



Teoria do Conhecimento, Epistemologia e Filosofia do Direito

Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos
Thamires Nayara Sousa de Vasconcelos
(Organizadores)

Atena
Editora
Ano 2020



Teoria do Conhecimento, Epistemologia e Filosofia do Direito

Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos
Thamires Nayara Sousa de Vasconcelos
(Organizadores)

Atena
Editora
Ano 2020

Editora Chefe

Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Assistentes Editoriais

Natalia Oliveira

Bruno Oliveira

Flávia Roberta Barão

Bibliotecária

Janaina Ramos

Projeto Gráfico e Diagramação

Natália Sandrini de Azevedo

Camila Alves de Cremonesi

Luiza Alves Batista

Maria Alice Pinheiro

Imagens da Capa

Shutterstock

Edição de Arte

Luiza Alves Batista

Revisão

Os Autores

2020 by Atena Editora

Copyright © Atena Editora

Copyright do Texto © 2020 Os autores

Copyright da Edição © 2020 Atena Editora

Direitos para esta edição cedidos à Atena Editora pelos autores.



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição *Creative Commons*. Atribuição-Não-Comercial-NãoDerivativos 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0).

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores, inclusive não representam necessariamente a posição oficial da Atena Editora. Permitido o *download* da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Todos os manuscritos foram previamente submetidos à avaliação cega pelos pares, membros do Conselho Editorial desta Editora, tendo sido aprovados para a publicação.

A Atena Editora é comprometida em garantir a integridade editorial em todas as etapas do processo de publicação. Situações suspeitas de má conduta científica serão investigadas sob o mais alto padrão de rigor acadêmico e ético.

Conselho Editorial

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

Prof. Dr. Alexandre Jose Schumacher – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná

Prof. Dr. Américo Junior Nunes da Silva – Universidade do Estado da Bahia

Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Prof. Dr. Antonio Gasparetto Júnior – Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais

Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília

Prof. Dr. Carlos Antonio de Souza Moraes – Universidade Federal Fluminense
Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Daniel Richard Sant’Ana – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia
Profª Drª Dilma Antunes Silva – Universidade Federal de São Paulo
Prof. Dr. Edvaldo Antunes de Farias – Universidade Estácio de Sá
Prof. Dr. Elson Ferreira Costa – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Eloi Martins Senhora – Universidade Federal de Roraima
Prof. Dr. Gustavo Henrique Cepolini Ferreira – Universidade Estadual de Montes Claros
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Prof. Dr. Jadson Correia de Oliveira – Universidade Católica do Salvador
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Prof. Dr. Luis Ricardo Fernandes da Costa – Universidade Estadual de Montes Claros
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Pontifícia Universidade Católica de Campinas
Profª Drª Maria Luzia da Silva Santana – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Rita de Cássia da Silva Oliveira – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Rui Maia Diamantino – Universidade Salvador
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. William Cleber Domingues Silva – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Ciências Agrárias e Multidisciplinar

Prof. Dr. Alexandre Igor Azevedo Pereira – Instituto Federal Goiano
Profª Drª Carla Cristina Bauermann Brasil – Universidade Federal de Santa Maria
Prof. Dr. Antonio Pasqualetto – Pontifícia Universidade Católica de Goiás
Prof. Dr. Cleberton Correia Santos – Universidade Federal da Grande Dourados
Profª Drª Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná
Profª Drª Diocléa Almeida Seabra Silva – Universidade Federal Rural da Amazônia
Prof. Dr. Écio Souza Diniz – Universidade Federal de Viçosa
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Fágner Cavalcante Patrocínio dos Santos – Universidade Federal do Ceará
Profª Drª Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Prof. Dr. Jael Soares Batista – Universidade Federal Rural do Semi-Árido
Prof. Dr. Júlio César Ribeiro – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Profª Drª Lina Raquel Santos Araújo – Universidade Estadual do Ceará
Prof. Dr. Pedro Manuel Villa – Universidade Federal de Viçosa
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará
Profª Drª Talita de Santos Matos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Tiago da Silva Teófilo – Universidade Federal Rural do Semi-Árido
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas

Ciências Biológicas e da Saúde

Prof. Dr. André Ribeiro da Silva – Universidade de Brasília
Profª Drª Anelise Levay Murari – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Benedito Rodrigues da Silva Neto – Universidade Federal de Goiás
Profª Drª Débora Luana Ribeiro Pessoa – Universidade Federal do Maranhão
Prof. Dr. Douglas Siqueira de Almeida Chaves -Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Edson da Silva – Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri
Profª Drª Eleuza Rodrigues Machado – Faculdade Anhanguera de Brasília
Profª Drª Elane Schwinden Prudêncio – Universidade Federal de Santa Catarina
Profª Drª Eysler Gonçalves Maia Brasil – Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira
Prof. Dr. Ferlando Lima Santos – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Profª Drª Gabriela Vieira do Amaral – Universidade de Vassouras
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria
Prof. Dr. Helio Franklin Rodrigues de Almeida – Universidade Federal de Rondônia
Profª Drª Iara Lúcia Tescarollo – Universidade São Francisco
Prof. Dr. Igor Luiz Vieira de Lima Santos – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. Jefferson Thiago Souza – Universidade Estadual do Ceará
Prof. Dr. Jesus Rodrigues Lemos – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Jônatas de França Barros – Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. José Max Barbosa de Oliveira Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof. Dr. Luís Paulo Souza e Souza – Universidade Federal do Amazonas
Profª Drª Magnólia de Araújo Campos – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. Marcus Fernando da Silva Praxedes – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Profª Drª Maria Tatiane Gonçalves Sá – Universidade do Estado do Pará
Profª Drª Mylena Andréa Oliveira Torres – Universidade Ceuma
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federaci do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Paulo Inada – Universidade Estadual de Maringá
Prof. Dr. Rafael Henrique Silva – Hospital Universitário da Universidade Federal da Grande Dourados
Profª Drª Regiane Luz Carvalho – Centro Universitário das Faculdades Associadas de Ensino
Profª Drª Renata Mendes de Freitas – Universidade Federal de Juiz de Fora
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande

Ciências Exatas e da Terra e Engenharias

Prof. Dr. Adélio Alcino Sampaio Castro Machado – Universidade do Porto
Prof. Dr. Carlos Eduardo Sanches de Andrade – Universidade Federal de Goiás
Profª Drª Carmen Lúcia Voigt – Universidade Norte do Paraná
Prof. Dr. Douglas Gonçalves da Silva – Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Profª Drª Érica de Melo Azevedo – Instituto Federal do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Fabrício Menezes Ramos – Instituto Federal do Pará
Profª Dra. Jéssica Verger Nardeli – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho
Prof. Dr. Juliano Carlo Rufino de Freitas – Universidade Federal de Campina Grande
Profª Drª Luciana do Nascimento Mendes – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte

Prof. Dr. Marcelo Marques – Universidade Estadual de Maringá
Profª Drª Neiva Maria de Almeida – Universidade Federal da Paraíba
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Profª Drª Priscila Tessmer Scaglioni – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista

Linguística, Letras e Artes

Profª Drª Adriana Demite Stephani – Universidade Federal do Tocantins
Profª Drª Angeli Rose do Nascimento – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro
Profª Drª Carolina Fernandes da Silva Mandaji – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Profª Drª Denise Rocha – Universidade Federal do Ceará
Prof. Dr. Fabiano Tadeu Grazioli – Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná
Profª Drª Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná
Profª Drª Miranilde Oliveira Neves – Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará
Profª Drª Sandra Regina Gardacho Pietrobon – Universidade Estadual do Centro-Oeste
Profª Drª Sheila Marta Carregosa Rocha – Universidade do Estado da Bahia

Conselho Técnico Científico

Prof. Me. Abrãao Carvalho Nogueira – Universidade Federal do Espírito Santo
Prof. Me. Adalberto Zorzo – Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza
Prof. Dr. Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos – Ordem dos Advogados do Brasil/Seccional Paraíba
Prof. Dr. Adilson Tadeu Basquerote Silva – Universidade para o Desenvolvimento do Alto Vale do Itajaí
Prof. Me. Alexsandro Teixeira Ribeiro – Centro Universitário Internacional
Prof. Me. André Flávio Gonçalves Silva – Universidade Federal do Maranhão
Profª Ma. Andréa Cristina Marques de Araújo – Universidade Fernando Pessoa
Profª Drª Andreza Lopes – Instituto de Pesquisa e Desenvolvimento Acadêmico
Profª Drª Andrezza Miguel da Silva – Faculdade da Amazônia
Profª Ma. Anelisa Mota Gregoleti – Universidade Estadual de Maringá
Profª Ma. Anne Karynne da Silva Barbosa – Universidade Federal do Maranhão
Prof. Dr. Antonio Hot Pereira de Faria – Polícia Militar de Minas Gerais
Prof. Me. Armando Dias Duarte – Universidade Federal de Pernambuco
Profª Ma. Bianca Camargo Martins – UniCesumar
Profª Ma. Carolina Shimomura Nanya – Universidade Federal de São Carlos
Prof. Me. Carlos Antônio dos Santos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Ma. Cláudia de Araújo Marques – Faculdade de Música do Espírito Santo
Profª Drª Cláudia Taís Siqueira Cagliari – Centro Universitário Dinâmica das Cataratas
Prof. Me. Clécio Danilo Dias da Silva – Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Me. Daniel da Silva Miranda – Universidade Federal do Pará
Profª Ma. Daniela da Silva Rodrigues – Universidade de Brasília
Profª Ma. Daniela Remião de Macedo – Universidade de Lisboa
Profª Ma. Dayane de Melo Barros – Universidade Federal de Pernambuco
Prof. Me. Douglas Santos Mezacas – Universidade Estadual de Goiás

Prof. Me. Edevaldo de Castro Monteiro – Embrapa Agrobiologia
Prof. Me. Eduardo Gomes de Oliveira – Faculdades Unificadas Doctum de Cataguases
Prof. Me. Eduardo Henrique Ferreira – Faculdade Pitágoras de Londrina
Prof. Dr. Edwaldo Costa – Marinha do Brasil
Prof. Me. Eliel Constantino da Silva – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita
Prof. Me. Ernane Rosa Martins – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás
Prof. Me. Euvaldo de Sousa Costa Junior – Prefeitura Municipal de São João do Piauí
Profª Ma. Fabiana Coelho Couto Rocha Corrêa – Centro Universitário Estácio Juiz de Fora
Prof. Me. Felipe da Costa Negrão – Universidade Federal do Amazonas
Profª Drª Germana Ponce de Leon Ramírez – Centro Universitário Adventista de São Paulo
Prof. Me. Gevair Campos – Instituto Mineiro de Agropecuária
Prof. Me. Givanildo de Oliveira Santos – Secretaria da Educação de Goiás
Prof. Dr. Guilherme Renato Gomes – Universidade Norte do Paraná
Prof. Me. Gustavo Krahl – Universidade do Oeste de Santa Catarina
Prof. Me. Helton Rangel Coutinho Junior – Tribunal de Justiça do Estado do Rio de Janeiro
Profª Ma. Isabelle Cerqueira Sousa – Universidade de Fortaleza
Profª Ma. Jaqueline Oliveira Rezende – Universidade Federal de Uberlândia
Prof. Me. Javier Antonio Albornoz – University of Miami and Miami Dade College
Prof. Me. Jhonatan da Silva Lima – Universidade Federal do Pará
Prof. Dr. José Carlos da Silva Mendes – Instituto de Psicologia Cognitiva, Desenvolvimento Humano e Social
Prof. Me. Jose Elyton Batista dos Santos – Universidade Federal de Sergipe
Prof. Me. José Luiz Leonardo de Araujo Pimenta – Instituto Nacional de Investigación Agropecuaria Uruguay
Prof. Me. José Messias Ribeiro Júnior – Instituto Federal de Educação Tecnológica de Pernambuco
Profª Drª Juliana Santana de Curcio – Universidade Federal de Goiás
Profª Ma. Juliana Thaisa Rodrigues Pacheco – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Kamilly Souza do Vale – Núcleo de Pesquisas Fenomenológicas/UFPA
Prof. Dr. Kárpio Márcio de Siqueira – Universidade do Estado da Bahia
Profª Drª Karina de Araújo Dias – Prefeitura Municipal de Florianópolis
Prof. Dr. Lázaro Castro Silva Nascimento – Laboratório de Fenomenologia & Subjetividade/UFPR
Prof. Me. Leonardo Tullio – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Ma. Lilian Coelho de Freitas – Instituto Federal do Pará
Profª Ma. Liliani Aparecida Sereno Fontes de Medeiros – Consórcio CEDERJ
Profª Drª Lúvia do Carmo Silva – Universidade Federal de Goiás
Prof. Dr. Lucio Marques Vieira Souza – Secretaria de Estado da Educação, do Esporte e da Cultura de Sergipe
Prof. Me. Luis Henrique Almeida Castro – Universidade Federal da Grande Dourados
Prof. Dr. Luan Vinicius Bernardelli – Universidade Estadual do Paraná
Prof. Dr. Michel da Costa – Universidade Metropolitana de Santos
Prof. Dr. Marcelo Máximo Purificação – Fundação Integrada Municipal de Ensino Superior

Prof. Me. Marcos Aurelio Alves e Silva – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo

Profª Ma. Maria Elanny Damasceno Silva – Universidade Federal do Ceará

Profª Ma. Marileila Marques Toledo – Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri

Prof. Me. Ricardo Sérgio da Silva – Universidade Federal de Pernambuco

Profª Ma. Renata Luciane Polsaque Young Blood – UniSecal

Prof. Me. Robson Lucas Soares da Silva – Universidade Federal da Paraíba

Prof. Me. Sebastião André Barbosa Junior – Universidade Federal Rural de Pernambuco

Profª Ma. Silene Ribeiro Miranda Barbosa – Consultoria Brasileira de Ensino, Pesquisa e Extensão

Profª Ma. Solange Aparecida de Souza Monteiro – Instituto Federal de São Paulo

Prof. Me. Tallys Newton Fernandes de Matos – Faculdade Regional Jaguaribana

Profª Ma. Thatianny Jasmine Castro Martins de Carvalho – Universidade Federal do Piauí

Prof. Me. Tiago Silvio Dedoné – Colégio ECEL Positivo

Prof. Dr. Welleson Feitosa Gazel – Universidade Paulista

Teoria do conhecimento, epistemologia e filosofia do direito

Editora Chefe: Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira
Bibliotecária: Janaina Ramos
Diagramação: Camila Alves de Cremona
Correção: Kimberlly Elisandra Gonçalves Carneiro
Edição de Arte: Luiza Alves Batista
Revisão: Os Autores
Organizadores: Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos
Thamires Nayara Sousa de Vasconcelos

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

T314 Teoria do conhecimento, epistemologia e filosofia do direito
/ Organizadores Adaylson Wagner Sousa de
Vasconcelos, Thamires Nayara Sousa de Vasconcelos.
- Ponta Grossa - PR: Atena, 2020.

Formato: PDF
Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader
Modo de acesso: World Wide Web
Inclui bibliografia
ISBN 978-65-5706-626-3
DOI 10.22533/at.ed.263202711

1. Direito. I. Vasconcelos, Adaylson Wagner Sousa de
(Organizador). II. Vasconcelos, Thamires Nayara Sousa de
(Organizadora). III. Título.

CDD 340

Elaborado por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166

Atena Editora

Ponta Grossa – Paraná – Brasil
Telefone: +55 (42) 3323-5493
www.atenaeditora.com.br
contato@atenaeditora.com.br

DECLARAÇÃO DOS AUTORES

Os autores desta obra: 1. Atestam não possuir qualquer interesse comercial que constitua um conflito de interesses em relação ao artigo científico publicado; 2. Declaram que participaram ativamente da construção dos respectivos manuscritos, preferencialmente na: a) Concepção do estudo, e/ou aquisição de dados, e/ou análise e interpretação de dados; b) Elaboração do artigo ou revisão com vistas a tornar o material intelectualmente relevante; c) Aprovação final do manuscrito para submissão.; 3. Certificam que os artigos científicos publicados estão completamente isentos de dados e/ou resultados fraudulentos.

APRESENTAÇÃO

Em **TEORIA DO CONHECIMENTO, EPISTEMOLOGIA E FILOSOFIA DO DIREITO**, coletânea de dezesseis capítulos que une pesquisadores de diversas instituições, se faz presente discussões de temáticas que circundam a grande área do Direito a partir de uma ótica de cidadania que impacta na construção de um estado democrático de direito genuinamente inclusivo, diverso e de/para todos.

Temos, nesse volume, dois grandes grupos de reflexões que explicitam essas interações. Neles estão debates que circundam estudos de proteção às minorias e estudos de direito e sociedade.

Estudos de proteção às minorias traz análises relevantes sobre a população negra, pobre, criança e adolescente, deficiente, idosa e transexual.

Em estudos de direito e sociedade são verificadas contribuições que versam sobre empresa, marca, direitos autorais, sociedade da informação, mediação, lavagem de capitais, justiça em Cícero e o ofício da advocacia em prol da sociedade.

Assim sendo, convidamos todos os leitores para exercitar diálogos com os estudos aqui contemplados.

Tenham proveitosas leituras!

Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos

Thamires Nayara Sousa de Vasconcelos

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1..... 1

“VIDAS NEGRAS IMPORTANTAM”: MOVIMENTOS REFLEXIVOS DA SOCIEDADE EM TRANSIÇÃO

Erika Rejane Rodrigues de Souza Fideles

Francisca Bezerra de Souza

Karen Giuliano Soares

Luciane Pinho de Almeida

DOI 10.22533/at.ed.2632027111

CAPÍTULO 2..... 17

O PROGRAMA DE TRANSFERÊNCIA DE RENDA BOLSA FAMÍLIA: SUPERAÇÃO OU ALÍVIO DA POBREZA?

Andrea Oliveira D’Almeida

DOI 10.22533/at.ed.2632027112

CAPÍTULO 3..... 31

POBREZA EXTREMA E DIREITOS SOCIAIS: A PROTEÇÃO DAS POLÍTICAS DE PREVIDÊNCIA SOCIAL COMO FATOR DE PROTEÇÃO AOS DIREITOS HUMANOS

Viviane Freitas Perdigão Lima

Renata Caroline Pereira Reis

DOI 10.22533/at.ed.2632027113

CAPÍTULO 4..... 44

COMUNICAÇÃO ENTRE AS ÀREAS DO CONHECIMENTO: A INTERDISCIPLINARIDADE COMO ESTRATÉGIA DIALÓGICA E A GARANTIA DE PROTEÇÃO INTEGRAL DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE

Lúcia Aparecida Goulart Vieira

Leonice Domingos dos Santos Cintra Lima

Márcia Rejane Mesquita O. Silva

DOI 10.22533/at.ed.2632027114

CAPÍTULO 5..... 60

FAMÍLIAS, DEFICIÊNCIAS E INCLUSÃO: UM OLHAR PSICOSSOCIAL E JURÍDICO

Elisa Néri Ribeiro de Carvalho Romero Rodrigues

Claudia Mazzer Rodrigues Palucci

Sarah Telini Garcia

Andresa Sousa Maito Gomes

Heloisa Helena de Souza Barbosa

DOI 10.22533/at.ed.2632027115

CAPÍTULO 6..... 70

COMBATE A VIOLÊNCIA DOMÉSTICA COMO UM DIREITO HUMANO: UMA VISÃO FEMINISTA SOBRE A GUARDA E ALIENAÇÃO PARENTAL

Máisa Sampietro Pinheiro

Marcos Aragão Couto de Oliveira

DOI 10.22533/at.ed.2632027116

CAPÍTULO 7..... 83

OS CÍRCULOS DE PAZ COMO ESTRATÉGIA DE PROMOÇÃO NO CUIDADO DE IDOSOS VÍTIMAS DE MALTRATO

Eliete Teles de Jesus Souza

Jéssica Silva da Paixão

DOI 10.22533/at.ed.2632027117

CAPÍTULO 8..... 97

ANÁLISE DO PROCESSO DE DESJUDICIALIZAÇÃO DA ALTERAÇÃO DO NOME E DO GÊNERO NO REGISTRO CIVIL BRASILEIRO DA PESSOA TRANSEXUAL

Roberta Julliane de Lima Santos Lira

DOI 10.22533/at.ed.2632027118

CAPÍTULO 9.....117

ESPIONAGEM: A PRESENÇA DA PRÁTICA NA HISTÓRIA E ASPECTOS JURÍDICOS NO CENÁRIO CONTEMPORÂNEO DAS EMPRESAS BRASILEIRAS

Elmer Érico Link

Wisllen Rayron de Souza Rosa

DOI 10.22533/at.ed.2632027119

CAPÍTULO 10..... 135

REGISTRO DE MARCAS: UM ESTUDO DE CASO NO GRUPO CLAUDINO

Bekembauer Procópio Rocha

Andressa Grazielle Silva Oliveira

Sandy Raiany de Sousa Abreu

Francisco Sandro Rodrigues Holanda

DOI 10.22533/at.ed.26320271110

CAPÍTULO 11..... 146

FANFICTION, FANART, FANZINE: EXPRESSÕES ARTÍSTICAS DOS FÃS PERANTE OS DIREITOS AUTORAIS

Natalia Zimmermann

DOI 10.22533/at.ed.26320271111

CAPÍTULO 12..... 164

CONSIDERAÇÕES SOBRE UMA NOVA EPISTEMOLOGIA JURÍDICA NA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO

Gustavo Ferreira Ribeiro

DOI 10.22533/at.ed.26320271112

CAPÍTULO 13..... 176

MEDIAÇÃO COMUNITÁRIA COMO INSTRUMENTO EFETIVO DE DESENVOLVIMENTO LOCAL

Raíssa Varrasquim Pavon Ovando

Rômulo Gustavo de Moraes Ovando

Pedro Pereira Borges

DOI 10.22533/at.ed.26320271113

CAPÍTULO 14..... 189

APLICAÇÃO DA TEORIA DA CEGUEIRA DELIBERADA NOS CRIMES DE LAVAGEM DE CAPITALS

João Augusto Borges Terra

Nivalda de Silva Lima

DOI 10.22533/at.ed.26320271114

CAPÍTULO 15..... 197

A JUSTIÇA EM CÍCERO: ANÁLISE DA JUSFILOSOFIA PRESENTE NAS OBRAS "DE REPÚBLICA" E "DOS DEVERES" DE CÍCERO

José Dorival Ribeiro de Brito Neto

DOI 10.22533/at.ed.26320271115

CAPÍTULO 16..... 212

A FUNÇÃO DO ADVOGADO PERANTE A SOCIEDADE E ASPECTO *SUI GENERIS* DO SEU MANDATO

Jean Helena Blum

DOI 10.22533/at.ed.26320271116

SOBRE OS ORGANIZADORES 220

ÍNDICE REMISSIVO..... 222

CAPÍTULO 11

FANFICTION, FANART, FANZINE: EXPRESSÕES ARTÍSTICAS DOS FÃS PERANTE OS DIREITOS AUTORAIS

Data de aceite: 23/11/2020

Data de submissão: 02/09/2020

Natalia Zimmermann

Universidade Federal do Paraná (UFPR)
Pós-graduanda em Direito da Comunicação
Digital pelas Faculdades Metropolitanas Unidas
(FMU)
Curitiba/PR
<http://lattes.cnpq.br/7166004999039113>

RESUMO: O presente trabalho visa discutir, dentre as diferentes modalidades de produções artísticas feitas por fãs na internet, três das mais recorrentes: a *fanfiction*, a *fanart* e a *fanzine* (*doujinshi*). Para tanto, será feita uma análise breve sobre a proteção a estes tipos de obra perante os direitos autorais no Brasil e em matéria internacional, ressaltando o fator originalidade como primordial para a garantia de proteção à obra, dando especial atenção à internet e consequências que a mesma trouxe para o mundo dos fãs. Em seguida, passa-se à análise pormenorizada das modalidades acima elencadas e suas principais características, especialmente no que se refere ao advento da internet e dos fenômenos de cultura participativa e convergência tecnológica. Por fim, apresenta ainda argumentos para sustentar a necessidade de incentivar e resguardar as produções dos fãs com base em políticas de uso justo/*fair use*, considerando o valor afetivo do fã-consumidor em relação a determinada marca de modo que não haveria violação de direitos autorais,

demonstrando que há espaço para todo tipo de produção no mercado.

PALAVRAS-CHAVE: Fãs. Direitos Autorais. Arte.

FANFICTION, FANART, FANZINE: FANS' ARTISTIC EXPRESSIONS UPON COPYRIGHT LAW

ABSTRACT: The present essay aims to discuss, among the different forms of artistic productions made by fans on the internet, three of the most recurrent: *fanfiction*, *fanart* and *fanzine* (*doujinshi*). Concerning this, a brief analysis will be made on the protection of these types of art under copyright law, both in Brazil and worldwide, highlighting originality as an essential factor for guaranteeing the protection of the work, paying special attention to the internet and its consequences for fans. Then, we proceed to a detailed analysis of the modalities listed beforehand and their main characteristics, especially considering the advent of the internet and the phenomenon of participatory culture and technological convergence. Finally, arguments are exposed to support the need to encourage and protect fan creations based on *fair use* policies, considering the affective value of the fan-consumer towards a brand, to ensure no copyright violation, proving that there is room for all types of creation on the market.

KEYWORDS: Fans. Copyright. Art.

1 | INTRODUÇÃO

A qualquer hora e em qualquer lugar, pessoas dotadas de criatividade exprimem seus sentimentos de diversas maneiras. Com a

popularização da internet, tal prática só se intensificou no cotidiano. Com isso, os chamados “fãs” de conteúdos midiáticos – aqui compreendidos como as diversas formas de entretenimento, desde filmes, jogos, séries, quadrinhos – também ascenderam em meio aos grupos de produtores; saíram do espectro das grandes empresas licenciadas e, atualmente, não é raro encontrar um fã produzindo conteúdo de autoria própria, mas baseando-se na mídia que tanto adora.

Um livro, série ou filme não precisa necessariamente ser bem feito para ter sucesso. Basta que ele forneça material suficiente para que os consumidores encontrem algo do qual falar, o que, de uma perspectiva artística, os conduzirá à construção de suas próprias fantasias. A produção, todavia, nem sempre (aliás, quase nunca) possui autorização do criador original (ou da empresa que detém os direitos autorais) para existir. Os fãs estão cada vez mais tomando posição ativa, por meio dos fenômenos de convergência tecnológica e cultura participativa. Com seu interesse por personagens ou histórias ficcionais, com os quais se identificam, eles criam livros, continuações, universos paralelos... O que criou um cenário desafiador para as novas tecnologias.

No presente trabalho, propõe-se discutir justamente sobre o que são e como se utilizam algumas das mais recorrentes modalidades de intervenção, de que forma repercutem sobre os direitos autorais – na esfera nacional e na internet – e apresentar propostas para essas novas criações no mundo informatizado, notadamente, utilizando-se uma política de uso justo que harmonize com as boas práticas na internet e garanta que todas as partes saiam ganhando.

2 I DIREITOS AUTORAIS SOBRE OBRAS LITERÁRIAS/ARTÍSTICAS NO BRASIL E NA INTERNET

A lei que rege o segmento da propriedade intelectual pertinente aos direitos autorais é a Lei 9.610/98 (Lei de Direitos Autorais/LDA). Dentro dela, pode-se destacar vários pontos importantes; pertinente a este estudo, é necessário primeiro entender de onde decorre a proteção legal das obras literárias e artísticas a serem estudadas posteriormente:

Art. 7º São obras intelectuais protegidas as criações do espírito, expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro, tais como:

I - os textos de obras literárias, artísticas ou científicas;

[...] VIII - as obras de desenho, pintura, gravura, escultura, litografia e arte cinética;

Apesar de a maioria das leis variarem muito de país para país, a questão dos direitos autorais permanece, em sua essência, a mesma. Algumas nações possuem políticas mais brandas e algumas mais restritas, especialmente quanto à noção da variável “uso justo”, mas a necessidade de se obter autorização prévia e expressa do autor para a utilização da obra é praticamente unânime (na LDA, expressa nos arts. 28 e 29, e seguintes). Isso especialmente devido à Convenção de Berna - da qual o Brasil é signatário -, que estabelece diretrizes mínimas para a proteção dos direitos de criadores ao redor do mundo. (RIGHTSDIRECT, s.d.)

E para que um trabalho seja protegido, ele deve ser também original. Todavia, determinar se um trabalho é ou não é “original”, e qual o tamanho dessa “originalidade”, pode ser um desafio – é o que se percebe, devido à profusão de demandas judiciais não apenas no Brasil mas também no mundo inteiro. Como nenhum trabalho é considerado *todo e completamente* inovador, é de conhecimento comum que todos os autores retiram ideias disponíveis em domínio público, ou nelas se inspiram. A proteção da obra irá variar conforme o *nível de originalidade* que apresenta. (ROBINSON, 2006, p. 4)

Explicar a forma com que os direitos autorais funcionam é, em síntese, uma tarefa complicada. Isso porque tais direitos dão cobertura a praticamente toda a forma de criação criativa – o que se estende desde a música, o teatro, a fotografia, a arquitetura e até *softwares*. O detentor do *copyright* não apenas possui o direito de publicar sua obra, mas também de controlar a original e suas “cópias”; cópias, essas, que englobam também o conceito de “obra derivativa” (ou derivada¹) da criação – ou seja, as obras baseadas no trabalho original. (LESSIG, 2005, p. 122)

As tecnologias da informação e comunicação (TICs) possibilitaram a convergência tecnológica por meio da troca de informações em alta velocidade e da realização de funções diversas simultâneas, concentradas em um só aparelho eletrônico – celular, tablet, computador. Atualmente, “por meio de sistemas de compatibilidade e interoperabilidade, as pessoas podem fazer downloads, assistir filmes, ler livros e comparecer à eventos em lugares remotos, tudo em um único aparelho” (AMARAL; BOFF, 2018, p. 177).

É assim que funciona a convergência tecnológica: influenciando no modo de consumir e/ou utilizar as mídias. Os fãs de uma série, filme ou livro conseguem capturar imagens em tempo real, produzir resenhas, discutir teorias através de fóruns e outros sites na internet e até mesmo criar suas próprias “ficções de fã” – as *fanfictions*.

Histórias são fundamentais em todas as culturas humanas, o principal meio pelo qual estruturamos, compartilhamos e compreendemos

¹ A Lei de Direitos Autorais define no art. 5º, VIII, “g”, a obra derivada como sendo “a que, constituindo criação intelectual nova, resulta da transformação de obra originária”. (BRASIL, 1996)

nossas experiências comuns. [...] Estamos descobrindo novas estruturas narrativas, que criam complexidade ao expandirem a extensão das possibilidades narrativas, em vez de seguirem um único caminho, com começo, meio e fim. (JENKINS, 2006, p. 170)

Enquanto no passado as indústrias da mídia se focavam apenas no cinema, por exemplo, atualmente elas têm de observar vários focos de interação com o material, gerando uma indústria de entretenimento mássica e dinâmica. (AMARAL; BOFF, 2018, p. 177)

A participação tecnológica, todavia, só será classificada como democrática quando se lograr êxito em romper as diversas barreiras sociais, tecnológicas e de conhecimento. Devido ao grande monopólio que ainda é presente na indústria do entretenimento, os direitos autorais devem ser utilizados como um instrumento para consolidar a participação popular na construção de sua própria cultura, primando pelo uso justo de uma obra, abstendo-se de lucratividade e visando a um processo criativo transformador – e não apenas fortalecendo os já existentes “grandes privilegiados”. (AMARAL; BOFF, 2018, p. 186)

A rede não faz discriminação entre o compartilhamento de conteúdo com ou sem direitos autorais. Desse modo existe uma grande quantidade de compartilhamento de conteúdo com direitos autorais. Esse compartilhamento, por sua vez, excitou a guerra, com os donos de copyrights temendo que o compartilhamento viesse “tomar do autor o seu sustento”. (LESSIG, 2005, p. 17)

Para o mundo contemporâneo, o que a internet trouxe de mais notável foi a *publicidade* das coisas. Atualmente, o fã-clubes não se reúne pessoalmente, mas “online”. A *fanfiction* pode ser escrita e partilhada com outros usuários, assim como com inteligências artificiais capazes de detectar plágio ou violação de direitos autorais. As leis são eficientes, as penalidades não são poucas, e os processos correm. A migração aos sistemas digitais implica em celeridade processual e dinamismo legislativo. (LESSIG, 2005, p. 145-146)

3 I AS EXPRESSÕES ARTÍSTICAS DE FÃS

3.1 Cultura Participativa, *Fandom* e *Fanworks*: o trabalho dos fãs no âmbito artístico

A expansão do mundo virtual proporcionou o aumento da produção multimídia em várias plataformas, bem como ampliou o acesso a elas – desde livros, videogames, séries, filmes, entre outros. Proporcionalmente, também cresceu o número de criações colaborativas – onde o autor conta com a ajuda ou influência de outras pessoas ou ideias.

Essa cultura colaborativa se dá por meio da ascensão da Cultura de

Convergência que é foco das pesquisas do estudioso Henry Jenkins. Ele defende que, no meio virtual, todas as criações tornam-se interligadas, sendo fato que a tecnologia trouxe novos meios de lidar com a transmissão de dados. A convergência é uma transformação cultural que leva os fãs-consumidores a buscar as informações em meio a uma vasta mídia que ultrapassa as fronteiras do meio em que se insere. (JENKINS, 2009, p.29)

A convergência tecnológica busca explicar a interação entre os vários tipos de mídia, bem como entre o produtor e o consumidor, através de três conceitos: convergência dos meios de comunicação, cultura participativa (de interesse principal deste trabalho) e inteligência coletiva. A convergência compreende o fluxo de conteúdo em diferentes plataformas midiáticas, cujos mercados cooperam, além da migração dos públicos em busca de entretenimento, quando não lhes é oferecido. A circulação de conteúdo depende da participação ativa dos consumidores, incentivados a buscar novas informações e conexões, o que gera uma transformação cultural. (JENKINS, 2006, p. 29-30)

A cultura participativa, por sua vez, demonstra como a noção de consumidor vem se alterando, do modo passivo para o ativo. Consumidores quebram as barreiras que os separam dos produtores de mídia, e tornam-se todos participantes interagindo de acordo com as “novas regras” onde, embora todos tenham contato, as corporações ainda detêm um significativo papel de influência a nível de produção. (JENKINS, 2006, p. 30)

Um bom exemplo de como a cultura participativa pode influenciar no gosto pela leitura e na predisposição dos fãs em compartilhar suas “inteligências” com os demais interessados é a anteriormente mencionada franquia *Harry Potter*, ainda que o último livro tenha sido lançado em 2007, e sua adaptação cinematográfica em 2011, o seu *fandom* ainda é um dos mais ativos e sólidos de toda a internet, e a essa comunidade se deve todo o sucesso da saga. Pois “no fim, o livro é o que os fãs fazem dele”. (SILVA et al, 2015, p. 9)

A cultura participativa se põe paralelamente ao terceiro conceito, o de inteligência coletiva, ao passo em que a convergência, alimentando a cultura participativa, se cria dentro do cérebro de cada consumidor e nas interações sociais de um com outro, tornando o consumo um processo coletivo. Os fãs são o melhor exemplo de inteligência coletiva: “uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências” (LEVY, 1997, p. 28)

Fãs são consumidores, não só com potencial econômico a determinado produto, mas dotados de lealdade. Significa que eles são uma fonte segura de parte do lucro, além de contribuírem para a divulgação do produto cultural. Por esse motivo, celebridades costumam respeitar

os mais fervorosos fãs, independentemente da opinião que carregam sobre os mesmos. (MURAKAMI, 2016, p. 10)

Para compreender o trabalho dos fãs, também é necessário entender que um grupo de fãs constitui um conjunto, mesmo que não haja interação direta entre os membros. A cultura dos fãs surgiu paralelamente à cultura de massa, alinhando-se com a popularização da televisão e do cinema. Quem é fã busca ficar o mais próximo e conectado possível com o mundo da mídia que consomem, e das pessoas de influência ligadas aos mesmos. E essas comunidades passaram a substituir os tradicionais consumidores, através do imediatismo e da mediação digital. Os fãs constroem uma cultura única e específica – o *fandom*. (MIRANDA, 2009, p. 52)

Fandoms são grupos formados por vários fãs de um produto ou mídia. (MURAKAMI, 2016, p.5-6); também se refere “à subcultura dos fãs em geral, caracterizada por um sentimento de camaradagem e solidariedade com outros que compartilham os mesmos interesses” (JENKINS, 2006, p. 39). Um exemplo de *fandom* literário são os fãs de *Harry Potter*; um exemplo de *fandom* cinematográfico são os fãs de *Star Wars*, e assim por diante. Antes da internet, era quase impossível pensar no conceito de *fandom* - era permitido um grupo de pessoas se encontrar para discutir sobre um determinado assunto, mas as limitações de tempo e espaço eram muito maiores.

A cultura do *fandom* começou a se desenvolver em meados da década de 1960, especialmente devido ao sucesso de franquias como *Star Trek*; após a intervenção da internet no cotidiano, no fim da década de 1990, ficou mais fácil conhecer pessoas com os mesmos interesses através de fóruns ou redes sociais, incentivando a produção de sites e blogs especializados e facilitando a ampliação dos conhecimentos. (MURAKAMI, 2016, p. 15)

Quando não é possível ter contato entre si, os fãs se aproximam através da internet. É a partir desse momento que começam, como um coletivo, a trocar ideias sobre aquela paixão que os une. E, assim, o que inicia com uma pequena conversa sobre a interpretação do final da história ou as atitudes de um personagem dá lugar à produção cultural: dentre todos os fãs, sempre haverá uma parte – uma grande parte, inclusive – que escreve histórias, desenha, produz filmes, compõe canções... Dos fãs, para os fãs. Um *fandom* se destaca pela questão de produtividade, e não apenas admiração sobre um conteúdo, fomentando a criação baseada naquilo que todos já admiram. (MURAKAMI, 2016, p. 6)

3.2 *Fanfic(tion)*

Dada a expansão da internet e o crescimento gradativo dos *fandoms* em número de integrantes, rompendo as distâncias físicas e até mesmo diferenças linguísticas, cresceu também a produção de um gênero conhecido como *fanfiction*

– traduzindo, literalmente, “ficção de fã”. Uma prática inicialmente restrita à ficção científica, mas que se estendeu a outros gêneros de fãs, desde séries de suspense até videogames (VARGAS, 2005, p. 24). É popularmente considerada a mais recorrente forma de intervenção artística dos fãs na comunidade *online*, também pelo fato de que dela derivam outras modalidades.

Cada vez mais, as narrativas estão se tornando a arte da construção de universos, à medida que os artistas criam ambientes atraentes que não podem ser completamente explorados ou esgotados em uma única obra, ou mesmo em uma única mídia. O universo é maior do que o filme, maior, até, do que a franquia – já que as especulações e elaborações dos fãs também expandem o universo em várias direções. (JENKINS, 2006, p. 161-162)

A *fanfiction* (abreviada como *fanfic* ou apenas *fic*) é uma história, predominantemente narrativa, baseada em algum tipo de mídia (como livros, filmes, jogos, seriados, histórias em quadrinhos, entre outros). Associam-se geralmente à cultura de massa, embora possa estar fundada no cânone literário da mesma forma, formando um campo específico, onde os fãs se organizam de modo a constituir hierarquias, conservar/desdenhar certas atitudes nos textos e compartilhar experiências como leitores. (MURAKAMI, 2016, p. 6) A maioria das *fanfictions* atualmente se encontra em sites, com grande destaque para o Fanfiction.net², cujo acervo conta com diversos idiomas. Há também o Nyah! Fanfiction³, que tem maior destaque na produção brasileira de *fanfics*.

Um filme é lançado ou um livro publicado e as pessoas se tornam fãs da história, esperam ansiosas por continuacões e podem procurar por outros fãs em fóruns online, seja em sites especializados, ou redes sociais como Facebook. Entretanto, o desejo dos fãs pode ultrapassar o que é considerado informação oficial, os livros e filmes propriamente ditos, e para tentar completar com um pouco de si mesmos as tramas que os encantam e interessam, as pessoas começaram a escrever o que chamamos de *fanfiction*. (SILVA et al, 2015, p. 2)

Assim, a *fanfiction* é mais do que um jeito muito particular de contar uma história: ela “pega emprestado” um ou mais personagens inseridos na mídia de base e dá a eles uma nova história, paralela ou não à original – chamada *canon* ou cânone⁴. Pode ser uma continuação de um determinado acontecimento, uma interpretação alternativa de um fato, um *spin-off* de algum personagem que não foi extensamente explorado durante a história, ou a proposição de romance entre um

2 Disponível em: <<http://www.fanfiction.net/>>. Acesso em 3 ago. 2019.

3 Disponível em: <<http://www.fanfiction.com.br/>>. Acesso em 3 ago. 2019.

4 Um fato ou texto *canon* ou canônico é a narrativa que os próprios fãs reconhecem como sendo a original. (MURAKAMI, 2016, p. 14). Embora tanto o termo “*canon*” quanto “canônico” sejam adequados, neste texto optar-se-á por “canon”, tendo em vista a maior popularidade e a melhor harmonização com os demais termos estrangeiros.

casal, *canon* ou não. As possibilidades são praticamente infinitas.

Inclusive, a relação entre dois personagens é um dos temas mais recorrentes em *fanfics*. Isso decorre do desejo dos fãs em explorar os diversos *ships*⁵ que podem surgir. Muitas vezes, o desejo dos fãs quanto à escolha de sexualidade e/ou relacionamento de um dado personagem não corresponde à vontade do autor, e por isso criam a ficção como forma de satisfazer aquilo que a mídia original não proporcionou.

A *fanfiction*, como dito anteriormente, é feita por um fã, para outros fãs. Assim, não possui obrigação de atender a toda a sociedade, mas a esse grupo em específico, que é o único que terá competência real para apreciar a obra nova produzida. A *fanfic* carrega uma dose de emoção, carinho e nostalgia, oferecendo um “episódio inédito” para o fã sedento por mais conteúdo, enquanto os produtores não fornecem. Ainda, “enquanto releitura, proporciona ao leitor formas diferentes de repensar e de ressignificar a narrativa canônica”. (MURAKAMI, 2016, p. 21)

Eu mesma costumava escrever *fanfiction* de *Star Wars* quando eu era pré-adolescente. Eu penso que escrever *fanfiction* é uma boa forma, para novos escritores, de aprender como contar uma história. A vantagem de escrever *fanfiction* é que os personagens e o enredo básico já estão estruturados, então, novos escritores podem se concentrar nos diálogos ou desenvolvimento futuro do enredo. Basicamente, o autor criou um mundo para o novo escritor ter onde brincar, e essa é uma ótima maneira para os iniciantes aprenderem as habilidades que eles precisarão para criar seu PRÓPRIO universo. (CABOT, 2006, n.p.)

Sendo obras derivadas, as *fanfictions* reutilizam não apenas os personagens, mas muitas vezes todo o universo da obra original em conjunto, operando de forma a desenvolver e complementar o mundo canônico. Com isso, os “fanfiquinhos” (assim compreendidas as pessoas que se dedicam a escrever *fanfic*) não pretendem roubar as ideias originais, mas expressar sua devoção em forma de homenagem, sem intenção de lucrar em cima disso, ou de criar uma obra em caráter competitivo. Primeiro, porque não possui natureza comercial e as obras ficam expostas gratuitamente na internet (via de regra); segundo, porque, como não fazem frente ao criador original, não chegam a causar dano comercial/financeiro para o mesmo. (ROBINSON, 2006, p. 13)

3.3 *Fan Arts*

Ao passo em que os fãs começam a ter participação ativa com as mídias com as quais se identificam, passam a criar conteúdo sobre as mesmas. Enquanto a *fanfiction* é pura e simplesmente a criação de textos narrativos, a *fan art* (ou *fanart*)

⁵ O termo *ship*, popularizado por sua verbalização *shippar*, vem do inglês “relationship” (relacionamento) e “significa torcer para que personagens de ficção firmem uma relação”. (WOLF, 2018, n.p.)

é o que o próprio nome sugere: a arte criada pelo fã. Com o advento da internet, todos os tipos de *fan art* surgiram e se espalharam em velocidade imensurável. As artes são disponibilizadas pelos usuários em vários sites, sendo os mais recorrentes DeviantART⁶, FurAffinity⁷ e Behance⁸. Muitos costumam criar também blogs pessoais dedicados apenas a isso, ou divulgam pelas redes sociais (Facebook, Twitter e Instagram).

Como não podia deixar de ser, é gerada muita confusão em relação aos direitos autorais de tais obras de arte. Afinal, assim como a *fanfiction*, o fã está criando um material (desenho, pintura) de sua autoria, porém, utilizando personagens que pertencem a outras pessoas/empresas. Cada companhia tem sua forma de lidar com a situação: alguns casos já foram documentados, onde a empresa detentora de direitos autorais de determinado personagem enviou uma carta estilo “renda-se ou desista” ao fã – ocorre que tal pessoa decidiu divulgar a carta na própria internet, o que levou demais consumidores a criticar e boicotar a empresa. (KAUFMAN, 2011, p.1)

O cerne da questão é que geralmente os fãs que se utilizam de material protegido não o fazem com intenção fraudulenta, tanto que não consideram seu uso ilegal – pelo contrário, se autodenominam “criativos” ou até mesmo apoiadores que, com sua arte, aprimoram e acrescentam dinamismo e valor à propriedade intelectual. (KAUFMAN, 2011, p.1)

O primeiro dos problemas em relação à *fan art* decorre justamente de sua publicação, ou seja, do ato que a transforma de uma ideia na mente do artista para uma expressão artística. Existem inúmeras interpretações para o ato de publicar, mas destaca-se aqui o conceito defendido pela LDA, no art. 5º, I: é o “oferecimento de obra literária, artística ou científica ao conhecimento do público, com o consentimento do autor, ou de qualquer outro titular de direito de autor, por qualquer forma ou processo” (BRASIL, 1998)

Portanto, o simples ato de postar na internet – seja em um blog, ou em rede social -, independente da finalidade financeira ou não da postagem, já caracteriza o ato de publicar, tornar público. Dito isso, é inimaginável o número de usuários “afetados” pela imagem publicada, toda vez que o artista publica um material que, embora criado por suas próprias mãos, não é “transformativo” o suficiente para ser considerado *fair use*. (PATRICK, 2019)

Para demonstrar como o uso de *fan arts* não é tão simples, expõe-se o

6 Plataforma de língua predominantemente inglesa, que reúne desde artistas profissionais a amadores interessados em divulgar seu trabalho. Disponível em: <<http://deviantart.com>>. Acesso em 16 ago. 2019.

7 Fórum para postagem de desenhos cujo foco são apenas “*furries*” ou animais antropomórficos (que se comportam como humanos, ou possuem características semelhantes). Disponível em: <<https://www.furaffinity.net/>>. Acesso em 16 ago. 2019.

8 Plataforma de autopromoção para artistas, de propriedade da empresa Adobe. Geralmente usada como forma de portfólio online. Disponível em: <<http://behance.net>>. Acesso em 16 ago. 2019.

seguinte caso: No início de 2019, Scott Cawthon, desenvolvedor de jogos, famoso por sua série *Five Nights At Freddy's* – que, desde o lançamento, virou uma febre na internet -, lançou em seu website uma imagem promocional (“teaser”) para o novo (e sétimo) jogo da franquia. Mas dias depois a imagem foi removida por um motivo curioso: os responsáveis pela elaboração do teaser haviam acidentalmente utilizado modelos 3D dos personagens cuja origem era *fan art* de terceiros, ao invés dos modelos originais criados por Cawthon. O fato levanta uma polêmica interessante: quem possui o direito das imagens? Seria Cawthon, por criar os personagens, ou o artista, por ter criado os modelos 3D?

Cawthon removeu o conteúdo de sua página, inclusive pedindo desculpas pelo ocorrido: “Eu tirei a imagem do ar e ficarei pensando para qual direção devo seguir. A única coisa com a qual me importo é fazer o certo por esta comunidade.”⁹. Explicou que a arte com a qual anunciou o jogo e, futuramente, seria a arte da capa, incluía *fan arts*, e que, quando foi informado disso, ficou surpreso e excluiu a imagem do site. Ao questionar a equipe responsável, eles lhe informaram que foi um “incidente isolado” sem más intenções: a pessoa que elaborara a arte usou como base modelos 3D que acreditava serem do próprio criador. Então, a equipe voltou atrás e recriou a arte da capa usando os modelos do próprio jogo. Cawthon comenta que “é uma prova para a comunidade de fãs que os modelos dos fãs competem com os meus, alguns deles são idênticos, e alguns são melhores!” (ANIMDUDE¹⁰, 2019, n.p.)¹¹

A decisão de Cawthon no caso apresentado foi inteligente; primeiro, porque buscou esclarecer a situação e se desculpou perante a comunidade de fãs de seus jogos, o que enfatiza sua boa-fé; em segundo lugar, porque, embora Cawthon tenha os direitos sobre os personagens criados, o artista que criou os modelos baseados naqueles personagens também é detentor de direitos – não dos personagens originais, mas de sua arte, do fruto de seu esforço. Não havendo a intenção de lucro por parte do artista, há de se considerar a adoção de uma política de uso justo, ao invés de simples penalização. (PATRICK, 2019)

Em outras palavras: um artista não pode se apropriar do material criado pela empresa; todavia, a empresa também não pode se apropriar da arte de um artista sem permissão, mesmo que tenha os direitos sobre o personagem representado artisticamente. Uma esfera não pode ultrapassar os limites dos direitos de outra.

A empresa de jogos *Blizzard Entertainment* é outro exemplo. A sua política não apenas permite, mas também encoraja a produção de *fan art* com intuito de

9 Tradução livre: “I’ve taken the image down and I’m going to be thinking about where to go from here. The only thing I care about is doing right by this community.” Disponível em: <https://www.reddit.com/r/fivenightsatfreddys/comments/b00y83/sorry_guys/>. Acesso em 18 ago. 2019.

10 “Animdude” é o nome de usuário do perfil de Scoot Cawthon no site Reddit.

11 Tradução livre do original, disponível em: <https://www.reddit.com/r/fivenightsatfreddys/comments/b0p7ad/update_on_the_vr_situation/>. Acesso em 18 ago. 2019.

ampliar a divulgação dos seus materiais e tornar a interação entre os fãs mais dinâmica, sob a condição de que tais artes não estejam ligadas à busca de lucro, e que não violem as diretrizes da empresa, especialmente no tocante à classificação indicativa (ou seja, as artes devem ser apropriadas para todas as idades, sendo prevenida a utilização de conteúdo adulto¹²).

Um “mito” relativo à *fan art* é que muitos não se preocupam com a prática e continuam a produzi-la apenas por verem outras pessoas fazendo o mesmo. Outro é acreditar que, apenas porque não se está aferindo lucro sobre personagens protegidos por direitos autorais, o uso é livre e irrestrito. A única maneira de ter certeza é conseguir uma autorização expressa do detentor dos direitos. (McCABE, 2016, n.p.)

Uma maneira usada para proteger um material é o registro (embora para as obras literárias/artísticas protegidas pela LDA não seja obrigatório, conforme atesta o art. 18 da mesma lei). Quando se usa um material protegido por direitos autorais, cuja proteção é enfatizada pelo registro legal, este uso representa um valor imputado àquela obra. A Disney, por exemplo, faturou cerca de US\$ 41 bilhões em 2013 apenas por ter investido no licenciamento de personagens. A repercussão disso para a *fan art* daqueles personagens é que tal arte deve sua apreciação à Disney; não ao programa utilizado, não ao lápis do artista, mas à Disney, que apresentou o marketing daquele conteúdo. (McCABE, 2016, n.p.)

Se você é um “fanarteiro”, precisa compreender que o motivo pelo qual seu trabalho ganha atenção quando você cria obras derivadas de personagens registrados é porque as pessoas amam aqueles personagens. [...]Eu sei o que você está pensando: “Se eu criar meus próprios personagens, as pessoas não vão gostar deles tanto quanto os personagens registrados”. É claro! Porque alguém trabalhou duro para dar valor àqueles personagens. Você só está se aproveitando disso ilegalmente. É algo que você precisa entender, sendo um artista. (McCABE, 2016, n.p.)

Ainda há situações onde as *fan arts* “se juntam” às *fanfictions* e geram, desta forma, as *fanzines*, também conhecidas como *doujinshis* no Japão, que abriga o maior mercado mundial na produção das mesmas. A seguir, discutir-se-á sobre mais esta forma de intervenção participativa de fãs.

3.4 Fanzines ou Doujinshis

Utilizando a saga *Star Wars* como exemplo: a primeira trilogia da série, composta pelos títulos “Uma Nova Esperança”, “O Império Contra-Ataca” e “O

12 As diretrizes de política de imagem e submissão de *fan arts* diretamente à Blizzard Entertainment estão disponíveis em: <<https://www.blizzard.com/en-us/legal/dd76b654-f2c4-4aaa-ba49-ca3122de2376/blizzard-video-policy>> e <<https://www.blizzard.com/en-us/legal/a6def1da-48b1-41ba-8e8c-8b849efa1f24/terms-and-conditions-of-fan-art-submissions-to-blizzard-entertainment>>. Acesso em 20 ago. 2019.

Retorno de Jedi” foi lançada nos cinemas com um intervalo de três anos entre cada filme – respectivamente, 1977, 1980 e 1983¹³. Destes interstícios temporais, os fãs se ocupavam por meio de especulações e debates sobre o último filme e o que viria a seguir. Com isso, começaram a não apenas escrever, mas compartilhar suas ideias através de *fanfictions* e, também, de *fanzines*.

As *fanzines*, abreviação de *fan magazine* (“revista de fã”), eram distribuídas em convenções e eventos, podendo ser enviadas pelo correio. Algumas vezes, eram até de graça, ou se cobrava uma quantia ínfima apenas pelo gasto da impressão. Antes de *Star Wars*, as primeiras *fanzines* que se tem notícia eram de *fandoms* como *Sherlock Holmes* e *Star Trek*. Na década de 80, era um meio eficiente para divulgar criações próprias. As primeiras *fanzines* de *Star Wars* vieram logo após o lançamento do primeiro filme, e as histórias geralmente focavam em um ou dois personagens, além de personagens originais (inventados pelos próprios fãs) que interagiam entre si. As *fanzines* continham, além da história do fã, algumas *fan arts* e textos explicativos sobre a franquia. (SILVA et al, 2015, p. 4-5)

O termo indica uma publicação limitada e sem fins lucrativos, produzida para fãs que compartilham de interesses comuns, e publicada de forma independente. (UMILIACCHI, 2013, n.p.). Ainda que a prática de *fanzines* seja anterior à popularização da internet, essa modalidade só teve a ganhar com tal avanço tecnológico, da mesma forma que ocorreu com as *fanfictions*. Nas últimas décadas, muitos produtores de *fanzine* migraram para o formato *webzine* – que são as *fanzines* que só existem em meio digital. (RODRIGUES, 2019, p. 157)

No Japão, conhecido como a “terra do mangá¹⁴”, é de se imaginar que essa prática seja comum. Lá, as *fanzines* são conhecidas por *doujinshi* (embora o termo seja ocasionalmente usado no ocidente também). *Doujinshis* são “cópias de outros quadrinhos”, onde o artista precisa contribuir significativamente com o conteúdo da arte da qual se apropria. (LESSIG, 2005, p. 25)

Através do *doujinshi*, pode-se, por exemplo, explorar uma história famosa sob outra perspectiva, ou contar a mesma história mudando a aparência dos personagens/ambientes... Não há uma regra absoluta. “O mercado de mangá aceita essas violações técnicas porque elas obrigam o mercado de mangá a ser mais vibrante e produtivo. Todos sairiam perdendo se o *doujinshi* fosse proibido, portanto a lei não proíbe o *doujinshi*” (MEHRA, 2002, p. 36).

O mercado de *doujinshis* caminha paralelamente ao dos mangás oficiais. Cerca de 450 mil japoneses se reúnem, duas vezes ao ano, em convenções específicas onde podem expor e vender suas criações. Assim, ao mesmo tempo em

13 A segunda trilogia seguiu o mesmo padrão, tendo seus títulos “A Ameaça Fantasma”, “O Ataque dos Clones” e “A Vingança dos Sith” lançados em 1999, 2002 e 2005.

14 Nome dado às histórias em quadrinhos japonesas, que possuem uma série de elementos que as tornam únicas, opondo-se ao estilo ocidental de fazer quadrinhos.

que “competem” com o mercado, não são uma ameaça ao mesmo, por isso não há tentativa de dismantelar o comércio de *doujinshis*. Para o Ocidente, pode parecer estranho que eles sejam permitidos; de fato, pelas leis de direitos autorais no Japão (pelo menos teoricamente), o *doujinshi* é ilegal. Os artistas não pedem autorização aos criadores do mangá do qual se apropriaram. Mas as revistas continuam sendo produzidas, cada vez mais intensamente – e, para muitos, essa força de resistência é o motivo de seu sucesso. (LESSIG, 2005, p. 25)

4 I APLICAÇÃO DO FAIR USE EM RELAÇÃO AOS FANWORKS

O *fair use* é uma espécie de teoria ligada aos direitos autorais, adotada especialmente em países que seguem o sistema de Common Law, notadamente os Estados Unidos da América¹⁵. Está previsto na Seção 107 do *United States Copyright Act*, legislação reguladora de matérias pertinentes aos direitos autorais. Para que se determine se um trabalho “copiado” constitui uso justo ou injusto, são levados em conta quatro fatores:

O primeiro é a finalidade e personagem utilizados, considerando se o uso é de natureza comercial ou se possui fins educacionais não lucrativos. O segundo é a natureza da obra protegida - a exemplo da paródia, gênero cuja forma é reconhecida na maioria das jurisdições como exceção à violação de direitos autorais, podendo seu criador utilizar partes relativamente grandes do trabalho original, mesmo sem permissão. Representa um diálogo “ridículo” com uma marca, através de uma nova obra que zomba da original, ou cria um cenário antagônico, crítico ou humorístico em relação à forma ou conteúdo. (VOORHOOF, 2001, p. 636) A finalidade principal da paródia é entreter; geralmente acaba fazendo críticas sociais. A vantagem é que a paródia, em termos financeiros, não compete com o conteúdo original, provando que há espaço para ambos no mercado. (ROBINSON, 2006, p. 12)

No caso de *fanfiction*, como geralmente esta tem um tom de paródia, e a paródia é largamente reconhecida como exceção, o *fair use* se torna razoavelmente aplicável; quando em uma disputa judicial, o litígio deve se dar acerca do quão transformativa a *fanfic* é – o quanto é “copiado”, e os impactos no mercado. Neste caso, uma obra que utilize o mesmo universo, mas personagens diferentes, para contar uma história, é muito mais transformativa do que reescrever uma cena que já existe, mas da perspectiva de outro personagem... Mas isso é algo que o próprio juiz deve ponderar. (GARON, 2017, p. 6)

O terceiro é a quantidade e o conteúdo da porção utilizada em relação à

15 A nomenclatura “fair use” é exclusiva dos EUA. Outros países, especialmente no Reino Unido, também adotam o conceito, mas sob o nome de “fair dealing”; apresenta algumas diferenças, e é considerada mais rígida e menos interpretativa. Disponível em: <<https://www.bl.uk/business-and-ip-centre/articles/fair-use-copyright-explained>>. Acesso em 4 ago. 2019.

obra protegida como um todo. E, enfim, o quarto fator é o efeito do uso sobre o mercado em potencial, ou sobre o valor da obra protegida; tamanha é a quantidade de *fanfictions* na internet, que “apenas mais uma” postada em algum site qualquer provavelmente não terá um impacto negativo. O que afeta a questão é se uma *fanfic* por acaso chegue às estantes das livrarias, o que corresponde a uma ameaça à obra original. (GARON, 2017, p. 6)

Outra possível justificativa para o *fair use* é que, além de produções de fãs em regra não terem fins lucrativos, podem servir de “treinamento” para a produção de obras de conteúdo original. Foi o que aconteceu com E. L. James, autora da série de sucesso *50 Tons de Cinza*, que sendo uma *fanfic* da série *Crepúsculo* – mais tarde reformulada e publicada como obra original, levando a autora amadora ao patamar profissional. (RAMOS; GRISOLIA, 2013, p. 57-58)

O “uso justo” basicamente significa que não é necessária permissão de uso de um material existente, apoiando a cultura livre e, conseqüentemente, desprezando a cultura da permissão. “Culturas livres são culturas que deixam uma grande parcela de si aberta para outros poderem trabalhar em cima; conteúdo controlado, ou que exige permissão, representa muito menos da cultura” (LESSIG, 2005, p. 28).

O excesso de proteção sobre a propriedade intelectual é tão prejudicial quanto a falta. A criatividade se torna impossível sem um farto domínio público. Nada atualmente, pelo menos nada desde que nós dominamos o fogo, é genuinamente novo: cultura, ciência e tecnologia crescem através de acréscimos, cada novo criador construindo sobre obras daqueles que antes deles vieram. A superproteção reprime as forças criativas que deveria supostamente incentivar. (KOZINSKY, 1993, p. 1513)

Mas é claro que, na prática, não é tão simples; as diferentes nuances legislativas, combinadas com as penas cominadas à extrapolação das normas de direitos autorais, mostram que, apesar de a lei ser uma forma de apoio, a prática cotidiana nem sempre sustenta tal apoio. (LESSIG, 2005, p. 88) Enquanto o sistema judiciário e a sociedade como um todo continuarem enganando a si mesmos, ao acreditar que o uso justo cria o espaço necessário entre a regulamentação legal e o acesso à cultura, não há como mudar completamente os paradigmas. As regras do jogo ficam nas mãos de editores, empresas, da indústria do entretenimento, da imprensa; são elas que dominam a criatividade. (LESSIG, 2005, p. 168)

Pois em um mundo que ameaça as pessoas com 150 mil dólares de indenizações por apenas uma infração de um copyright, e que exige dezenas de milhares de dólares para a pessoa sequer poder se defender contra uma queixa de violação de copyright, e que nunca devolve ao defensor acusado injustamente qualquer coisa que ele tenha gastado para defender seu direito à expressão — em um mundo como esse, as regulamentações assustadoramente amplas

que passam sob o nome de “copyright” silenciam a expressão e a criatividade. E em um mundo como esse, será exigido das pessoas uma cegueira tácita para poderem continuar a imaginarem tal cultura como livre. (LESSIG, 2005, p. 168-169)

O público – especialmente o americano – percebe a questão do *fair use* e da eficiência econômica de maneira heterogênea. Alguns consideram o *fair use* como uma tentativa de refletir acordos (que, de uma perspectiva econômica, mostram-se interessantes) que os detentores de direitos autorais poderiam fazer, na ausência de custos de transação; outros o veem mais como uma forma de promover o debate em público e a interação cultural, ultrapassando as fronteiras da economia; ainda há uma pequena parcela de indivíduos que acredita que o *fair use* ajuda a promover a indústria produtiva. E, de qualquer forma, tomando por base os resultados que o Japão apresenta, de forma sólida, com os *doujinshis*, é de se considerar que, pelo menos em certas circunstâncias, o *fair use* pode criar um nível de ações coletivas de um nível econômico eficiente. (MEHRA, 2002, p. 6-7)

5 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

A maneira como a internet influencia as questões de *copyright* pode ser percebida através dos conceitos de convergência tecnológica e cultura participativa: antes da internet, um grupo de fãs de *Star Trek*, para poder partilhar dos seus gostos em comum, provavelmente criaria um fã-clubes com reuniões marcadas onde seriam discutidas curiosidades sobre a franquia, e, em seguida, seriam escritas/encenadas *fanfictions* adaptando a trama original a uma nova história. E o que acontecesse lá não teria influência no mundo externo, pois não haveria interferência legal suficiente.

Como a convergência não é somente dos meios, mas também dos conteúdos, a *fanfiction* traz a literatura convencional para o ambiente digital (muito antes dos livros digitais), de uma forma completamente espontânea, e une diferentes ideais e temas ao redor de um principal, com a formação de um autor/leitor. Com a *fanfiction* se tem a colaboração em nível altíssimo. O autor é também leitor e, ao mesmo tempo que escreve a sua história, comenta e ajuda outro autor em outra história. É um novo tipo de literatura que, por questões de direitos autorais, fica restrita à internet onde pode ser sem fins lucrativos, mas tem potencial para ser muito mais.

Tanto a *fanfiction* quanto a *fanzine* são formas de contar histórias. Qualquer uma delas – e também a *fanart*, no sentido de apreciação artística -, a partir do momento em que é publicada, é uma forma de estabelecer uma relação de fã para fã – uma relação marcada pelo desejo de materiais que a mídia original não pode ou não quer reproduzir. Por isso, a *fanfic* surge como um meio de expressão e de manutenção da obra no coração daqueles que nutrem sentimentos por ela – o seu

fandom.

A criação de material derivado de obras existentes é ao mesmo tempo uma ferramenta de “treino” para jovens artistas e um meio de divulgação importantíssimo que pode permitir a inserção no mercado de trabalho. Vários exemplos são encontrados na vida real, como E. L. James, autora de *50 Tons de Cinza*, que só surgiu graças à produção de *fanfic* de James para a série *Crepúsculo*, onde conquistou seu público-alvo e determinou seus pontos fortes na escrita.

A coexistência pacífica – e lucrativa – dos materiais originais (livros, filmes, séries) com os derivados (*fanfiction*, *fanart*, *fanzine*) sugere que a obra derivada não necessariamente traz consequências a nível econômico, sendo frágeis as alegações de interferência no mercado competitivo, pois as obras dos fãs nascem mais como homenagens e entretenimento do que como efetiva busca de lucro. As interferências participativas dos fãs ajudam a manter a mídia original em atividade, pois sabe-se onde é possível investir e que tipo de materiais os fãs-consumidores estão buscando. Pois sozinha, sem seus fãs, uma marca não sobrevive.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Jordana Siteneski do; BOFF, Salete Oro. Uma obra e vários autores: o direito autoral e as “fan-fictionals” na cultura da convergência. *Scientia Iuris*, Londrina, v. 22, n. 1, p.162-189, mar. 2018.

ANIMDUDE [Scott Cawthon]. Sorry, Guys. *Reddit*, 11 mar. 2019. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/fivenightsatfreddys/comments/b00y83/sorry_guys/>. Acesso em 18 ago. 2019.

_____. Update on the VR Situation. *Reddit*, 13 mar. 2019. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/fivenightsatfreddys/comments/b0p7ad/update_on_the_vr_situation/>. Acesso em 18 ago. 2019.

BRASIL. **Lei 9610, de 19 de fevereiro de 1998**. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9610.htm>. Acesso em: 17 set. 2018.

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. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/1970-1979/d75699.htm>. Acesso em 17 set. 2018.

CABOT, Meg. Fan Fiction. *Meg’s Blog*, 8 mar. 2006. Disponível em: <<https://www.megcabot.com/2006/03/114184067156643148/>>. Acesso em 3 ago. 2019.

GARON, Jon M. Fandom and Creativity, Including Fan Art, Fan Fiction, and Cosplay. *SSRN Electronic Journal*, jan. 2017. Disponível em: <<https://www.ssrn.com/abstract=3007404>>. Acesso em 13 ago. 2019.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2ª ed. São Paulo: Aleph, 2009.

KAUFMAN, Joshua J. Fan Art: Friend or Foe? **Lexology**, 13 out. 2011. Disponível em: <<https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=48584331-258a-45dc-8027-ef63c57906cb>>. Acesso em 10 ago. 2019.

KOZINSKY, Alex. **White vs. Samsung Electronics America**. United States Court of Appeals, Ninth Circuit, 989. 1993.

LESSIG, Lawrence. **Cultura Livre: Como a Grande Mídia Usa a Tecnologia e a Lei Para Bloquear a Cultura e Controlar a Criatividade**. São Paulo: Trama, 2005.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. Tradução: Luiz Paulo Rouanet. 5ª edição. Editora Loyola. 1997.

McCABE, Sean. 142: Can I Sell Fan Art? **Seanwes**, 8 ja. 2016. Disponível em: <<https://seanwes.com/tv/142-can-i-sell-fan-art/>>. Acesso em 18 ago. 2019.

MEHRA, Salil K. **Copyright and Comics in Japan: Does Law Explain Why All the Comics My Kid Watches Are Japanese Imports?** Rutgers Law Review, v. 55, 2002.

MIRANDA, Fabiana Mões. “Fancultura” e Texto Literário: união no ciberespaço. **Revista Encontro de Vista**, 3ª edição, 2009. Disponível em: <http://www.encontrosdevista.com.br/Artigos/FANCULTURA_E_TEXTO_LITERARIO_UNIAO_NO_CIBERESPACO.pdf>. Acesso em 5 ago. 2019.

MURAKAMI, Raquel Yurie. **O ficwriter e o campo da fanfiction: reflexão sobre uma forma de escrita contemporânea**. Dissertação (Mestrado em Letras). Programa de Pós-Graduação em Teoria Literária e Leitura Comparada da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo (USP). São Paulo, 2016, 109p.

PATRICK, Matthew. Game Theory: The FNAF 7 Oopie! Scott's Problem With Fanart. **The Game Theorists**, 31 mar. 2019. (20m25s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9_mZ-8PdvMM>. Acesso em 17 ago. 2019.

RAMOS, Ana Paula de Almeida; GRISOLIA, Vanessa Regis. **Fanfiction e Marketing: Produção de fanfictions como publicidade para a obra original**. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Comunicação Social). Escola de Comunicação - Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). 2013.

RIGHTSDIRECT. **International Copyright Basics**. Disponível em: <<https://www.rightsdirect.com/international-copyright-basics/>>. Acesso em 20 ago. 2019.

ROBINSON, Eleanor. Once Upon a Time... A Happy Ending for the Unauthorised sequel? **The New Zealand Postgraduate Law e-Journal**, v. 4, p. 1-21, 2006.

RODRIGUES, Felipe. Glossário de publicações alternativas. **Revista Imaginário!**, nº 16. Paraíba, jun. 2019.

SILVA, Rafael. et al. **De Luke Skywalker a Christian Grey: Entretenimento, convergência e a construção das fanfictions**. XIII Encontro Regional de Comunicação. Faculdade de

Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora (FACOM/UFJF). Minas Gerais, 2015.

UMILIACCHI, Gianluca. Fanzine Glossario. **Fanzinoteca d'Italia**.

Disponível em <<http://www.fanzineitaliane.it/fanzinoteca/index.php?lng=it&mod=articoli&pg=pagina&c=3&articolo=1287235733>>.

Acesso em 18 ago. 2019.

VARGAS, Maria Lucia Bandeira. **O fenômeno fanfiction**: novas leituras e escrituras em meio eletrônico. Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2005.

VOORHOOF, Dirk. **Freedom of Expression, Parody, Copyright and Trademarks**.

In: Proceedings of the ALAI Congress. Columbia University School of Law. New York, 2002. p. 636-649.

WOLF, Luiza. De onde vem o termo “shippar”? **SuperInteressante**, 4 jul. 2018. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/de-onde-vem-o-termo-shippar/>>. Acesso em 11 ago. 2019.

ÍNDICE REMISSIVO

A

Adolescente 44, 46, 47, 48, 49, 52, 53, 54, 55, 58, 71, 72, 73, 74, 75, 77, 79, 80, 81, 82, 153

Advogado 42, 116, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220

Alienação parental 70, 71, 73, 75, 76, 77, 79, 80, 82

B

Bolsa Família 17, 18, 23, 25, 27, 28, 29, 30, 34

C

Cícero 197, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211

Conhecimento 2, 2, 44, 47, 51, 54, 56, 57, 58, 84, 89, 94, 120, 122, 123, 124, 126, 127, 129, 130, 131, 136, 140, 148, 149, 154, 194, 195, 199, 201, 203, 204, 209

Criança 44, 46, 47, 48, 49, 51, 52, 53, 54, 55, 58, 61, 63, 64, 65, 68, 69, 71, 72, 73, 74, 75, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 87

D

Deficiência 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69

Desenvolvimento 5, 19, 23, 25, 29, 31, 32, 33, 34, 35, 40, 42, 43, 58, 60, 62, 63, 64, 65, 67, 68, 69, 76, 79, 87, 92, 98, 100, 103, 108, 111, 114, 119, 123, 129, 130, 153, 167, 173, 176, 178, 182, 183, 185, 186, 187, 199, 205, 220, 221

Direito autoral 161

Direitos humanos 1, 3, 4, 5, 8, 9, 13, 15, 16, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 38, 40, 42, 70, 74, 87, 101, 112, 115, 116, 124, 220

Direitos sociais 7, 11, 17, 18, 22, 28, 31, 32, 35, 36, 38, 42, 47, 50, 53, 54, 58, 220

E

Empresa 119, 120, 121, 126, 129, 130, 131, 132, 134, 135, 139, 140, 144, 147, 154, 155, 156, 170, 173

Epistemologia 2, 164, 166, 168, 169, 171, 172, 174, 175, 187

F

Família 13, 17, 18, 22, 23, 25, 27, 28, 29, 30, 33, 34, 44, 46, 47, 48, 49, 50, 53, 54, 55, 56, 59, 60, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 71, 72, 76, 77, 79, 83, 84, 85, 87, 88, 89, 93, 94, 95, 96, 105, 106, 112, 200

Filosofia do Direito 2

G

Gênero 73, 76, 97, 98, 99, 100, 102, 103, 104, 105, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 151, 158, 179, 212

I

Idoso 83, 85, 86, 87, 88, 94, 95

Inclusão 8, 23, 27, 40, 42, 48, 59, 60, 62, 63, 65, 67, 68, 69, 94, 99, 114, 184

J

Justiça 4, 8, 9, 13, 24, 31, 32, 35, 41, 49, 50, 53, 62, 82, 89, 91, 96, 106, 107, 108, 109, 111, 115, 116, 130, 176, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 194, 196, 197, 198, 199, 200, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 214, 215, 216, 218

L

Lavagem de dinheiro 189, 190, 191, 192, 194, 195, 196

M

Mediação 83, 151, 176, 177, 178, 180, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188

P

Pobreza 5, 9, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 39, 40, 42, 49, 50, 52, 53, 54, 55, 86, 201

R

Registro de marca 135, 137, 145

S

Sociedade 1, 2, 5, 6, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 18, 19, 20, 21, 23, 25, 26, 27, 29, 35, 41, 42, 50, 52, 53, 54, 61, 62, 63, 65, 66, 68, 72, 73, 83, 84, 86, 88, 89, 91, 94, 97, 98, 99, 100, 102, 103, 104, 105, 108, 113, 114, 117, 118, 122, 126, 132, 136, 153, 159, 164, 165, 166, 167, 169, 174, 175, 177, 180, 184, 186, 187, 192, 197, 198, 201, 202, 204, 205, 208, 209, 210, 212, 215, 216, 217, 218, 219, 220

Sociedade da Informação 164, 165, 166, 167, 169

T

Teoria 2, 42, 69, 81, 95, 158, 162, 168, 175, 181, 182, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 210, 220

Teoria da cegueira deliberada 189, 190, 192, 193, 194, 195, 196

Transexual 97, 106, 108, 110, 111, 115

V

Vidas negras 1, 2, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 14, 15

Violência doméstica 70, 71, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 81, 82



Teoria do Conhecimento, Epistemologia e Filosofia do Direito

www.atenaeditora.com.br 

contato@atenaeditora.com.br 

[@atenaeditora](https://www.instagram.com/atenaeditora) 

www.facebook.com/atenaeditora.com.br 

Atena
Editora

Ano 2020



Teoria do Conhecimento, Epistemologia e Filosofia do Direito

www.atenaeditora.com.br 

contato@atenaeditora.com.br 

@atenaeditora 

www.facebook.com/atenaeditora.com.br 

Atena
Editora

Ano 2020