

UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE

ISABELLA ARRUDA PEREIRA DE SOUZA

**TRABALHOS DE FÃS DE STAR WARS VS DIREITOS AUTORAIS DA DISNEY:
A CONTROVÉRSIA DA LEGALIDADE PRÁTICA DO PROJETO DARTH ZORA**

SÃO PAULO

2021

ISABELLA ARRUDA PEREIRA DE SOUZA

TRABALHOS DE FÃS DE STAR WARS VS DIREITOS AUTORAIS DA DISNEY:
A CONTROVÉRSIA DA LEGALIDADE PRÁTICA DO PROJETO DARTH ZORA

Trabalho de conclusão de curso apresentado como
requisito para obtenção do título de Bacharel no Curso de
Direito da Universidade Presbiteriana Mackenzie.

ORIENTADORA: PROFA. THAÍS CÍNTIA CÁRNIO

SÃO PAULO

2021

ISABELLA ARRUDA PEREIRA DE SOUZA

TRABALHOS DE FÃS DE STAR WARS VS DIREITOS AUTORAIS DA DISNEY:
A CONTROVÉRSIA DA LEGALIDADE PRÁTICA DO PROJETO DARTH ZORA

Trabalho de conclusão de curso apresentado como
requisito para obtenção do título de Bacharel no Curso de
Direito da Universidade Presbiteriana Mackenzie.

Aprovada em:

BANCA EXAMINADORA

Examinador(a):

Examinador(a):

Examinador(a):

“Eu sei o que sou, e aceito isso. Tenho orgulho disso. Eu lutei por tudo que tenho, por cada pedaço do que sou.”

(Capitã Phasma em “Star Wars: Phasma”, de Delilah S. Dawson)

Dedico este trabalho ao meu pai, que me mostrou desde sempre os dois mundos que tentei unir aqui: o do Direito e o de Star Wars.

AGRADECIMENTOS

Há muitos a quem eu gostaria de agradecer. Uma lista longa. Mas, antes de qualquer um, quero agradecer minha orientadora, Profa. Thaís Cárnio, por, em primeiro lugar, ter aceitado me orientar mesmo com um tema tão fora do usual e do comum. E, durante a orientação, ter sempre me apoiado apesar de minhas inseguranças, meu processo de escrita confuso, minha organização ainda mais confusa e minha necessidade de espaço para produzir, que demonstra uma confiança em minha capacidade que eu mesma por vezes não possuo.

Agradeço, também, a minha família, que esteve comigo durante todo o período por muitas vezes conturbado da graduação, especialmente meus avós paternos, Sérgio e Juci. Obrigada por serem as melhores pessoas que eu já conheci, cujo amor é algo que levarei comigo para sempre, independente do lugar, da época ou da circunstância.

Também sou eternamente grata a todos os médicos que, durante grande parte da minha vida, foram responsáveis por me ajudar com problemas de saúde que não podem ser curados. Agradeço com todo o coração por sua dedicação, paciência e perseverança com relação a mim, porque eu mesma não pude mantê-las em vários momentos. Igualmente, agradeço a todos os psicólogos, terapeutas, fisioterapeutas e quaisquer outros profissionais da saúde que fizeram parte dos diversos tratamentos que faço. Eu também não poderia deixar de mencionar, em especial, a equipe do Proato da Universidade Presbiteriana Mackenzie, por ter me oferecido auxílio no momento em que minha saúde ficou mais fragilizada durante toda a minha passagem pela faculdade. Se não fosse por vocês, eu não estaria me formando.

Falando sobre a faculdade, quero fazer um agradecimento sincero a todos os professores que tive, por todas as lições e aprendizados durante o curso. Alguns em especial, que tornaram minha experiência universitária algo muito maior do que apenas o preparo para a advocacia, cada uma sua maneira, conforme os semestres passavam:

Profa. Renata Munhoz, orientadora da minha primeira iniciação científica, pela qual recebi uma bolsa de pesquisa que jamais imaginei que receberia, ainda no segundo semestre da graduação. Foi por meio dela que descobri meu interesse por trabalhos acadêmicos, algo que levo comigo como um trabalho até hoje.

Prof. Silvio Almeida, pelas aulas de antropologia jurídica que me fizeram enxergar o Direito de uma forma diferente da abordada em outras matérias. Incrivelmente, as lições aprendidas nestas aulas foram fazendo mais sentido a cada semestre que eu avançava.

Profa. Márcia Maria, além de pelas aulas, por ter me oferecido apoio em momentos difíceis nos quais, por acaso, me encontrou, algo que faz toda a diferença para mim, e que guardo com carinho em minhas lembranças.

Profa. Patrícia Vanzolini, pelas melhores aulas de Direito Penal que eu já tive, que eram a alegria da minha semana letiva em um semestre no qual minha depressão tirava o brilho de quase tudo. Foi por meio da matéria aprendida nestas aulas que descobri minha paixão pelo Direito Penal, que segue comigo até o fim.

Profa. Ana Cláudia Torezan, por ter sido muito mais que uma professora para mim, mas uma pessoa maravilhosa, e inspiradora, cujas aulas foram as mais incríveis que eu tive em toda a graduação, sem sombra de dúvida. São ensinamentos que levarei para minha vida, muito mais do que para uma profissão. Também sou agradecida de coração pelo apoio incondicional em momentos que precisei, inclusive pela compreensão quando tive que abandonar minha segunda iniciação científica devido a minha saúde.

Profa. Ana Cláudia Scalquette, por ter me ensinado a área do Direito Civil com a qual mais me identifiquei durante todo o curso, o Direito de Família, de forma fascinante e humana, que ficará sempre em minha memória. Também agradeço toda a compreensão para comigo, mesmo em momentos que talvez eu não merecesse de fato.

Profa. Paula Salgado, que me apoiou desde o primeiro momento em que conversamos, que viria a se tornar um dos únicos de maneira presencial, visto que o COVID-19 chegou poucas semanas depois. Mas, mesmo com a distância, seguiu me dando apoio e auxílio, com uma empatia da qual nunca irei me esquecer.

De maneira geral, também agradeço aos professores com quem tive aula durante os anos de 2020 e 2021. Todos, de alguma forma, são responsáveis por eu ter conseguido chegar ao fim do décimo semestre, pois eu jamais teria conseguido sem a compreensão que tiveram com meu estado de saúde nestes dois anos, que mudou radicalmente, me trazendo limitações que eu jamais esperei. Jamais serei capaz de expressar em palavras o quanto isso fez diferença para mim.

Também preciso agradecer a quatro colegas de Mackenzie em especial, que se tornaram grandes amigos durante nosso tempo de faculdade: Júlia, Leonardo, Isabella e Ana. De formas diferentes, mas igualmente especiais, vocês tornaram minha passagem pelo Mackenzie inesquecível. Espero sempre ter vocês ao meu lado.

Falando de amigos, eu jamais poderia deixar de agradecer o melhor e mais antigo amigo que tenho, Thomas, que me acompanhou em momentos de alegria e dor indescritíveis, de uma forma que ninguém mais me entenderia, permanecendo ao meu lado de uma forma que eu sou incapaz de descrever.

Ainda sobre amizade – porém, desta vez, da forma mais pura que o mundo pode oferecer –, agradeço a presença de meus dois alicerces em minha vida: Ben, meu gato e a criatura mais amável e carinhosa que já conheci, e Ventress, provavelmente a cachorrinha mais feliz e amorosa do mundo, que o universo entregou justamente a mim. Infelizmente, o amor humano que sou capaz de sentir não é suficiente para retribuir o que vocês me dão, todo dia, sem exceção, desde que cada um de vocês entrou na minha vida.

Quero, ainda, deixar meu agradecimento a todos que me auxiliaram nas coisas mais diversas e aleatórias durante 2021, um ano que passou numa velocidade que eu até então desconhecia, mas, graças a tantas pessoas, fui capaz de vivê-lo de uma boa forma, mesmo que a ajuda oferecida fosse uma companhia à distância. Guardo um “obrigada” especial, neste quesito, para os maiores responsáveis pelos três canais do YouTube que foram para mim, ao mesmo tempo, fonte de informação, diversão, conscientização e abstração de momentos caóticos neste ano; youtubers cujo trabalho tenho orgulho de apoiar com o pouco que posso: Clayson, Helder e Bezzi (do Galãs Feios), e Felipe Neto. Por mais bobo que isso pareça, escrevi esta monografia quase inteira com vídeos ou *lives* de algum de vocês ao fundo, e, por isso, sou sim muito grata.

Por último, mas jamais menos importante, agradeço a todo o conhecimento, inspiração, força e determinação que o universo me ensinou a ter. Nestes dois últimos anos de faculdade, tudo em que sempre acreditei – mesmo quando ainda não havia descoberto isso –, começou a fazer sentido, e isso foi peça chave para que eu sobrevivesse a todas as adversidades que surgiram em meu caminho neste tempo, que foram muitas, mesmo que já tivessem sido infinitas antes dessa época. Hoje, graças a algo tão incrível como me alinhar com minha espiritualidade e me entender como pessoa e como mulher, consigo, de certa forma, agradecer também a tudo e a todos que já tenham tentado tirar isso – e infinitamente mais – de mim. Em homenagem a estes, especificamente, finalizo com alguns dos versos musicais mais tocantes que já tive o prazer de escutar:

*Sim, vocês quase me enganaram
Me dizendo que eu não era nada sem vocês
Vocês trouxeram as chamas e me jogaram no inferno
Eu precisei aprender a lutar por mim mesma
Vocês me disseram que seria meu fim
Mas estavam errados, e agora o melhor está por vir
Porque eu dou conta disso sozinha
Não preciso de vocês, encontrei uma força
que ainda não conhecia
Eu trarei os trovões e a chuva
E quando eu terminar,
eles sequer saberão seus nomes*

Kesha, Praying.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo analisar a legalidade prática de trabalhos realizados por fãs de Star Wars diante das políticas de *copyright* e direitos autorais da Disney, utilizando, como principal estudo de caso, o chamado Projeto Darth Zora, *fan-project* iniciado em 2021 e que permeia diversas discussões jurídicas sobre o tema. Para tanto, primeiramente será apresentada brevemente a história do direito na indústria do entretenimento, trazendo definições de conceitos chave para o tema discutido, como os próprios direitos autorais e *copyright*, aos olhos da lei brasileira e internacional. Em um segundo momento, será introduzido o conceito de “trabalho de fã”, trazendo a história por trás desta prática, como ela mudou através do tempo, em especial após a internet, e quais são as questões legais envolvidas nela, em especial no contexto peculiar dos projetos de fã de Star Wars, capítulo no qual serão utilizados como exemplo dois *fan-projects* da saga, que tiveram destinos jurídicos e tratamento por parte da Disney diferentes entre si. Finalmente, será apresentado o Projeto Darth Zora, com suas particularidades e questões legais trazidas por elas, com o intuito de se elaborar uma hipótese a respeito da legalidade deste projeto em meio à situação contextualizada anteriormente.

Palavras-chave: Direitos Autorais; *Copyright*; Trabalhos de fã; *Crowdfunding*; Star Wars;

ABSTRACT

This monography aims to analyze the practical legality of Star Wars fanworks in the light of Disney's copyright and authorial rights policies, using as the main case study the so-called Darth Zora Project, a fan-project started in 2021 that permeates several legal limitations on this subject. For this purpose, the history of law in the entertainment industry will be brought up, bringing along definitions of key concepts to the topic discussed, such as copyright itself and authorial rights, according to the Brazilian and international laws. In a second moment, the concept of fanwork will be necessary, bringing the story behind this practice, how it has changed over time, especially after the internet, and what are the legal issues involved in it, mainly in the peculiar context of the Star Wars fan projects, a chapter in which two fan-projects from the saga will be used as example, which had different legal fates and treatment by Disney. Finally, the Darth Zora Project will be presented, with its particularities and legal issues regarding them, in order to elaborate a hypothesis about the legality of this project in the context of the previously contextualized situation.

Keywords: Authorial Rights; Copyright; Fan-projects; Crowdfunding; Star Wars;

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
1. O direito na indústria do entretenimento	14
1.1. Direitos autorais.....	16
1.1.1. Histórico legal no Brasil.....	18
1.2. <i>Copyright</i>	21
1.3. O que caracteriza uma violação de direitos autorais?	25
2. Trabalhos de fã	28
2.1. História das <i>fanfictions</i>	29
2.2. Legalidade dos trabalhos de fã.....	31
3. Star Wars e os materiais produzidos por fãs	33
3.1. Início da saga (1977 – 2012).....	34
3.2. Era Disney (2012 – atualmente).....	36
4. <i>Crowdfunding</i>	39
4.1. Aspectos jurídicos no Brasil	40
5. Projeto Darth Zora	43
5.1. Início do projeto e inovações trazidas por ele	44
5.2. A questão da legalidade	47
CONCLUSÃO	50
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	53

INTRODUÇÃO

O mundo do entretenimento e da chamada cultura pop ainda é, de certa forma, recente para o direito. Embora as formas de entretenimento tenham se originado há muitos séculos – vindo desde o antigo teatro grego até a invenção da prensa e os primeiros livros impressos em larga escala –, com o passar do século XX e, principalmente, a chegada do século XXI, a velocidade do avanço do entretenimento superou em muito a da legislação. Novas formas de entretenimento foram criadas, e, com elas, as definições legais relativas à área, como direitos autorais e *copyright*, precisaram se modificar também, em especial com a chegada da internet.

Em meio a isso, os anos 1970 e 1980 se tornaram céleres por apresentar ao público as obras cinematográficas de fantasia e ficção-científica que viriam a se tornar clássicas na cultura pop, conquistando gerações de fãs no mundo todo. Entre os exemplos mais notáveis, pode-se citar Star Trek – inspirado na icônica série de TV da década de 1960 –, Exterminador do Futuro (*The Terminator*), e Star Wars, cujo primeiro filme, “Uma Nova Esperança” (*A New Hope*) estreou em 25 de Maio de 1977.

Dentre as várias séries de filmes iniciadas nesse período, Star Wars – produzida e realizada por seu próprio criador, George Lucas, em sua produtora, Lucasfilm – se notabilizou como uma saga com fãs leais de diversas faixas etárias, fato perpetuado conforme as décadas se passaram e o universo se expandiu para além do cinema, englobando os consumidores de livros, quadrinhos, jogos e séries animadas junto aos cinéfilos. Uma característica dos fãs de Star Wars, no entanto, os torna um caso à parte em meio ao chamado mundo nerd: sua dedicação e engajamento com a saga é tão grande que os leva a criar os mais diversos conteúdos relacionados a ela, principalmente *online*. Desde páginas e sites informativos até histórias, jogos e filmes produzidos unicamente por fãs.

As chamadas *fanfictions*, *fanarts*, *fanfilms* e *fan-projects* no geral – histórias, artes, filmes e projetos feitos por fãs, respectivamente – serão o objeto de estudo deste trabalho, que visa entender qual a relação entre este tipo de conteúdo tão popular entre fãs de Star Wars pelo mundo e as noções legais de direitos autorais, *copyright* e propriedade intelectual. Para isso, será realizada uma análise do patamar atual do direito com relação à indústria do entretenimento no geral, descrevendo os conceitos jurídicos citados acima e, depois, contextualizando os altos e baixos da relação da Lucasfilm com os conteúdos criados por fãs de Star Wars, em especial após a produtora ter sido comprada pela Disney em 2012. Neste tópico, serão usados como

exemplo dois projetos de fãs que tiveram tratamento diferente entre si por parte da empresa, a fim de tirar algumas pré-conclusões sobre as políticas da mesma com relação a isso.

A segunda metade do trabalho, por sua vez, se utilizará das informações concluídas anteriormente para analisar uma forma específica de realizar um *fan-project*: com ajuda de campanhas de *crowdfunding* – em português, “financiamento coletivo”, o que significa dizer que o idealizador/autor se utiliza de plataformas específicas para arrecadar doações para custear seu projeto. Esta análise será feita por meio do estudo de caso de um projeto literário de Star Wars iniciado em 2021, o qual possui um site oficial para engajamento do público e consumo do conteúdo criado, já deixando anunciado que tem a intenção de realizar uma campanha de *crowdfunding* no futuro, por meio da qual pretende arrecadar doações de outros fãs para se tornar financeiramente executável: o Projeto Darth Zora.

Feitas todas as discussões necessárias, este trabalho espera, por meio dos conceitos explanados e casos analisados, responder alguns questionamentos pertinentes ao tema, como, por exemplo, qual o tratamento dado pelas empresas do entretenimento a trabalhos de fã – visto que não há regulamentação específica –, se os conteúdos criados por eles infringem ou não direitos autorais caso não envolvam nenhum tipo de lucro, e, por fim, se o dinheiro das doações arrecadadas em um financiamento coletivo poderia ou não ser interpretado como lucro.

O objetivo final deste trabalho é diretamente relacionado à última análise de caso, do Projeto Darth Zora; sendo um dos mais recentes *fan projects* de Star Wars e, talvez, o único com a pretensão de se utilizar do *crowdfunding* para ter seus objetivos custeados, a intenção aqui é, com base no que for analisado nos tópicos anteriores, estudar de forma mais profunda este caso em específico. Por meio deste estudo, será sustentada a tese de que um projeto nos moldes do Projeto Darth Zora, apesar de envolver repasse de fundos a sua autora e idealizadora, não configura uma violação dos direitos autorais de Star Wars, de posse da Disney. A justificativa para esta conclusão se dará, entre outros aspectos, por uma correlação feita aqui entre a definição de violação de direitos autorais, o conceito jurídico de lucro e as pretensões do próprio projeto, todos a serem desenvolvidos nos capítulos a seguir.

1. O direito na indústria do entretenimento

A definição do que é e o que faz a indústria do entretenimento, bem como a forma como o direito se relaciona com ela, não é muito exata; não existe um rol taxativo de atividades

específicas que pertençam a esse setor, até mesmo porque, conforme será visto a seguir, atividades novas surgem e antigas são descontinuadas no ramo do entretenimento a todo momento. Um dos aspectos que caracterizam esta indústria é sua relação vital com o público – tópico essencial para este trabalho, também –, portanto, pode-se dizer que ela muda na mesma velocidade que seu público, isto é, se adapta às mudanças da sociedade. Esta característica acompanha a maleabilidade do principal substantivo da expressão, “entretenimento”.

Em uma definição livre, “entretenimento” é qualquer ação, evento ou atividade que tenha como objetivo entreter determinado público e despertar seu interesse pelo que é feito/mostrado – daí a relação essencial da indústria com o público, visto que a mesma não existe caso não haja o entretenimento, cuja função vital é direcionada a quem o consome. Existem inúmeras formas de entretenimento, e elas sempre evoluem em conjunto com a cultura e a sociedade na qual estão inseridas. Execuções públicas, por exemplo – as quais foram consideradas entretenimento durante séculos na história –, já foram removidas desta categoria na maioria dos países, enquanto habilidades relacionadas a determinadas profissões e atividades esportivas se tornaram formas de entretenimento à medida que o público passou a considerá-las como tal. O que alguns consomem como entretenimento, outros vivenciam como trabalho, criando, de fato, um funcionamento comparável ao de uma indústria.

Como em qualquer outro campo, uma atividade cresce e adota esses “padrões industriais” por um motivo principal: sua rentabilidade. Com o entretenimento não foi diferente; derivando da “arte pela arte”, para fins reflexivos e meramente culturais e até religiosos – vide o teatro na Grécia antiga e as obras dedicadas à igreja católica durante a Idade Média –, hoje em dia, segundo a *Global entertainment and media outlook 2016-2020*, pesquisa de estratégia e negócios da PwC, a expectativa era que o setor de mídia e entretenimento movimentasse mais de dois trilhões de dólares¹ em todo o mundo no ano de 2020. E a prova da força econômica da indústria do entretenimento é justamente o fato de que, mesmo durante a pandemia do COVID-19, que causou uma retração de aproximadamente cento e vinte bilhões de dólares², o setor continua em alta, em especial os videogames e as produções audiovisuais nos serviços de streaming.

¹ Dados da pesquisa *Global entertainment and media outlook 2016-2020*, disponível no site oficial da PwC: <https://www.pwc.com/tr/tr/industry/entertainment-media/outlook-global-entertainment-and-media-outlook-2016-2020.pdf>. Acesso em: Agosto de 2021.

² Dados da pesquisa *Global entertainment and media outlook 2020-2024*, disponível no site oficial da PwC: <https://www.pwc.com/gx/en/entertainment-media/outlook-2020/perspectives.pdf>. Acesso em: Agosto de 2021.

Sendo inegavelmente um setor rentável, é de se esperar que o direito precise regular a indústria do entretenimento assim como qualquer outra. Não se trata de uma tarefa fácil, contudo, pois o chamado “direito do entretenimento” não é um ramo jurídico autônomo – como o direito penal, civil, ou trabalhista, por exemplo –, visto que compreende diversos elementos e práticas jurídicas aplicados aos setores culturais e criativos. A ideia de um *entertainment law* surgiu no século XX nos EUA, maior polo da indústria do entretenimento do mundo, justamente por meio do reconhecimento de que o setor possui uma série de peculiaridades econômicas, sociais, e até mesmo conceituais, juridicamente falando. Daí as intensas discussões sobre regulamentações dentro da área, que se tornaram difíceis de pacificar devido aos avanços da tecnologia e a massificação da internet, como a diferença entre plágio e inspiração, a pirataria *online* e o que seria uma violação de direitos autorais e *copyright*.

Embora haja muitas searas para debate em meio ao tema, este trabalho fará um recorte dentro do direito do entretenimento, se aprofundando justamente nos conceitos de direitos autorais e *copyright*, e, mais especificamente, em como suas definições às vezes abstratas e com pouca regulamentação legal geram litígios complexos na indústria do entretenimento, em especial com o fenômeno recente da criação de conteúdo na internet. Para tanto, os subtópicos a seguir serão dedicados à conceituação jurídica de direitos autorais e *copyright*, bem como ao estudo do que é de fato, pela lei, uma violação destes preceitos.

1.1. Direitos autorais

Quando se fala na relação entre o direito e a indústria do entretenimento, um dos primeiros tópicos a ser abordado são os direitos autorais. Antes de apresentar seu conceito específico, cabe mencionar que os mesmos são uma espécie de um gênero maior, a propriedade intelectual, ramo do direito que se ocupa da proteção jurídica concedida pelo Estado às criações do espírito e da inteligência humana, seja no campo da invenção ou da expressão artística, estudando os direitos intelectuais, ou seja, direitos exclusivos dos autores e inventores sobre suas obras, invenções ou descobrimentos (BITTAR, 1994).

A utilização prática do preceito do direito autoral, segundo a autora Alessandra Tridente (2009), se deu na época da Renascença, com a invenção da prensa de Gutemberg, que tornou as obras escritas acessíveis ao grande público, fazendo com que, em cinquenta anos, mais de dez milhões de novos livros entrassem em circulação na Europa. Antes disso, estima-se que

havia apenas trinta mil exemplares em todo o continente, sendo a maioria composta por bíblias, restritos a uma elite econômica e religiosa da época. Ainda sobre o tema, a autora também afirma:

O surgimento do direito autoral parece ser o exemplo histórico perfeito para confirmar esta especificação: se por um lado, (i) o estágio de evolução das forças produtivas na Europa, marcado especialmente pela invenção da prensa, permitiu o surgimento do copyright, de outro, (ii) as nuances das lutas de classes que, tanto na Inglaterra quanto na França, antecederam a Revolução Francesa foram determinantes na elaboração do *droit d'auteur*. Copyright e *droit d'auteur* são, portanto, sistemas ligados na origem uma vez que o "direito dos autores" somente pode surgir em oposição ao "privilegio dos editores." (TRIDENTE, 2009, p. 11)

Falando de forma técnica, os direitos autorais, também conhecidos como “direitos do autor”, nada mais são do que um conjunto de prerrogativas garantidas por lei aos criadores de obras intelectuais e artísticas, que têm como objetivo proteger suas criações da exploração por outrem, visto que a mesma, a princípio, é exclusiva daquele(s) que criou(aram) a dita obra, seja ela de qual ramo for.

Ainda que o termo “exploração” seja um pouco vago, tem-se, atualmente, a noção geral de que a exploração de uma obra intelectual ou artística se dá em duas vertentes: morais e patrimoniais, que são, também, por consequência, as duas classificações que costumam ser utilizadas na tratativa de direitos autorais.

Os direitos autorais morais possuem natureza pessoal, e têm como enfoque assegurar legalmente a autoria e os aspectos criativos/originais da obra, dando pleno direito ao autor de ter sua autoria sempre indicada, optar por tirar a obra de circulação se for de sua vontade, e também o poder exclusivo de modificá-la e vetar modificações a serem feitas em seu conteúdo. Do outro lado, os direitos autorais patrimoniais lidam diretamente com a exploração econômica da criação, sendo, na prática, muito mais complexos e presentes nas discussões sobre direitos autorais no mundo jurídico. Isso se deve, principalmente, ao fato de que, sendo a atividade de entretenimento parte de um mercado muito lucrativo – como discorrido no início deste capítulo –, o fator que costuma estar em primeiro plano nas relações práticas da indústria da arte e do entretenimento é justamente o econômico.

Tendo isso em vista, também é válido mencionar o fato de que as conceituações de direitos autorais variam na legislação de cada país, da mesma forma que certas tipificações penais, ilícitos civis e demais leis que regem a vida cotidiana. Com a diferença, no entanto, de

que o material e as relações regidas por aquelas ultrapassam barreiras jurisdicionais. Desde o início da distribuição em larga escala de atividades de entretenimento, os “produtos” desta indústria são consumidos e replicados em quase todo o mundo de forma simultânea, em especial após o surgimento da internet, por meio da qual este conteúdo pôde cruzar ainda mais fronteiras. Já se tratando de um conceito pouco específico, ter que adequar as relações da indústria do entretenimento a tantas legislações diferentes ao mesmo tempo inflamou os debates a respeito de certas questões. Algumas delas serão vistas já ao fim deste capítulo, e outras mais à frente neste mesmo trabalho.

Por um recorte técnico, será dado aqui enfoque à legislação brasileira sobre o tema, em frente à americana no momento dos estudos de caso, visto que a matriz da empresa envolvida em todos eles – a Lucasfilm, posteriormente parte da Disney – fica nos EUA.

1.1.1. Histórico legal no Brasil

De acordo com Antônio Chaves (1987), a história dos direitos autorais na legislação brasileira teve três fases distintas: de 1827 (considerado ano do primeiro marco legal sobre o tema) a 1916, deste ano até 1973, e desde então até o momento atual.

A primeira fase se inicia com a promulgação da Lei de 11 de agosto de 1827, que foi responsável pela criação dos primeiros cursos de Ciências Jurídicas no Brasil, não sendo voltada para os direitos do autor a priori. Em seu artigo 7º, no entanto, ela versava a respeito dos direitos dos professores das academias sobre o material produzido para as cadeiras dos cursos pelo período de dez anos, como se pode ler a seguir:

Art. 7.º - Os Lentes farão a escolha dos compendios da sua profissão, ou os arranjarão, não existindo já feitos, com tanto que as doutrinas estejam de accôrdo com o systema jurado pela nação. Estes compendios, depois de approvados pela Congregação, servirão interinamente; submittendo-se porém á approvação da Assembléa Geral, e o Governo os fará imprimir e fornecer ás escolas, competindo aos seus autores o privilegio exclusivo da obra, por dez annos.

Apesar da não ser um dispositivo legal sobre direitos do autor, e pertencer a uma época antiga em que a língua portuguesa sequer era configurada como a conhecemos hoje, a Lei de 11 de Agosto de 1827 é considerada o marco legal do Brasil relativo a este tema, pois acabou sendo a primeira disposição sobre ele na legislação. Ainda nesta mesma fase, a Constituição

Republicana de 1891 inaugurou expressamente as abordagens legais sobre direitos autorais no país. Mesmo que de forma bastante genérica, ela foi responsável por dar aos autores de obras literárias e artísticas direito exclusivo de reproduzi-las pela imprensa ou qualquer outro processo mecânico, e ainda determinou que seriam deixados aos herdeiros dos mesmos o gozo destes direitos pelo tempo que a lei determinasse.

Contudo, foi durante a vigência desta constituição que se promulgou a primeira lei específica acerca dos direitos autorais no Brasil: a Lei nº 496/1898, conhecida como Lei Medeiros e Albuquerque, em homenagem a seu relator da época, a qual contava com dispositivos importantes e modernos sobre o assunto. Muitos deles, inclusive, continuam presentes na legislação brasileira atual, mesmo que a lei em si tenha sido revogada pouco tempo depois, com a vinda do Código Civil de 1916.

Vale lembrar que, nesta mesma época, foi assinado o primeiro acordo internacional multilateral sobre direitos autorais, a Convenção Internacional para a Proteção das Obras Literárias e Artísticas, realizada em Berna, a Suíça, em 9 de Setembro de 1886, popularmente conhecida como Convenção de Berna. Ela estabeleceu uma proteção ampla e detalhada para o autor, a partir de prerrogativas das ordens moral e patrimonial – já explicadas anteriormente –, seguindo os moldes do modelo francês de organização jurídica autoral, considerado avançado à época. Este foi o motivo para que os EUA não participassem da Convenção de Berna até 1989, visto que eles adotavam o modelo inglês de proteção autoral, o qual até o momento não reconhecia a garantia aos direitos morais do autor. Esta questão estará mais presente em subtópicos seguintes deste trabalho, quando for abordado o conceito de *copyright*.

Atualmente, a Convenção é regida pela Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI), uma agência especializada ONU, a qual “se dedica à constante atualização e proposição de padrões internacionais de proteção às criações intelectuais em âmbito mundial³”. O Brasil é signatário da Convenção de Berna desde 1922, e suas revisões foram aprovadas pelo Congresso Nacional em 1974 – por meio Decreto Legislativo 94, de 4 de dezembro de 1974 – e promulgadas pelo presidente da república em 1975 – Decreto 75.699, de 6 de maio de 1975. A Convenção de Berna está em vigor até hoje no sistema jurídico brasileiro, já tendo sido inspiração para diversas leis sobre o tema no Brasil.

³ Definição sobre a OMPI, que pode ser encontrada em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/internacional/noticia/2019-07/brasil-adere-acordo-internacional-de-registro-de-marcas-da-onu>. Acesso em: Julho de 2021.

Voltando ao antigo Código Civil brasileiro, antecessor do atual, de 2002, ele consolidou, de fato, os direitos do autor no país, como ensina o autor José Carlos Costa Netto (1998):

Em seu artigo 48, inciso III, classifica o direito de autor como bem móvel, fixando também no artigo 178, parágrafo 10, inciso VIII, em cinco anos, a ação civil por ofensa a direitos de autor, contando o prazo da data da contrafação, e regula a matéria nos artigos 649 a 673, sob a epígrafe Da Propriedade Literária, Científica e Artística, nos artigos 1346 a 1358, Da Edição, e artigos 1.359 a 1.362, Da Representação.

Entretanto, embora o Código Civil de 2016 fosse inovador no que dizia respeito aos direitos autorais quando entrou em vigor, seus dispositivos a respeito do tema logo entraram em conflito com a evolução dos meios de comunicação e de reprodução de sons e imagens. Sendo assim, se fez necessária a edição e publicação de várias leis e decretos dali em diante, o que resultou em uma quantidade muito grande de diplomas legais no Brasil, deixando a matéria confusa e difícil de trabalhar na prática. Isso foi o que impulsionou a criação de uma lei única sobre direitos autorais, o que se deu em 1973, por meio da Lei nº 5.988/73, considerada o mais importante marco na história dos direitos autorais no Brasil. Ela instituiu o sistema autoral brasileiro, constituído no Conselho Nacional de Direito Autoral (CNDA), nas Associações de Defesa dos Direitos Autorais e no Escritório Central de Arrecadação e Distribuição (ECAD).

Após isso, a proteção autoral foi incluída no artigo 5º da Constituição Federal de 1988, nos incisos XXVII e XXVIII, *in verbis*:

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

XXVIII - são assegurados, nos termos da lei:

- a) a proteção às participações individuais em obras coletivas e à reprodução da imagem e voz humanas, inclusive nas atividades desportivas;
- b) o direito de fiscalização do aproveitamento econômico das obras que criarem ou de que participarem aos criadores, aos intérpretes e às respectivas representações sindicais e associativas;

Por fim, o Brasil editou, em 1998, a Lei nº 9.610/98, nomeada Lei Brasileira de Direitos Autorais, que resultou do Projeto de Lei nº 5.430/90 do Senado Federal. Em termos gerais, ela

mantém a estrutura básica da lei nº 5.988/73, não sendo exatamente inovadora nos debates sobre o tema, mas fez a diferença ao abordar os avanços tecnológicos do início novo milênio.

A Lei nº 9.610/98 é válida até hoje, e já teve seu conteúdo atualizado por outros dispositivos legais desde sua promulgação, como a Lei nº 12.853, de 2013, a qual dispôs sobre a gestão coletiva de direitos autorais, e o Decreto nº 9.574, de 2018, que agrupa diversos atos normativos que foram editados visando a gestão dos direitos autorais na segunda década do século XXI.

Além disso, o Brasil atualmente também dispõe sobre os direitos autorais na esfera criminal. Com redação dada pela Lei nº 10.695 de 2003, o artigo 184 do Código Penal considera crime a violação dos direitos do autor. Isto, no entanto, será abordado ao fim deste capítulo, no tópico dedicado às violações de direitos autorais.

1.2. *Copyright*

Estando a definição de direitos autorais já introduzida, passa-se a outro conceito importante para a construção da problemática a ser trazida neste trabalho: o *copyright*. Embora os dois sejam comumente utilizados como sinônimos, há algumas diferenças substanciais em seu funcionamento, as quais serão abordadas a seguir.

As origens do *copyright* remetem ao Reino Unido. Seu marco legal ocorreu por meio da Lei da Rainha Ana – “*Act of Anne*” datando de 1710 –, a qual teve um papel fundamental na construção dos alicerces do *copyright*, visto que estabeleceu, pela primeira vez na história, a possibilidade de aquisição, pelos autores do *copyright*, sobre suas obras, sem deixar de prezar pelos interesses dos editores da mesma forma. Na época, a lei tinha como objetivo – citado inclusive como parte da justificativa para a proteção intelectual por parte do Estado – encorajar uma aprendizagem mais ampla e acessível.

O debate legislativo sobre o *copyright* no Reino Unido sempre girou em torno da discussão entre grupos de pressão relativos a interesses de editores que disputavam o mercado – e não desejavam qualquer concorrência – ou que queriam ampliar o tempo de proteção das obras, visando a exploração destas como bens mercantis, em razão de seu grande significado na vida econômica. Desta forma, é possível afirmar que, em sua essência, o *copyright* teve uma concepção mercantil; independente dos direitos do autor em meio ao debate, ele nasceu como um instrumento jurídico de proteção de investidores. Segundo Alexandre

Libório Dias Pereira (2008), o *copyright* é um puro direito de propriedade – *property right* –, servindo apenas aos interesses patrimoniais, sem levar em consideração interesses morais e pessoais, ficando a proteção da personalidade do autor reservada aos expedientes gerais da Common Law.

Vale ressaltar que o *copyright*, diferente dos meros direitos do autor, abordados no tópico anterior, é uma forma de regulamentar a propriedade intelectual essencialmente relacionada à posse do manuscrito original. Isto significa dizer que o detentor do direito de reprodução do manuscrito teria, também, o direito de distribuição do mesmo – vide a própria tradução da palavra *copyright*, qual seja “direito de reproduzir”.

Nos EUA, o marco legal do *copyright* começou com a Lei Estadual de Connecticut, de 1783, e, posteriormente, foi tema da Seção 8 da Constituição Norte-Americana, datada de 1788, *in verbis*:

Será da competência do Congresso:

[...]

Promover o progresso da ciência e das artes úteis, garantindo, por tempo limitado, aos autores e inventores o direito exclusivo aos seus escritos ou descobertas;

Após essa proteção constitucional, foi promulgada em 1790 a Lei Federal do *Copyright*, a qual tinha como objetivo específico proteger livros, mapas e gráficos por quatorze anos, renováveis por mais quatorze. Na época, o registro deveria ser feito na corte distrital do local de residência do autor ou proprietário do material em questão. Neste ponto, é possível destacar uma diferença entre o sistema de *copyright* e o dos direitos autorais: a obrigatoriedade do registro prévio da obra para que seja possível ingressar com uma ação de proteção, presente no primeiro sistema, mas não no segundo.

Ainda nos EUA, a lei citada acima foi alterada em 1802, e determinou a inclusão pelos autores do chamado “*notice of copyright*”, que informava a data e o escritório de registro em cada cópia da obra distribuída ao público. Caso uma publicação não contivesse estas informações, ela não teria seus direitos autorais protegidos, e seria considerada de domínio público. Percebe-se, com isso, que não apenas o registro da obra é obrigatório no sistema de *copyright*, mas também as informações sobre registro, que deveriam constar na própria obra para que o direito sobre a reprodução da mesma restasse garantido.

Em 1831, foi feita a primeira grande revisão na Lei Federal do *Copyright*, que agora passava a proteger também composições musicais e tinha o primeiro período de proteção ampliado para vinte e oito anos ao invés de quatorze (a renovação manteve-se como estava). Não muito tempo depois, em 1834, foi julgado pela Suprema Corte Norte-Americana o caso emblemático *Wheaton v. Peters*, que gerou precedente legal a respeito do reconhecimento do direito à proteção do ineditismo da obra. A decisão da Suprema Corte determinou que os autores teriam direito à proteção perpétua com relação a suas obras não publicadas, ou seja, o direito à primeira publicação destes trabalhos se tornou um direito exclusivo dos autores, só sendo limitada a proteção ao tempo previsto na lei após a obra publicada.

A segunda grande revisão na lei veio em 1870, e estendeu a proteção do *copyright* para as obras de arte. Contudo, também conferiu aos artistas o direito de criar seus próprios trabalhos derivativos, inclusive traduções e dramatizações, o que gerou mais casos emblemáticos a serem julgados pela Suprema Corte Norte-Americana. Um deles, o caso *Selden v. Baker*, tratou sobre qual seria o limite da proteção de uma ideia, visto que o *copyright* conferia proteção às formas de expressão de uma ideia – livros, músicas, entre outras –, mas não uma ideia em si, pois isso teoricamente cercearia a livre iniciativa e a liberdade de expressão asseguradas na Constituição dos EUA. A decisão da Suprema Corte neste caso, em favor da proteção de meras ideias, viria a influenciar decisões subsequentes não apenas nos EUA, mas em diversos outros países. Além disso, o caso *Burrow-Giles Lithographic Co. v. Sarony*, julgado em 1884, conferiu também aos fotógrafos a proteção de sua propriedade intelectual, incluindo as fotografias nos materiais a serem protegidos pelo sistema do *copyright*.

Em 1891, entrou em vigor o “*International Copyright Act*”, a primeira lei que autorizou relações envolvendo direitos do autor entre os EUA e outros países. Mais tarde, com o crescimento da indústria, se tornou necessária uma centralização das atividades de registro e depósito de direitos autorais, o que trouxe alterações na Lei Federal novamente, desta vez para obrigar que contratos que tratassem da matéria fossem todos arquivados na Biblioteca do Congresso Nacional, o qual passou a deter uma cópia de um exemplar de tudo que viesse a ser publicado nos EUA a partir daquele momento. Isso durou até 1897, ano no qual foi criado o *Copyright Office*; um departamento próprio para o fim de arquivamento dos registros, separado da Biblioteca do Congresso.

O século XIX veio na sequência, e foi marcado pelo movimento de internacionalização dos direitos do autor, tendo como marco legal a Convenção de Berna, de 1886, já mencionada no tópico anterior a este. No entanto, ela não seguia o modelo anglo-saxão – diretamente

relacionado ao Common Law –, pois, como já mencionado, foi inspirada nos moldes franceses de proteção ao direito do autor, que não se encaixavam à proteção meramente patrimoniais dos direitos autorais fornecida pelo *copyright* – vide as definições de direitos autorais morais e patrimoniais, já abordadas neste trabalho. Por conta deste embate entre modelos de proteção, os EUA só vieram a ratificar a Convenção de Berna a partir da década de 1990, mais de um século após a sua assinatura internacional.

Ao invés de aderir à Convenção, os EUA firmaram, em 1954, a chamada Convenção Universal do *Copyright*, um tratado multilateral internacional, e realizou mais mudanças na Lei Federal do *Copyright*, que expandiu a proteção de direitos autorais a todas as obras, publicadas ou não, desde que tangíveis, e estabeleceu o prazo de proteção para toda a vida do autor, e mais cinquenta anos após sua morte. A maior mudança, no entanto, veio com a invenção do *software*, o qual já surgiu junto à necessidade de um tratamento mais específico para sua proteção, visto que se tratava de uma tecnologia nunca vista na história. Desta forma, em 1980, a Lei Federal do *Copyright* foi novamente alterada, para regulamentar também a proteção de programas de computador.

No entanto, o surgimento do *software* trouxe consigo características, que até hoje dificultam a forma de indenizar seu titular quando há uso indevido do programa de computador de sua autoria. Isso porque há, desde o início, dificuldade em definir parâmetros mensuráveis para a proteção de um *software*, devido a sua imaterialidade e intangibilidade, antes essenciais para a manutenção do *copyright* na lei americana. Em 1990, um ano após os EUA terem aderido oficialmente à Convenção de Berna, foi promulgada o “*Computer Software Rental Amendment Act*”, lei que, visando uma proteção adequada para os autores de *softwares*, concedeu aos proprietários dos direitos autorais de programas de computador o direito exclusivo de autorizar ou proibir o aluguel, arrendamento ou empréstimo do programa para propósitos diretamente ou indiretamente comerciais. Esta legislação viria a se tornar a base para os modelos dos contratos de licença, suporte, manutenção que são utilizados até hoje para a comercialização de *softwares*.

Este trabalho, contudo, tem como principal ambiente de análise de violações de direitos autorais e *copyright* a internet. Sendo uma inovação tecnológica recente para os termos da lei, vê-se que, embora a legislação – internacional ou de cada país – vise solucionar conflitos entre o público consumidor, os autores e demais detentores de direitos – editores, produtoras de cinema, gravadoras, etc. –, assim como atender aos desafios trazidos pelas novas tecnologias, as leis ainda estão longe de alcançar uma redação capaz de satisfazer e equilibrar adequadamente todos estes interesses, em especial graças à dimensão global e sem fronteiras

que a realidade digital atual trouxe aos conteúdos intelectuais e artísticos, e, em consequência, aos direitos autorais.

1.3. O que caracteriza uma violação de direitos autorais?

Conforme mencionado no penúltimo tópico deste capítulo, atualmente, a violação dos direitos do autor no Brasil é abordada não apenas na Lei Brasileira de Direitos Autorais – Lei nº 9.610/98 –, mas também pelo artigo 184 do Código Penal, cuja redação é dada pela Lei nº 10.695/2003, que dispõe em seu caput, *in verbis*: “violar direitos de autor e os que lhes são conexos”. Trata-se, portanto, de uma norma penal em branco em sentido amplo, por isso deve ser complementada por outra norma da mesma fonte legislativa; no caso, essa função é exercida justamente pela Lei dos Direitos Autorais.

Analisando a redação do Código Penal, é possível afirmar que se trata de um crime comum quanto ao sujeito ativo, pois pode ser praticado por qualquer pessoa, e crime próprio quanto ao sujeito passivo, visto que este pode ser apenas o autor da obra literária, (ou seus herdeiros e qualquer outra pessoa titular do direito conexo ao de autor). Além disso, trata-se de crime comissivo por decorrer de ação direta do agente, “violar”, mas pode, excepcionalmente, ser classificado como comissivo por omissão, em casos em que o resultado deveria – e poderia – ser impedido pelos garantes, independente de quem sejam estes.

No que diz respeito à conduta típica, o núcleo do tipo penal está representado pelo verbo “violar” – infringir, ofender, transgredir, entre outros sinônimos. É um crime de forma livre, podendo ser cometido por qualquer meio de execução, como ensina Guilherme de Souza Nucci:

Transgressão ao direito autoral pode dar-se de várias formas, desde a simples reprodução não autorizada de um livro por fotocópias até a comercialização de obras originais, sem a permissão do autor. Uma das mais conhecidas formas de violação do direito de autor é o plágio, que significa tanto assinar como sua obra alheia, como também imitar o que outra pessoa produziu. O plágio pode dar-se de maneira total (copiar ou assinar como sua toda a obra de terceiro) ou parcial (copiar ou dar como seus apenas trechos da obra de outro autor). (NUCCI, 2012, p. 898)

Enquanto isso, os artigos 46, 47 e 48, da Lei 9.610/98 versam sobre limitações aos direitos autorais, as quais, por sua vez, caracterizam causas de exclusão da tipicidade, em razão

do fato não se enquadrar no tipo penal do artigo 184 do Código Penal. Nos referidos artigos, contidos no capítulo IV da Lei Brasileira de Direitos Autorais – “Das Limitações aos Direitos Autorais” –, lê-se:

Art. 46. Não constitui ofensa aos direitos autorais:

I - a reprodução:

- a) na imprensa diária ou periódica, de notícia ou de artigo informativo, publicado em diários ou periódicos, com a menção do nome do autor, se assinados, e da publicação de onde foram transcritos;
- b) em diários ou periódicos, de discursos pronunciados em reuniões públicas de qualquer natureza;
- c) de retratos, ou de outra forma de representação da imagem, feitos sob encomenda, quando realizada pelo proprietário do objeto encomendado, não havendo a oposição da pessoa neles representada ou de seus herdeiros;
- d) de obras literárias, artísticas ou científicas, para uso exclusivo de deficientes visuais, sempre que a reprodução, sem fins comerciais, seja feita mediante o sistema Braille ou outro procedimento em qualquer suporte para esses destinatários;

II - a reprodução, em um só exemplar de pequenos trechos, para uso privado do copista, desde que feita por este, sem intuito de lucro;

III - a citação em livros, jornais, revistas ou qualquer outro meio de comunicação, de passagens de qualquer obra, para fins de estudo, crítica ou polêmica, na medida justificada para o fim a atingir, indicando-se o nome do autor e a origem da obra;

IV - o apanhado de lições em estabelecimentos de ensino por aqueles a quem elas se dirigem, vedada sua publicação, integral ou parcial, sem autorização prévia e expressa de quem as ministrou;

V - a utilização de obras literárias, artísticas ou científicas, fonogramas e transmissão de rádio e televisão em estabelecimentos comerciais, exclusivamente para demonstração à clientela, desde que esses estabelecimentos comercializem os suportes ou equipamentos que permitam a sua utilização;

VI - a representação teatral e a execução musical, quando realizadas no recesso familiar ou, para fins exclusivamente didáticos, nos estabelecimentos de ensino, não havendo em qualquer caso intuito de lucro;

VII - a utilização de obras literárias, artísticas ou científicas para produzir prova judiciária ou administrativa;

VIII - a reprodução, em quaisquer obras, de pequenos trechos de obras preexistentes, de qualquer natureza, ou de obra integral, quando de artes plásticas, sempre que a reprodução em si não seja o objetivo principal da obra nova e que não prejudique a exploração normal da obra reproduzida nem cause um prejuízo injustificado aos legítimos interesses dos autores.

Art. 47. São livres as paráfrases e paródias que não forem verdadeiras reproduções da obra originária nem lhe implicarem descrédito.

Art. 48. As obras situadas permanentemente em logradouros públicos podem ser representadas livremente, por meio de pinturas, desenhos, fotografias e procedimentos audiovisuais.

Ademais, o parágrafo 4º do artigo 184 do Código Penal determina que, em casos de exceção ou limitação ao direito de autor, não se aplica o disposto nos parágrafos 1º, 2º e 3º do mesmo artigo, sendo isto:

§ 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.

[...]

§ 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 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. (grifo nosso)

A questão pertinente a este trabalho, no entanto, se baseia na parte específica da redação do parágrafo 1º que menciona o lucro, grifada na citação acima. O dito parágrafo traz a primeira forma qualificada do crime de violação de direitos autorais, que ocorre justamente quando o agente tem o intuito de obter lucro, de forma direta ou indireta, por meio desta violação. Essa conduta é o que se conhece popularmente como “pirataria”; cópias não autorizadas de obras intelectuais e artísticas feitas com a intenção deliberada de venda/distribuição sem a devida remuneração dos detentores dos direitos autorais e de cópia – o *copyright* propriamente dito. Sobre o tema, o autor André Estefam discorre:

A facilidade de reprodução não autorizada de tais obras intelectuais, por meio de diversos processos tecnológicos, como a realização de *downloads* pela internet e sua replicação quase que ilimitada faz com que esta prática delitiva se prolifere em altíssimos patamares. (ESTEFAM, 2011, p. 55)

A menção do autor à internet traz à tona outro aspecto importante ao tema de discussão deste trabalho, que será mais desenvolvido nos próximos capítulos, em especial quando colocado em conjunto com a problemática relativa à obtenção de lucro por meio da violação de direitos autorais e *copyright*. Após esta análise da história de ambos estes conceitos, e das leis que atualmente os regem, tanto no Brasil como nos EUA, o que se pode afirmar é que a legislação não aborda o tema específico abordado aqui, fato este que é justamente a razão pela qual a pesquisa sobre ele é válida.

As leis brasileiras colocam o fim lucrativo como agravante para o crime de violação dos direitos autorais e seus conexos – como, por exemplo, o *copyright* –, mas o caput do artigo 184 do Código Penal já penaliza a mera violação por si só, sem dar muitos detalhes a respeito do que seria ou não uma violação. A Lei 9.610/98 dispõe um pouco sobre o que não é considerado violação de direitos autorais, mas também deixa vaga a definição desta conduta, dando margem à discussão a ser iniciada no próximo capítulo deste trabalho, que diz respeito aos trabalhos – histórias, artes, quadrinhos, entre outros – feitos por fãs de determinado filme, saga ou universo fictício.

2. Trabalhos de fã

Conforme abordado no início do capítulo anterior, uma das mais importantes características das atividades de entretenimento – se não a mais importante – é sua relação com o público. O que transforma um evento, obra ou ação em um produto de entretenimento é sua exposição à audiência, e os contornos e o significado que ela lhe atribui a partir disso. A introdução deste trabalho já trouxe o exemplo de obras audiovisuais que deram início a universos que vieram a se tornar contagiantes a ponto de conquistarem público de diversas gerações. Estes são os que o mundo conhece como fãs, e alguns deles cultivam tamanha afeição por suas sagas favoritas que, mesmo extraoficialmente, chegam a participar dela.

Os trabalhos de fã, desde pequenas histórias inventadas por eles com os personagens que amam, se passando nesse universo fictício que lhes cativa, ou desenhos e outras formas de

arte que o complementem, até criações mais elaboradas e complexas, como jogos e até filmes produzidos totalmente por fãs. Estas produções – a serem referidas aqui como “projetos de fã” – serão as abordadas na discussão deste trabalho, que também terá um foco específico na saga Star Wars, seus fãs, projetos realizados por eles e a relação da Disney com a questão dos direitos autorais e *copyright* envolvendo tais projetos. No entanto, antes do recorte, é necessária uma breve explicação sobre o que são os trabalhos de fã, como surgiram, como se transformaram até o momento atual, e como funciona a convivência dos autores/produtoras com eles na maioria das vezes. Para essa contextualização histórica, um termo da língua inglesa será essencial: a *fanfiction*.

2.1. História das *fanfictions*

A palavra *fanfiction*, em tradução livre, significa “ficção de fã”. Trata-se, por consequência, do nome dado a histórias de personagens e universos famosos escritas não por seus criadores, mas por fãs da obra original. Conhecidas também pela abreviação *fanfics* ou apenas *fics*, essas histórias podem ter diversos formatos – narrativas, poemas, quadrinhos, etc. –, e são muito populares entre o público de sagas icônicas da literatura e da cultura pop em geral, em especial com o advento da internet. No entanto, é necessário dizer que, antes da criação das leis relativas ao que hoje se conhece como *copyright*, não era incomum que autores copiassem personagens – e até enredos inteiros – de histórias que não eram de sua autoria.

De acordo com a enciclopédia online *Britannica*, algumas das peças mais famosas de Shakespeare – como Romeu e Julieta, Othello e Conto do Inverno – foram todas baseadas em histórias criadas por outros autores não muito tempo antes⁴. A literatura do século XIX, neste sentido, não foi muito diferente, pois data desta época o fenômeno das “representações e sequências não oficiais”, que nada mais eram que novas histórias de um mesmo universo/personagem escritas por outros autores que não o original. Exemplos notáveis desse fenômeno são as diversas aventuras do detetive Sherlock Holmes não autorizadas oficialmente

⁴ Informações sobre Shakespeare disponíveis em: <https://www.britannica.com/biography/William-Shakespeare>. Acesso em: Outubro de 2021.

pelo criador do personagem, Arthur Conan Doyle, como, por exemplo, “*The Adventure of the Two Collaborators*” de J. M. Barrie⁵.

O fenômeno moderno da *fanfiction* como uma expressão de criação de fãs e interação entre eles, por sua vez, se tornou popular por meio dos fãs da série de ficção-científica Star Trek, os quais, na década de 1960, publicavam as chamadas *fanzines* – revistas feitas por fãs, tradução da junção das palavras “*fan*” (fã) e “*magazine*” (revista), que eram produzidas por meio de impressão *offset* e mimeografia, e enviadas a outros fãs ou vendidas em convenções de ficção-científica por uma pequena taxa, que servia para ajudar a recuperar os custos de produção do material. A primeira *fanzine* de Star Trek foi “Spockanalia”, de 1967, e seu conteúdo contava com algumas *fanfictions* (VERBA, 2003). A pesquisadora Camille Bacon-Smith (2000), da Universidade da Pensilvânia, escreveu em sua tese que as *fanfictions* “preenchem a necessidade de um público [...] de expandir os limites dos produtos oficiais oferecidos na televisão e na tela do cinema”.

Foi a internet, no entanto, que elevou a popularidade das *fanfictions* ao patamar em que está hoje. Além das antigas *fanzines* e das convenções tradicionais, listas de e-mails, fóruns e sites específicos para as *fanfictions* e discussões entre fãs. Não havendo a necessidade da cobertura dos custos para a produção, os conteúdos publicados nestas plataformas nunca tinham fins comerciais, sendo disponibilizadas na internet totalmente de graça. Em 1998, foi criado o *FanFiction.Net*, site sem fins lucrativos que permite que qualquer pessoa publique online *fanfictions* de qualquer série, filme, livro, entre outros materiais. A possibilidade dada aos fãs de publicar suas histórias por conta própria, em um site de uso simples e acessível para autores e potenciais leitores de *fanfiction* fez sucesso muito rápido no início dos anos 2000 (BUECHNER, 2002).

Atualmente, o *FanFiction.Net* divide o ranking dos sites de *fanfiction* mais famosos ao redor do mundo com o *Archive of Our Own* – conhecido pela abreviatura AO3 – e o *Wattpad*. Foi em plataformas como essas que *fanfics* muito populares entre os fãs de seu universo acabaram se tornando livros originais, como a trilogia Cinquenta Tons de Cinza, de E. L. James, e “*After*”, de Anna Todd – originalmente escritas como *fanfics* da série Crepúsculo e da banda One Direction, respectivamente. As duas obras também foram adaptadas para o cinema mais tarde. A maioria dos sites voltados para as *fanfictions* aceita publicações em diversos idiomas,

⁵ Informações a respeito de “*The Adventure of the Two Collaborators*” retiradas do site oficial do autor Arthur Conan Doyle: https://www.arthur-conan-doyle.com/index.php?title=The_Adventure_of_the_Two_Collaborators. Acesso em: Outubro de 2021.

mas existem também sites e comunidades regionais, como o brasileiro *Nyah!Fanfiction*. Além de facilitar a publicação e leitura das *fanfics*, os sites também permitem que os leitores comentem nas histórias e se comuniquem com os autores, interação que possibilita troca de experiências, críticas construtivas e até amizades para além do mundo virtual.

2.2. Legalidade dos trabalhos de fã

Há um debate contínuo sobre até que ponto as *fanfictions* são permitidas pela atual lei de direitos autorais da maioria dos países. Alguns argumentam que as *fanfics* não podem ser permitidas pelas leis de *copyright* por serem trabalhos derivativos, os quais são definidos por Lee (1998) como:

Trabalho baseado em uma ou mais obras preexistentes, como tradução, arranjo musical, dramatização, ficcionalização [...] ou qualquer outra forma em que uma obra possa ser reformulada, transformada ou adaptada.

Desta forma, elas não seriam aceitáveis na política do *fair use*, um conceito da lei norte-americana que permite a utilização de materiais protegidos por *copyright* sem necessidade da permissão do detentor destes direitos, como uma forma de equilibrar os interesses deles e do público, que deseja uma distribuição mais ampla e – o que vem ao caso neste trabalho – poder utilizar as obras para trabalhos criativos. Outros, por sua vez, defendem que *fanfictions* sem fins lucrativos são sim legais sob a doutrina do *fair use*, pois, sem a obtenção de lucro mediante um trabalho derivativo de um material protegido pelo *copyright*, elas se tratam apenas de um processo criativo e transformador, de acordo com a *Organization for Transformative Works*, organização ativista sem fins lucrativos, fundada em 2007 por um grupo de fãs envolvidos com histórias e projetos de fã no geral para defender estes interesses⁶.

No mesmo ano, dois professores *Davis Law School*, faculdade de Direito da Universidade da Califórnia, argumentaram que “*fanfictions* desafiam a ortodoxia da construção original do *fair use*” (CHANDER; SUNDER; 2007, p. 607). Citando o caso *Campbell v. Acuff-Rose Music, Inc.* – cujo julgamento nos EUA estabeleceu que a paródia comercial pode ser qualificada como *fair use* se puder ser interpretada como comentário ou crítica à obra original

⁶ Informações sobre a *Organization for Transformative Works* disponíveis na íntegra em: <https://www.transformativeworks.org>. Acesso em: Outubro de 2021.

– e o subsequente caso *Suntrust v. Houghton Mifflin* – que seguiu a mesma linha – os professores ainda afirmaram que “da mesma forma, muitas *fanfics* fazem comentários ou críticas a suas obras originais, enquanto, ao mesmo tempo, criam algo novo [...] podendo, assim, serem consideradas comerciais e, ainda, aceitas como *fair use*” (CHANDER; SUNDER; 2007, p. 621). Também é possível defender a legitimidade dos trabalhos de fã nesta toada com base no disposto no parágrafo 107 do título 17 do Código de Leis dos Estados Unidos, onde se lê (em tradução nossa):

Limitações à exclusividade de direitos: *Fair Use*.

Não obstante as disposições das seções 106 e 106A, o *fair use* de uma obra protegida por direitos autorais, incluindo o uso por reprodução em cópias ou gravações fonográficas ou por qualquer outro meio especificado por esta seção, para fins como crítica, comentário, reportagem, ensino (incluindo cópias múltiplas para uso em sala de aula), bolsa de estudos ou pesquisa, não é uma violação de direitos autorais. Ao determinar se o uso de uma obra em qualquer caso particular é um *fair use*, os fatores a serem considerados devem incluir:

(1) a finalidade e o caráter do uso, incluindo se este uso é de natureza comercial ou para finalidade educacional sem fins lucrativos;

(2) a natureza da obra protegida por direitos autorais;

(3) a quantidade e a substancialidade da parte usada em relação à obra protegida por direitos autorais como um todo; e

(4) o efeito do uso sobre o mercado potencial ou o valor da obra protegida por direitos autorais.

O fato de um trabalho não ser publicado não deve, por si só, impedir a configuração de *fair use*, se tal configuração for feita levando em consideração todos os fatores acima. (grifos nossos)

Os fãs que defendem a legalidade de seu trabalho por meio da doutrina do *fair use* utilizam argumentos da mesma voltados especificamente para os trabalhos de fã, com base na lei citada logo acima e no fato de que os trabalhos de fã (i) não privam o detentor dos direitos autorais de seu lucro; (ii) podem funcionar como propaganda e promoção gratuita do material original; (iii) geralmente são sem fins lucrativos; e (iv) não plágiam ou tentam substituir a obra original.

Independente disso, a postura dos autores, produtores e demais detentores dos direitos autorais das obras mais populares no mundo das *fanfictions* é muito variável até hoje. A maioria dos grandes estúdios e produtoras tolera bem as *fanfictions*, e alguns até as encorajam até certo

ponto. A Paramount, por exemplo, permitiu a produção de “*Star Trek: The New Voyages*” e “*Star Trek: The New Voyages 2*”, antologias de *fanfics* que davam sequência a “*Star Trek Lives*”, da editora Bantam. Assim, esta mesma editora imprimiu histórias de várias das *fanzines* populares entre o público da série. Outro projeto de fã autorizado pela Paramount foi “*Star Trek: Strange New Worlds*”, uma série de dez antologias feita pela Pocket Books, cujos contos foram selecionados por meio de um processo de envio aberto para escritores não profissionais – ou seja, fãs.

Contudo, devido à natureza contínua da produção audiovisual para a televisão, alguns produtores implementaram restrições aos trabalhos de fã, como, por exemplo, J. Michael Straczynski, criador de outra série de ficção-científica, *Babylon 5*, de 1993; sua exigência de que as *fanfictions* de *Babylon 5* fossem claramente rotuladas como tais ou jamais publicadas na internet fez com que a maior parte da comunidade de fãs da série resguardasse seus trabalhos apenas para listas de e-mail privadas. Além disso, muitos escritores e produtores afirmam que não leem *fanfics*, por conta do receio de serem eventualmente acusados de roubar as ideias de um fã, mas, mesmo assim, vários deles encorajam sua criação. Quando a série de terror de 1997 “*Buffy: A Caça-Vampiros*” teve sua transmissão interrompida, por exemplo, seu criador, Joss Whedon, encorajou os fãs a lerem *fanfictions* durante o tempo em que a série ficasse fora do ar.

3. Star Wars e os materiais produzidos por fãs

Após a contextualização histórica a respeito dos trabalhos e projetos de fã, e uma breve apresentação dos debates a respeito de sua legalidade, este trabalho passa, neste terceiro capítulo, ao recorte de conteúdo citado na introdução.

Conforme mencionado anteriormente, uma das obras da cultura pop que gerou mais projetos de fãs ao longo do tempo é a saga Star Wars, que teve seu primeiro filme lançado em 1977, abrindo portas para inúmeros materiais oficiais, e também produzidos pelos fãs do universo de Star Wars, que estão entre os mais engajados do mundo na produção desse tipo de conteúdo.

No entanto, a relação entre a saga Star Wars e os projetos realizados por seus fãs não se manteve até hoje da forma que costumava ser no início, justamente pelo fato de que a principal detentora dos direitos autorais e do *copyright* da saga mudou em 2012, ano no qual se deu a

compra – às vezes chamada, de forma mais técnica, de fusão – da Lucasfilm, produtora original de Star Wars, pela Disney, gigante da indústria do entretenimento há mais de 50 anos.

Desta forma, a história de Star Wars com os projetos de fã pode ser separada em duas eras, que serão explicadas em mais detalhes a seguir, para um melhor entendimento da situação em que está inserido o projeto de fã a ser utilizado como estudo de caso no quinto capítulo deste trabalho. Também serão mencionados outros projetos já realizados por fãs de Star Wars, para uma comparação entre o tratamento dado a eles pela detentora dos direitos da saga à época, o que ajudará a formular uma hipótese a respeito da legalidade ou não do projeto estudo de caso.

3.1. Início da saga (1977 – 2012)

Star Wars começou oficialmente com a estreia de “Star Wars: Uma Nova Esperança” (*Star Wars: A New Hope*) nos cinemas dos EUA em Maio de 1977. O filme, que viria a se tornar o início de uma das sagas mais respeitadas da cultura pop, foi feito pela Lucasfilm, uma produtora fundada pelo roteirista e diretor George Lucas, em 1971, que se tornou uma empresa limitada em Setembro do mesmo ano em que o público conheceu Star Wars pela primeira vez (MOSS, 2009). Além da saga espacial, a Lucasfilm também foi responsável pela criação de outra franquia cinematográfica de muito sucesso – Indiana Jones, iniciada na década de 1980, com filmes dirigidos pelo renomado diretor Steven Spielberg –, e deu origem s divisões empresariais como a Lucasfilm Animation e a Lucasfilm Games, que se responsabilizaram por conteúdos específicos de Star Wars que vieram a ser criados mais tarde, visto que a saga foi expandida para além do cinema pouco tempo após sua estreia.

Star Wars obteve sucesso imediato, de forma que seu *fandom* – palavra coloquial em inglês para designar ao coletivo de fãs de uma obra ou pessoa – cresceu rapidamente, impulsionando o surgimento de fã-clubes, *fanzines* como as já famosas feitas pelos fãs de Star Trek, e convenções organizadas exclusivamente por fãs⁷. Em 1979, a saga já era reconhecida em convenções internacionais desse tipo, e a primeira premiação organizada por fãs, em uma *fanzine* conhecida com *FanQ Awards*, premiou, neste ano, dois fãs de Star Wars por seus *fan-*

⁷ A maior parte das informações, números e títulos mencionados neste subtópico foram retirados da plataforma *Fanlore.Org*, disponível no seguinte link: https://fanlore.org/wiki/Star_Wars. Acesso em: Novembro de 2021.

projects: Maggie Nowakowska, pela “*Thousand Worlds Series*”, série histórias de Star Wars escrita por ela, e Martynn, artista que ilustrou as ditas histórias⁸.

As *fanzines* de Star Wars e outras obras de fãs da saga continuaram a ser publicadas nas décadas de 1980 e 1990, com moldes muito parecidos com os seguidos pelos fãs de Star Trek: revistas e demais materiais produzidos a baixo custo, distribuídos para os fãs por correio e em convenções da saga ou de ficção-científica. Algumas *fanzines* de Star Wars foram preservadas até os dias de hoje, e exemplares usados às vezes são encontrados à venda em sites como o eBay, famosa plataforma de vendas online. O conteúdo das histórias variava conforme a época, visto que novos filmes de Star Wars foram lançados com o passar do tempo, e também livros, quadrinhos, animações e jogos, todos de forma oficial, com aval da própria Lucasfilm. Todos estes materiais inspiraram os projetos de fã que viriam a ser criados, em especial o início da nova trilogia de Star Wars, cujo primeiro filme, “Star Wars: A Ameaça Fantasma” (*Star Wars: The Phantom Menace*), em 1999.

Após a metade da década de 1990, no entanto, o *fandom* de Star Wars seguiu o movimento massivo de migração para a internet, de modo que as *fanfictions* da saga começaram a se tornar populares também online, em fóruns específicos da franquia, sites de *fanfiction* e listas de e-mail organizadas pelos próprios fãs que as escreviam. Dentre os títulos mais lembrados em meio aos *fan-projects* dessa época estão a trilogia “*The Jedi Academy Trilogy*”, de 1994, a série “*X-Wing*”, que começou em 1996, e sites/portais como “*Organa-Zation*”, “*The Sith Academy*” e *Force.Net*, o qual tinha uma seção exclusiva para as *fanfics*. No entanto, muitos destes primeiros sites eram hospedados na internet por meio de serviços gratuitos que deixaram de existir com o tempo e o avanço da tecnologia, por isso acabaram sendo perdidos.

No tocante à relação entre a Lucasfilm e os projetos de fã, ao longo dos anos 1970 e 1980, a produtora manteve uma relação muito próxima aos fã-clubes de Star Wars e os editores de *fanzines*, até mesmo pedindo aos fãs que as enviassem ao estúdio para fins de arquivamento. Alguns fãs acreditavam que a Lucasfilm fazia uso dessa proximidade como pretexto para monitorar os *fan-projects* e garantir que eles estivessem em conformidade com a visão da empresa, que construía Star Wars como uma saga sem pornografia, vulgaridade ou sangue e violência explícitos. Isso nunca foi confirmado, embora, em 1982, Maureen Garrett, presidente do fã-clubes oficial de Star Wars, tenha chegado a enviar um comunicado aos produtores de *fanzines* de Star Wars que publicavam histórias que continham temas adultos. Nem todos os fãs

⁸ Informações retiradas do site da *FanQ Awards*: <http://www.mediawestcon.org/fanq/1977-1982.htm>. Acesso em: Agosto de 2021.

que produziam materiais relacionados à saga acataram esses limites, no entanto, os materiais com conteúdo adulto passaram a ter uma distribuição muito menor e menos visibilizada, visto que não contava com a aceitação da Lucasfilm.

É importante mencionar, contudo, que o criador de Star Wars e da Lucasfilm, George Lucas, sempre teve uma postura um pouco avessa aos trabalhos de fã. No entanto, por escolha própria, o diretor não se envolveu muito nem mesmo com a produção dos materiais oficiais da saga além dos próprios filmes. Muitos fãs acreditam, inclusive, que esta tenha sido uma das razões para que ele optasse por praticamente se aposentar da produção de Star Wars em meados dos anos 2000, e, mais tarde, vendesse a Lucasfilm para a Disney, algo que trouxe diversas mudanças para o *fandom* de Star Wars e as produções dos fãs da saga, assunto que será abordado no tópico a seguir.

3.2. Era Disney (2012 – atualmente)

Embora a fusão da Lucasfilm com a Disney tenha ocorrido em 2012, como já mencionado aqui, as discussões relacionadas à possibilidade da assinatura de um acordo de distribuição entre as duas empresas começaram em Maio de 2011, após uma reunião entre George Lucas e o então CEO da Disney, Bob Iger, durante a inauguração da atração *Star Tours – The Adventures Continue*, que ficava no parque Hollywood Studios, parte do Walt Disney World na Flórida. No dia 30 de Outubro de 2012, a Disney anunciou um acordo para adquirir a Lucasfilm por mais de quatro bilhões de dólares, sendo que se estima que metade do pagamento foi realizado em dinheiro, e a outra metade em ações da própria Disney (LEONARD, 2013, p. 9).

Após isso, foi formado o *Lucasfilm Story Group*, que tinha como função acompanhar e revisar os materiais de Star Wars já produzidos até aquele momento e os que seriam produzidos dali em diante, com o intuito de unificar de forma sólida as histórias dos filmes, quadrinhos e outras mídias que compõem a saga (BRICKEN, 2014). A Disney já tinha planos para o lançamento de uma nova trilogia de filmes de Star Wars – que veio a ser iniciada em 2015 com “Star Wars: O Despertar Da Força” (*Star Wars: The Force Awakens*) –, e não desejava que a história, que daria sequência aos seis filmes já lançados na saga, precisasse se ater ao já criado em todos os diversos materiais que Star Wars possuía além do cinema. Assim,

a Disney tomou a polêmica decisão de descartar da linha temporal de Star Wars todos os materiais criados até ali, com exceção dos filmes e de duas séries animadas.

Em 25 de Abril de 2014, portanto, este material passou a ser conhecido como *Star Wars Legends*, e foi declarado oficialmente não canônico para a franquia. O foco de Star Wars, agora propriedade da Disney, seria criar novos materiais além do cinema, para formar uma história mais estruturada, com obras mais coerentes entre si, sem contradições e furos e – o ponto chave na discussão deste trabalho – com muito menos interferência e influência que não viesse de dentro do próprio *Story Group* já criado para este fim (BRICKEN, 2014). Tanto a decisão da Disney de excluir os antigos materiais da linha temporal do universo Star Wars quanto as políticas para os novos materiais causaram revolta em muitos fãs, em especial por uma coisa: a Disney, empresa agora detentora dos direitos autorais e *copyright* de Star Wars, sempre foi conhecida na indústria do entretenimento por ser extremamente protetiva com relação a sua propriedade, uma política muito diferente da adotada pela Lucasfilm.

Desde sempre, a Disney leva muito a sério a violação de *copyright*, sendo uma das empresas mais cuidadosas no tocante a registros de direitos autorais e marcas comerciais para proteger seu conteúdo. Atualmente, qualquer pessoa que queira utilizar um personagem da Disney em seu trabalho, por exemplo, deve seguir todos os requisitos legais para evitar infringir os direitos de propriedade intelectual da empresa. Um bom exemplo disso foi o processo aberto pela Disney contra a Academia de Artes e Ciências dos Estados Unidos em 1989, pelo fato de um artista ter retratado a personagem Branca de Neve como parte de um ato de abertura da transmissão do Oscar sem permissão da Disney para isso. A Academia enfrentou as repercussões legais deste uso não autorizado⁹.

Para usar conteúdo da Disney legalmente, é necessário solicitar permissão da empresa por meio de canais oficiais, como e-mail ou correio, e, geralmente, haverá necessidade de pagamento pelos direitos de uso, a não ser em casos expressos de *fair use*. A Disney também sempre se reserva no direito de se recusar a dar permissão para o uso de qualquer conteúdo de sua propriedade, por qualquer pessoa ou empresa¹⁰. Essa sempre foi a política da Disney, inclusive no que diz respeito a trabalhos de fã. Tendo Star Wars se tornado parte da propriedade da Disney de 2012 em diante, essa política se expandiu para a saga também, quebrando

⁹ Informações retiradas de um artigo do portal jurídico norte-americano *UpCounsel*, disponível em: <https://www.upcounsel.com/disney-trademark-infringement>. Acesso em: Novembro de 2021.

¹⁰ Informações sobre a política de *copyright* da Disney retiradas do site de licenciamento da própria Disney: <https://www.disneystudiolicensing.com/>. Acesso em: Novembro de 2021.

completamente a relação de proximidade que os fãs mantinham com a Lucasfilm, que, diferente da Disney, valorizava os projetos de fã, conforme demonstrado no tópico anterior.

As *fanfics* de Star Wars ainda são extremamente populares nos sites de *fanfiction* disponíveis na internet, alguns inclusive já mencionados no segundo capítulo deste trabalho, e, até o momento, não se tem notícias de problemas legais as envolvendo, visto que, conforme explicado anteriormente, a grande maioria das empresas da jurisprudência norte-americana as considera legais sob a doutrina do *fair use*. No entanto, *fan-projects* de Star Wars mais elaborados – como as antigas *fanzines*, e, principalmente, os atuais *fanfilms* – não são considerados como *fair use* pela Disney, situação essa que iniciou uma discussão infundável a respeito da legalidade dos mesmos.

Diferente das meras *fanfics*, a Disney solicita que projetos de fã sejam claramente identificados como tais, não arrecadem dinheiro para sua execução, omitam qualquer mídia protegida por direitos autorais, e, principalmente, não lucrem com venda de ingressos, material, ou mesmo anúncios online. Os fãs que se dedicam a *fan-projects*, no entanto, parecem decididos a não acatar essas regras, visto que, com o avanço da tecnologia para mídias literárias, audiovisuais e musicais, os *fan-projects* atuais custam muito mais caro do que as antigas *fanzines*, como o jornalista Ian Prasad Philbrick apontou em uma matéria escrita em 2021 para o jornal New York Times, intitulada “A Força (e a leniência da Disney) está com os fãs produtores de *fanfilms* de Star Wars¹¹” (tradução nossa).

De acordo com a matéria, os custos para fazer um clipe de animação de apenas dois minutos, com a tecnologia atual, pode chegar a cinco mil dólares. Philbrick entrevistou também o cineasta e fã de Star Wars Jason Satterlund, que lançou um curta metragem no YouTube contando uma história com o personagem Obi-Wan Kenobi em 2019, cujo custo total se aproxima dos cem mil dólares. O *fanfilm* teve uma campanha de financiamento coletivo que obteve apoio do dublador do personagem nas animações oficiais de Star Wars, e Satterlund não mencionou qualquer processo judicial por parte da Disney na entrevista.

No entanto, nem todos os *fan-projects* de Star Wars tiveram esse mesmo tratamento; é o caso do projeto batizado de “Apeiron”, realizado pela equipe de desenvolvimento de jogos Poem Studios a qual, durante anos, trabalhou em uma recriação de um dos jogos mais aclamados da saga: “*Star Wars: Knights Of The Old Republic*”. Diferente do que ocorreu ao

¹¹ PHILBRICK, Ian Prasad. **The Force (and a Lenient Disney) Is With ‘Star Wars’ Fan Filmmakers**. New York Times, 2021. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2021/01/07/movies/star-wars-fan-films.html>. Acesso em: Outubro de 2021.

fanfilm produzido por Jason Satterlund, o Projeto Apeiron precisou ser totalmente descontinuado em 2018, após a Lucasfilm – já como propriedade da Disney, portanto, submetida a sua política de *copyright* e direitos autorais – intimar os responsáveis pela Poem Studios por meio de uma carta de cessação e desistência (*cease and desist letter*). Nada foi divulgado a respeito das razões da Disney/Lucasfilm para tanto¹².

4. *Crowdfunding*

No capítulo anterior, foi feita uma menção rápida a financiamentos coletivos e obtenção de doações, práticas que seriam, teoricamente, proibidas pela Disney em projetos de fã de Star Wars. Isso nada mais é do que um *crowdfunding*, palavra recente para nomear a prática de financiar um projeto ou empreendimento arrecadando pequenas quantias de dinheiro de um grande número de pessoas – atualmente, por meio de plataformas específicas na internet, mas essa modalidade de investimento é muito mais antiga que essa tecnologia, como afirmam as autoras Marina Avila e Valquíria Vlad:

Crowdfunding é uma palavra recente, usada pela primeira vez no ambiente online após os anos 2000. *Crowd* significa multidão e *funding*, financiamento. O resultado de um *Crowdfunding* é aquilo que a multidão financia. É uma proposta que se diferencia das formas comuns de investimento, como licitações governamentais, investimento-anjo e, muitas vezes, a sorte de já se ter o valor necessário para começar um empreendimento. Para uma campanha ser considerada um *crowdfunding*, deve-se existir o realizador do projeto e diversos indivíduos dispostos a custear a sua execução, com uma plataforma entre as duas partes.

[...]

Entre outros projetos do passado, um que se destaca no eixo de publicações foi criado em 1728 por Johann Heinrich Zedler, que ofereceu as obras de Martinho Lutero para publicação e angariou apoiadores interessados em fazer um investimento caso um número mínimo de pessoas fosse confirmado. Com esta estratégia, alguns livros da mesma série foram editorados. (AVILA; VLAD; 2020, p. 20)

¹² Informações a respeito da cessação e desistência imposta ao Projeto Apeiron disponíveis em: <https://www.techspot.com/community/topics/lucasfilm-shuts-down-ambitious-knights-of-the-old-republic-fan-remake-apeiron.249720/>. Acesso em: Julho de 2021.

O *crowdfunding* na internet se tornou popular, inicialmente, nas comunidades voltadas para arte e música. O primeiro exemplo notável de *crowdfunding* online na indústria da música ocorreu em 1997, quando fãs da banda de rock britânica Marillion arrecadaram sessenta mil dólares em doações por meio de uma campanha na internet para financiar uma turnê inteira da banda pelos EUA. O Marillion, posteriormente, usou este mesmo método para financiar seus álbuns de estúdio (MASTERS, 2011). Pode-se dizer que a base para a confiança em financiamentos desse tipo foi o sucesso do financiamento coletivo por meio de revistas, como a campanha de 1992 da *Vegan Society*, a qual realizou um financiamento coletivo para conseguir o dinheiro necessário para produção do documentário em vídeo “*Truth or Dairy*”.

Na indústria cinematográfica, o escritor e diretor independente Mark Tapio Kines projetou um site em 1997 para seu primeiro longa-metragem, “*Foreign Correspondents*”, até então inacabado. No início de 1999, ele arrecadou mais de cento e vinte e cinco mil dólares, de pelo menos vinte e cinco fãs de seu trabalho, o que lhe garantiu o dinheiro para concluir seu filme (RODGERS, 1999). Em 2002, a campanha intitulada “*Free Blender*” foi precursora do *crowdfunding* de softwares; seu objetivo era abrir o código-fonte do software de computação gráfica Blender 3D, e a campanha prometia benefícios adicionais para os membros doadores além disso. A arrecadação total da “*Free Blender*” foi de cem mil euros¹³.

A partir da segunda década do século XXI, a maioria dos países já conhecia a prática do *crowdfunding* e a adotava, em maior ou menor escala. Desta forma, o instituto *crowdfunding* não estava apenas disseminado entre os artistas, empresários e investidores ao redor do mundo, mas, também, passou a ser abordado pela legislação de diversos países. Seguindo o recorte de conteúdo pertinente a este trabalho, a seguir será apresentada a forma como o *crowdfunding* é abordado pela lei brasileira.

4.1. Aspectos jurídicos no Brasil

Antes de mais nada, é necessário dizer que a primeira grande dificuldade enfrentada pela legislação brasileira no que diz respeito ao *crowdfunding* consiste precisamente em definir o que é *crowdfunding*, juridicamente falando, de forma única, precisa, e abrangente com todas

¹³ Informações sobre a campanha de *crowdfunding* “*Free Blender*”, de 2002, disponíveis em: <https://web.archive.org/web/20021010045558/http://www.blender3d.com/campaign.html>. Acesso em: Agosto de 2021.

as modalidades desta prática. Até o momento, a legislação brasileira define apenas o chamado *crowdfunding* de investimento, conforme se lê no artigo 2º, inciso I, da Instrução CVM 588:

[...] captação de recursos por meio de oferta pública de distribuição de valores mobiliários dispensada de registro, realizada por emissores considerados sociedades empresárias de pequeno porte nos termos desta Instrução, e distribuída exclusivamente por meio de plataforma eletrônica de investimento participativo, sendo os destinatários da oferta uma pluralidade de investidores que fornecem financiamento nos limites previstos nesta Instrução.

Como se pode ver, o projeto de lei não oferece um conceito preciso para esta forma de financiamento. Sem uma definição aplicável a todas as modalidades da mesma disposta na lei, ficou a cargo da doutrina formular um conceito geral para o *crowdfunding*, o qual, para a maioria dos autores, pode ser definido como o financiamento coletivo dirigido à concretização de projetos de variadas naturezas (cultural, emergencial, pessoal, ambiental, comercial, entre outras). No entanto, a doutrina não é totalmente pacificada a respeito do *crowdfunding*; uma das maiores divergências entre juristas é centrada na importância do meio utilizado para a arrecadação dos recursos financeiros. Enquanto alguns autores entendem que o veículo utilizado para a obtenção dos fundos não é relevante para a definição do *crowdfunding* (COELHO, 2016). Outros, afirmam que o uso da internet para a divulgação dos projetos e a arrecadação de dinheiro propriamente dita é da essência desta prática (MENDES, 2016).

Conforme já mencionado, a estrutura do *crowdfunding* em si é complexa, de forma que, baseando-se nos moldes jurídicos brasileiros, é possível identificar nela três relações jurídicas distintas, que se estabelecem (i) entre o autor do projeto e os apoiadores; (ii) entre o autor do projeto e a plataforma online na qual a campanha de financiamento é realizada; e (iii) entre os investidores do projeto e a referidas plataforma.

A natureza jurídica dos contratos celebrados entre o idealizador do projeto e os apoiadores depende, sobretudo, da modalidade de *crowdfunding* adotada para o projeto. Alguns destes contratos podem ser considerados similares aos contratos já conhecidos pela legislação brasileira e disciplinados pelo Código Civil, mas alguns, por sua vez, são atípicos, decorrendo da autonomia privada das partes; com base nela, os envolvidos podem criar arranjos que atendam a seus interesses, a fim de melhor implementar a relação jurídica ao projeto em questão. Embora Caio Sasaki Coelho (2016) afirma que existem diferentes modelos de *crowdfunding* já em pleno uso no mercado brasileiro, este trabalho, devido ao conteúdo voltado

a projetos de cunho artístico e de entretenimento, analisará com enfoque apenas dois deles: de doação e de recompensa.

No *crowdfunding* de doação, os empreendedores, na grande maioria das vezes, buscam obter recursos financeiros para a realização de projetos filantrópicos, culturais e esportivos, sem oferecer qualquer contrapartida específica aos apoiadores além da própria realização do projeto. É possível considerá-lo, portanto, como um contrato de doação simples, que deve conter dois elementos, nos termos do artigo 538 do Código Civil: o *animus donandi* (elemento subjetivo), e a redução do patrimônio do doador com o correspondente enriquecimento do donatário (elemento objetivo) (MORAES, 2013). Mesmo que o doador não receba contraprestação, ele realiza a doação por possuir algum interesse na efetivação do projeto que apoia – a gravação de álbum por seu compositor favorito, ou a produção de um filme por seu cineasta predileto –, o que não desqualifica o contrato de doação.

De acordo com Caio Mário da Silva Pereira (2017), em campanhas de *crowdfunding* desse tipo, o apoiador realizando a doação com objetivo de ver o projeto proposto realizado com sucesso, configura-se doação com encargo, visto que o idealizador do projeto (aqui figurando como donatário) fica encarregado de empregar a verba arrecadada na realização deste; do contrário, a doação pode ser revogada, situação na qual o dinheiro arrecadado com as doações e deve ser devolvido aos apoiadores, nos termos do artigo 562, do Código Civil). Não importa, para os contratos deste tipo, se o motivo da não realização do encargo é alheio à vontade do donatário, por exemplo, tampouco se o projeto será bem-sucedido; basta que o idealizador empregue os fundos arrecadados em sua execução, independente de como ela se dê, no que diz respeito a sucesso ou fracasso.

O *crowdfunding* de recompensa, por sua vez, é provavelmente o modelo mais adotado pelas plataformas de financiamento coletivo do mundo que são dedicadas, total ou parcialmente, a projetos literários, musicais, cinematográficos e de diversas outras modalidades artísticas. Por meio deste modelo, o autor assume a obrigação de, uma vez realizado o projeto, recompensar seus apoiadores com benefícios de diversas espécies, cuja exclusividade e qualidade variam de acordo com a quantia cedida pelo apoiador ao projeto: quanto maior o valor, melhor a recompensa. Normalmente, as recompensas são bens materiais, como exemplares do livro objeto do projeto, CDs físicos assinados pelo artista, brindes como pôsteres, fotos, marcadores de página, etc.

Ainda que o *crowdfunding* de recompensa seja tão popular, a natureza jurídica da relação estabelecida entre apoiador e autor neste modelo é controversa. De acordo com Caio

Sasaki Coelho (2016), há autores que sustentam que é necessário analisar a proporcionalidade entre as recompensas oferecidas e a contribuição do apoiador para que se qualifique o contrato celebrado; o autor afirma que, caso a recompensa consista apenas em uma limitação à vantagem conferida ao idealizador do projeto, trata-se de uma doação com encargo, mas caso a recompensa possua um valor muito alto, há que se investigar se este valor é de fato proporcional ao montante oferecido pelo apoiador, hipótese em que se configura um contrato oneroso e sinalagmático, podendo ser considerado um contrato de compra e venda ou de prestação de serviço, a depender da retribuição oferecida. No entanto, se o valor da recompensa for inferior ao do apoio recebido para obtê-la, é possível considerar que haverá um adimplemento de contraprestação em contrato oneroso e sinalagmático (PEREIRA, 2017).

5. Projeto Darth Zora

Nos capítulos anteriores, foi contextualizada a relação entre a Lucasfilm e os *fan-projects* de Star Wars, em especial após sua fusão com a Disney, mencionando dois projetos em especial, que tiveram um tratamento divergente por parte da empresa, sem justificativa conhecida. Também foi feita uma apresentação do *crowdfunding* como modalidade de arrecadação de fundos para projetos artísticos, e seus aspectos legais mediante a legislação brasileira.

Os dois temas, assim como a discussão sobre a legalidade dos trabalhos de fã diante dos direitos autorais e do *copyright*, terão como ponto de interseção um *fan-project* de Star Wars iniciado oficialmente ainda em 2021, cuja realização, ainda por acontecer, envolve os pontos mais conflituosos abordados aqui até então. Por meio deste estudo de caso, espera-se trazer uma dimensão prática e muito atual da zona cinza da legislação na qual projetos de fã podem se embrenhar, e, também, a partir da pesquisa já realizada até o momento neste trabalho, formular e defender uma hipótese a respeito da legalidade da execução e o provável futuro deste *fan-project* em especial.

O Projeto Darth Zora – como foi chamado por sua idealizadora, Iapsa, aspirante a escritora profissional – começou em 2021, e, diferente dos outros projetos de fã de Star Wars mencionados até então, não é constituído por um curta-metragem, jogo ou revista, mas sim uma trilogia de livros. Descrito em seu site como uma “trilogia feita por fãs para fãs de Star Wars”, o projeto expandiu a ideia das *fanfictions* para livros escritos, editados e impressos por fãs, de

forma similar às antigas *fanzines* da saga, mas com confecção de alta qualidade, o que elevou muito os custos de produção se comparado a elas, razão pela qual a idealizadora optou por uma forma diferente de custeá-la: o *crowdfunding* de recompensa, definido no capítulo anterior deste trabalho¹⁴.

Para uma melhor análise a respeito de como as problemáticas envolvendo os conceitos desenvolvidos aqui até o momento se interligam no caso específico do Projeto Darth Zora, serão feitas a seguir uma introdução sobre os diferenciais do projeto, e uma discussão sobre como esses diferenciais o colocam em uma situação jurídica única em comparação com os outros projetos de fãs aqui citados. Isso, em conjunto a toda a pesquisa realizada até aqui, possibilitará que se chegue a algumas conclusões sobre ele.

5.1. Início do projeto e inovações trazidas por ele

Ao acessar a página inicial do site do Projeto Darth Zora, uma das primeiras coisas visíveis é uma espécie de sinopse, que, seguindo os moldes dos característicos letreiros iniciais dos filmes de Star Wars, apresenta uma história passada neste mesmo universo, com menções explícitas a elementos conhecidos por todos os fãs da saga, como os Sith, os Jedi e a Força. Logo abaixo, lê-se uma descrição sucinta do que o projeto oferece: “uma história da Velha República, centrada nos Sith, dividida em três livros¹⁵”.

As menções não são por acaso; na página de perguntas frequentes do site, a idealizadora explica:

A ideia do projeto veio do meu próprio desejo por um conteúdo que o *Canon* ainda não trouxe: histórias sobre os Sith, e o período da Velha República. Ambos eram amados por muitos fãs antes da Disney tornar toda essa época *Legends*, e continuam sendo amados mesmo assim, independente de nenhum desses conteúdos fazer mais parte da linha temporal de Star Wars. Pensando nisso, comecei a imaginar como seria incrível se a Disney finalmente produzisse algum conteúdo ambientado na Velha República, se inspirando no

¹⁴ Informações a respeito do Projeto Darth Zora disponíveis no próprio site do projeto: <https://darthzora.com/>. Acesso em: Novembro de 2021.

¹⁵ “*An Old Republic story, centered in the Sith, divided in three books*”. Disponível em: <https://darthzora.com/>. Acesso em: Novembro de 2021.

material *Legends*, mas adequando o que fosse necessário para encaixar a história no *Canon*.¹⁶ (tradução nossa)

Mais adiante, complementa com as razões pelas quais decidiu investir em um *fan-project*, ao invés de uma simples *fanfic* – dentre as quais destaca o apego pelos personagens, criados totalmente por ela, em especial a protagonista, Zora:

Na verdade, tudo começou com a própria Zora. [...] Eu poderia só escrever a história e postá-la em algum lugar, como já fiz com várias outras *fanfics* de Star Wars que escrevi. [...] Mas me apeguei demais à ideia, principalmente por todos os personagens e a maior parte de seus arcos serem inteiramente criados por mim, e isso me fez querer transformar a história da Zora em algo além. [...] Eu sempre amei trabalhos de fã, em especial *fanfilms*, mas não sou cineasta, então o que eu podia fazer que mais se aproximava deles eram livros. Então eu adaptei forma como a maioria dos *fan-projects* são idealizados para algo que fosse funcionar com livros.¹⁷ (tradução nossa)

Na página em que conta um pouco sobre si, Iapsa relata que, além de sempre ter sonhado ser escritora profissional, os livros de Star Wars a conquistaram completamente em 2018 – mesmo que ela se considere fã desde a infância –, fazendo-a desejar ser contratada para escrever um deles pela Disney um dia. “[...], mas sei que as chances são quase inexistentes, então preferi expressar meu amor por Star Wars em um *fan-project* mesmo¹⁸” ela afirma, enquanto discorre sobre um dos aspectos mais desafiadores, e ao mesmo tempo estimulantes, do Projeto Darth Zora: o fato de que quase todos os personagens presentes na história, bem como seus arcos narrativos, são de criação sua, diferente das *fanfics* que a idealizadora escrevia antes, que tinham protagonismo e/ou presença majoritária de personagens que aparecem nos filmes ou livros oficiais de Star Wars.¹⁹

Assim se iniciou um longo processo de pesquisa para encontrar a melhor forma de adaptar o modelo dos *fanfilms* para uma “versão literária”, sobre o qual é possível ler em diversas partes do site do projeto; foi avaliada desde a necessidade de um site próprio, a melhor

¹⁶ Excerto retirado das respostas na aba “FAQ” do site do Projeto Darth Zora. Disponível em: <https://darthzora.com/faq/>. Acesso em: Novembro de 2021.

¹⁷ Idem.

¹⁸ “[...], but I know that chances are almost none, so I preferred to express my love for Star Wars just by *fan-project* anyway”. Disponível em: <https://darthzora.com/the-author/>. Acesso em: Novembro de 2021.

¹⁹ Informações retiradas do texto da aba “The Author” do site do Projeto Darth Zora. Disponível em: <https://darthzora.com/the-author/>. Acesso em: Novembro de 2021.

maneira de se comunicar por meio dele, até formas de deixar o projeto mais atrativo para os demais fãs de Star Wars. Uma das principais diferenças do formato necessário para o Projeto Darth Zora, se comparado ao utilizado para os *fanfilms*, sua principal inspiração, era a necessidade da distribuição de livros físicos, pois, sem isso, não haveria grandes diferenças entre o projeto e uma *fanfic* postada em plataformas próprias para isso. No entanto, não parecia atrativo ao público que os livros apenas fossem distribuídos – de forma equivalente às *fanzines*, citadas no capítulo anterior –, visto que, com a disponibilidade massiva na internet de fanfictions e outros conteúdos produzidos por fãs, não haveria por que os possíveis leitores se interessarem por algo como o Projeto Darth Zora. Esse foi um dos motivos para que a idealizadora decidisse criar um site próprio para o projeto: nele, ela poderia publicar a história dos livros de sua trilogia ao longo do tempo, como nas *fanfictions*, além de compartilhar curiosidades, referências e inspirações para a história com os leitores, gerando, assim, um interesse em “algo a mais” relativo ao projeto – justamente os livros físicos, a serem enviados após cada história estar publicada na íntegra no site.

No entanto, o formato desenvolvido para o Projeto Darth Zora se mostrou excessivamente oneroso; além da necessidade de criação, hospedagem e manutenção do site, divulgação do projeto nas redes sociais e as criações artísticas e de design que envolviam tudo isso – coisas que, segundo Iapsa, lhe exigiram a contratação de profissionais especializados, visto que ela mesma não saberia fazer por conta própria –, imprimir livros com qualidade tem um custo excessivamente alto, e ainda seria necessário encontrar uma forma de envio dos mesmos que fosse rápida, segura e com o melhor custo-benefício possível, para que os leitores que desejassem pudessem recebê-los em qualquer lugar do mundo.

Foi através da necessidade de fazer do Projeto Darth Zora atrativo para o público, diferente de algo já visto antes pelo *fandom* de Star Wars, mas, ao mesmo tempo, executável no tocante a questões práticas e, principalmente, financeiras, que Iapsa vislumbrou o *crowdfunding* como solução para viabilizá-lo. Desta forma, seria possível produzir não apenas os livros físicos, mas também outros brindes físicos, em maior escala – o que diminui o valor necessário para a produção e, conseqüentemente, o “preço de custo” de cada item, tornando o apoio interessante para os fãs do projeto, à medida que poderiam receber uma recompensa com diversos itens de alta qualidade por um valor relativamente pequeno.

A solução, contudo, gerou outro problema, o qual será tema do tópico a seguir, que encerrará a discussão deste trabalho: a dúvida se, utilizando-se o *crowdfunding* de recompensa

para custear um projeto de fã, este ainda estaria em conformidade com as leis de direitos autorais e *copyright*.

5.2. A questão da legalidade

Antes de passar à discussão acerca da legalidade do Projeto Darth Zora, faz-se necessário apontar as diferenças entre ele os dois outros *fan-projects* de Star Wars mencionados no terceiro capítulo – *fanfilm* Kenobi e Projeto Apeiron –, pois, embora as semelhanças causem uma sensação de que os três são a mesma coisa, guardadas as devidas adaptações de formato, há alguns detalhes divergentes que são cruciais para o tema deste trabalho.

Primeiramente, com relação ao Projeto Apeiron, a diferença está no fato de que ele era uma produção da Poem Studios, uma empresa. Embora tenha começado com apenas um produtor, de nome John Trotter²⁰, a Poem Studios era devidamente registrada como uma empresa doméstica de responsabilidade limitada (*domestic limited liability company* – LLC) junto à Divisão de Corporações da Geórgia²¹, estado em que foi fundada, na época em que o Projeto Apeiron precisou ser descontinuado graças à intimação de cessação e desistência da Disney/Lucasfilm. O registro da empresa data de 2016, e o projeto foi encerrado em 2018; não obstante, enquanto o projeto estava em andamento, o responsável por ele não era um fã, e sim uma empresa, pessoa jurídica, com o respectivo *control number* ativo – espécie de CNPJ utilizado nos EUA.

Embora não haja legislação que verse especificamente sobre os requisitos que configuram um projeto de fã, analisando os excertos da lei norte-americana citados no capítulo dois e a própria política de *copyright* e direitos autorais da Disney, mencionada no capítulo três, subentende-se que um *fan-project* não pode ser realizado por pessoa jurídica, mesmo sendo sem fins lucrativos, pois isso foge das diretrizes do *fair use*. Por consequência, a Poem Studios precisaria de permissão expressa da Disney ainda antes de iniciar o Projeto Apeiron para poder realizá-lo, e, provavelmente, teria que pagar o licenciamento do conteúdo de propriedade da Disney para viabilizar isso, caso a mesma concedesse a permissão de uso.

²⁰ Informações a respeito da Poem Studios disponíveis no site oficial da produtora de jogos: <https://poemstudios.io/>. Acesso em: Novembro de 2021.

²¹ Informações disponíveis no site da Divisão de Corporações da Geórgia: <https://ecorp.sos.ga.gov/BusinessSearch/BusinessInformation?businessId=2189718&businessType=Domestic%20Limited%20Liability%20Company&fromSearch=True>. Acesso em: Novembro de 2021.

O Projeto Darth Zora, por outro lado, embora utilize uma linguagem razoavelmente corporativa em boa parte de seu site, passando as informações quase sempre de forma impessoal – com pronomes sempre no plural, “nós”, mas sem especificar quem, dando uma ideia de uma empresa/companhia, não uma pessoa –, é declaradamente organizado e realizado por uma só pessoa: sua idealizadora. Ela é a única responsável pelo projeto, seja para organizar suas datas, responder por eventuais problemas jurídicos e contratar profissionais para realizar os serviços necessários para o *fan-project* seguir em andamento. Tais contratações, no entanto, são realizadas de forma particular, em modalidade *freelance*, e custeadas com dinheiro pessoal, fruto de atividades profissionais da própria organizadora – que nada têm a ver com o projeto – visto que ela, apesar de utilizar um nome artístico, não é uma empresa ou pessoa jurídica de qualquer tipo.²²

A comparação com o *fanfilm* Kenobi, por outro lado, é um pouco mais complexa, pois, de acordo com a matéria do New York Times que detalha a produção do curta-metragem, citada no capítulo três, o diretor e idealizador do projeto é sim um cineasta profissional, e provavelmente possui uma equipe de trabalho – visto que é impossível fazer um filme *live-action* sozinho, até mesmo pela presença dos atores –, mas o *fanfilm* foi feito totalmente à parte de qualquer vinculação empresarial que o idealizador tivesse. Portanto, neste quesito, não há qualquer diferença entre este *fan-project* e o Projeto Darth Zora. E, ademais, ambos os projetos utilizaram – ou pretendem utilizar, no caso do Projeto Darth Zora –, o *crowdfunding* como forma de viabilizar financeiramente a produção de seus trabalhos. Porém, embora isso pareça uma semelhança, a diferença entre os dois projetos está exatamente aí, tocando em um ponto também já abordado neste trabalho: a modalidade de *crowdfunding* utilizada por cada um.

O fato é que o *fanfilm* dirigido por Jason Satterlund, de acordo com a reportagem supracitada, obteve os fundos que conseguiu arrecadar por meio de uma campanha feita na plataforma Indiegogo. Tal campanha, no entanto, apenas arrecadava as doações para a produção do curta-metragem, não oferecendo recompensas físicas ou materiais exclusivos para os fãs doadores em diferentes modalidades a depender do valor de seu apoio, apenas o *fanfilm* completo com uma menção, nos créditos, aos apoiadores que tornaram sua produção possível. Desta forma, é possível considerar que o *fanfilm* Kenobi foi viabilizado por meio de um *crowdfunding* de doação, já definido no quarto capítulo deste trabalho, não um *crowdfunding* de recompensa, que é como o Projeto Darth Zora pretende arrecadar fundos.

²² Informações retiradas do texto da aba “FAQ” do site do Projeto Darth Zora. Disponível em: <https://darthzora.com/faq/>. Acesso em: Novembro de 2021.

Isto, por sua vez, gera uma nova dúvida, devido à não-reação da Disney frente ao *fanfilm* Kenobi: as políticas da empresa quanto aos trabalhos de fã, como já mencionado também no capítulo três deste trabalho, solicitam que não haja arrecadação para eles por meio de *crowdfunding*. No entanto, juridicamente, tanto pela legislação norte-americana quanto pela brasileira, a doação é um instituto de livre escolha do doador e do donatário, o que significa dizer que, caso os admiradores de Jason Satterlund quisessem lhe doar parte de seu próprio dinheiro para que ele pudesse produzir seu *fanfilm* de Star Wars, não é possível punir qualquer um deles por isso juridicamente, visto que é direito dos fãs doarem para o cineasta, e também é direito deste fazer um *fanfilm* que, sendo sem fins lucrativos, está devidamente enquadrado nas normas do *fair use* e do trabalho derivativo, dois conceitos também abordados no capítulo três.

Há, portanto, outra diferença entre o *fanfilm* Kenobi e o Projeto Darth Zora, visto que este último pretende se utilizar de um *crowdfunding* de recompensa, que, conforme equiparado na legislação brasileira, não configura um simples contrato de doação, visto que há contrapartida da idealizadora do projeto além da mera realização deste. Desta forma, uma intimação de cessação e desistência, como a enviada à Poem Studios por conta do Projeto Apeiron, pode também acabar sendo apresentada a Iapsa pelo Projeto Darth Zora, mesmo que os prováveis motivos para isso sejam totalmente diferentes.

Independente disso, a idealizadora defende a arrecadação de fundos para seu projeto por meio da campanha de *crowdfunding* de recompensa da seguinte maneira:

Escolhi fazer um *crowdfunding* do Projeto Darth Zora porque era a única forma de viabilizar financeiramente o projeto sem precisar excluir dele justamente o que o torna um *fan-project* e não uma *fanfic*: os livros físicos. [...] Não é, de forma alguma, uma maneira de eu ganhar dinheiro ou promover a mim mesma. Não posso vender os livros individualmente ou algo similar a isso, pois aí sim estaria violando a lei ao vender algo cujos direitos autorais eu não detenho, por se tratar de uma obra de Star Wars. No entanto, não é possível produzi-los sem a arrecadação de fundos, pois os custos disso são muito altos.²³

Considerando a omissão da lei e da jurisprudência quanto a esta problemática em específico, mas analisando os conceitos apresentados neste trabalho, é possível afirmar que o argumento da idealizadora do Projeto Darth Zora tem sentido jurídico, independente da postura

²³ Excerto retirado das respostas na aba “FAQ” do site do Projeto Darth Zora. Disponível em: <https://darthzora.com/faq/>. Acesso em: Novembro de 2021.

da Disney a respeito do tema. De fato, Iapsa não está auferindo qualquer lucro pessoal com os fundos arrecadados para a produção dos materiais do projeto, apenas arrecadando um montante de capital para que seja financeiramente viável produzir tais materiais. Nada lhe impediria de utilizar o *crowdfunding* de doação, assim como Jason Satterlund fez, mas esta modalidade seria pouco efetiva para um projeto no formato do Projeto Darth Zora, conforme já explicado neste mesmo capítulo.

Desta forma, pode-se dizer que o *crowdfunding* a ser realizado futuramente por Iapsa para viabilizar seu *fan-project* não é uma mera escolha, e sim a única forma de diferenciar seu projeto – que é declaradamente sem qualquer fim lucrativo, feito “de fã para fã”²⁴ – de uma simples *fanfic* e ainda mantê-lo convidativo e interessante para o público, o que, por sua vez, é o objetivo de qualquer projeto do tipo, antes de qualquer outra coisa.

CONCLUSÃO

O intuito deste trabalho, desde o princípio, foi analisar de forma cuidadosa e profunda – ainda que tentando oferecer uma explanação simples de compreender –, a zona cinza da legislação sobre direitos autorais e *copyright*, fenômeno que, ao que se pôde concluir, está presente na maioria dos países.

Dentro do recorte de conteúdo estabelecido, também se discorreu a respeito de como os trabalhos feitos por fãs se classificam diante desta legislação, visto que não são contemplados de forma específica por ela. Com enfoque na lei norte-americana, que é a vigente no local sede da maior parte das empresas detentoras dos direitos autorais na indústria do entretenimento, mas incluindo também a brasileira, o estudo indicou que a maioria dos conteúdos produzidos por fãs não podem ser considerados violação de direitos autorais, graças a seu caráter sem fins lucrativos e à doutrina do *fair use*.

Pesquisando a história das *fanfictions* no contexto específico de Star Wars, foi possível indicar algumas peculiaridades dentro desta mesma situação dos trabalhos de fã. Isso decorre do fato de a Lucasfilm ter abraçado os projetos de fã em quase todas as ocasiões durante o tempo em que foi a detentora dos direitos autorais da saga. Após sua compra pela Disney, porém, essa política de relacionamento com os fãs e seus conteúdos mudou, gerando um

²⁴ Informações a respeito do Projeto Darth Zora disponíveis no próprio site do projeto: <https://darthzora.com/>. Acesso em: Novembro de 2021.

ambiente de autoproteção da propriedade intelectual relacionada a Star Wars que balançou a proximidade que o *fandom* tinha com a obra original antes, em especial a parte dele que produzia conteúdos derivativos, como *fanfics*, *fanzines* e *fanfilms*.

A discussão a respeito da presença ou não de violação de direitos autorais nestes materiais voltou a ser um tema central entre o público de Star Wars; muitos fãs insistiram em seus *fan-projects*, mesmo com a atitude por vezes contraditória da Disney a respeito deles. De um modo geral, esta pesquisa mostrou que o *fandom* de Star Wars é respeitoso com a norma principal imposta pela empresa para os projetos de fã: que não haja qualquer tipo de lucro proveniente deles. Desta forma, os trabalhos estariam, teoricamente, protegidos pela doutrina do *fair use*, independente do país em que fossem sediados. Contudo, isso não parece ser o suficiente para pacificar esta questão, principalmente considerando que a lei e a jurisprudência são omissas neste sentido, o que gerou situações pouco previsíveis juridicamente entre a Disney e os projetos de fã de Star Wars. À primeira vista, cada caso parece ser olhado pela empresa de forma diferente, sem uma definição geral.

Foi o que aconteceu aos dois *fan-projects* mencionados no terceiro capítulo deste trabalho. O Projeto Apeiron foi descontinuado por ordem da própria Disney, sem uma explicação clara do porquê. De acordo com o estudado aqui, a hipótese mais provável é que isso tenha ocorrido por conta da responsável pelo projeto ser uma pessoa jurídica, o que pode ser considerado um ponto à parte dos preceitos do *fair use*, visto que o Projeto Apeiron não tinha fins lucrativos e não havia arrecadado fundos por meio de *crowdfunding* para ser produzido, proibição que a Disney menciona de forma explícita em suas políticas de direitos autorais. No entanto, o *crowdfunding* como se conhece hoje é uma prática relativamente recente, e possui diversas modalidades, sendo que algumas delas podem ser uma brecha para regras desse tipo. É o que se pode concluir ser o caso do *fanfilm* Kenobi, produzido por uma pessoa física, porém viabilizado por *crowdfunding* de doação, e jamais intimado pela Disney a ser encerrado.

Por fim, este trabalho apresentou o estudo de caso do Projeto Darth Zora, cujo destino jurídico transita entre os dois resultados mostrados acima: sua idealizadora é pessoa física, porém, a modalidade de financiamento coletivo escolhida por ela para viabilizar o projeto, *crowdfunding* de recompensa, não é equiparável a um simples contrato de doação – como é o caso do *crowdfunding* de doação, tendo ambos os conceitos sido explicados em detalhes no capítulo quatro.

De fato, como demonstrado no quinto capítulo deste trabalho, não é possível prever, com base no comportamento jurídico da Disney até o momento, se o Projeto Darth Zora enfrentará problemas legais por conta de seu futuro *crowdfunding*. No entanto, com o explanado no capítulo final, é possível concluir que a legislação em geral provavelmente ficará ao lado da idealizadora do projeto, e não da empresa, pois o Projeto Darth Zora cumpre o requisito principal para ser enquadrado como *fair use* – ser sem fins lucrativos –, e o *crowdfunding* de recompensa não é apenas a única forma de viabilizá-lo no formato em que o projeto adota, mas também uma maneira de evitar a qualquer custo que esta viabilização acabe por incorrer em uma violação do *copyright* e direitos autorais da Disney.

O Projeto Darth Zora precisa dos livros físicos para ser um projeto de fã, não apenas uma fanfic; portanto, o *crowdfunding* de recompensa é essencial para sua viabilidade, tanto financeira – pela possibilidade de arrecadar o dinheiro –, quanto jurídica e prática – pois permite que os livros físicos não precisem ser vendidos individualmente para poderem ser produzidos, e eles são, conforme já justificado, o diferencial do projeto, ainda mais se distribuídos em conjunto com mais brindes físicos de qualidade; é o que pode realmente fazer – dentro da lei – com que o projeto se torne querido pelo público.

Afinal, se a relação com o público é o fator principal em qualquer obra de entretenimento, não há por que ser diferente em um projeto de fã, já que ele nada mais é do que uma obra de entretenimento feita por indivíduos que tem uma relação de tamanha admiração e apego com outro produto do entretenimento, que lhes faz feliz produzir algo em seu universo mesmo sem nenhuma compensação financeira.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BACON-SMITH, Camille. **Science Fiction Culture**. University of Pennsylvania Press. 2000. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=oCvIZpCSRA0C&lpg=PA112&hl=pt-BR&pg=PA112#v=onepage&q&f=false>. Acesso em: Setembro de 2021. pp. 112–113
- BITTAR, Carlos Alberto. **Direito de Autor**. São Paulo, Forense, 1999.
- BRASIL. **Código Civil**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406compilada.htm. Acesso em: Agosto de 2021.
- BRASIL. **Código Penal**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del2848compilado.htm. Acesso em: Agosto de 2021.
- BRASIL. **Constituição Federal de 1988**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: Agosto de 2021.
- BRASIL. **Instrução CVM 588**. Disponível em: <http://conteudo.cvm.gov.br/legislacao/instrucoes/inst588.html>. Acesso em: Novembro de 2021.
- BRASIL. **Lei de 11 de agosto de 1827**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/lim/LIM.-11-08-1827.htm. Acesso em: Agosto de 2021.
- BRASIL. **Lei nº 496/1898**. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/1824-1899/lei-496-1-agosto-1898-540039-publicacaooriginal-39820-pl.html>. Acesso em: Agosto de 2021.
- BRASIL. **Lei nº 9.610/98**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19610.htm. Acesso em: Setembro de 2021.
- BRICKEN, Rob. **Disney appoints a group to determine a new, official Star Wars canon**. Gizmodo, 2014. Disponível em: <https://gizmodo.com/disney-appoints-a-group-to-determine-a-new-official-st-1497893812>. Acesso em: Outubro de 2021.
- BUECHNER, Maryanne Murray. **Pop Fiction**. Time Magazine. 2002. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20070218130614/http://www.time.com/time/magazine/article/0%2C9171%2C1001950%2C00.html>. Acesso em: Setembro de 2021.
- CHANDER, Anupam; SUNDER, Madhavi. **Everyone's a Superhero: A Cultural Theory of "Mary Sue" Fan Fiction as Fair Use**. California Law Review, 2007. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/20439103>. Acesso em: Novembro de 2021.
- CHAVES, Antônio. **Direito de Autor: Princípios Fundamentais**. Rio de Janeiro, Forense, 1987.
- COELHO, Caio Sasaki Godeguez. **Crowdfunding: natureza e regime jurídico**. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Direito da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.
- ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA. **Código de Leis dos Estados Unidos**. 1789. Disponível em: <https://www.law.cornell.edu/uscode/text>. Acesso em: Agosto de 2021.
- ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA. **Constituição Americana (1787)**. Disponível em: <http://www.direitoshumanos.usp.br/index.php/Documentos-antiores-%C3%A0-cria%C3%A7%C3%A3o-da-Sociedade-das-Na%C3%A7%C3%B5es-at%C3%A9-1919/constituicao-dos-estados-unidos-da-america-1787.html>. Acesso em: Setembro de 2021.

- ESTEFAM, André. **Direito Penal – Parte Especial**. Volume 3. São Paulo: Saraiva, 2011.
- LEE, A.T. **What's "Derivative Work"? A Brief Introduction to Copyright for Fanfiction Authors**. Woosh! 1998. Disponível em: <http://www.whoosh.org/issue25/lee1a.html#41>. Acesso em: Novembro de 2021.
- LEONARD, David. **How Disney Bought Lucasfilm — and Its Plans for Star Wars**. Bloomberg Businessweek, p. 9, 2013. Disponível em: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2013-03-07/how-disney-bought-lucasfilm-and-its-plans-for-star-wars>. Acesso em: Outubro de 2021.
- MASTERS, Tim. **Marillion understood where the internet was going early on**. BBC News, 2011. Disponível em: <https://www.bbc.co.uk/news/entertainment-arts-23881382>. Acesso em: Agosto de 2021.
- MENDES, Leilani Dian. **Qualificação jurídica das plataformas de crowdfunding no Brasil: um estudo de caso da plataforma online da Broota Brasil**. Dissertação (Mestrado); Escola de Direito de São Paulo da Fundação Getulio Vargas. São Paulo, 2016.
- MORAES, Maria Celina Bodin de. **Notas sobre a promessa de doação**. Civilistica.com. Rio de Janeiro, a. 2, n. 3, jul.-set./2013, p. 9. Disponível em: <http://civilistica.com/notas-sobre-a-promessade-doacao/>. Acesso em: Outubro de 2021.
- MOSS, Stuart. **The Entertainment Industry**. Wallingford, UK: cab international, 2009.
- NETTO, José Carlos Costa. **Direito Autoral no Brasil**. São Paulo: FTD, 1998.
- NUCCI, Guilherme de Souza. **Código Penal Comentado**. São Paulo: Revista dos Tribunais, 11ª ed., 2012.
- PEPITONE, Julianne. **Amazon's "Kindle Worlds" lets fan fiction writers sell their stories**. CNN Money. 2013. Disponível em: https://money.cnn.com/2013/05/23/technology/amazon-fan-fiction/?iid=HP_LN&hpt=us_bn5. Acesso em: Agosto de 2021.
- PEREIRA, Alexandre Libório Dias. **Direitos de autor e liberdade de informação**. 1ª ed. Coimbra: Almedina. 2008.
- PEREIRA, Caio Mário da Silva. **Instituições de direito civil**, volume 1, Rio de Janeiro: Forense, 2017.
- PEREIRA, Caio Mário da Silva. **Instituições de direito civil**, volume 3, Rio de Janeiro: Forense, 2017.
- PHILBRICK, Ian Prasad. **The Force (and a Lenient Disney) Is With 'Star Wars' Fan Filmmakers**. New York Times, 2021. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2021/01/07/movies/star-wars-fan-films.html>. Acesso em: Outubro de 2021.
- PWC. **Global entertainment and media outlook 2016-2020**. 2019. Disponível em: <https://www.pwc.com/tr/tr/industry/entertainment-media/outlook-global-entertainment-and-media-outlook-2016-2020.pdf>. Acesso em: Agosto de 2021.
- PWC. **Global entertainment and media outlook 2020-2024**. 2020. Disponível em: <https://www.pwc.com/gx/en/entertainment-media/outlook-2020/perspectives.pdf>. Acesso em: Agosto de 2021.
- RODGERS, Andrew. **Filmmaker Uses Web To Help Finance, Cast Movie**. Chicago Tribune, 1999. Disponível em: http://articles.chicagotribune.com/1999-06-11/features/9906110076_1_kines-investing-film. Acesso em: Agosto de 2021.

TRINDADE, Alessandra. *Direito Autoral*. Rio de Janeiro, Elsevier, Campus, 2009.

VERBA, Joan Marie. **Boldly Writing: A Trekker Fan & Zine History, 1967-1987**. Minnetonka MN: FTL Publications. 2003. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20160910042451/http://www.ftlpublications.com/bwebook.pdf>. Acesso em: Setembro de 2021.

TERMO DE AUTENTICIDADE DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Eu, Isabella Arruda Pereira de Souza
discente regularmente matriculado(a) na disciplina TCC II, da 10ª etapa do curso de Direito, matrícula nº (inserir TIA), período (inserir período), turma (inserir turma), tendo realizado o TCC com o título: Trabalhos de fãs de Star Wars vs direitos autorais da Disney: a controvérsia da legalidade prática do Projeto Darth Zora sob a orientação do(a) Professor(a) Thaís Cárnio
declaro para os devidos fins que tenho pleno conhecimento das regras metodológicas para confecção do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), informando que o realizei sem plágio de obras literárias ou a utilização de qualquer meio irregular.

Declaro ainda que, estou ciente que caso sejam detectadas irregularidades referentes às citações das fontes e/ou desrespeito às normas técnicas próprias relativas aos direitos autorais de obras utilizadas na confecção do trabalho, serão aplicáveis as sanções legais de natureza civil, penal e administrativa, além da reprovação automática, impedindo a conclusão do curso.

São Paulo, 19 de Novembro de 2021.

Isabella Arruda Pereira de Souza

Assinatura do discente