simbólica em uma apropriação acerca do modo como o produto é consumido no país de origem da obra.

Primeiro, o material é obtido e enviado ao codificador, que decidirá se o material de origem tem som e qualidade de imagem suficientes. A pessoa responsável pela codificação também está encarregada de extrair o arquivo de áudio, de convertê-lo, se necessário, e de enviá-lo para a marcação.

Uma vez decidida a qualidade do som e da imagem por quem faz a codificação, a cópia é enviada para o tradutor e o material pode ser traduzido. Se necessário, o vídeo pode ser reduzido em qualidade e, portanto, em tamanho, para que possa navegar mais facilmente pela internet. *Fansubbers* que não traduzem diretamente da língua original também precisam obter uma versão legendada em inglês. Quem traduz é responsável por levar o material para outro idioma, bem como pelos letreiros de karaokê e pelas inserções que aparecem na tela. Uma vez que o diálogo traduzido é concluído, ele é enviado na forma de um arquivo de texto para a próxima pessoa, que irá realizar a marcação.

Em seguida, o roteiro traduzido é marcado com o áudio. Ao fazer isso, o *timer* responsável pela marcação ouve o áudio e decide onde começam e terminam as legendas. Quando a marcação/*timing* do roteiro termina, ele é enviado para a formatação. A tarefa de quem formata é escolher quais fontes devem ser usadas para linhas de diálogo, vozes em *off*, pensamentos internos, letreiros de karaokê e inserções etc. Formataadores decidirão se itálico ou cores diferentes devem ser usados para diferenciar a informação que está sendo transmitida, tornando mais fácil para a audiência saber quem diz o quê.

Geralmente na tradução do primeiro episódio de uma série são feitos os karaokês para as músicas de abertura e de encerramento, que serão usados nos episódios subsequentes. Se as canções de abertura e/ou encerramento mudam, novas traduções serão feitas. Assim, as transcrições do karaokê sempre são incluídas no roteiro final de cada episódio. Para fazer o efeito de karaokê nas músicas o membro da equipe responsável realiza a marcação de cada sílaba de forma independente, a qual será preenchida com uma cor diferente conforme a palavra for sendo cantada. Os karaokês costumam incluir a tradução da música junto com a transcrição da letra original. Além disso, os créditos do *fansub* também são mostrados durante a abertura/encerramento.

Na próxima etapa, os editores irão revisar o texto traduzido. Além de corrigir erros ortográficos e de digitação, editores também devem verificar se o texto traduzido segue o conteúdo do original, ou da língua intermediária, e não diverge das imagens. Caso sejam necessárias quaisquer alterações ou modificações, quem traduziu deve ser contatado e questionado antes que a versão final traduzida seja divulgada. Após todas as alterações

necessárias terem sido feitas e aceitas pelo tradutor, o roteiro é finalizado e enviado para quem irá realizar a codificação.

Os codificadores carregam o arquivo contendo a versão final do roteiro e o roteiro original e decidem quais parâmetros devem ser usados para otimizar a qualidade da imagem, bem como o tamanho do vídeo, configurando um *codec* (ficheiro) de vídeo.

Antes do lançamento um controle de qualidade é feito pelos membros do *fansub*, momento em que os problemas são anotados para serem corrigidos. O codificador deve, então, usar o roteiro corrigido e/ou um novo original, se necessário, para recodificar o episódio. O vídeo resultante será considerado final e estará pronto para ser lançado ao público.

Por fim, para espalhar o episódio entre os fãs, os distribuidores disponibilizam o *link* do arquivo para *download* no site do *fansub*.

3.3.3 A questão da gratuidade da atividade *fansubber*

Todo o conteúdo dos *fansubs* é gratuito para os fãs acessarem e realizarem o *download*, todavia, o processo de produção e distribuição tem custos. Há um grande investimento dos grupos de *fansubbing* no processo de tradução e legendagem com a obtenção do material e a aquisição de *softwares* específicos, e mais ainda no de distribuição com a manutenção do site e dos *links* ativos. Para cobrir os custos, os grupos costumam pedir ajuda aos usuários dos *fansubs*, que são mantidos principalmente por meio de doações voluntárias. Outro ponto a se considerar é que os *fansubs* também pedem “cliques” para ter um alto nível de interação nos anúncios do site e gerar receita através da publicidade, mas isso será aprofundado adiante.

Sobre as doações, um *fansubber* entrevistado por Urbano (2013, p. 146) explica:

Essa declaração [de gratuidade da atividade *fansubber*] gera aquela pergunta que todos fazem: se não cobra, por que tem um botão de doação no site do *fansub*? Isso é fácil de responder: temos gastos como todo mundo. O site não fica online por vontade divina e sim porque hospedamos a página em um servidor, que mantém ele online 24 horas por dia, 7 dias por semana, e isso gera gastos, por isso que pedimos a membros que possam doar alguma quantia de dinheiro para o *fansub*. (Informação verbal)

É importante pontuar que essas doações servem apenas para custear os projetos dos *fansubs*, mas eles mesmos não recebem nenhum tipo de remuneração financeira pelo trabalho, pois entendem o que fazem como um “*hobby*”, o que é característico dessas comunidades, “construídas sobre afinidades de interesses, de conhecimentos, sobre projetos, em um processo mútuo de cooperação e troca” (LÉVY, 1999, p. 127). Jenkins (2009, p. 55) acresce que,

[...] essas novas comunidades são definidas por afiliações voluntárias, temporárias e táticas, e reafirmadas através de investimentos emocionais e empreendimentos intelectuais comuns. Os membros podem mudar de um grupo a outro, à medida que mudam seus interesses, e podem pertencer a mais de uma comunidade ao mesmo tempo. As comunidades, entretanto, são mantidas por meio da produção mútua e troca recíproca de conhecimento.

Dessa forma, os *fansubs* operam do ponto de vista das “trocas afetivas”, ao que Booth (2010, p. 34) trata como “Economia do Presente” ou “Digi-gratis”, uma junção de “economia de mercado” com “economia da dádiva”. Na visão de Booth, essa nova forma econômica,

[...] indica uma estrutura econômica onde não há troca monetária, mas que retém elemento de estrutura de mercado. Em uma economia “grátis”, pessoas criam e compartilham conteúdo sem recompensas ou cobranças, ou, pelo menos, cobrando uma taxa variável determinada pelo usuário. Em muitos sentidos, esta troca está relacionada à economia da dádiva descrita por Mauss como sendo nas quais “trocas e contratos acontecem na forma de presentes...” A economia da dádiva constrói laços sociais. Esta estrutura econômica, em muitos aspectos, difere de nossa ideia contemporânea de economia de mercado, na qual produtos e serviços são trocados por recompensa monetária, e na qual o propósito é construir riqueza.

Já Jenkins (2009, p. 109) descreveu esses dois mundos como “cultura de commodity” e “a economia do dom”. Um deles (cultura de *commodity*) coloca maior ênfase nos motivos econômicos, enquanto o outro (a economia do dom), nos motivos sociais:

Com certeza, a maioria de nós que crescemos em economias capitalistas entende o conjunto de expectativas em torno da compra e venda de mercadorias. No entanto, todos nós também operamos em outra ordem social que envolve o dar e aceitar presentes e favores. Dentro da cultura de commodity, compartilhar conteúdo pode ser visto como prejudicial economicamente, enquanto na informal economia do dom, pelo contrário, deixar de compartilhar material é prejudicial socialmente.

Portanto, o que os membros dos *fansubs* visam não é o retorno financeiro, mas a expansão da comunidade e do conhecimento compartilhado socialmente (JENKINS, 2009 p. 238-241). A isto chama-se de “inteligência coletiva”: o conhecimento compartilhado que define a cultura que os participantes da comunidade têm em comum.

3.4 A CULTURA PARTICIPATIVA E OS FÃS

A cultura participativa é um conceito dentro da perspectiva da convergência das mídias, por isso, é necessário entender primeiro o que é a convergência. Na cultura da convergência, tal como enunciada por Jenkins (2009, p. 385-386), a palavra convergir “define mudanças

tecnológicas, industriais, culturais e sociais no modo como as mídias circulam em nossa cultura”. Em um conceito mais amplo, a convergência se refere “a uma situação em que múltiplos sistemas de mídia coexistem e em que o conteúdo passa por eles fluidamente”.

A convergência não é um processo exclusivamente tecnológico, que ocorre somente por meio de aparelhos, por mais sofisticados que possam ser. Na verdade, a “convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com os outros” (JENKINS, 2009, p. 31). Esse processo é ao mesmo tempo individual e coletivo, na medida em que indivíduos e grupos constroem sua própria mitologia a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático, transformando-os em recursos através dos quais compreendem a vida cotidiana. Aqui, o autor recorre ao conceito de “inteligência coletiva” de Pierre Lévy:

O consumo tornou-se um processo coletivo — e é isso o que este livro entende por inteligência coletiva, expressão cunhada pelo ciberteórico francês Pierre Lévy. Nenhum de nós pode saber tudo; cada um de nós sabe alguma coisa; e podemos juntar as peças, se associarmos nossos recursos e unirmos nossas habilidades. A inteligência coletiva pode ser vista como uma fonte alternativa de poder midiático. Estamos aprendendo a usar esse poder em nossas interações diárias dentro da cultura da convergência. Neste momento, estamos usando esse poder coletivo principalmente para fins recreativos, mas em breve estaremos aplicando essas habilidades a propósitos mais “sérios” (JENKINS, 2009, p. 31).

Sob tal ponto de vista, entende-se como convergência o fluxo de conteúdos através de diversas plataformas por meio da cooperação entre os produtores e consumidores de mídia nos meios de comunicação. Nas palavras de Jenkins (2009, p. 30):

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando.

Nessa concepção, a convergência é um processo cultural, “à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos” (JENKINS, 2009, p. 30), modificando seus hábitos de consumo. Nesse contexto, a cultura participativa é descrita por Jenkins (2009, p. 386) como sendo a “cultura em que fãs e outros consumidores são convidados a participar ativamente da criação e da circulação de novos conteúdos”. Assim o sendo, a cultura participativa opõe-se às noções mais antigas sobre a passividade dos espectadores. Em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como

ocupantes de papéis separados, pode-se considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras (JENKINS, 2009, p. 31). Na cultura da convergência, todos são participantes, em maior ou menor grau, e a cultura participativa modifica as antigas noções de passividade dos consumidores, colocando-os em um papel similar ao dos produtores (CAMARGO *et al.*, 2019).

Esse fluxo de conteúdos de mídia, às vezes informal, às vezes não autorizado, tornou fácil aos consumidores arquivar, comentar os conteúdos, apropriar-se deles e colocá-los de volta em circulação de formas novas e poderosas (JENKINS, 2009, p. 386). As comunidades de fãs, é claro, se reinventaram para uma era de convergência midiática e cultura participativa em torno da inteligência coletiva, que, nesse caso, refere-se à “capacidade de comunidades virtuais de alavancar o conhecimento e a especialização de seus membros, normalmente pela colaboração e discussão em larga escala” (JENKINS, 2009, p. 390).

No caso dos *fansubs*, é o fato de buscarem por conta própria o vídeo/anime para traduzir, legendar e disponibilizar para outros fãs, sem nenhum retorno financeiro, que torna a atividade mais uma expressão no processo de cultura participativa (URBANO, 2011, p. 7). Isso porque os fãs, antes passivos, que dependiam das mídias tradicionais para terem acesso ao conteúdo que gostam, agora têm uma postura mais ativa, apropriando-se das novas tecnologias para produzir seus próprios conteúdos, fazendo, de certa forma, o papel tradicional correspondente à essas mídias de massas (AMARAL FILHO; VASCONCELOS, 2011, p. 9).

3.5 O PAPEL DOS *FANSUBS* NA DEMOCRATIZAÇÃO DO ACESSO À CULTURA E AO LAZER

3.5.1 O acesso à cultura e ao lazer como direitos fundamentais

Dentre as várias definições de lazer, a mais aceita foi dada por Dumazedier (1993, p. 34):

[o] conjunto de ocupações às quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade, seja para repousar, seja para se divertir, recrear e entreter, ou ainda para desenvolver sua informação ou formação desinteressada, sua participação social voluntária ou sua livre capacidade criadora após se livrar ou desembaraçar das obrigações profissionais, familiares e sociais.

O direito ao lazer está inserido no capítulo dos Direitos Sociais e este, por sua vez, encontra-se no título dos Direitos Fundamentais. Logo, é um direito fundamental de segunda dimensão, conforme o artigo 6º, *caput*, e artigo 7º, inciso IV:

Art. 6º São direitos sociais a educação, a saúde, a alimentação, o trabalho, a moradia, o transporte, o lazer, a segurança, a previdência social, a proteção à maternidade e à infância, a assistência aos desamparados, na forma desta Constituição.

[...]

Art. 7º São direitos dos trabalhadores urbanos e rurais, além de outros que visem à melhoria de sua condição social:

[...]

IV - salário mínimo, fixado em lei, nacionalmente unificado, capaz de atender a suas necessidades vitais básicas e às de sua família com moradia, alimentação, educação, saúde, **lazer**, vestuário, higiene, transporte e previdência social, com reajustes periódicos que lhe preservem o poder aquisitivo, sendo vedada sua vinculação para qualquer fim; (grifou-se)

Ainda na Constituição, o artigo 217, § 3º, institui que “o Poder Público incentivará o lazer como forma de promoção social”, e o artigo 227 que:

Art. 227. É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, **ao lazer**, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão. (grifou-se)

Já a cultura se caracteriza pela multiplicidade de significados. Nesse sentido, Humberto Cunha Filho (2018, p. 22-23) ensina:

Os significados mais correntes atribuídos ao termo, utilizando-se um critério crescente de abrangência dos seres e eventos abarcados por ele, podem ser simplificados em seis grandes núcleos, a saber: 1) aquele que reposta ao conjunto de conhecimentos de uma única pessoa; mais utilizado para se referir aos indivíduos escolarizados, conhecedores das ciências, línguas e letras, embora, ultimamente, também se direcione a focar o saber dito homem popular; 2) um segundo núcleo que confunde expressões como arte, artesanato e folclore, como sinônimas de cultura, algo que muito lembra figuras da linguagem como a sinédoque e a metonímia, uma vez que se percebe claramente a substituição do todo pela parte, do continente pelo conteúdo; 3) outro viés marcadamente antropológico e sociológico, que concebe cultura como o conjunto de crenças, ritos, mitologias e demais aspectos imateriais de um povo; 4) mais um que direciona o significado de cultura para o desenvolvimento e acesso às mais modernas tecnologias; 5) ainda o que distingue o conjunto de saberes, modos e costumes de uma classe, categoria ou de uma ciência (cultura burguesa, cultura dos pescadores, cultura do Direito...); 6) por último, nesta modesta lista, aquele vinculado a antropologia em sua dimensão mais abrangente, que se reporta a toda e qualquer

produção material e imaterial de uma pessoa ou coletividade específicas, ou até mesmo de toda a humanidade.

Na Constituição, o artigo 215 assim prevê, *in verbis*:

Art. 215. O Estado garantirá a todos o pleno exercício dos direitos culturais e acesso às fontes da cultura nacional, e apoiará e incentivará a valorização e difusão das manifestações culturais.

§ 1º O Estado protegerá as manifestações das culturas populares, indígenas e afro-brasileiras, e das de outros grupos participantes do processo civilizatório nacional.

§ 2º A lei disporá sobre a fixação de datas comemorativas de alta significação para os diferentes segmentos étnicos nacionais.

§ 3º A lei estabelecerá o Plano Nacional de Cultura, de duração plurianual, visando ao desenvolvimento cultural do País e à integração das ações do poder público que conduzem à:

I — defesa e valorização do patrimônio cultural brasileiro;

II — produção, promoção e difusão de bens culturais;

III — formação de pessoal qualificado para a gestão da cultura em suas múltiplas dimensões;

IV — democratização do acesso aos bens de cultura;

V — valorização da diversidade étnica e regional.

Em que pese os direitos culturais estarem 210 artigos distantes do artigo 5º da Constituição, o artigo dos direitos fundamentais e das garantias fundamentais, o direito à cultura pode ser considerado um direito fundamental de segunda dimensão, caracterizado como um direito social. Conforme Guilherme Varella (2014, p. 47),

São os direitos culturais que permitem o respeito à dignidade, a partir do reconhecimento da identidade do indivíduo e o aproveitamento de suas qualidades. Além disso, são considerados essenciais para preservar alguns dos pilares da dignidade humana, como igualdade, integridade física, moral e social, liberdade e solidariedade.

Ao serem caracterizados como direitos fundamentais, as principais consequências, segundo Humberto Cunha Filho (2018, p. 49), são:

[...] proteção especial em face de possíveis tentativas de suprimi-los do ordenamento jurídico; aplicabilidade imediata, cuja decorrência mais importante é a proteção contra as doutrinas que justificam postergações de implantação, com base em conceitos e compreensões defasadas do que sejam normas de eficácia limitada ou programática, segundo as quais certo direitos previstos na Constituição somente são exigíveis por seus titulares depois que forem editadas normas inferiores que os tornem operacionais.

Dessa forma, tanto os direitos culturais, como o direito ao lazer, são direitos fundamentais, com fulcro na dignidade da pessoa humana e garantidos pela Constituição, assegurando a proteção do Estado para si.

3.5.2 Democratização do acesso vs pirataria

A atividade de *fansubbing*, nas suas origens na era analógica, foi responsável pela popularização dos animes que, posteriormente, viria criar as condições para a expansão do mercado de animações japonesas no Ocidente. Jenkins (2009, p. 238) descreve esse fenômeno de maneira muito didática:

Há duas décadas, o mercado americano estava totalmente fechado às importações japonesas. Hoje, o céu é o limite, com muitas das séries infantis mais bem-sucedidas, de Pokémon (1998) a Yu-Gi-Oh! (1998), vindo diretamente das produtoras japonesas. A mudança ocorreu não por meio de algum plano orquestrado pelas empresas japonesas, mas em resposta ao impulso dos fãs americanos, que utilizavam cada tecnologia à disposição para expandir a comunidade, que conhecia e adorava esse conteúdo. Iniciativas comerciais posteriores foram tomadas com base na infraestrutura desenvolvida pelos fãs nos anos de intervalo. A convergência alternativa¹⁰ preparou o caminho para novas estratégias da convergência corporativa.

Hoje, na era digital, em que os *fansubs* expandiram sua atividade para outros tipos de mídia, eles são os concorrentes diretos do *streaming*. O embate é inevitável: os *fansubs*, que antes serviam como um caminho “alternativo”, por meio do qual seria possível acessar títulos fora do *mainstream*, disponibilizam o produto das plataformas gratuitamente ou a um preço simbólico (CARNEIRO; BARJA, 2024, p. 3). A produção e distribuição frenética de conteúdo, com episódios saindo a todo momento, muitas vezes de maneira simultânea à exibição do original, além da disponibilização gratuita, atraem não apenas pessoas que não tem condições de pagar serviços de *streaming* como também quem está a favor da pirataria (MOURA, 2024, p. 30).

O aumento da pirataria tem relação com alguns fatores, como a redução da renda, o aumento do preço dos *streamings*, a implementação de políticas contra o compartilhamento de senhas entre usuários e a dispersão do conteúdo em diferentes plataformas, o que gera, consequentemente, a necessidade de se contratar mais assinaturas para acessar todo o conteúdo.

¹⁰ Convergência alternativa: fluxo informal e às vezes não autorizado de conteúdos de mídia quando se torna fácil aos consumidores arquivar, comentar os conteúdos, apropriar-se deles e colocá-los de volta em circulação.

Esse cenário influencia diretamente os modos de consumo de lazer e, no Brasil, o consumo de pirataria é extremamente popular.

Em um país que 70% da população ganha até dois salários mínimos (R\$ 2.824,00/2024) e os que ganham até um salário mínimo (R\$ 1.412,00/2024) são metade desse total (35%) (CAVALLINI, 2022), um cidadão deverá cobrir os custos das suas necessidades básicas vivendo em sociedade, limitando o lazer, ou entretenimento, ao que lhe sobrar deste valor, se isso ocorrer (CARNEIRO; BARJA, 2024, p. 3). A título de exemplo, se alguém que ganha um salário mínimo assinasse hoje (2024) todos os principais *streamings*, por R\$ 252,20 (VILELA, 2024), comprometeria quase 20% da renda. Dessa forma, arcar com os custos de assinaturas mensais *streaming* não é compatível com a realidade do brasileiro mais pobre.

Por essa razão, na maioria das vezes, a única forma de algumas pessoas acessarem esses conteúdos é por meio dos *fansubs* e seu trabalho voluntário. Assim o sendo, os *fansubs* têm um papel muito importante na democratização do acesso ao audiovisual, levando conteúdos para consumidores de um certo nicho, democratizando o acesso a eles. Neste contexto, não seria exagero afirmar que os *fansubs* servem como um meio para a democratização do acesso à cultura e o fato de que esses processos de tradução, legendagem e distribuição são feitos de graça pelos *fansubbers* são fatores que também não podem ser subestimados.

3.5.3 A atividade dos *fansubs* nos dias de hoje

Conforme já discutido, os *fansubs* surgiram com o propósito de tornar obras audiovisuais mais acessíveis. Essa prática foi criada em resposta ao desinteresse do mercado em ofertar obras traduzidas para a língua falada em cada país (JENKINS, 2009, p. 238-239) e os fãs muitas vezes retiram as traduções não autorizadas voluntariamente quando a distribuição dessas obras é garantida por meio de licenciamento, de maneira a não prejudicar o autor (JENKINS, 2015, p. 107-108).

Contudo, ocasionalmente os interesses opostos de *fansubs* e distribuidoras levam a confrontos diretos. Díaz Cintas e Sánchez (2022, p. 15) relatam uma vez que um *fansub* ignorou a licença por entender que iria demorar muito e continuou distribuir a tradução de um anime como uma alternativa gratuita e mais rápida:

Em 2003, a tão aguardada série de TV Ninja Scroll foi ao ar pela primeira vez no Japão. A Urban Vision, distribuidora de anime dos EUA, obteve a licença para a distribuição dessa série em DVD e, de acordo com a ética dos *fansubs* (Animesuki), esperava-se que as versões desse título legendadas por fãs fossem interrompidas. No entanto, a equipe Anime Junkies não se importou com a licença dos EUA e continuou a fazer o *fansub* desse anime, acreditando que eles tinham todo o direito de legendar

o material licenciado e distribuí-lo como uma alternativa barata e imediata ao lançamento do DVD (Macdonald).

Nesse exemplo é possível notar que, apesar de o trabalho dos *fansubs* ser feito para não prejudicar o autor, ou prejudicar o menos possível, eles priorizam o apreço pelas séries e a comunidade de fãs aos interesses das distribuidoras. Por esses motivos, não é de se estranhar que haja cada vez mais nos dias de hoje uma forte tendência por parte dos *fansubs* em continuar distribuindo suas versões em detrimento das versões oficiais dos *streamings* pagos.

A principal diferença é que, agora, o pedido para parar a distribuição se a obra estiver licenciada no país foi substituído para que se apoie o trabalho do autor comprando uma cópia original quando possível. Essa mudança é importante, pois reconhece que a dificuldade de acesso a essas obras não é mais apenas uma questão de disponibilidade territorial, principalmente na era digital, com a ascensão dos *streamings* e a popularização de obras estrangeiras nas plataformas, mas tem um caráter muito mais social e econômico.

4 O CRIME DE PIRATARIA

4.1 CONCEITO E CARACTERIZAÇÃO

O conceito original da palavra “pirataria” refere-se à “atividade exercida pelos piratas, criminosos que abordavam embarcações em alto-mar para saquear riquezas” (ARROSI, 2021). Hoje, “pirataria” pode se referir a uma série de ações, dentre elas “copiar ou imitar produção intelectual ou produtos em geral, infringindo a lei e desrespeitando a legislação autoral” (GIANNETTI, 2020) e “vender ou distribuir produtos sem a expressa autorização dos proprietários” (DAMASCENO, 2013, p. 337). Dessa forma, a pirataria consiste na violação de direitos autorais.

Desde o fim do século passado, o termo vem se expandindo, passando a abarcar uma diversidade de formas e definições, sendo associado a todo o tipo de violação a direitos autorais ou *design*¹¹, bem como a atividades de contrabando, falsificação, contrafação, tráfico, evasão de divisas e outras vertentes de comércio ilegal (BEZERRA, 2013, p. 5). Em um contexto mais contemporâneo, a pirataria se refere à cópia (falsificação), venda ou distribuição abusivas de material, sem o pagamento dos direitos autorais. Refere-se também à reprodução e à comercialização ilegal de obras legitimamente criadas pelo espírito humano, a propriedade artística, intelectual, comercial e/ou industrial (DAMASCENO, 2013, p. 337-338). Consoante Carvalho (2005),

[...] segundo o dicionário Silveira Bueno, pirataria é: “roubo; vandalismo; extorsão; cópia indevida de programas de informática, fitas de vídeo ou som, etc; levar vida de pirata” (SILVEIRA BUENO, 1996, p. 507). Quanto à definição de pirata, encontra no mesmo dicionário os seguintes termos: ladrão, gatuno, sujeito audacioso, espertalhão, malandro, indivíduo que comete pirataria, **que não respeita os direitos de autoria ou de reprodução que vigoram sobre determinadas obras ou produtos (literários, musicais, de informática e outros), seja produzindo ou utilizando cópias ilegais dessas obras ou produtos**. Dessa forma, pode-se afirmar que a pirataria consiste na violação de Direitos Autorais. Portanto, todo aquele que copiar, comercializar ou usar produtos pirateados é considerado um pirata. (grifou-se)

¹¹ Kaway (2012) conceitua pirataria como “violação a direitos autorais ou design”.

A pirataria verifica-se predominantemente na falsificação¹² e duplicação¹³ de mercadorias como brinquedos, calçados, vestimentas e eletrônicos (CARNEIRO; BARJA, 2024, p. 2). E, no Brasil, o comércio, a exposição à venda, ou a distribuição de pirataria é um crime (artigo 184, § 1º, do Código Penal). Assim, “a pirataria contém ingredientes da falsificação, caso da imitação ilícita de produtos. Porém, retrata também a distribuição, venda e fluxo ilegal desses produtos no mercado” (GIACOMINI, 2011, p. 227).

A pirataria também se encontra frequentemente vinculada ao roubo da propriedade intelectual. Bittar (2003, p. 149) elenca o plágio e a contrafação como os principais delitos nessa esfera, conceituando o plágio como “imitação servil ou fraudulenta de obra alheia” e a contrafação como “a publicação ou reprodução abusivas de obra alheia”. Na contrafação, há a adaptação, tradução, uso e modificação de toda ou parte da obra sem o consentimento do autor. Isso será importante para a discussão final.

Como já observado anteriormente, a propagação e consumo de tais produtos, sobretudo culturais, é crime e pode gerar uma pena de até 4 anos ao responsável, conforme o artigo 184 do Código Penal:

Art. 184. Violar direitos de autor e os que lhe são conexos:

Pena - detenção, de 3 (três) meses a 1 (um) ano, ou multa

§ 1º Se a violação consistir em reprodução total ou parcial, com intuito de lucro direto ou indireto, por qualquer meio ou processo, de obra intelectual, interpretação, execução ou fonograma, sem autorização expressa do autor, do artista intérprete ou executante, do produtor, conforme o caso, ou de quem os represente:

Pena - reclusão, de 2 (dois) a 4 (quatro) anos, e multa.

§ 2º Na mesma pena do § 1º incorre quem, com o intuito de lucro direto ou indireto, distribui, vende, expõe à venda, aluga, introduz no País, adquire, oculta, tem em depósito, original ou cópia de obra intelectual ou fonograma reproduzido com violação do direito de autor, do direito de artista intérprete ou executante ou do direito do produtor de fonograma, ou, ainda, aluga original ou cópia de obra intelectual ou fonograma, sem a expressa autorização dos titulares dos direitos ou de quem os represente.

§ 3º Se a violação consistir no oferecimento ao público, mediante cabo, fibra ótica, satélite, ondas ou qualquer outro sistema que permita ao usuário realizar a seleção da

¹² “Falsificação: os piratas se apropriam de produtos de terceiros legalmente industrializados e de marcas conhecidas, e, usurpando uma propriedade que não é sua, coloca-os no mercado como se fossem verdadeiros. A falsificação, quando de alta qualidade, ilude até mesmo os bons conhecedores e consumidores. Não raro, a audácia do falsificador é tão grande que coloca a mercadoria falsificada no mercado legal e o consumidor a adquire como se fosse a mercadoria original.” (CPI da pirataria, 2003, pág. 26)

¹³ “Duplicação: é uma espécie de falsificação. Sua diferença para a primeira é que o duplicador não tem a intenção de ludibriar o comprador fazendo-o supor que sua mercadoria é original. Tanto o vendedor quanto o comprador têm a consciência de que se trata de imitação do original. Ocorre este tipo de crime com CDs, bolsas, cigarros, ferramentas etc.” (CPI da pirataria, 2003, pág. 26)

obra ou produção para recebê-la em um tempo e lugar previamente determinados por quem formula a demanda, com intuito de lucro, direto ou indireto, sem autorização expressa, conforme o caso, do autor, do artista intérprete ou executante, do produtor de fonograma, ou de quem os represente:

Pena - reclusão, de 2 (dois) a 4 (quatro) anos, e multa.

§ 4º O disposto nos §§ 1º, 2º e 3º não se aplica quando se tratar de exceção ou limitação ao direito de autor ou os que lhe são conexos, em conformidade com o previsto na Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, nem a cópia de obra intelectual ou fonograma, em um só exemplar, para uso privado do copista, sem intuito de lucro direto ou indireto.

Deve-se ressaltar que, no contexto dos crimes contra a propriedade intelectual em geral (artigo 184, Código Penal), o objetivo de lucro direto ou indireto é elemento indispensável para a caracterização dos delitos, o que será discutido no próximo tópico.

4.1.1 Objetivo de lucro direto ou indireto

Paula (2009, p. 187-188), ao esmiuçar os dispositivos do 184, coloca em evidência que o legislador preferiu o dolo específico para as qualificadoras (§§ 1º, 2º e 3º), exigindo, para estas, o especial fim de agir, que é o intuito de lucro direto ou indireto. A partir da doutrina de Maria Helena Diniz (Dicionário jurídico, 1998, p. 233.), o autor explica que o dolo específico deve ser dirigido a um fim especial ou determinado, havendo uma intenção qualificada do agente. Dessa forma, para a caracterização das qualificadoras, o objetivo deverá ser a busca pelo lucro econômico, resultado que se poderá obter por via direta ou indireta, em meio à atividade comercial ou não. Assim, se, por exemplo, alguém expõe uma obra que não é sua à leitura pública, de forma gratuita, isso não configura infração penal. Poderá, porém, ensejar infração de natureza civil, passível de indenização. Já a exposição da obra ao público, mediante pagamento, sem autorização do seu titular, dá azo às punições previstas no artigo 184 e seus parágrafos.

Na mesma esteira, Melo e Souza (2017, p. 128-129) explicam que o crime de violação de direitos autorais, em suas formas qualificadas, descritas nos parágrafos 1º a 3º do artigo 184 do Código Penal, exigem o intuito de auferir lucro para sua caracterização. O lucro pode ser pretendido tanto diretamente, como indiretamente. No caso do lucro direto, a pessoa auferir a vantagem econômica imediatamente, enquanto no indireto a vantagem vem deduzida. Um exemplo simples para lucro direto é a venda não autorizada da obra. Já o lucro indireto, um pouco mais complexo, envolve o uso não autorizado da obra para sua disponibilização ao público, a fim de gerar ganho econômico, tal como acontece nas situações em que um

restaurante utiliza, sem autorização, músicas para sofisticar o ambiente e atrair mais clientes (MELO; SOUZA, 2017, p. 128-129). Nas palavras de Paula (2009, p. 197-198):

[...] por exemplo, no caso do agente cobrar ingresso para reproduzir, em determinado local, fita de vídeo ou DVD, contendo filme para uso doméstico estará agindo com dolo específico e intuito de lucro direto. Mas se se valer de interposta pessoa ou situação para atingir o ganho, fruto da violação do direito de autor, como por exemplo na conduta do agente que reproduz em seu restaurante, para atrair clientela, fitas de vídeo ou DVD contendo filme destinado a uso doméstico estaremos diante de um caso de dolo específico e intuito de lucro indireto. Isto quer dizer que quando o objeto material do crime for utilizado diretamente pelo contrafator para auferir o lucro estar-se-á diante de uma hipótese de lucro direto, ao passo que toda vez que o contrafator se utilizar do objeto material do crime como pano de fundo de sua atividade principal, com o qual angaria vantagem maior, propiciada pelo emprego não autorizado de obra intelectual alheia, estar-se-á defronte à figura do lucro indireto.

Em contrapartida, o legislador adotou o dolo genérico para a hipótese do *caput* do artigo 184, consistente na vontade livre e consciente de violar os direitos do autor, não se fazendo necessário o intuito de lucro (PAULA, 2009, p. 187-188). O artigo 184, que é norma penal em branco, define a contrafação, conceituando-a como “toda a violação de direito autoral consistente em reprodução não autorizada” (ASCENSÃO, 2007, p. 562). Em assim o sendo, via de regra, o elemento subjetivo do crime de contrafação é o dolo genérico, hipótese em que será desnecessário que o agente atue com o intuito de lucro (PAULA, 2009, p. 197).

4.2 O CRIME DE PIRATARIA DIGITAL

A pirataria digital, como o próprio nome já indica, consiste na reprodução e distribuição que ocorre na internet de obras protegidas sem autorização do titular do direito autoral. É o ato ilegal de duplicar, copiar ou compartilhar um trabalho sem a permissão do autor (LIMA, 2021, p. 2), portanto, uma violação dos direitos autorais.

No caso da pirataria digital, a disponibilização de conteúdo acontece exclusivamente no ambiente virtual, sendo compartilhados na rede através de inúmeros sites e aplicativos. Essas plataformas disponibilizam gratuitamente filmes, séries, novelas e outros conteúdos audiovisuais para assistir gratuitamente *online*; endereços *online* que permitem o *download* desses conteúdos audiovisuais, além de jogos, livros e músicas para serem “baixados” gratuitamente e também o popular compartilhamento de arquivos *torrent*¹⁴ (GIANNETTI,

¹⁴ “BitTorrent é um protocolo de comunicação que pode ser usado para a distribuição de dados na modalidade ponto a ponto (P2P). Isso significa que todas as pessoas que baixaram o arquivo, ou que estão baixando o arquivo, podem (ou devem) contribuir com a distribuição, enviando os dados para os demais internautas. O grupo de

2020), serviço muito utilizado para a prática de pirataria. Segundo Paula (2009, p. 27), a internet colocou a propriedade intelectual em uma situação de crise jamais imaginada:

[...] a revolução digital, e especialmente a Internet, trouxe uma situação jamais imaginada no âmbito do direito autoral. Hoje há inúmeros sites que disponibilizam gratuitamente livros e músicas para serem “baixados”, outros sites oferecem artigos e monografias que são copiadas sem qualquer referência ao autor do trabalho, pessoas trocam mensagens eletrônicas com reprodução de textos, fotografias e outros trabalhos intelectuais protegidos sem autorização dos titulares de direitos autorais, outros compartilham arquivos, enfim, a rede mundial de computadores mostra-se o terreno fértil para a violação de direitos autorais. Por conta disso muitos dizem que a propriedade intelectual está em crise.

Fábio Ulhoa Coelho (2006, p. 271) também analisa essa relação e conclui que a internet é a maior ameaça aos direitos autorais:

Atualmente, a inovação tecnológica que representa a maior ameaça aos direitos autorais é a internet. Em questão de minutos, qualquer obra de certos tipos (livro, música, filme, fotografia entre elas) pode ser reproduzida e transmitida a milhares de pessoas espalhadas em todo o mundo, sem nenhuma remuneração ao autor ou ao empresário cultural.

Apesar de disponibilizarem o produto gratuitamente ou a um preço inferior ao original, quase sempre um valor simbólico, uma vez que obras como essas são conteúdos valiosos, elas podem impulsionar a quantidade de visualizações de um site e torná-lo mais atrativo, por conseguinte, mais rentável por meio de anúncios publicitários (MELO; SOUZA, 2017, p. 121). Por isso, esses sites visam lucro indireto a partir de propagandas na tela, *pop-ups* e anúncios (CARNEIRO; BARJA, 2024, p. 3).

A par da tendência de crescimento no uso de meios tecnológicos sofisticados, o parágrafo 3º do artigo 184 recebeu a seguinte redação, que tem por finalidade acompanhar o desenvolvimento tecnológico:

§ 3º Se a violação consistir no oferecimento ao público, mediante cabo, fibra ótica, satélite, ondas ou qualquer outro sistema que permita ao usuário realizar a seleção da obra ou produção para recebê-la em um tempo e lugar previamente determinados por quem formula a demanda, com intuito de lucro, direto ou indireto, sem autorização expressa, conforme o caso, do autor, do artista intérprete ou executante, do produtor de fonograma, ou de quem os represente:

participantes em um download em BitTorrent é chamado de “swarm”. Quem já baixou o arquivo é um “seeder” (“semeador”) e quem está baixando o arquivo é um “peer” ou “leecher” (este último termo tem conotações negativas e indica quem não contribui com a distribuição do arquivo)” (Entenda o BitTorrent e a segurança dos downloads: G1 Explica | G1 - Tecnologia e Games. Disponível em: <https://g1.globo.com/tecnologia/blog/seguranca-digital/post/entenda-o-bittorrent-e-seguranca-dos-downloads-g1-explica.html>. Acesso em 7 out. 2024.)

Pena - reclusão, de 2 (dois) a 4 (quatro) anos, e multa.

O 3º parágrafo tipifica a conduta de oferecer ao público qualquer sistema que permita a troca de obras intelectuais, sem autorização expressa do autor, com finalidade de lucro direto ou indireto. Assim, a atividade de compartilhar arquivos é crime e do mesmo modo são tratados os sites que disponibilizam esses arquivos. Logo, os proprietários de programas como o *Torrent* e sites piratas podem ser punidos com a mesma sanção penal prevista à pirataria tradicional (física) (SANTOS, 2009, p. 66).

No caso do usuário, “há o entendimento de que quem copia ou compartilha arquivos com a intenção de economizar por não pagar pelos direitos autorais e impostos, automaticamente está tendo lucro indireto e, portanto, enquadra-se na violação de direitos autorais”¹⁵. Assim, estaria enquadrado no parágrafo 1º do art. 184 do Código Penal.

4.2.1 Lucro direto ou indireto online

Tal qual a pirataria digital, e como o próprio nome indica, o lucro direto ou indireto *online* é uma versão *online* da sua modalidade tradicional. O lucro direto ou indireto *online*, no âmbito dos direitos autorais, acontece nos casos em que o agente aufere, direta ou indiretamente, lucro em decorrência do ilícito de pirataria no ambiente virtual.

Melo e Souza (2017, p. 129) explicam, a partir de exemplos, os casos gerais em que se aufere lucro *online*:

O lucro direto é facilmente reconhecível, trata-se, verbi gratia, da circunstância em que um website disponibiliza para download e-books mediante o pagamento de uma quantia em dinheiro, sem anuência do detentor dos direitos de autor daquelas obras. Já o lucro indireto, por sua vez, é mais imperceptível, seria o caso no qual o administrador de um website, novamente desautorizado a fazê-lo, publique no mesmo diversas obras cujo acesso integral é gratuito aos usuários, mas possui anúncios publicitários de terceiros nas páginas em que se encontram obras. Assim, lucram percebendo mais ganhos pelo tráfego de usuários alavancado pela disponibilização das obras que, por vezes, é o único conteúdo atrativo do website.

Exemplo similar é discutido por Vilas Boas e Maciel (2013, p. 2-3):

Isto porque o uso da internet ainda não está regulamentado no Brasil, não há um órgão específico que fiscalize a publicação de conteúdos não autorizados, então alguns sites de hospedagem se beneficiam com o lucro direto e outros com o lucro indireto surgido com o merchandising.

¹⁵ Jorge Eduardo Grahl, em entrevista a Paulo Rebêlo.

Colares (2003) também discute o conceito de lucro indireto *online* como efetiva publicidade: “Salvo melhor juízo, lucro indireto pode ocorrer em episódios de sites que disponibilizem arquivos e tenham sua renda proveniente de outras fontes — indiretas, como anúncios de publicidade de terceiros.”

Assim, esses sites lucram com a venda de anúncios, percebendo mais ganhos pelo tráfego de usuários do que pela disponibilização das obras que, por vezes, é o único conteúdo atrativo do site (MELO; SOUZA, 2017, p. 129). A forma como essa arrecadação é feita será discutida no próximo tópico.

4.2.1.1 Anúncios publicitários

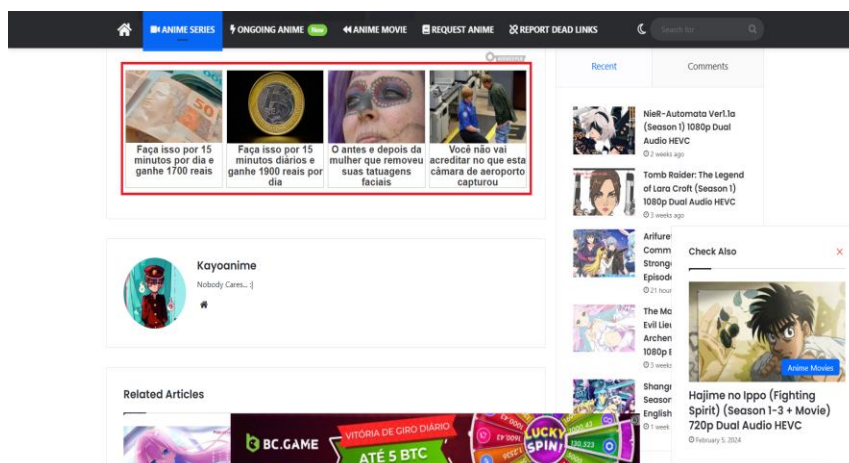
Silva Z. (1976) define anúncio como uma mensagem de venda, destinada a influenciar compradores de um produto ou serviço, transmitida através dos vários meios de comunicação de massa, ou por meio dos seus veículos de comunicação. Nesse sentido, a propaganda ou anúncio publicitário é um gênero textual que promove um produto ou serviço para determinado público-alvo, sendo veiculado em diversos meios de comunicação de massa, como jornais, revistas, televisão, rádio e internet, em sites e redes sociais (CUSTÓDIO, 2022). A principal característica desses tipos textuais é precisamente o convencimento do consumidor para a compra de um produto ou serviço.

No âmbito do *marketing* digital, os tipos de publicidade mais usados dentro de sites são os anúncios nativos e de *display*, o que inclui anúncios em vídeo (BORTOLI, 2023). Eles geralmente surgem no meio ou no fim de postagens de conteúdos ou em *pop-ups* e sua monetização funciona nos seguintes formatos: CPC (custo por clique), CPM (custo por mil impressões), CPA (custo por ação) e CPV (custo por visualização) (ABREU, 2022).

4.2.1.1.1 Anúncios Nativos

Os anúncios nativos adotam as características do site em que são exibidos para não interferirem na experiência do usuário. A ideia é serem anúncios publicitários não-invasivos, capazes de se adaptar a qualquer formato de página.

Figura 1 - Página de downloads do site pirata KayoAnime com anúncio nativo sendo exibido

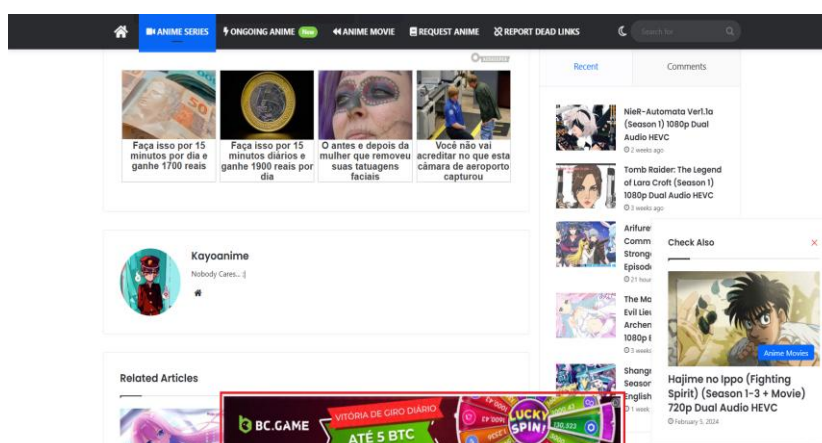


Fonte: KayoAnime (online).

4.2.1.1.2 Anúncios de Display

Os anúncios de *display* “combinam texto, elementos visuais e mensagens de apelo à chamada para ação vinculadas a uma página de destino” (AMAZON ADS, 2022). São os anúncios mais parecidos com o do *marketing* tradicional em outdoors, mas com a vantagem que o usuário pode clicar e ser levado imediatamente ao produto.

Figura 2 - Página de downloads do site pirata KayoAnime com anúncio de display sendo exibido

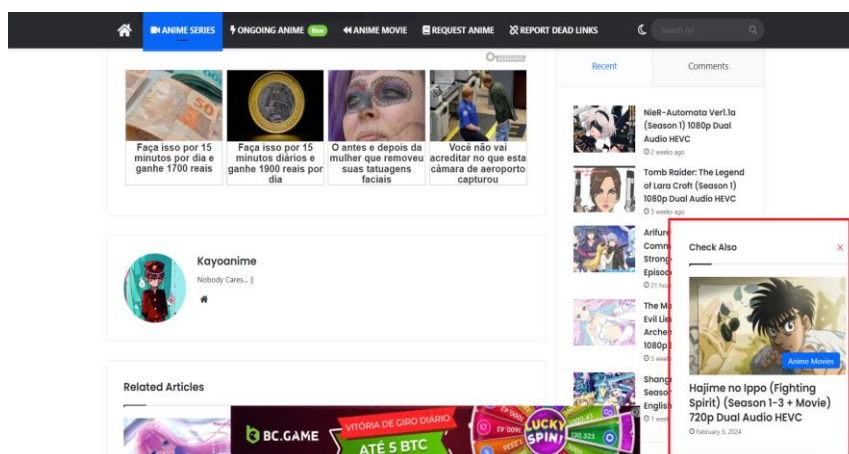


Fonte: KayoAnime (online).

4.2.1.1.3 Pop-ups

Pop-ups são janelas que aparecem na tela do computador, geralmente de forma automática, para exibir algum conteúdo relacionado a propaganda e publicidade. O termo “*pop-up*” faz referência ao fato de a janela “saltar” na tela.

Figura 3 - Página de downloads do site pirata KayoAnime com pop-up sendo exibido



Fonte: KayoAnime (online).

4.2.1.2 Monetização

Conforme explicado anteriormente, a razão de sites piratas como os *fansubs* exibirem anúncios é a geração de receita, ou seja, monetização. Dessa forma, as formas de monetizar dentro desse sistema são:

1. CPC (custo por clique): paga somente quando o usuário clica no anúncio.
2. CPM (custo por mil impressões): paga quando o anúncio atinge mil visualizações;
3. CPA (custo por ação): paga quando o usuário realiza uma ação específica;
4. CPV (custo por visualização): só paga quando o usuário vê ou assiste o anúncio.

5 COLISÃO ENTRE DIREITOS FUNDAMENTAIS E A TÉCNICA DA PONDERAÇÃO

5.1 A TÉCNICA DA PONDERAÇÃO

A ponderação é o critério de solução de colisão de direitos fundamentais (ALEXY, 1999). Segundo Saes (2011), a colisão de direitos ocorre quando o exercício de um direito fundamental restringe o exercício de outro direito fundamental de idêntica natureza que pertence a outro titular. Segundo Alexy (1999, p. 68-72), as colisões de direitos fundamentais podem ser compreendidas no sentido estrito ou amplo.

As colisões de direitos fundamentais em sentido estrito ocorrem sempre que o exercício ou a realização de determinado direito fundamental afeta negativamente o direito fundamental de outra pessoa. Os direitos fundamentais colidentes podem tratar-se do mesmo direito ou de direitos fundamentais diferentes. As colisões de direitos fundamentais idênticos podem ser divididas ainda em outros quatro tipos possíveis: quando os sujeitos são afetados em relação ao mesmo direito fundamental, estando ambos do mesmo lado; quando os sujeitos são afetados em relação ao mesmo direito fundamental, mas um exerce um direito de defesa liberal e o outro um direito de proteção; quando o lado positivo e o negativo do mesmo direito entram em conflito; e quando o lado jurídico e o lado fático do mesmo direito entram em conflito (ALEXY, 1999, p. 68-72).

Colisões de direitos fundamentais em sentido amplo, por sua vez, ocorrem sempre que o exercício ou a realização de determinado direito fundamental afeta negativamente bens coletivos constitucionalmente protegidos (ALEXY, 1999, p. 68-72).

Conforme explica Cardoso (2016, p. 144), em casos em que há conflito entre normas é possível solucionar esse problema com a ajuda dos critérios para resolução de antinomias (hierárquico, cronológico e especialidade), ou ainda pela aplicação de técnicas de interpretação constitucional (nulidade parcial ou declaração de inconstitucionalidade). Contudo, considerada a natureza principiológica dos direitos fundamentais, é impossível fazer o uso de qualquer técnica que requeira a exclusão de um deles da dimensão de validade. Sendo assim, no caso de conflito entre duas normas, uma delas nunca poderá ser válida (CARDOSO, 2016, p. 141).

Com efeito, para resolver conflitos entre direitos fundamentais, considera-se a dimensão do “peso” proposta por Ronald Dworkin (SAES, 2011), que torna desnecessária a exclusão de qualquer deles. Para isso, há de se fazer uso de uma balança jurídico-axiológica denominada princípio da “dignidade humana”, prevalecendo a norma que pese mais na concreção do

princípio da dignidade. A razão para isso é que os direitos fundamentais são a “concreção histórica do princípio fundamental da dignidade da pessoa humana” (FARIAS, 2000, p. 19), por isso, quando se tratar de colisão de normas instituidoras de direitos fundamentais, o intérprete deverá utilizar como princípio norteador a dignidade humana (SAES, 2011).

Essa é a “técnica da ponderação”, que é “[...] o recurso colocado ao dispor do intérprete para que ele avalie qual o bem constitucional que deve prevalecer perante situações de conflito” (BULOS, 2020, p. 463).

5.2 A TÉCNICA DA PONDERAÇÃO NO DIREITO BRASILEIRO

No Brasil, a técnica da ponderação foi adotada expressamente pelo artigo 489, §2º, do Código de Processo Civil de 2015:

Art. 489. [...]

§ 2º No caso de colisão entre normas, o juiz deve justificar o objeto e os critérios gerais da ponderação efetuada, enunciando as razões que autorizam a interferência na norma afastada e as premissas fáticas que fundamentam a conclusão. (grifou-se)

Contudo, essa técnica surgiu no direito brasileiro por meio do desenvolvimento jurisprudencial e já vem sendo utilizada há tempos pelos tribunais. Pode-se tomar o exemplo da Ação Declaratória de Constitucionalidade nº 9 (ADC nº 9), de 2001, que foi proposta visando a declaração de constitucionalidade do racionamento de energia imposto pelo governo federal. Após ponderar, o STF entendeu como adequadas as medidas tomadas pelo governo para o racionamento por ajudarem a promover a economia de energia durante a crise dos apagões no país, que acabaram por prevalecer em detrimento do amplo acesso a um serviço público de primeira necessidade (SILVA L., 2002, p. 44).

Esse é apenas um caso em que foi realizada a ponderação como forma de resolução do conflito. Passando a um exemplo mais contemporâneo, na Ação Direta de Inconstitucionalidade nº 4815 (ADI nº 4815), mais conhecida como o caso das biografias não autorizadas, o STF fez uma ponderação entre os direitos fundamentais à liberdade de expressão e à privacidade e decidiu afastar a exigência de autorização para biografias. A decisão deu interpretação conforme a Constituição Federal aos artigos 20 e 21 do Código Civil, que proíbem a publicação de textos sem autorização dos personagens, para permitir que biografias sejam publicadas sem autorização prévia do biografado, em consonância com os direitos fundamentais à liberdade de expressão (FILÓ, 2017, p. 106-107).

Verifica-se, pois, que a ponderação é um dos meios que visa resolver o conflito entre direitos fundamentais, atentando-se àquele que mais se aproxima da justiça, através do escopo da dignidade da pessoa humana.

5.3 PONDERAÇÃO ENTRE OS DIREITOS DO AUTOR E FÃS

É partindo dos ensinamentos obtidos ao longo de todo o texto que este trabalho se propõe fazer a ponderação. Primeiramente, segundo a teoria de Alexy (1999), há alguns passos a serem seguidos para se fazer a ponderação: primeiro se identifica os direitos em conflito, depois, atribui-se o peso ou importância que lhes corresponde, e, por fim, decide-se sobre a prevalência de um deles sobre o outro (ou outros).

No caso em tela, os direitos colidentes referentes à prática de pirataria pelos *fansubs* são o direito que o autor tem de usufruir dos benefícios morais e econômicos resultantes de suas obras e os direitos à cultura e ao lazer dos fãs. Conforme já exposto anteriormente, ambos são direitos fundamentais da Constituição, decorrentes do princípio da dignidade da pessoa humana, que não pode ser afetada.

Quando praticada contra o autor, a pirataria fere não somente a moralidade da ligação entre criador e obra, mas também o direito patrimonial do autor, afetando, em última instância, a percepção de frutos decorrentes da exploração econômica da obra. No caso dos *fansubs*, esse dilema sobre a questão dos direitos morais não é relevante, uma vez que não há entre os fãs a intenção de prejudicar a integridade da obra ou a própria personalidade do autor que admiram. Ou seja, a cópia pirata não substitui o original, nem elimina a possibilidade de um consumo posterior.

Já para quem consome audiovisual pirata, a pirataria é uma prática benéfica, que pode efetivamente ampliar o consumo audiovisual, permitindo um acesso mais amplo ao conteúdo para pessoas carentes de tal bem cultural, e dessa forma, fomentando a cultura e lazer.

Em alguns casos, a pirataria pode beneficiar o autor pela exposição, aumentando a popularidade da obra e, com isso, fazer as distribuidoras adquirirem os direitos de distribuição. Há casos em que até faz surgir um novo mercado para alimentar a demanda. Em outros casos, a pirataria pode impulsionar vendas, porque aquele indivíduo que não teria acesso à obra de outra maneira se dispõe a comprar o produto original para apoiar o autor de quem virou fã quando for possível financeiramente.

Enquanto a pirataria não seria de todo prejudicial para o autor, a partir do momento que o direito autoral passa a ser um mecanismo de controle sobre a prática, limitando o acesso a

todo conteúdo que é protegido, o acesso a bens culturais é simplesmente perdido para fãs que não podem pagar o preço para obter o conteúdo original.

Assim, o direito a prevalecer é o dos fãs, visto que, no caso em avaliação, os direitos autorais não garantem ao autor a exploração econômica sobre a venda das obras. Uma vez que os usuários que fazem uso dessa prática o fazem porque não podem pagar o preço para obter o produto original, mesmo que as leis de direitos autorais consigam parar a atividade pirata dos fãs que produzem legendas, esse grupo de usuários dos *fansubs* não poderá adquiri-lo pelas vias permitidas em lei, perdendo o acesso aos bens culturais. Dessa forma, a imposição da lei de direito autoral sobre os *fansubs* não garante os interesses dos autores e só prejudica o acesso à cultura e ao lazer dos fãs.

6 CONCLUSÃO

Os *fansubs* são caracterizados pelo trabalho amador e voluntário realizado por fãs para outros fãs de tradução e legendagem de obras audiovisuais estrangeiras indisponíveis ou de difícil acesso em território nacional, visando sua distribuição gratuita na internet. Os fãs não veem o que fazem como um crime ou um ataque contra o autor e seus direitos, mas como um meio de obtenção de sua própria cultura, considerando aceitável a disponibilização de obras inacessíveis, desde que “de graça”.

Uma vez criados com a intenção de popularizar e também de incentivar a distribuição de títulos inéditos (não-licenciados) em seu país, a justificativa dos *fansubs* era de que essas obras não chegariam aos fãs se não por esse caminho “alternativo” criado por eles. Atuando sob essas premissas, uma das regras informais adotadas pelos grupos de *fansubbing* foi a de sempre encerrar a distribuição gratuita desses conteúdos legendados na internet uma vez que fossem licenciados para a distribuição comercial (tradução oficial).

Contudo, fatores como a redução da renda, o aumento do preço dos streamings, a implementação de políticas contra o compartilhamento de senhas entre usuários e a dispersão do conteúdo em diferentes plataformas têm trazido de novo à tona a questão do acesso aos produtos audiovisuais e já é possível identificar um movimento a favor da “pirataria”, incentivando o uso de versões legendadas e disponibilizadas por fãs como uma alternativa grátis e de fácil acesso ao site oficial.

Em um país como o Brasil, em que os salários médios são baixos e que para ter lazer e cultura é caro, algumas pessoas só têm acesso a essas obras por meio dos *fansubs* e seu trabalho voluntário e gratuito. Nesse cenário, os *fansubs* funcionam como um meio de democratização do acesso à cultura e ao lazer, além de servirem para demonstrar o descontentamento dos consumidores com o preço exigido pelas plataformas de *streaming*.

Todo o conteúdo dos *fansubs* é gratuito para acesso, todavia, o trabalho de produção e distribuição não. Para cobrir os custos da produção e o funcionamento do site, os grupos de *fansubbing* costumam pedir ajuda aos seus usuários e são mantidos principalmente por meio de doações voluntárias. Outra solução foi utilizar o próprio fluxo de fãs no site para impulsionar o tráfego *online* e exibir anúncios pagos. É especificamente nesta circunstância que os *fansubs* incorrem no crime previsto no crime de violação de direitos autorais previsto no artigo 184, parágrafo 3º, do Código Penal, que tipifica a conduta de oferecer ao público qualquer sistema que permita a troca de obras intelectuais, sem autorização expressa do autor, com finalidade de lucro direto ou indireto.

Embora não tenham vantagem financeira, por ser um trabalho voluntário e não haver remuneração, conseguem tirar lucro dos anúncios publicitários para se manter operando. Nesse sentido, a atividade dos *fansubs* é classificada como pirataria, já que auferem lucro indireto com a veiculação de anúncios publicitários no site em que disponibiliza conteúdo autoral sem anuência do detentor dos direitos de autor daquelas obras. Logo, o proprietário de site pirata pode ser punido com pena de reclusão de dois a quatro anos e multa. Além disso, pode ser obrigado a reparar os danos e até mesmo a responder às sanções internacionais impostas pelo país de origem da obra. E mesmo que não auferisse qualquer tipo de lucro, a simples violação dos direitos autorais ou conexos é crime previsto no artigo 184 do código penal, com pena de detenção de um a três anos (artigo 184, § 1º).

O que do ponto de vista da lei é um crime, da perspectiva dos fãs é um processo de compartilhamento, cocriação e homenagem (JENKINS, 2014). A atividade em que os participantes desse processo selecionam determinados produtos audiovisuais estrangeiros e realizam a tradução, legendagem e distribuição destes reflete a cultura participativa destacada por Jenkins, onde os consumidores são incentivados a serem participantes ativos na produção e disseminação de conteúdo. Assim, os participantes se diferenciam do pirata comum, porque violam o direito para fins de divulgação e promoção da obra e da persona autora que amam, e não para fins comerciais.

Há, portanto, um fim social, que existe com o objetivo de assegurar o acesso democrático ao lazer e à cultura, a partir da disponibilização gratuita de conteúdo. Trazendo tal constatação, tem-se que uma eventual ponderação entre o direito que o autor tem de usufruir dos benefícios morais e econômicos resultantes de suas obras e os direitos dos fãs à cultura e ao lazer terminaria com a prevalência do direito dos fãs, uma vez que o acesso às obras é simplesmente perdido para fãs que não podem pagar o preço para obter o conteúdo original, enquanto o autor ainda pode se beneficiar da exposição.

REFERÊNCIAS

- ALEXY, Robert. Colisão de direito fundamentais e realização de direitos fundamentais no Estado de Direito democrático. **Revista de Direito Administrativo**, [s. l.], v. 217, p. 67–79, 1999. Disponível em: <https://periodicos.fgv.br/rda/article/view/47414>. Acesso em: 10 jan. 2025.
- AMARAL FILHO, Otacílio; VASCONCELOS, Andreza Jackson; **Os fãs e os Doramas: a cultura participativa no processo de difusão e colaboração no ciberespaço**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. In: XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Recife, PE, 02 a 07/06/2011. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2011/resumos/R6-0802-1.pdf>. Acesso em: 17 ago. 2024.
- AMAZON ADS. **Exemplos de anúncios de display: melhores dicas para o design de anúncios criativos**. Disponível em: <https://advertising.amazon.com/pt-br/library/guides/display-ads-examples>. Acesso em: 28 out. 2024.
- ARROSI, Letícia Soster. O que são e como agem os piratas. **Consultor Jurídico**, São Paulo, 15 de setembro de 2021. Disponível em: <https://www.conjur.com.br/2021-ago-22/opinioao-direito-lazer-direitos-culturais/>. Acesso em 3 out. 2024.
- ASCENSÃO, José de Oliveira. **Direito autoral**. 2. ed. Rio de Janeiro: Renovar, 2007.
- BEVILÁQUA, Clóvis. **Direito das coisas**. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 1941.
- BEZERRA, Arthur Coelho. **A pirataria sob um enfoque moral: representações de jovens consumidores, empreendedores morais da cultura e comerciantes de mídias piratas sobre o trânsito ilegal de bens culturais**. In: 37º Encontro Anual da ANPOCS, ST 30 – Sociologia e antropologia da moral, Águas de Lindóia, SP, 2013. Disponível em: <https://ridi.ibict.br/bitstream/123456789/472/1/Anpocs%202013%20paper%20completo.pdf>. Acesso em: 17 ago. 2024.
- BITTAR, Carlos Alberto. **Direito de Autor**. 3. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2000.
- BOOTH, Paul. **Digital Fandom – new media studies**. New York: Peter Lang Publishing, 2010.
- BORTOLI, Guilherme de. Anúncios de Marketing Digital: conheça 6 tipos mais usados! **Orgânica Digital**, Canela, 05 de agosto de 2023. Disponível em: <https://www.organicadigital.com/blog/anuncios-de-marketing-digital/>. Acesso em: 28 out. 2024.
- BRAUN, Michel; ADOLFO, Luiz Gonzaga Silva. Os direitos autorais e conexos na lei 9.610/1998. In: BRAUN, Michel; ADOLFO, Luiz Gonzaga Silva. (Orgs.). **Propriedade Intelectual: Marcos Regulatórios**. Erechim: Deviant, 2017.
- BRASIL. **Decreto-Lei nº 2.848, de 07 de dezembro de 1940 (Código Penal de 1940)**. Código Penal. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del2848compilado.htm.

BRASIL. **Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998.** Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/Ccivil_03/leis/L9610.htm.

BRASIL. **Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002 (Código Civil de 2002).** Institui o Código Civil. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406compilada.htm.

BRASIL. **Decreto nº 75.699, de 6 de maio de 1975.** Promulga a Convenção de Berna para a Proteção das Obras Literárias e Artísticas, de 9 de setembro de 1886, revista em Paris, a 24 de julho de 1971. Brasília. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/1970-1979/d75699.htm.

BRASIL. **Decreto nº 9.289, de 21 de fevereiro de 2018.** Promulga o Protocolo de Emenda ao Acordo sobre Aspectos dos Direitos de Propriedade Intelectual Relacionados ao Comércio, adotado pelo Conselho-Geral da Organização Mundial do Comércio, em 6 de dezembro de 2005. Brasília. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/Decreto/D9289.htm#:~:text=DECRETO%20N%C2%BA%209.289%2C%20DE%2021,6%20de%20dezembro%20de%202005. Acesso em: 07 ago. 2024.

BULOS, Uadi Lammêgo. **Curso de direito constitucional.** 13. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2020.

CAMARGO, Aline Cristina; VIEIRA MIRANDA, Giovani; MAGNONI, Antônio Francisco. Convergência midiática e cultura participativa: a possibilidade de novas relações entre os agentes sociais no campo da comunicação e as novas tecnologias. **Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social “Disertaciones”**, [s. l.], v. 12, n. 1, p. 75-87, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/disertaciones/a.6071>. Acesso em: 17 ago. 2024.

CARDOSO, Diego Brito. Colisão de direitos fundamentais, ponderação e proporcionalidade na visão de Robert Alexy. **Revista Constituição e Garantia de Direitos**, [s. l.], p. 137–155, 2016. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/constituicaoegarantiadedireitos/article/view/10327>. Acesso em: 10 jan. 2025.

CARNEIRO, Izabella Fernanda Ribeiro; BARJA, Paulo Roxo. **Pirataria: o preço da cultura no brasil.** In: XXVIII Encontro Latino Americano de Iniciação Científica, XXIV Encontro Latino Americano de Pós-Graduação e XIV Encontro de Iniciação à Docência - Universidade do Vale do Paraíba, São Paulo, 2024. Disponível em: https://www.inicepg.univap.br/cd/INIC_2024/anais/arquivos/0692_0430_01.pdf. Acesso em: 25 set. 2024.

CARVALHO, Arilson Coelho de. O impacto negativo da pirataria no cenário mercadológico e as dificuldades no combate a falsificação, **Revista do IBRAC — Direito da Concorrência, Consumo e Comércio Internacional**, [s. l.], v. 12, 2005.

CASTRO, Lincoln Antônio de. Noções sobre Direito Autoral. **Revista do Ministério Público do Estado do Rio de Janeiro**. Rio de Janeiro, n. 13, p. 207-214, jan./jun. 2001. Disponível em: https://www.mprj.mp.br/documents/20184/2813639/Lincoln_Antonio_de_Castro.pdf. Acesso em: 12 set. 2024.

CAVALIERI FILHO, Sérgio. Direito autoral e responsabilidade civil. **Revista da EMERJ**, Rio de Janeiro, v. 4, n. 13, p. 43-50, 2001. Disponível em: https://www.emerj.tjrj.jus.br/revistaemerj_on-line/edicoes/revista13/revista13_43.pdf. Acesso em: 04 set. 2024.

CAVALLINI, Marta. 7 em cada 10 trabalhadores ganham até dois salários mínimos, mostra levantamento. **G1**, [s. l.], 23 de novembro de 2022. Disponível em: <https://g1.globo.com/trabalho-e-carreira/noticia/2022/11/23/7-em-cada-10-trabalhadores-ganham-ate-dois-salarios-minimos-mostra-levantamento.ghtml>. Acesso em: 17 set. 2024.

COELHO, Fábio Ulhoa. **Curso de direito civil**. São Paulo: Saraiva, 2006.

COLARES, Rodrigo. Verdades e falácias sobre a troca de arquivos na Internet e o Direito na Internet. **Migalhas**, Ribeirão Preto, 30 de setembro de 2003. Disponível em: <https://www.migalhas.com.br/depeso/2787/verdades-e-falacias-sobre-a-troca-de-arquivos-na-internet-e-o-direito-no-brasil>. Acesso em 15 out. 2024.

COSTA NETO, José Carlos. **Direito Autoral no Brasil**. 3. ed. São Paulo: Saraiva, 2019.

CUSTÓDIO, Mônica. Anúncio publicitário de A Z: o que é, tipos, características e como fazer. **RD Station**, Florianópolis, 1 de dezembro de 2022. Disponível em: <https://www.rdstation.com/blog/agencias/anuncio-publicitario/>. Acesso em: 28 out. 2024.

DAMASCENO, Alhen. Pirataria Moderna. In: PEREZ, Clotilde; TRINDADE, Eneus; FOGAÇA, Jôse; BATISTA, Leandro Leonardo (Orgs.). **Universo sógnico da pirataria: Falso? Verdadeiro!** São Paulo: Editora Imod, 2013.

DINIZ, Maria Helena. **Curso de direito civil brasileiro: direito das coisas**. 23. ed. São Paulo: Saraiva, 2009.

DINIZ, Maria Helena. **Curso de direito civil brasileiro: parte geral**. 17. ed. São Paulo: Saraiva, 2002.

DINIZ, Maria Helena. **Curso de direito civil brasileiro: responsabilidade civil**. 21. ed. São Paulo: Saraiva, 2008.

DINIZ, Maria Helena. **Dicionário jurídico**. São Paulo: Saraiva, 1998.

DUMAZEDIER, Joffre. **Lazer e Cultura Popular**. São Paulo: Perspectiva S.A., 1993.

FACHIN, Zulmar; FACHIN, Jéssica. O direito de autor e os sistemas copyright e droit d'auteur: proteção jurídica em face dos livros impresso e digital. **Revista de Direitos e Garantias Fundamentais**, Vitória, v. 23, n. 1, p. 237-262, 2022. Disponível em: <https://sisbib.emnuvens.com.br/direitosegarantias/article/view/1844/610>. Acesso em: 07 ago. 2024.

FANTINATO, Giovanna. Fim de uma era: Legendas TV chega ao fim e comove usuários. **TecMundo**, 12 de Dezembro de 2022. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/minha-serie/256776-fim-legendas-tv-chega-fim-comove-usuarios.htm>. Acesso em: 10 jan. 2025.

FARIAS, Edilsom Pereira de. **Colisão de direitos: a intimidade, a vida privada e a imagem versus a liberdade de expressão e informação**. 2. ed. atual. Porto Alegre: Sergio Antonio Fabris Ed., 2000.

FILÓ, Maurício da Cunha Savino; PATEL, Felipe Brasil; MAY, Yduan. Direitos fundamentais e a técnica de ponderação de Robert Alexy. *Revista Athenas*, [s. l.], v. 1, n. 6, p. 93–109, jan./dez. 2017. Disponível em: https://www.fdcl.com.br/revista/site/download/fdcl_athenas_ano6_vol1_2017_artigo05.pdf. Acesso em: 10 jan. 2025.

GIACOMINI-FILHO, Gino. Tipologias de imitação estética na propaganda. **MATRIZES**, São Paulo, v. 4, n. 2, p. 216–238, 2011. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/38299>. Acesso em: 8 set. 2024.

GIANNETTI, Nathalia. Do crime ao acesso à cultura: por que pirataria digital é comum no Brasil. **Revista Babel**, São Paulo, 2020. Disponível em: <https://babel.webhostusp.sti.usp.br/?p=294>. Acesso em: 17 ago. 2024.

GOMES, Ana Luiza Caid. **Pirataria digital: a propriedade intelectual e os direitos autorais na era do streaming**. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Direito) - Instituto de Ciências Humanas e Sociais, Universidade Federal Fluminense, Volta Redonda, 2022. Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/handle/1/28990>. Acesso em: 13 ago. 2024.

IVARSSON, Jan. **Subtitling for the Media: A Handbook of an Art**. Estocolmo: Transedit, 1992.

JENKINS, Henry. **Cultura da Conexão**. São Paulo: Aleph, 2015.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIWANAG, Angelica. Sub Difícil vs. Soft Sub: Qual abordagem é melhor para legendas de vídeo. **AnyMP4**, 2024. Disponível em: <https://www.anymp4.com/pt/video-editing/hard-sub-vs-soft-sub.html>. Acesso em: 10 jan. 2025.

KAWAY, Mina. Tá copiando o quê?: As cópias sob a ótica do Direito da Moda. **Fashion Law Notes**, [s. l.], 2012. Disponível em: <http://www.fashionlawnotes.com/2012/03/ta-copiando-o-que-as-copias-sob-otica.htm>. Acesso em: 15 ago. 2024.

KAYO ANIME. **Infinity Castle**. Disponível em: <https://kayoanime.com/infinity-castle>. Acesso em: 08 out. 2024.

KOEFENDER, Caroline. **O crime de plágio em trabalhos acadêmicos**. 2018. 105 fls. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Direito) - Universidade do Vale do Taquari - Univates, Lajeado, 2018. Disponível em:

<https://www.univates.br/bduserver/api/core/bitstreams/19c4ad8a-f965-4461-acd0-a00e520c0d0b/content>. Acesso em: 09 ago. 2024.

LIMA, Pedro Henrique Matsunaga de. Serviços de streaming esportivo e pirataria: os números no Brasil e como diminuir o consumo ilegal. **Panorama Digital**, [s. l.], n. 7, 2021. Disponível em: http://ole.uff.br/wp-content/uploads/sites/430/2021/06/Panorama-Digital_21_7__Pedro-Henrique-Matsunaga-de-Lima.pdf. Acesso em: 14 ago. 2024.

LIPSZYC, Delia. **Derecho de autor y derechos conexos**. Buenos Aires: UNESCO, 1993.

MAGRANI, Bruno. Função social do direito de autor: análise crítica e alternativas conciliatórias. Ensaio. In: PRETTO, Nelson de Luca; SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. (Orgs.). **Além das redes de colaboração: internet, diversidade cultural e tecnologias do poder**. Salvador, EDUFBA, p. 155-170, 2008. Disponível em: <http://books.scielo.org/id/22qtc/pdf/pretto-9788523208899-12.pdf>. Acesso em: 28 ago. 2024.

MELO, Guilherme Thomé de; SOUZA, João Pedro Rosa de. **Lucro indireto online por violação de Direitos Autorais**. Jus.com, [s. l.], 2019. Disponível em: <https://jus.com.br/artigos/74348/lucro-indireto-online-por-violacao-de-direitos-autorais>. Acesso em: 17 ago. 2024.

MOREIRA, Shirlei Tiara de Souza. **Fansubbing: os bastidores da legendagem amadora no Brasil**. 2022. 174 fls. Dissertação (Doutorado em Letras) - Instituto de Letras da Universidade Federal da Bahia – UFBA, Salvador, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/36751/1/TESE.Shirlei%20Moreira.Final.pdf>. Acesso em: 27 ago. 2024.

MOURA, Giovanna Gabrielle Albuquerque de. **A influência da pirataria sobre a popularização de animações japonesas entre os jovens**. 2022. 51 fls. Dissertação (Bacharelado em Comunicação Social – Audiovisual) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2022. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/48692/1/InfluenciadaPirataria_Moura_2022.pdf. Acesso em: 19 ago. 2024.

PANZOLINI, Carolina; DEMARTINI, Silvana. **Manual de direitos autorais**. Brasília: TCU, Secretaria-Geral de Administração, 2017. Disponível em: https://portal.tcu.gov.br/data/files/57/72/86/60/35FA6710FE28B867E18818A8/Manual%20Direitos%20Autorais%202020_Web.pdf. Acesso em: 14 set. 2024.

PAULA, Fernando Shimidt de. **Dos crimes de violação de direitos de autor**. 2009. 343 fls. Dissertação (Mestrado em Direito) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2009. Disponível em: <https://tede.pucsp.br/bitstream/handle/8800/1/Fernando%20Shimidt%20de%20Paula.pdf>. Acesso em: 15 ago. 2024.

PONTES DE MIRANDA, **Tratado de Direito Privado**, vol. VII. São Paulo: Revista dos Tribunais, 1983.

SAES, Wandimara Pereira dos Santos. Colisão de direitos fundamentais princípio da dignidade humana como critério material de ponderação. **Revista dos Tribunais Online**, [s. l.], v. 76,

2011. Disponível em: https://www.cjf.jus.br/caju/colisao.direitos.fundamentais_1.pdf. Acesso em: 10 jan. 2025.

SANTOS, Manuela. **Direito autoral na Era Digital: impactos, controvérsias e possíveis soluções**. São Paulo: Saraiva, 2009.

SIGILIANO, Daiana; BORGES, Gabriela. Fansubbing: o diálogo entre a competência midiática e a produção dos fãs de ficção seriada. **Revista Interamericana de Comunicação Midiática**, [s. l.], v. 18, n. 38, p. 249-268, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.5902/2175497736067>. Acesso em: 10 jan. 2025.

SILVA, Zander Campos da. **Dicionário de marketing e propaganda**. Rio de Janeiro: Pallas, 1976. Disponível em: https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/9116/9116_4.PDF. Acesso em: 28 out. 2024.

SILVA, Luís Virgílio Afonso da. O proporcional e o razoável. **Revista dos Tribunais**, São Paulo, v. 91, n. 798, p. 23-50, abr. 2002. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5109783/mod_resource/content/0/SILVA%2C%20Virg%C3%ADlio%20Afonso%20da.%20O%20proporcional%20e%20o%20razo%C3%A1vel.pdf. Acesso em: 21 jan. 2020. Acesso em: 10 jan. 2025.

SOARES, Sávio de Aguiar. Tópicos em direitos morais do autor. **Revista do Senado**, Brasília, ano. 46, n. 184, 2009. Disponível em: <https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/194951/000881709.pdf?sequence=3&isAllowed=y>. Acesso em: 13 ago. 2024.

SOUZA, Roberta Kelly Silva. Direitos culturais como direito humano. **Revista brasileira de Direito Social**, Belo Horizonte, v. 6, n. 1, p. 52-63, 2023. Disponível em: <https://rbds.ieprev.com.br/rbds/article/view/186/175>. Acesso em: 16 set. 2024.

TELLES JUNIOR, Goffredo. **Iniciação na ciência do direito**. 3. ed. São Paulo: Saraiva, 2006.

URBANO, Krystal Cortez Luz. **De fã para fã: a reprodução informal de animes na cibercultura**. In: VIII POSCOM - Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio 23, 24 e 25 de novembro de 2011. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/332589742_De_fa_para_fa_a_re-producao_informal_de_animes_na_cibercultura. Acesso em: 22 ago. 2024.

URBANO, Krystal Cortez Luz. **Legendar e distribuir: o fandom de animes e as políticas de mediação fansubber nas redes digitais**. 2013. 174 fls. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Instituto de Arte e Comunicação Social, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2013. Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/bitstream/handle/1/13951/Disserta%c3%a7%c3%a3o%20%28Vers%c3%a3o%20Final%20-%20Krystal%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 19 ago. 2024.

VARELLA, Guilherme. **Plano Nacional de Cultura: direitos e políticas culturais no Brasil**. Rio de Janeiro: Azougue, 2014.

ZANINI, Leonardo Estevam de Assis. A proteção internacional do direito de autor e o embate entre os sistemas do copyright e do droit d'auteur. **Revista videre**, Dourados, v. 3, n. 5, p. 107-128, 2011. Disponível em: <https://ojs.ufgd.edu.br/videre/article/view/971>. Acesso em: 22 ago. 2024.

VIEIRA, Santos Vieira; ROCHA, Irla Suellen da Costa; FRANÇA, Lilian Cristina Monteiro. **A aproximação entre indústrias midiáticas e os fãs: o caso do DramaFever no Brasil**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. In: XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Rio de Janeiro, RJ, 04 a 07/09/2015. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-1893-1.pdf>. Acesso em: 17 ago. 2024.

VILAS BOAS, Aline Hamdan; MACIEL, Álvaro dos Santos. **Os dilemas do direito ao acesso à informação e a defesa do direito autoral de obra literária na internet**. In: II CONINTER- Congresso Internacional Interdisciplinar em Sociais e Humanidades, Belo Horizonte, 2013.

VILELA, Luiza. Quanto custa assinar todos os streamings em 2024? **Exame**, São Paulo, 25 de setembro de 2024. Disponível em: <https://exame.com/pop/quanto-custa-assinar-todos-os-streamings-em-2024/>. Acesso em: 27 set. 2024.