



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO CEARÁ
IFCE CAMPUS FORTALEZA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PROPRIEDADE INTELECTUAL E
TRANSFERÊNCIA DE TECNOLOGIA PARA INOVAÇÃO

JOSÉ WELLINGTON ALVES GRANGEIRO FILHO

OS DIREITOS DE AUTOR E AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: DIÁLOGOS
POSSÍVEIS

Fortaleza

2024

JOSÉ WELLINGTON ALVES GRANGEIRO FILHO

**OS DIREITOS DE AUTOR E AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: DIÁLOGOS
POSSÍVEIS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Programa de Pós-Graduação em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para Inovação – PROFNIT – Ponto Focal Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia – IFCE, campus Fortaleza.

Orientadora: Profa. Dra. Joélia Marques de Carvalho

Coorientadora: Profa. Dra. Teresa Lenice Nogueira da Gama Mota

Fortaleza

2024

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Instituto Federal do Ceará - IFCE
Sistema de Bibliotecas - SIBI

Ficha catalográfica elaborada pelo SIBI/IFCE, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

G757d Grangeiro Filho, Jose Wellington Alves.

Os direitos de autor e as histórias em quadrinhos : Diálogos possíveis / Jose Wellington Alves Grangeiro Filho. - 2024.

117 f. : il. color.

Dissertação (Mestrado) - Instituto Federal do Ceará, Mestrado Profissional em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para Inovação, Campus Fortaleza, 2024.

Orientação: Profa. Dra. Joélia Marques de Carvalho.

Coorientação: Profa. Dra. Teresa Lenice Nogueira da Gama Mota.

1. Direitos autorais. 2. Propriedade intelectual. 3. Histórias em quadrinhos. I. Título.

CDD 658.4063

JOSÉ WELLINGTON ALVES GRANGEIRO FILHO

**OS DIREITOS DE AUTOR E AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: DIÁLOGOS
POSSÍVEIS**

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Programa de Pós-Graduação em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para Inovação – PROFNIT – Ponto Focal Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia – IFCE, *campus* Fortaleza.

Aprovado em: __/__/____

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Joélia Marques de Carvalho
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE) - *Campus*
Fortaleza/PROFNIT

Profa. Dra. Teresa Lenice Nogueira da Gama Mota
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE) - *Campus*
Fortaleza

Prof. Dr. Wendel Alves de Medeiros
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE) - *Campus*
Fortaleza/Mestrado Profissional em Artes

Profa. Dra. Tecia Vieira Carvalho
NEPEN/IFCE/PROFNIT

Prof. Dr. Leonel Gois Lima Oliveira
Centro Universitário Christus (Unichristus)

Profa. Me. Jamilla de Paula dos Santos
Universidade Estadual de Alagoas (Uneal)

Aos meus pais.

AGRADECIMENTOS

Poucas lutas se travam sozinho. Este trabalho é a soma da luta de várias pessoas, que fizeram que eu chegasse até aqui e contasse mais essa história.

É, primeiramente, a história da luta dos meus pais, Expedita Goretti Vasconcelos Grangeiro (*in memoriam*) e José Wellington Alves Grangeiro, que sempre dedicaram o que tiveram para permitir que eu e meus irmãos seguíssemos o caminho da busca por um mundo melhor, especialmente através do conhecimento.

Esta história não seria escrita sem que minha companheira, Lara Aguiar Arruda Grangeiro, e minhas filhas, Lana Aguiar Arruda Grangeiro e Clarice Aguiar Arruda Grangeiro, fizessem da minha jornada também a jornada delas, o que necessitou, em muitos momentos, de ausências dolorosas. Tudo em busca de um sonho que sonhamos juntos.

Há muito nestas páginas dos conhecimentos da minha orientadora, Joélia Marques de Carvalho, que me incentivou quando foi hora, me provocou quando necessário e me orientou sempre de maneira séria e serena. Tão importante quanto, minha co-orientadora, Teresa Lenice Nogueira da Gama Mota, sempre me inspirou nos caminhos da inovação e acompanhou dedicadamente meus estudos neste mestrado profissional, desde a inscrição na seleção até a última entrega. Estendo os agradecimentos a todo o corpo de professores do PROFNIT – Ponto Focal IFCE.

Por fim, registro o agradecimento a todos os colegas que produzem histórias em quadrinhos no Brasil, que travam uma batalha diária para sobreviver e receber o devido reconhecimento no cenário inconstante da arte e cultura brasileira. Mais do que a busca por um título, minha luta aqui sempre foi para deixar alguma contribuição para o meio que sempre me acolheu e, por várias vezes, salvou a minha vida.

“Our dreams make us larger”
(KIRBY, 2022).

RESUMO

Pesquisas relacionadas ao aspecto econômico do segmento de Histórias em Quadrinhos (ou HQs) são escassas, apesar de uma clara tendência neste mercado em direção à ampliação de públicos e à variedade de produtos. No caso dos autores desta linguagem artística, a legislação brasileira dos Direitos de Autor atua como o elemento ativador que transforma esta expressão artística em indústria criativa. Esta pesquisa teve como objetivo analisar quais os principais problemas no entendimento das questões relacionadas ao Direito Autoral do profissional de histórias em quadrinhos no Brasil e seu entrelaçamento com as práticas cotidianas de criação, exposição, comercialização, licenciamento, cessão e doação dessas obras. Com o intuito de atingir os objetivos propostos neste trabalho, foi realizado um estudo descritivo com abordagem qualitativa. Os dados foram obtidos entre janeiro e fevereiro de 2024, através de entrevistas semiestruturadas com profissionais de Histórias em Quadrinhos residentes no Brasil e processados usando a técnica de análise de conteúdo, conforme estruturado pela pesquisadora Laurence Bardin. O conteúdo textual das respostas dos questionários foi submetido à análise lexicográfica no software IRAMUTEQ. Os resultados indicaram que, apesar de a legislação autoralista nacional ser capaz de abarcar as principais questões relacionadas à publicação de Histórias em Quadrinhos, os profissionais da área desconhecem as leis que amparam à proteção de suas criações. Entre os principais problemas para este desconhecimento estão a dificuldade de compreender o texto jurídico e de encontrar interpretações simplificadas da legislação. Esta situação agrava o sentimento de insegurança dos profissionais com relação a cópias ou usos não autorizados de suas obras, especialmente no contexto das transformações desencadeadas pela Internet e da rápida ascensão das inteligências artificiais. Consequentemente, a maioria dos profissionais pesquisados não se preocupou com medidas de proteção quando disponibilizou suas obras de forma impressa ou online, ainda que estes acreditem que isto seja importante no exercício de sua profissão. Como contribuição para os diálogos entre Direitos de Autor e Histórias em Quadrinhos, foi elaborado um material didático sobre Direitos Autorais específico para os profissionais deste segmento.

Palavras-chave: Direitos autorais; propriedade intelectual; histórias em quadrinhos.

ABSTRACT

Research related to the economic aspect of the Comic Books (or comics) segment is scarce, despite a clear trend in this market towards expanding audiences and a variety of products. In the case of the authors of this artistic language, Brazilian Copyright legislation acts as the activating element that transforms this artistic expression into a creative industry. This research aimed to analyze the main problems in understanding issues related to Copyright for comic book professionals in Brazil and their intertwining with the daily practices of creation, exhibition, commercialization, licensing, assignment and donation of these works. To achieve the objectives proposed in this work, a descriptive study with a qualitative approach was carried out. The data were obtained between January and February 2024 through semi-structured interviews with Comic Book professionals living in Brazil and processed using the content analysis technique, as structured by researcher Laurence Bardin. The textual content of the questionnaire responses was subjected to lexicographic analysis using the IRAMUTEQ software. The results indicated that, although national copyright legislation can cover the main issues related to the publication of Comics, professionals in the field are unaware of the laws that support the protection of their creations. Among the main problems with this lack of knowledge are the difficulty in understanding the legal text and finding simplified interpretations of the legislation. This situation aggravates professionals' feelings of insecurity regarding unauthorized copies or uses of their works, especially in the context of the transformations triggered by the Internet and the fast rise of artificial intelligence. Consequently, most professionals surveyed were not concerned with protection measures when making their works available in print or online, even though they believe this is important in the exercise of their profession. As a contribution to the dialogue between Copyright and Comics, a teaching material on Copyright was created specifically for professionals in this segment.

Keywords: Copyright; intellectual property; Comic books.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	—	Mauricio de Sousa	16
Figura 2	—	<i>Yellow Kid</i>	21
Figura 3	—	Tira em quadrinhos <i>Os sobrinhos do capitão</i>	22
Figura 4	—	<i>Superman</i>	23
Figura 5	—	Capa original de <i>Um contrato com Deus</i>	25
Figura 6	—	Capa de <i>Watchmen</i>	34
Figura 7	—	Dendrograma resultante da Classificação Hierárquica Descendente fornecido pelo IRAMUTEQ	47
Quadro 1	—	Análise lexicográfica das subclasses do dendrograma	48
Figura 8	—	Relações entre as subclasses do dendrograma	49
Figura 9	—	Análise de similitude fornecida pelo IRAMUTEQ	56
Figura 10		Página do material didático produzido no estudo	58

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

AQC	Associação dos Quadrinistas e Caricaturistas do Estado de São Paulo
BN	Biblioteca Nacional
CBL	Câmara Brasileira do Livro
CHD	Classificação Hierárquica Descendente
CC	Creative Commons
HQs	Histórias em Quadrinhos
IA	Inteligência artificial
IRAMUTEQ	<i>Interface de R pour Analyses Multidimensionnelles de Textes et de Questionnaires</i>
ISBN	<i>International Standard Book Number</i>
LDA	Lei de Direitos Autorais
MSP	Maurício de Sousa Produções
UCE	Unidades de Conteúdo Externas
UCI	Unidades de Conteúdo Internas
UTF-8	<i>Unicode Transformation Format 8 bit codeunits</i>

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	15
2	OBJETIVOS.....	19
2.1	Objetivo geral.....	19
2.2	Objetivos específicos.....	19
3	REFERENCIAL TEÓRICO.....	20
3.1	Percursos das Histórias em Quadrinhos e dos Direitos de Autor.....	20
3.2	Direitos de Autor na produção de Histórias em Quadrinhos.....	26
3.3	A autoria nas Histórias em Quadrinhos.....	32
3.4	Direitos de Autor nas Histórias em Quadrinhos em tempos de internet e inteligência artificial.....	36
4	METODOLOGIA.....	39
4.1	Revisão bibliográfica.....	39
4.2	Coleta de dados.....	40
4.3	Análise de conteúdo.....	40
4.4	Princípios éticos da pesquisa com seres humanos.....	42
5	RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	44
5.1	Análise contextual.....	44
5.2	Análise textual e semântica.....	46
5.2.1	<i>Classificação hierárquica descendente</i>	46
5.2.1.1	<i>Entendimentos sobre Direitos de Autor</i>	49
5.2.1.1.1	Busca por informações.....	49
5.2.1.1.2	Legislações sobre Direitos de Autor.....	50
5.2.1.2	<i>Sentimento de proteção</i>	53
5.2.2	<i>Análise de similitude</i>	54
5.3	Proposições a partir da análise.....	57
6	CONCLUSÃO.....	60

7	IMPACTOS.....	62
8	ENTREGÁVEIS DE ACORDO COM OS PRODUTOS DO TCC.....	63
	REFERÊNCIAS.....	64
	APÊNDICE A – Matrix FOFA (SWOT)	72
	APÊNDICE B – Modelo de Negócio CANVAS	73
	APÊNDICE C – <i>Corpus</i> da pesquisa	74
	APÊNDICE D – PRODUTO TECNOLÓGICO MATERIAL DIDÁTICO E INSTRUCIONAL.....	98
	ANEXO A — PARECER DO COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA	112

1 INTRODUÇÃO

Desenvolvido como mercado propriamente dito no início do século XX, o segmento de Histórias em Quadrinhos (HQs) expandiu-se para outras áreas da economia criativa, que é como são conhecidas as atividades econômicas que se originam da criatividade, habilidade e talento individual (Newbiggin, 2010). Desta forma, este segmento tem promovido a criação de empregos e riqueza por meio da geração e exploração da propriedade intelectual.

O marco histórico das HQs no Brasil é a publicação, em 1819, de *As aventuras de Nhô Quim*, criadas pelo ítalo-brasileiro Angelo Agostini (Smarra *et al.*, 2021). Deste período em diante, houve uma crescente popularização da linguagem no país. Conforme análise de dados de Gaglioni (2022), 1.527 HQs diferentes, entre títulos nacionais e internacionais, foram publicadas em 2022, considerando obras impressas ou digitais, registradas na Câmara Brasileira do Livro (CBL), no site Guia dos Quadrinhos e na livraria online Amazon. De acordo com esta análise, esses números representam um aumento de 26,93% em relação ao ano anterior.

No entanto, o aumento no número de publicações pode não significar um aumento na renda dos autores. Embora em algumas classes de trabalhadores no segmento de HQs existam demandas de grandes empresas, como por exemplo aqueles que prestam serviços para editoras de fora do país, estes mantêm relações de trabalho nas quais pouco usufruem dos dividendos de sua participação na criação das obras em que colaboram.

Entre aqueles profissionais brasileiros que se beneficiam dos dividendos de suas obras em quadrinhos, encontra-se Maurício de Sousa (Figura 1), autor reconhecido mundialmente pela criação dos personagens da *Turma da Mônica*. No entanto, enquanto Sousa explora economicamente as propriedades intelectuais de suas criações através de mais de 4.000 produtos vendidos por mais de 200 empresas no Brasil e no exterior (Amaro, 2023), não há registro de outros quadrinistas brasileiros que façam o mesmo de forma tão relevante. Pelo contrário: os estudos de Batista *et al.* (2011) indicam grande falta de informação e conhecimento a respeito dos direitos autorais e de reprodução de marcas e imagens entre os profissionais de HQs.

Figura 1 – Mauricio de Sousa



Fonte: Bezerra (2024).

Pesquisas relacionadas ao aspecto econômico desse segmento artístico são escassas, apesar de uma clara tendência nos quadrinhos em direção à ampliação de públicos e à variedade de produtos (Vergueiro; Santos, 2006; Vergueiro, 2007). Isto tem exigido dos autores um maior entendimento na comercialização das propriedades intelectuais geradas a partir de suas obras. Agora, esses profissionais podem editar, distribuir, comercializar e promover suas criações. Contudo, isso tem requerido dos quadrinistas habilidades que vão além das técnicas puramente artísticas, especialmente no momento de atuar como empreendedores ou de estabelecer relações comerciais com empresas.

Conflitos contratuais entre autores e empresas são questões que atormentam os criadores artísticos desde o momento em que se deu início à comercialização da arte. O desenvolvimento tecnológico acelerado nas duas primeiras décadas do século XXI trouxe ainda novas questões para os autores, com a alta capacidade de distribuição de conteúdo através da Internet provocando estudos com relação ao uso não autorizado de imagens. O autor, além de criador, agora precisa cada vez mais do entendimento de seus direitos, e também das limitações deles, para lidar com essas questões.

Em um dos casos recentes, ocorrido em setembro de 2023, Bill Willingham, roteirista de histórias em quadrinhos estadunidense, declarou que estaria disponibilizando uma de suas principais HQs, *Fábulas*, em domínio público, entendendo que o contrato que tinha com a gigante DC Comics não estava sendo benéfico para ambas as partes (Siqueira, 2023). Em outra situação, em novembro de 2022, a quadrinista brasileira Mary Cagnin apontou que alguns conceitos visuais e

detalhes da trama de uma de suas HQs, publicada seis anos antes, eram semelhantes aos de uma obra audiovisual lançada pela multinacional Netflix, alegando uma possível violação de direitos autorais (O Globo, 2022).

Do outro lado, as grandes corporações também têm grandes interesses comerciais nos Direitos de Autor. Por muitos anos, foram incansáveis esforços dos Estúdios Disney para prolongar ao máximo o período de domínio público. O filme *Steamboat Willie*, que marca a estreia do personagem *Mickey Mouse*, foi lançado em novembro de 1928. De acordo com a legislação norte-americana, o domínio público estava previsto para ocorrer após 56 anos, ou seja, em 1984. Entretanto, em 1976, o Congresso dos Estados Unidos aprovou uma lei estendendo esse prazo para 75 anos. Posteriormente, em 2003, pouco antes de o filme entrar em domínio público, o Congresso novamente estendeu o período de proteção autoral, desta vez para 95 anos. Na época, essa medida foi considerada controversa, pois claramente favorecia os interesses dos Estúdios Disney. Em 1º de janeiro de 2024, a versão de *Mickey Mouse* vista em *Steamboat Willie* finalmente entrou em domínio público (Wanderley, 2024).

No processo de consolidação das HQs como mercado no Brasil, alguns desafios ainda carecem de soluções visíveis. Embora o número de títulos publicados apresente crescimento, o mercado editorial de quadrinhos no país é dominado por publicações de outros países, com apenas um quinto dos títulos lançados contendo conteúdo produzido localmente nos anos de 2021 e 2022 (Luiz, 2023).

Para viabilizar a impressão e a distribuição de obras brasileiras, pequenas editoras e os próprios autores têm se apropriado de diversas ferramentas, sendo o *crowdfunding* umas das que mais tem crescido nos últimos anos. Este método fundamenta-se na obtenção de capital para iniciativas de interesse coletivo, reunindo múltiplos financiadores, geralmente pessoas físicas interessadas no projeto (Maximiliano, 2014). Da mesma forma que em outras linguagens artísticas, os profissionais de HQs do Brasil também dispõem de editais governamentais para financiar a produção de suas obras.

Numa característica mais específica do segmento, os profissionais de HQs têm como alternativa para escoamento as *artists' alleys* de eventos espalhados pelo Brasil,

com destaque para a CCXP, em São Paulo, e para o Festival Internacional de Quadrinhos de Belo Horizonte (FIQ-BH). Nestes espaços, normalmente locados pela organização destes eventos, os quadrinistas podem vender suas obras e produtos relacionados diretamente para os consumidores (Gomes; Oliveira, 2018).

Esses são alguns dos pontos que envolvem a questão norteadora deste trabalho: o autor de HQs no Brasil possui informações suficientes sobre a legislação brasileira para, ao criar suas obras, optar por disponibilizá-las, online ou como publicação impressa, com finalidade econômica ou não? Diante dessa lacuna na pesquisa acadêmica e reconhecendo a relevância econômica e cultural crescente das HQs, este trabalho aborda um pouco da visão dos autores sobre os Direitos de Autor e seus desafios e possibilidades.

Embora modalidades como licenciamento de personagens e marcas tenham se tornado estratégicas para autores e empresas no setor criativo no mundo todo, para este trabalho optou-se pelo aprofundamento no campo dos Direitos de Autor. Entende-se este campo como um passo inicial e essencial para os autores, antes de chegar a outras áreas de propriedade intelectual, como o registro de marcas e o desenho industrial.

2 OBJETIVOS

2.1 Objetivo geral

Analisar quais os principais problemas no entendimento das questões relacionadas ao Direito Autoral do profissional de Histórias em Quadrinhos e seu entrelaçamento com as práticas cotidianas de criação, exposição, comercialização, licenciamento, cessão e doação dessas obras.

2.2 Objetivos específicos

- Discutir o entrelaçamento dos Direitos de Autor com as Histórias em Quadrinhos e os impactos desta relação na Economia Criativa do Brasil.
- Realizar estudo sobre as percepções dos profissionais de histórias em quadrinhos acerca dos Direitos de Autor utilizando a análise de conteúdo.
- Elaborar uma análise com as principais questões envolvendo os Direitos de Autor e a produção de histórias em quadrinhos.
- Produzir material didático sobre os Direitos de Autor destacando as especificidades desta matéria no segmento das Histórias em Quadrinhos.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

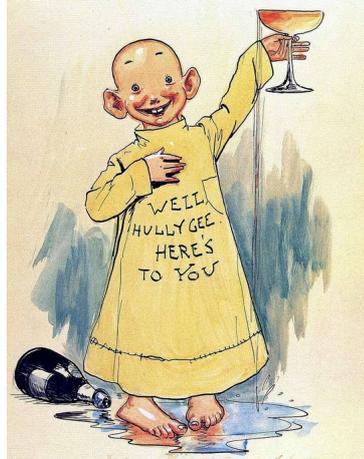
3.1 Percursos das Histórias em Quadrinhos e dos Direitos de Autor

É importante, para este estudo, conceituar, entre as obras artísticas que usam palavras e imagens como suporte, aquelas que podem ser consideradas histórias em quadrinhos (HQs). Eisner (2010) trata as HQs como um veículo que dispõe de imagens e palavras em forma de uma narrativa ou dramatização de ideias. Entre as definições mais recentes e amplamente aceitas está a de McCloud (1995, p. 9), que conceitua as HQs como “imagens pictóricas e outras, justapostas em sequência deliberada, destinadas a veicular informações e/ou produzir uma resposta no espectador”.

Da mesma forma que a industrialização da reprodução de imagens, a partir do final do século XIX, dá início às preocupações referentes aos Direitos de Autor na literatura, a produção de HQs também foi fortemente impactada pela Revolução Industrial. Apesar de várias experiências em tempos anteriores que, pelo conceito de McCloud (1995), poderiam se configurar como HQs, comumente considera-se que a consolidação destas produções como uma modalidade artística se dá a partir dos impressos deste período, embora ainda associada à caricatura e ao humor gráfico (Paz, 2017).

Entre os principais responsáveis pela constituição das HQs como produto cultural citados por Gordon (1998) está a publicação de *Yellow Kid* (*O menino amarelo*, no Brasil) (Figura 2) no jornal *New York World*, em 1895, nos Estados Unidos. Este personagem deu início às tiras em quadrinhos, conhecidas naquele país como *comic strips*. Esta modalidade das HQs ganhou popularidade e ajudou a vender jornais.

Figura 2 – Yellow Kid



Fonte: Karonte (2018).

Ainda de acordo com Gordon (1998), já no início do século XX, o personagem das tiras de jornais *Buster Brown* gerava dividendos em licenciamento de brinquedos e roupas para o seu criador, Richard F. Outcault. Seria uma das primeiras experiências de exploração econômica de um personagem de HQs fora do seu meio de suporte, algo que se tornaria comum no consumo de massa norte-americano décadas depois.

No ano de 1912, o caso Hearst-Pullitzer coloca sob os holofotes questões relacionadas aos direitos de publicação da tira em quadrinhos *Os sobrinhos do Capitão* (*The Katzenjammer Kids*, no original) (Figura 3), numa disputa judicial entre os empresários de dois jornais, que dão nome ao caso. O criador dos personagens, o desenhista Rudolph Dirks, saiu de um jornal para o outro, mas a primeira empresa não autorizou que o desenhista levasse os personagens para a concorrente. Nos tribunais da época, o criador ganhou o direito de desenhar seus personagens no novo jornal, mas com um novo título. O jornal anterior teve mantido o direito de usar o nome original e os personagens, que seriam desenhados por um outro quadrinista (Anselmo, 1975).

Figura 3 – Tira em quadrinhos *Os sobrinhos do capitão*



Fonte: German Girl in America (2024).

O que aconteceu a partir deste caso marcou profundamente a indústria das HQs, sendo um marco na organização da comercialização e do entendimento desta linguagem como um produto. Após a decisão judicial, Hearst deu início a primeira grande distribuidora de HQs, a King Features Syndicate (Anselmo, 1975). Estava instituído o modelo de negócio conhecido como *syndicate*, que dava conta de produzir, negociar e distribuir conteúdo para mídias dos Estados Unidos, entre eles os jornais e as revistas.

As HQs eram um produto rentável para as *syndicates* e a relação entre profissionais do meio e estas empresas é essencial no entendimento da relação entre esta linguagem artística e o Direitos de Autor. No decorrer do século XX, vários quadrinistas entraram em disputas jurídicas com *syndicates*, especialmente porque existia, na maioria dos casos, relações trabalhistas entre as partes. Comumente, os profissionais perdiam (Gordon, 1998).

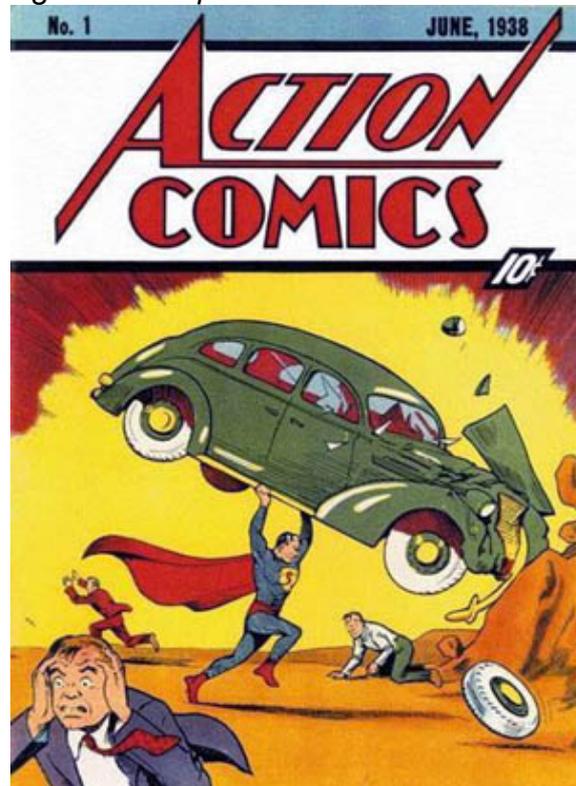
No Brasil, ocorreu uma tentativa de criação de uma *syndicate*, na década de 1980, com o estabelecimento da Agência Funarte de Quadrinhos Brasileiros. Apesar de representar uma alternativa para a produção de quadrinhos brasileiros, essa empreitada não alcançou grande sucesso devido às limitações estruturais das instituições governamentais. As mudanças políticas e a falta de continuidade das

ações provocaram o encerramento da agência no início da década de 1990 (Magalhães, 2005).

A partir da década de 1930, surgiria ainda, nos Estados Unidos, o modelo das *comic books*. No princípio, tratava-se de publicações onde eram reimpressas as tiras em quadrinhos de sucesso (Paz, 2017). Desta forma, as HQs poderiam ser vendidas em bancas como produtos independentes, fora dos jornais, principalmente por editoras, um importante componente nesta nova cadeia produtiva.

Conforme apontado por Gordon (1998), sem o vínculo com as *syndicates*, as *comic books* dependiam das vendas diretas do seu produto, no caso as revistas em quadrinhos. Neste formato, algumas revistas tiveram muito sucesso, como *Superman* (Figura 4), publicação com o personagem criado por Joe Shuster e Jerry Siegel. Mas casos como esse eram raros, sendo ainda mais rentável para os profissionais de HQs manterem seu vínculo com as *syndicates*.

Figura 4 – *Superman*



Fonte: Action Comics Vol 1 1 (2017).

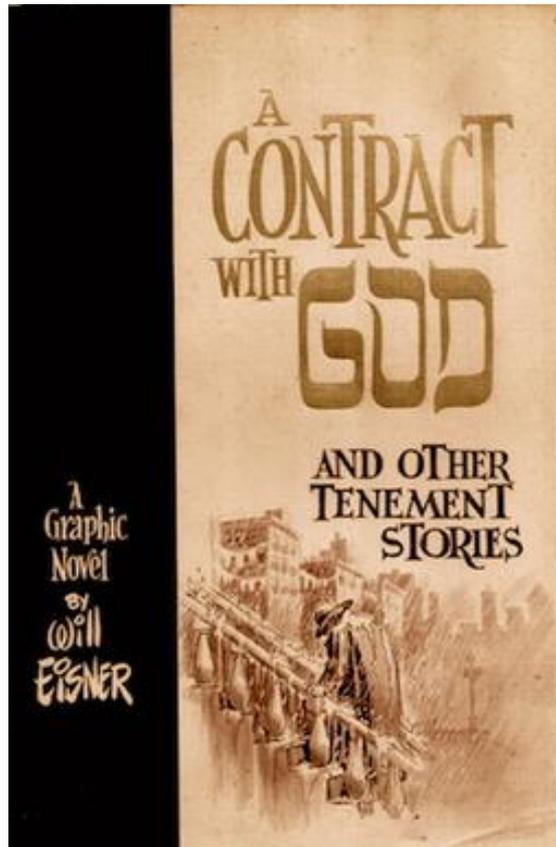
Para atender à necessidade de vendas das *comic books*, era imprescindível estabelecer uma linha de montagem em série, com uma distribuição de funções, fazendo com que os criadores se especializassem em uma etapa particular do processo para serem compensados com base na quantidade produzida. As HQs começaram a se tornar produtos com envolvimento de diversos profissionais, como roteiristas, desenhistas, letristas e coloristas, mas que enfrentavam condições de trabalho pouco vantajosas (Gordon, 1998).

Apesar do grande sucesso dos personagens criados neste período, os autores de HQs tinham sérios problemas no campo dos Direitos de Autor com as editoras que publicavam seus trabalhos. Enquanto nas tiras de jornais os autores recebiam reconhecimento por suas criações, nas *comic books* era comum que os autores de HQs tivessem seus créditos omitidos, entre outros problemas. Jerry Siegel e Joe Shuster receberam uma fração ínfima da receita milionária da DC Comics, editora que se beneficiava dos licenciamentos do personagem *Superman*. Isso se tornou comum também em outras grandes editoras, como a Marvel e a Disney (Jones, 2006; Howe, 2013; Ault, 2016).

Outro aspecto mercadológico importante na história das HQs foi a introdução das livrarias como ponto de venda. Como forma de se diferenciar o material que era feito para crianças e adolescentes do que era produzido para leitores adultos, o quadrinista Will Eisner popularizou o uso do termo *graphic novel*. Seu principal objetivo era valorizar suas HQs como produto, como no caso de sua obra *Um contrato com Deus* (Figura 5), que se tornou um dos marcos deste modelo.

A partir da década de 1980, além de ocupar as bancas de jornais com histórias seriadas e revistas baratas e de baixa qualidade, as editoras norte-americanas publicavam também HQs com histórias autocontidas e com temas mais sérios, vendidas em melhor acabamento e com preços mais altos em grandes livrarias (Paz, 2017).

Figura 5 – Capa original de *Um contrato com Deus*



Fonte: *Contract With God And Other Tenement Stories, A* (2020).

Embora de forma mais incipiente e tardia, o Brasil acompanhou a maioria destas mudanças. Destacando o início do século XXI como um ponto de inflexão neste cenário, Paz (2017) indica alguns movimentos recentes importantes do mercado brasileiro: (I) a transição das revistas em quadrinhos para as *graphic novels*; (II) a ampliação substancial da produção de forma independente; (III) a adoção de novas modalidades de produção, publicação e distribuição oferecidas por tecnologias digitais e métodos de impressão mais acessíveis; (IV) a redução da influência dos quadrinhos norte-americanos, com a notável expansão das histórias em quadrinhos japonesas (conhecidas como *mangás*); e (V) o surgimento de uma sensação de comunidade entre leitores e autores proporcionada pela Internet e redes sociais.

Embora a profissionalização do processo tenha sido importante para o aumento do reconhecimento das HQs como produto cultural, o lucro substancial destes produtos artísticos ainda está intrinsecamente ligado à inventividade e à capacidade

de comunicação dos autores de HQs com seu público (Batista *et al.*, 2008). Por essa razão, estes autores geralmente detêm os direitos de propriedade intelectual de suas criações, a partir dos quais podem explorar financeiramente suas obras, como veremos na próxima seção deste estudo.

3.2 Direitos de Autor na produção de Histórias em Quadrinhos

É necessário analisar as histórias em quadrinhos (HQs) como parte da indústria criativa. Conforme publicação do British Council, apesar da complexidade em quantificar, existe um acordo geral em relação a uma característica fundamental das indústrias criativas: a propriedade intelectual. Como no caso dos autores de HQs, a legislação de Direitos de Autor atua como o elemento ativador que transforma a expressão criativa em indústria criativa (Newbiggin, 2010). Esta legislação assegura os direitos de propriedade dos criadores sobre suas ideias, de forma semelhante às leis que garantem a posse de bens tangíveis ou imóveis, fornecendo aos criadores os meios para beneficiar-se de sua criatividade e estabelecer um quadro conceitual no qual empresas e autores possam colaborar com confiança.

A propriedade intelectual no segmento das HQs se apresenta também como um mecanismo de segurança para os envolvidos no processo artístico. Nesse contexto, a indústria deste segmento faz uso de duas formas de salvaguarda da propriedade intelectual: o direito autoral e os direitos conexos (Batista; Oliveira; Andrade, 2010). A concepção e elaboração de um personagem ou a trama de uma história são exemplos de propriedade autoral, enquanto as questões relativas à reprodução e exibição estão relacionadas aos direitos conexos.

Uma vez que uma parcela substancial da produção nas indústrias criativas ostenta valor cultural e comercial, a legislação da propriedade intelectual deve almejar o delicado equilíbrio entre os direitos individuais dos criadores e o direito público dos cidadãos, que incluem direitos fundamentais como à liberdade de expressão e de acesso à informação (Garcia, 2021). Em vista das transformações profundas desencadeadas pela Internet e redes sociais, que fazem que os Direitos de Autor estejam cada vez mais presente na vida das pessoas, novas abordagens têm sido

discutidas para administrar a propriedade intelectual de forma que os autores e empresas possam ter mais alternativas, permitindo-lhes transferir seus direitos ou, se preferirem, apenas requerer o reconhecimento de autoria. No entanto, como enfatiza Dame Lynne Brindley, "mesmo quando alguém opta por doar seus direitos, isso deve ser parte de uma estratégia de propriedade intelectual" (Newbiggin, 2010, p. 15).

Os Direitos de Autor, em contraste com outros direitos de propriedade intelectual, tiveram sua origem na civilização ocidental e só foram incorporados ao sistema legal após o Renascimento, entre os séculos XIV e XVII (Barros, 2007). Quando a imprensa é inventada por Gutenberg, na Alemanha, em 1436, o número de obras impressas aumenta significativamente e os custos de produção diminuem, o que influencia no surgimento dos Direitos de Autor, embora na época o pensamento era de que os dividendos gerados pelos livros deveriam ser atribuídos aos editores (Barros, 2007; Do Amaral; Boff, 2018).

Apenas com a Convenção de Berna, de 9 de setembro de 1886, é iniciada a universalização dos Direitos de Autor, uma vez que é concedido a músicos, escritores, artistas e demais criadores o domínio sobre suas criações, determinando como, por quem e sob que circunstâncias estas deveriam ser empregadas (Wachowicz; Gonçalves, 2019). Esta convenção e seus princípios atuam como uma das principais bússolas para as legislações em âmbito internacional nos países que são signatários.

Os princípios da Convenção de Berna são derivados da doutrina do *Droit D'auteur* do Direito francês, que aponta para uma proteção mais voltada ao autor, em contraponto à doutrina do *Copyright*, que privilegia a proteção econômica da obra e do mercado do qual ela faz parte. Mesmo assim, os Estados Unidos e outros países onde o *Copyright* é a doutrina vigente também são signatários da Convenção de Berna, mesmo que relutem com relação a alguns dispositivos desta convenção (Ascensão, 1997).

No Brasil, o Decreto nº 75.699 incorporou as diretrizes da Convenção de Berna na Lei nº 9.610/98, conhecida como a Lei de Direitos Autorais (LDA). Desde que foi implementada, apenas uma reforma foi feita em seu texto, fomentada na Lei nº 12.853/2013, que dispõe sobre a gestão coletiva de direitos autorais (Lins, 2021).

Ressalta-se que existem projetos em andamento que propõem mudanças mais significativas na LDA, como veremos mais à frente.

Uma das características que distingue o *Droit D'auteur* do *Copyright* é a diferenciação dos entendimentos moral e patrimonial. No entendimento moral, de acordo com Gandelman (2001), o criador tem o direito de ser reconhecido como autor da obra e receber os devidos créditos por ela, sem que se possa alterá-la, a não ser que o autor dê esse consentimento. Esse direito acompanhará o autor mesmo quando esgotados seus direitos patrimoniais ou depois de sua morte (Bittar, 2015).

Já o entendimento patrimonial, conforme Abrão (2017), diz respeito às relações de utilização e gozo das obras, a partir do momento da publicação delas em algum suporte conhecido. Isso envolve a exploração econômica da obra, ou seja, os métodos pelos quais o autor pode obter lucros com ela. Esses direitos derivam da escolha do autor em apresentar a obra ao público e na maneira que mais beneficie seus interesses em disseminá-la, resultando da exclusividade concedida ao autor para a exploração econômica do que por ele é criado. É necessário obter a autorização prévia do autor para qualquer utilização de natureza econômica da obra, que só será legítima com o consentimento do autor (Bittar, 2015).

Ao contrário dos direitos morais, os direitos patrimoniais são (i) passíveis de penhora, (ii) podem ser cedidos a terceiros, (iii) têm efeitos limitados no tempo, (iv) são sujeitos à prescrição e (v) podem ser exercidos e negociados de forma independente pelo autor, sendo transferíveis para diferentes pessoas (Bittar, 2015). Sobre a transferência dos direitos patrimoniais, esta pode ocorrer por meio de acordos contratuais ou por meio de sucessão, quando os direitos passarão para os herdeiros (Abrão, 2017).

A LDA, em seu artigo 49, trata das formas em que se pode transferir os Direitos de Autor, listando algumas diretrizes que devem ser seguidas ao celebrar o contrato em relação a: a) prazos de validade da transferência; b) conteúdo; c) local; e d) interpretação dos contratos. É importante notar que o mesmo artigo da LDA menciona três tipos diferentes de contratos: licenciamento, concessão e cessão, embora a lei não forneça definições legais para cada um desses contratos. É importante ressaltar

que esta lista não é exaustiva, uma vez que o artigo também permite a celebração de outros contratos permitidos por lei (Brasil, 1998).

Quando se trata da transferência dos direitos, a legislação se concentra principalmente na cessão, estabelecendo condições para essa ação (Costa Netto, 2008). Vale fazer o adendo de que, embora a Lei nº 9.279/96, que regula direitos e obrigações relativos à propriedade industrial, aborde a questão da titularidade das obras por encomenda, o mesmo não acontece na LDA, o que gera controvérsias sobre o assunto. Enquanto o Direito do Trabalho estipula que o que é produzido pelo empregado pertence ao empregador, nos Direitos de Autor, a autoria da obra pertence àquele que a cria (Amarante, 2017). Essa é uma questão importante, já que contratos por encomenda são comuns no meio editorial, o que inclui as HQs.

Partindo para as relações dos autores de HQs com o meio editorial, o contrato de edição é uma das modalidades mais comuns, sendo um instrumento pelo qual uma empresa, normalmente uma editora, se compromete a reproduzir e divulgar a obra, obtendo, portanto, a exclusividade para publicá-la e explorá-la economicamente, de acordo com os termos e prazos acordados com o autor. A LDA considera a edição como uma forma de uso da obra intelectual. O elemento mais significativo do contrato de edição é a exclusividade (Barros, 2007): enquanto a editora ainda tem edições pendentes, sendo considerada esgotada quando menos de dez por cento dos exemplares da edição total permanecem em estoque, o autor não pode disponibilizar sua obra para outros, e o ônus da prova cabe à editora. Portanto, "durante a vigência do contrato de publicação, o editor tem o direito de solicitar a retirada de circulação de edições da mesma obra feitas por terceiros" (Brasil, 1998).

É relevante destacar que a transferência, mesmo que seja total, não abrange os direitos de natureza moral nem aqueles expressamente excluídos por lei. No caso de ausência de menção do prazo no instrumento, o prazo de transferência será de cinco anos. No que diz respeito à transferência definitiva, ela só ocorrerá se estiver expressamente estipulada no contrato. Quanto ao local, o contrato será válido no país onde foi celebrado, a menos que haja uma disposição em contrário. No que se refere à modalidade, ela só será aplicável às já existentes na época da celebração do contrato. Quanto à interpretação, o contrato estabelece que, na ausência de

especificações, a modalidade se restringe apenas àquela necessária para a execução do contrato (Brasil, 1998).

Compreender os direitos conexos também é importante, já que estes estabelecem uma ligação direta com os Direitos de Autor através de atividades como adaptação, interpretação, tradução, execução, gravação ou qualquer outra forma de apresentação ao público, conferindo uma nova abordagem à obra. Os direitos conexos podem ser de uma pessoa física ou jurídica. De acordo com a LDA, os direitos conexos desfrutam da mesma proteção que os direitos autorais e devem ser tratados com igualdade (Lins, 2021).

Desde 2006, as adaptações de obras da literatura universal para HQs geram grandes investimentos no setor de histórias em quadrinhos, principalmente pela expectativa das editoras de incluírem estas obras em programas de aquisição de livros para escolas públicas e privadas (Vergueiro; Ramos, 2009). Por conta disto, é importante citar o domínio público, responsável por estabelecer limites temporais para os direitos patrimoniais de uma obra.

De acordo com o preceito do domínio público, em 1º de janeiro do ano seguinte aos setenta anos do falecimento do autor, os ganhos financeiros provenientes de suas criações deixam de pertencer aos seus herdeiros e passam a ser de uso público, permitindo, por exemplo, que editoras publiquem as HQs de um criador falecido sem a necessidade de pagar royalties aos seus herdeiros (Brasil, 1998).

Da mesma forma, são permitidas adaptações de livros em domínio público para HQs, sem a necessidade de nenhuma autorização. É importante notar que os direitos morais são caracterizados pela imprescritibilidade, o que assegura a preservação da autoria de obras, mesmo quando elas entram em domínio público. Vale destacar também que a LDA atribui a titularidade das adaptações de obras em domínio público ao adaptador, garantindo a proteção autoral a esse tipo específico de produção derivada (Brasil, 1998).

É preciso salientar que a proteção fornecida pela LDA é assegurada independentemente do registro da obra ou de quaisquer procedimentos formais (Amaral; Boff, 2023). Caso opte pelo registro, ele “poderá ser feito na Biblioteca

Nacional, na Escola de Música e na Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, ou no Conselho Federal de Engenharia, Arquitetura e Agronomia” (Pimentel, 2005), sendo, geralmente, a Biblioteca Nacional a instituição indicada para as HQs.

Com base no artigo 19 da LDA, que esclarece que é facultado ao autor registrar sua obra nos órgãos designados, e fundamentando-se no caput e no parágrafo 1º do artigo 17 da Lei nº 5.988, de 14 de dezembro de 1973, outras instituições privadas também oferecem serviços de registro de direitos autorais, como por exemplo a Câmara Brasileira do Livro (CBL) (Neto, 2020).

Mesmo não sendo obrigatório, o registro da obra, além de possibilitar a identificação da autoria, define de forma transparente o período de salvaguarda dos direitos tanto para o detentor quanto para os seus herdeiros e sucessores.

Em relação à legislação, não é apenas a Convenção de Berna que versa sobre a exploração artística de uma obra criativa. No Brasil, de acordo com Pimentel e Silva (2014, p. 4), os direitos da propriedade intelectual incluem “dois grandes campos, a propriedade industrial e o direito autoral, cuja diferença entre esses direitos reside nos respectivos objetos de proteção e na característica dos direitos concedidos”.

No que tange a propriedade industrial de produtos derivados de HQs, cabe mencionar o Acordo sobre Aspectos dos Direitos de Propriedade Intelectual Relacionados ao Comércio, conhecido como Acordo TRIPS, sob gestão da Organização Mundial do Comércio (OMC). O acordo tem como objetivo regular as práticas comerciais relacionadas à propriedade intelectual internacionalmente, levando em consideração tanto a doutrina do *Droit D’auteur* como a do *Copyright* (Algarve, 2018), sendo assim muito importante nos aspectos de comercialização das obras artísticas.

Levando em consideração a importância dos elementos visuais nas HQs, é preciso acrescentar que, além dos Direitos de Autor e da propriedade industrial, a proteção de marcas também pode atuar sobre as figuras visuais nesta linguagem artística. Um mesmo personagem pode ser representado tanto por uma imagem

gráfica quanto por uma marca. Ambos os direitos, embora tenham fundamentos distintos, são frequentemente licenciados de forma conjunta (Ginsburg, 2015).

Dessa maneira, personagens visuais criados através das HQs podem ser amparados por diversos sistemas de propriedade intelectual, desde que atendam a certos requisitos. No entanto, é preciso atentar para as especificidades de cada sistema. Para citar um exemplo, os direitos autorais têm um prazo de validade limitado, enquanto as marcas podem ser renovadas indefinidamente, permitindo que os diversos mecanismos de proteção evitem que personagens visuais caiam em domínio público (Metsola, 2016).

Por fim, como forma de alcançar os objetivos deste estudo, cabe uma reflexão a respeito de como os Direitos de Autor são apresentados e acessados pelos cidadãos. Estudos recentes analisam como a dificuldade de acesso e compreensão da legislação tem afastado os sistemas e serviços jurídicos das pessoas, resultando em graves consequências sociais (Borges, 2023). Proposto pela professora Margareth Hagan (2017), o *visual law*, uma subárea do *legal design*, é uma técnica que combina recursos visuais com texto verbal para tornar a comunicação jurídica mais acessível ao público.

Esta abordagem multimodal utiliza elementos como escrita, imagens, infográficos e fontes para expressar conceitos de maneira que a linguagem jurídica se torne mais compreensível e acessível tanto ao cidadão leigo quanto ao profissional jurídico (Arantes, 2022).

3.3 A autoria nas Histórias em Quadrinhos

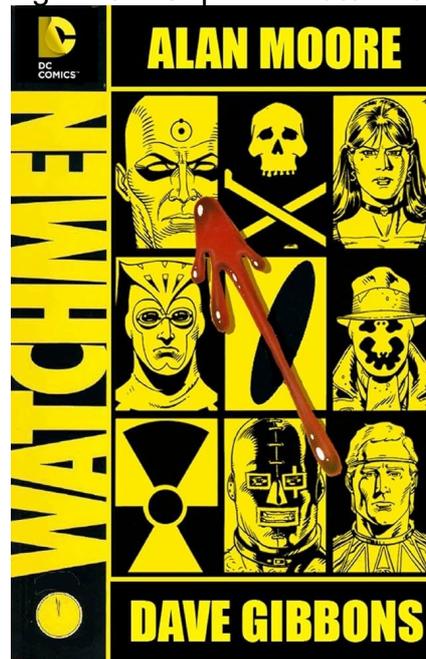
De acordo com a Lei de Direitos Autorais (LDA), o autor é reconhecido como o detentor dos direitos autorais assim que ele se conecta à obra, ao criá-la e apresentá-la ao mundo, permitindo que outros indivíduos dotados a interpretem (Brasil, 1998). Essa interseção entre o criador e sua criação é denominada "autoria". Esse instituto, que está intrinsecamente ligado à figura do autor e independe de qualquer registro, é o responsável por assegurar ao criador a preservação de seus direitos morais e

patrimoniais (Santos, 2008). Desta forma, cabe discutir sobre a autoria nas Histórias em Quadrinhos (HQs), no sentido de dirimir questões a respeito da detenção dos Direitos de Autor nesta linguagem.

De acordo com Lins (2021), embora mais alinhado à Teoria da Literatura do que à Teoria do Direito, o estudo sobre a autoria é um passo crucial para uma melhor compreensão das implicações legais envolvendo as relações entre o processo criativo e as partes envolvidas nele. Nesse contexto, o significado de autor é abrangente, especialmente quando considerado nos campos literário, filosófico e histórico. Por outro lado, o Direito requer uma definição mais restrita, concisa e que possa ser aplicada de forma direta dentro das normas estabelecidas pelo sistema legal brasileiro. Portanto, o conceito de autor a ser adotado deve estar alinhado com o artigo 11 da LDA, que define o autor como a pessoa física responsável pela criação de uma obra literária, artística ou científica (Brasil, 1998).

É evidente o quanto o conceito de autoria tem evoluído, especialmente quando consideramos campos como o cinema ou a Internet, nos quais as obras resultam da colaboração de equipes de criadores, autores, produtores e diversos tipos de artistas necessários para a criação de um produto final (Silva; Figueiredo, 2019). Tal situação pode ser observada também nas HQs, quando uma mesma obra pode ser coproduzida por diversos profissionais (argumentistas, roteiristas, desenhistas etc.), como vimos anteriormente. Conforme Beiguelman (1997), a autoria se manifesta de forma distinta em cada uma dessas áreas de produção. Esse caráter versátil é um dos elementos que caracterizam também as particularidades da autoria na Internet, como veremos na próxima seção.

Os estudos de Alves-Costa (2018) nos mostram que a questão da autoria nas HQs pode parecer difusa, como nos casos em que os nomes que estão nas capas das publicações omitem parte da equipe que produziu aquela obra. Não existe um padrão regular para os créditos atribuídos nestas capas, mas, em geral, a maior ênfase é dada a roteiristas e desenhistas, comumente nesta ordem, como vemos na capa de uma das edições de *Watchmen* (Figura 6), que destaca os nomes do roteirista Alan Moore e do desenhista Dave Gibbons, omitindo o crédito do colorista John Higgins, informação que consta apenas na parte interna da publicação.

Figura 6 – Capa de *Watchmen*

Fonte: Amazon (2013).

Também é possível que o nome de um autor seja formado de maneira coletiva por outros escritores anônimos (*ghost writers*), como no exemplo das produções realizadas até pouco tempo no estúdio do quadrinista Maurício de Sousa. Inicialmente, todas as histórias publicadas pela Maurício de Sousa Produções (MSP) eram atribuídas exclusivamente a Sousa. No entanto, no início de 2015, várias fontes de mídia anunciaram que a MSP passaria a creditar os autores (incluindo desenhistas, roteiristas, artefinalistas e coloristas).

Para esclarecer casos de produtos com vários autores, a LDA, em seu artigo 15, define a figura do coautor como aquele em cujo nome, pseudônimo ou sinal convencional for utilizada a coautoria da obra. A lei esclarece que aqueles que simplesmente ajudaram o autor na criação da obra, como revisando, atualizando, fiscalizando ou dirigindo sua edição, não são considerados coautores.

Obras em coautoria frequentemente resultam em conflitos, especialmente quando não podem ser divididas. Nessas situações, os colaboradores não têm total liberdade para disponibilizar seu trabalho, pois nenhum dos coautores, sob pena de responder por perdas e danos, poderá, sem consentimento dos demais, publicar ou

autorizar a publicação, exceto em uma coleção de suas obras completas (Brasil, 1998; Cabral, 2003).

Apesar de serem conceitos semelhantes, a coautoria difere da obra coletiva. Enquanto a coautoria reúne autores para criar uma única obra, na obra coletiva cada autor é responsável por sua parte, independentemente, e um organizador coordena a reunião das partes para formar o todo (Cabral, 2003).

Em obras em coautoria, é aconselhável ter um contrato claro e detalhado para prevenir e orientar em relação a conflitos de interesse (Cabral, 2003). Já nas obras coletivas, o organizador detém os direitos patrimoniais da obra como um todo, e a responsabilidade de cada participante no trabalho coletivo deve ser especificada em contrato (Brasil, 1998; Cabral, 2003).

Com a autoria de uma obra devidamente estabelecida, é crucial também conceituar o papel do titular. O autor da obra e o titular dos direitos autorais podem ser entidades distintas. O autor pode gerar conteúdo sem qualquer conexão com terceiros, exercendo simultaneamente a posição de titular dos direitos autorais. No entanto, há a possibilidade de transferir esses direitos ou produzir a obra por meio de uma relação econômica alternativa (Cabral, 2003), como por exemplo quando um quadrista negocia a publicação de sua obra como uma editora, que se tornará a titular desta obra.

Entre as possibilidades existentes, há a de que a editora obtenha uma cessão universal dos Direitos de Autor sobre a obra, adquirindo uma ampla capacidade de explorar economicamente a obra. O principal propósito da cessão universal é a transferência completa dos direitos patrimoniais do autor, concedendo ao cessionário a posse e a capacidade de desfrutar e exercer todos esses direitos, como se fosse o próprio autor (Guimarães, 2006). A cessão permanece enquanto o direito estiver em vigor, resultando na transferência da titularidade (Costa Netto, 2008).

3.4 Direitos de Autor nas Histórias em Quadrinhos em tempos de Internet e inteligência artificial

Por fim, cabem reflexões a respeito da criação e reprodução de histórias em quadrinhos a partir do rápido desenvolvimento tecnológico do século XXI. Conceitos tradicionais e fundamentais, como originalidade e autoria, passaram por transformações ao longo do tempo. A internet e as novas tecnologias, especialmente o compartilhamento de conteúdo em grande escala e o uso de inteligências artificiais generativas, vêm causando transformações significativas nos Direitos de Autor.

De acordo com Garcia (2021), os Direitos de Autor procuraram acompanhar essa evolução, buscando o equilíbrio adequado entre os interesses dos autores e os titulares e ainda o interesse público no acesso à cultura, ao conhecimento e ao pleno exercício do direito fundamental à liberdade de expressão. Nesse âmbito, alguns conceitos contemporâneos são importantes de serem discutidos.

Embora definições como “original” e “cópia” estejam em constante mudança com a popularização da Internet e das redes sociais (Ferguson, 2023), a legislação permite que um autor incorpore em seu material pequenas partes de outras obras, sem a necessidade de autorização. A prática do *remix* está no cerne da cultura digital e é reconhecida pela Lei de Direitos Autorais (LDA) como uma forma de uso livre, comumente referida na doutrina como “uso transformativo”. Essa prática é regulamentada pelo artigo 46, que estipula que a reprodução de obras pré-existentes em novas obras não constitui violação de direitos autorais (Brasil, 1998). Ou seja, o *remix* estabelece uma limitação aos Direitos de Autor.

A LDA estipula também que a proteção aos Direitos de Autor não deve ser tão ampla a ponto de prejudicar a circulação e a divulgação da obra ou restringir o acesso da população a ela. Portanto, existem reproduções e várias formas de utilização da obra que não constituem violação dos direitos autorais, ou seja, não é necessária a autorização nem o pagamento de *royalties* (Pimentel, 2012).

Os países que são signatários da Convenção de Berna possuem um mecanismo para definir em que situações se pode limitar os Direitos de Autor, conhecido como a regra dos três passos: (I) a limitação é aplicável apenas em casos especiais; (II) a reprodução não deve prejudicar a exploração normal da obra; e (III)

não deve causar prejuízo injustificado aos legítimos interesses do autor (Teixeira, 2019).

É importante adicionar que o autor tem a possibilidade de definir de que forma sua obra poderá ser alterada e utilizada, um recurso importante em tempos de compartilhamento sem controle nas redes sociais. As licenças coletivas (ou *Copyleft*), com o Creative Commons (CC) sendo a mais conhecida entre elas, estabeleceram-se como uma forma dos criadores, por interesse próprio, flexibilizarem seus Direitos de Autor (Almeida; Escodro; Areas, 2019). Elas não apenas proporcionam uma indicação das intenções do autor original e do autor que faz intervenções, como também possibilitam a criação de vastos repositórios de conhecimento de acesso livre, aproximando-se da noção de domínio público. Esse movimento tem se mostrado uma abordagem eficiente para lidar com os desafios criados pelo robusto regime de propriedade intelectual diante dos avanços tecnológicos (Silva; Rampazzo; Couto, 2019).

Cabe ainda analisar a criação de obras a partir de inteligências artificiais (IA) do tipo generativas, sejam de geração de texto, como o ChatGPT, ou de geração de imagens, como o MidJourney e o DALL-E. De acordo com um levantamento da agência de notícias Reuters, o ChatGPT já é coautor de mais de 200 livros vendidos na Amazon (Rosa, 2023). Este número pode ser ainda maior, já que a plataforma não requer a listagem de inteligências artificiais como coautores.

Como visto anteriormente, a LDA estipula que o autor é a pessoa física responsável pela criação de uma obra literária, artística ou científica. Além disso, a lei considera como obras intelectuais protegidas as criações do intelecto humano, expressas por qualquer meio e fixadas em qualquer suporte, seja tangível ou intangível, conhecido ou que venha a ser inventado no futuro (Brasil, 1998). A partir dessa definição, argumenta-se que todas as obras criadas por IA já nasceriam em domínio público. No entanto, este assunto segue em discussão em tribunais internacionais. Shirru (2016) destaca que o quadro legal internacional, e especialmente o brasileiro, ainda não está adequadamente preparado para lidar com questões relacionadas a robôs e inteligência artificial.

No contexto da discussão sobre Direitos de Autor e novas tecnologias, é relevante mencionar mudanças que estão sendo discutidas na LDA e que podem modificar as perspectivas brasileiras dos Direitos de Autor, especialmente através de projetos de lei (PL).

O PL 2.370/2019, popularmente conhecido como o "PL das *Fake News*", visa uma adaptação da legislação de direitos autorais à realidade do século XXI, que está cada vez mais imersa em ambientes virtuais e na constante disseminação de informações. Além disso, este projeto busca regular os aspectos patrimoniais das obras criadas no contexto de relações de emprego, uma questão que, como vimos anteriormente, ainda apresenta lacunas na LDA (Amarante, 2017).

Já o PL 2.338/2023 tem a intenção de criar diretrizes abrangentes de alcance nacional para promover o avanço, a adoção e o uso ético de sistemas de IA no Brasil. O projeto abre brechas no campo dos direitos autorais, o que tem preocupado entidades do livro no Brasil, conforme apontado por uma carta assinada por algumas delas e divulgada na imprensa (Sobota, 2023).

Por fim, o PL 4.025/23 demanda consentimento explícito das partes envolvidas para a utilização de imagens e obras por sistemas de IA generativa, além de contemplar a instituição de um fundo para compensar os detentores de direitos autorais de obras empregadas no treinamento de ferramentas. As manifestações a favor deste PL envolveram, inclusive, representantes do segmento de ilustração (Scofield, 2023).

4 METODOLOGIA

Com o intuito de atingir os objetivos propostos neste trabalho, foi realizado um estudo descritivo com abordagem qualitativa. Os dados foram obtidos através de pesquisa bibliográfica e entrevistas semiestruturadas com profissionais de histórias em quadrinhos (HQs) residentes no Brasil, processadas usando a técnica de análise de conteúdo, conforme estruturado por Bardin (1988).

De acordo com Marconi e Lakatos (2022), a análise de conteúdo é um método em que o foco está na medição dos elementos do texto, ou seja, na contagem da ocorrência de palavras específicas, expressões, sentenças, tópicos, entre outros. Nesse contexto, trata-se de uma abordagem com o propósito de analisar de forma crítica o significado de uma mensagem, examinando tanto o que está explicitamente expresso quanto o que está subentendido, incluindo as significações que estão claras e as que estão ocultas.

4.1 Revisão bibliográfica

Na primeira fase do estudo, foi levantado o referencial teórico, por meio de pesquisa bibliográfica, que, de acordo com Marconi e Lakatos (2008), parte de um levantamento e análise da produção a respeito de um tema, através das seguintes etapas: identificação, compilação, fichamento, análise e interpretação. Por conta da inexistência de artigos científicos sobre direitos de autor e histórias em quadrinhos publicados nos últimos cinco anos nas bases pesquisadas, optou-se por não se aplicar um filtro de recorte temporal nas buscas.

Como forma de subsidiar esta análise, foram consultadas como bases de informações o Google Acadêmico e o Portal de Periódicos da CAPES, optando apenas por artigos publicados no Brasil. Tal critério de inclusão se justifica pelos objetivos do trabalho estarem relacionados à legislação brasileira e suas especificidades locais. Foi realizada uma pesquisa preliminar nas bases de dados, da qual se estabeleceu como palavras-chaves: “direitos de autor” (e também “direitos

autorais”) e “histórias em quadrinhos”. As pesquisas aconteceram entre os meses de setembro de 2023 e fevereiro de 2024.

4.2 Coleta de dados

Foram entrevistados 47 profissionais de histórias em quadrinhos, selecionados através da técnica de bola de neve, ou seja, os primeiros participantes indicavam os seguintes. O ponto de partida foram grupos de profissionais de histórias em quadrinhos (HQs) no aplicativo de mensagens instantâneas WhatsApp, entre eles o “Beco dos Artistas”, criado pelos artistas expositores do evento CCXP Tour, e a “Rede NEHQ”, que agrega trabalhadores das HQs da região Nordeste do Brasil.

Utilizou-se a plataforma Formulários do Google para a coleta das respostas, entre os meses de janeiro e fevereiro de 2024. As perguntas do questionário foram determinadas tanto a partir da pesquisa bibliográfica, quanto adaptadas a partir do formulário utilizado por Almeida (2019), que realizou estudos com objetivos semelhantes aos deste artigo, mas com foco em profissionais das artes plásticas. O questionário foi dividido em quatro seções: (i) identificação, (ii) relação com os quadrinhos e formalização, (iii) relação com os direitos autorais e (iv) acesso a informações.

4.3 Análise de conteúdo

O conteúdo textual das respostas dos questionários foi submetido à análise lexicográfica no software *Interface de R pour Analyses Multidimensionnelles de Textes et de Questionnaires* (IRAMUTEQ). A análise de dados se fundamentou nos princípios de uma abordagem de pesquisa qualitativa, seguindo seis passos (Creswell; Creswell, 2021):

i) preparação dos dados para a análise, conforme as direções apontadas pelo manual do IRAMUTEQ para a elaboração do *corpus* da análise;

ii) leitura e revisão das respostas obtidas nos questionários;

iii) análise detalhada através da codificação realizada no software IRAMUTEQ, que desenvolveu o dicionário de palavras da pesquisa;

iv) uso da codificação para a determinação das categorias para análise, divididas em classes num dendrograma, ou seja, numa representação gráfica de dados hierárquicos, com ramificações que mostram como os elementos são agrupados com base em suas semelhanças ou distâncias;

v) explanação de como os temas são apresentados, respaldada pela revisão de literatura; e

vi) apresentação dos resultados, mediante raciocínio indutivo do pesquisador, apoiada no referencial teórico.

Para preparar os dados para a análise, as respostas dos questionários de pesquisa foram consolidadas em um único conjunto de textos no software LibreOffice Writer, constituindo o arquivo que denominamos de *corpus*. Nesse arquivo, o texto de cada questionário foi individualizado por meio de uma linha de comando, identificada por uma variável (n), seguida de um número designado para cada entrevistado (n_01, n_02, n_03 etc.). O documento foi salvo como um arquivo de texto codificado no padrão UTF-8 (*Unicode Transformation Format 8 bit codeunits*). As perguntas foram excluídas, mantendo-se apenas as respostas de forma íntegra e referenciadas às perguntas correspondentes (Souza *et al.*, 2018).

Em seguida, o arquivo completo passou por uma revisão abrangente, com a correção de erros de digitação e pontuação, a padronização das siglas e a combinação de palavras compostas. Tais adequações foram realizadas para evitar discrepâncias nos resultados, já que o termo "direitos_autorais", por exemplo, se inserido sem a separação por *underline* em vez de espaços, é processado pelo sistema como se fossem duas palavras distintas. Todas as modificações foram realizadas de maneira meticulosa pelo pesquisador, garantindo que o processamento fosse conduzido com o máximo aproveitamento das palavras compostas no *corpus* (Camargo; Justo, 2013; Chartier; Meunier; 2011; Reinert, 1990).

Para a elaboração de um dicionário de palavras, o programa utilizou o teste qui-quadrado (χ^2), que revela a força associativa entre as palavras e suas respectivas classes. Essa força associativa é analisada quando o teste é superior a 3,84, indicando $p < 0,0001$ (Marchand; Ratinaud, 2011). O menor valor do qui-quadrado denota uma relação mais fraca entre as variáveis.

As classes são formadas considerando a relação das diversas Unidades de Conteúdo Internas (UCI) processadas que apresentam palavras homogêneas. Para a classificação e organização das classes, as UCI são agrupadas com base na ocorrência das palavras através de suas raízes, originando as Unidades de Conteúdo Externas (UCE). Esse processo resulta na criação de um dicionário com formas reduzidas, utilizando-se do teste qui-quadrado (χ^2). Foram empregados métodos de classificação hierárquica descendente (CHD) e análise de similitude para o tratamento dos dados, que foram analisados à luz do referencial teórico (Camargo; Justo, 2021).

Conforme Marchand e Ratinaud (2011), as categorias são originadas pelo programa mediante a análise da similaridade de seus termos, também realizada por meio de uma análise multivariada com as variáveis de interesse examinadas (“direitos autorais” e “histórias em quadrinhos”, no caso desta pesquisa). Contudo, é importante destacar que a contextualização de cada categoria, indicando a reflexão teórica sobre seu conteúdo, foi conduzida pelo pesquisador, a partir da análise dos textos. Para tanto, a interpretação dos dados foi conduzida com base no referencial teórico deste trabalho.

Por meio da reflexão sobre as palavras destacadas pelo software e sua contextualização nos trechos dos textos, alcançaram-se os objetivos da pesquisa e realizou-se a análise dos resultados.

4.4 Princípios éticos da pesquisa com seres humanos

Conforme estabelecido na Resolução nº 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde, a pesquisa foi submetida à análise do Comitê de Ética em Pesquisa do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará e recebeu aprovação

pelo Parecer nº 6.605.053, de 2 de janeiro de 2024, CAAE nº 75539123.7.0000.5589. Desta forma, obteve-se a concordância dos participantes em cada fase do estudo, com a assegução do caráter voluntário e do anonimato. Para preservar a confidencialidade dos participantes, estes foram identificados no texto pela sua variável (n_XX) e o número designado para seu questionário.

5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

5.1 Análise contextual

Apesar da clara tendência em direção à ampliação de públicos e à diversificação de produtos (Vergueiro; Santos, 2006; Vergueiro, 2007), a maioria dos profissionais de Histórias em Quadrinhos (HQs) no Brasil ainda não vive exclusivamente da atividade artística. Foi o que apontou um dos resultados da pesquisa, que mostra que para 80,9% dos entrevistados HQs não são uma atividade de trabalho exclusiva para o seu sustento e é necessário dividir seu fazer artístico com outra função (emprego ou atividade).

Com menor consumo do que em países como Estados Unidos e Japão e ainda com a inexistência de grandes editoras focadas em HQ, o mercado de HQs nacionais ainda oferece poucas oportunidades em relação ao número de profissionais existentes. Focado na região Sudeste do país, dado refletido no levantamento geográfico da pesquisa com 37,5% dos participantes alegando residência no estado de São Paulo, o segmento de HQs ainda busca se consolidar no Brasil como uma indústria criativa estruturada, tal qual o conceito do British Council (Newbigin, 2010).

Um alto número de profissionais para um baixo número de oportunidades é um fator que pode estar contribuindo para o lento processo de profissionalização do mercado brasileiro. Por sua vez, isso acaba gerando um ambiente com muitas relações de trabalho frágeis e com um alto sentimento de insegurança. É o que disseram 69,8% dos entrevistados, quando responderam que não se sentem protegidos contra cópias ou usos não autorizados de suas HQs. Esse dado se revela nos contextos transcritos a seguir:

É difícil controlar isso nas redes sociais e as pessoas de modo geral não tem ideia que não se pode pegar um trabalho e sair reproduzindo (participante n_33).

Acho que a partir do momento que disponibilizamos alguma coisa online, se alguém gostar possivelmente vai acabar passando para frente de algum modo (participante n_25).

O mesmo fenômeno foi observado nos estudos de Bittar (2015), que ressaltou como as transformações significativas causadas pela Internet e pelas redes sociais contribuíram para uma sensação de falta de controle sobre a reprodução das obras.

Embora se sintam inseguros, quando perguntados se costumam proteger suas obras, apenas 24 dos 43 entrevistados responderam positivamente a esta questão. De acordo com Amaral e Boff (2023), a ausência de um registro de proteção não denota exatamente um problema, já que a proteção fornecida pela LDA é assegurada independentemente de quaisquer procedimentos formais, entretanto este registro possibilita a identificação da autoria e define de forma transparente o período de salvaguarda dos direitos tanto para o detentor quanto para os seus herdeiros.

Dos entrevistados, apenas 14 apontaram que já utilizaram alguma forma de proteção, o que representa 32,5% dos pesquisados. As formas de registro lembradas foram o registro de obras da Biblioteca Nacional, o registro de obras na Câmara Brasileira do Livro (CBL) e o registro do *International Standard Book Number* (ISBN), este último também oferecido pela CBL. Vale destacar que o registro do ISBN não é considerado uma modalidade de proteção de Direitos de Autor, tendo função apenas a nível de comercialização.

Para suprir essa falta de conhecimento sobre Direitos de Autor, 58,1% dos respondentes informaram já ter buscado informações com outros artistas ou profissionais da área (empresas, advogados etc.), embora geralmente com resultados infrutíferos, como podemos atestar por alguns depoimentos:

Salvo exceções (advogados), ninguém parece ter conhecimento aprofundado para aconselhar direito (participante n_39).

Infelizmente, a maioria dos artistas desconhecem a legislação e os advogados que consultei desconhecem ou não se especializaram na legislação de direitos autorais (participante n_37).

O mesmo percentual de respondentes (58,1%) já buscou informações em livros ou sites especializados. Os sites da Biblioteca Nacional e do INPI apareceram entre as respostas, frisando que este último, embora apresente informações sobre, não tem como finalidade a proteção de obras pelos Direitos de Autor.

Essa confusão foi comum nas respostas, com a dificuldade dos entrevistados em separar os Direitos de Autor de outros campos da propriedade intelectual. O participante n_32 apresentou que a pesquisa em sites “ajudou mas achei o linguajar confuso”, enquanto o participante n_39 afirmou: “não consegui entender a complicação jurídica”. Apenas um respondente relatou ter buscado informações

diretamente na Lei dos Direitos Autorais (LDA), no site do Governo Federal. Sobre o nível de conhecimento sobre os direitos morais e patrimoniais que a LDA proporciona, 41,8% desconheciam a existência desta lei.

Entretanto, 83,7% dos entrevistados apontaram que entender mais sobre Direitos de Autor ajudaria na sua atividade de criação de HQs. Algumas respostas citaram a importância desse entendimento na proteção contra contratos abusivos, como respondeu o participante n_33: “é sempre bom entender desse assunto, então acredito que estar sempre se informando ajuda a evitar contratos prejudiciais”. O participante n_39 afirmou que o entendimento dos Direitos de Autor “daria mais confiança e respaldo para publicar, conversar com possíveis clientes e cobrar meus direitos sobre reprodução do meu trabalho online”.

A falta de informação e a dificuldade em compreender a legislação foram evidentes nas entrevistas. Na seção a seguir, utilizou-se a análise textual para discutir o conteúdo das respostas dos participantes e traçar relações entre os temas citados.

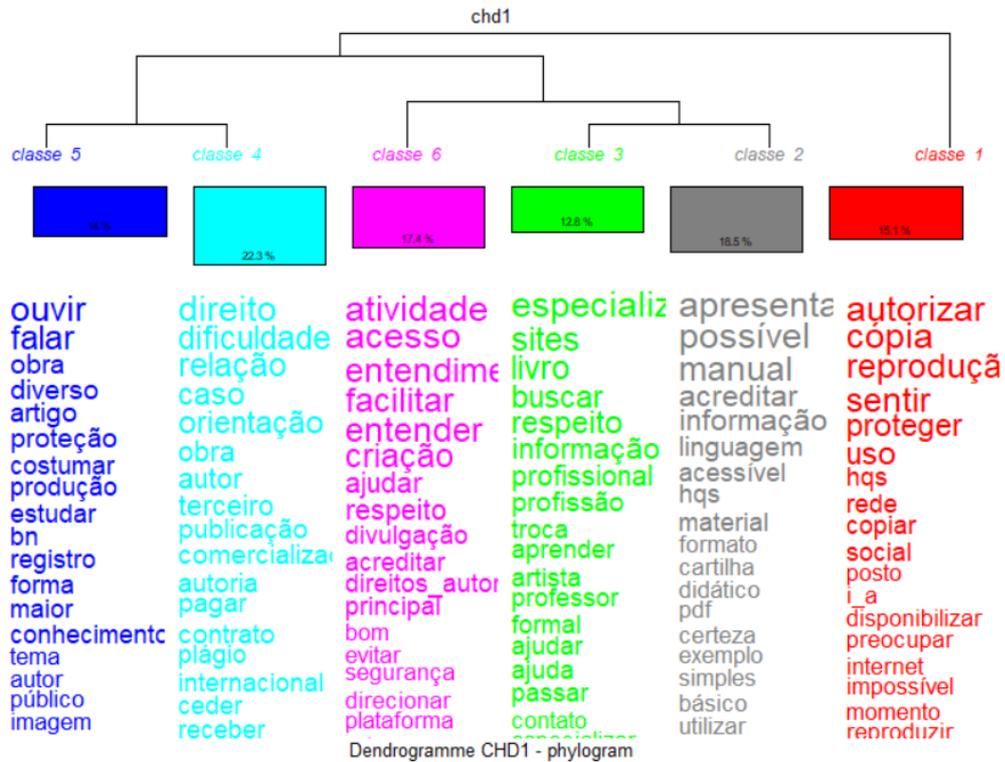
5.2 Análise textual e semântica

5.2.1 Classificação hierárquica descendente

A partir do *corpus* analisado pelo software IRAMUTEQ, os segmentos textuais em cada classe foram derivados das palavras estatisticamente relevantes, permitindo a condução de uma análise qualitativa dos dados. O processamento pelo software foi concluído em 13 segundos, resultando em 12.195 ocorrências de palavras, distribuídas em 1.803 formas. 338 Unidades de Conteúdo Externas (UCEs) foram classificadas, das quais 265 foram consideradas válidas, representando 78,40% do total do *corpus*. Um índice de aproveitamento de UCEs de 75% ou mais é considerado satisfatório (Camargo, 2013; Chartier; Meunier; 2011; Reinert, 1990).

A classificação hierárquica descendente (CHD) fornecida pelo software foi responsável pela formulação das seis classes, originadas a partir das divisões de conteúdo do software, conforme Figura 7.

Figura 7 – Dendrograma resultante da Classificação Hierárquica Descendente fornecido pelo IRAMUTEQ



Fonte: dados do autor a partir do software IRAMUTEQ (2024).

A análise da relação entre as classes conduzida nessa etapa é realizada da esquerda para a direita. O vocabulário típico de cada classe permitiu a contextualização de cada classe, conforme Quadro 1.

Quadro 1 – Análise lexicográfica das subclasses do dendrograma

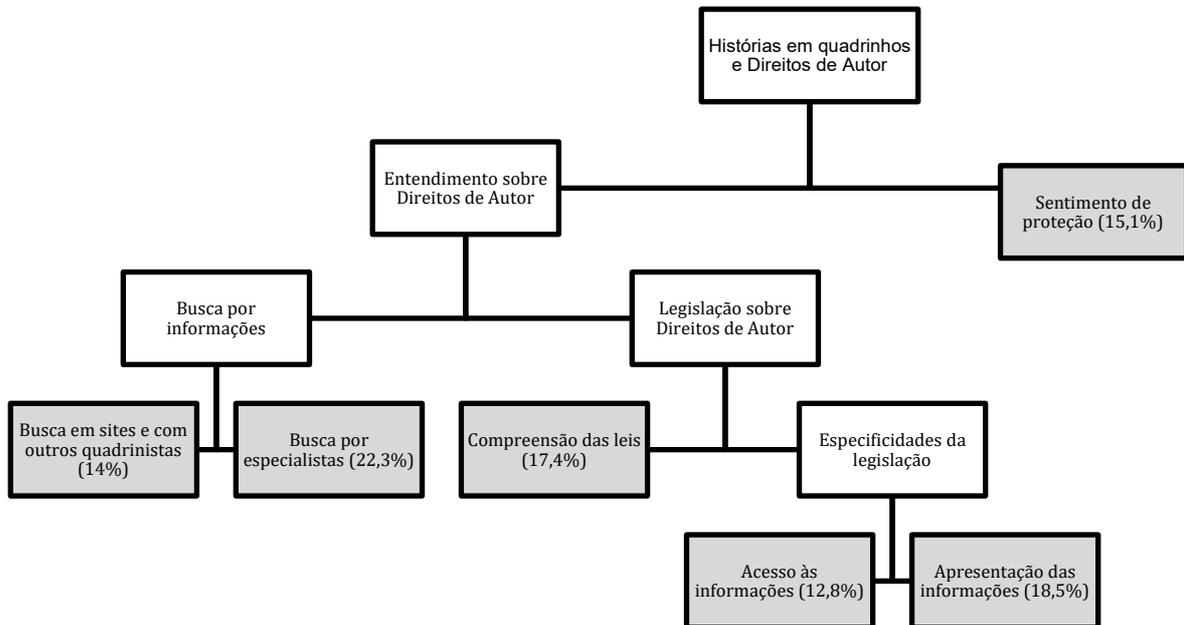
Eixo	Classe	Subclasse	Análise lexicográfica			
			Palavra	χ^2	%	
Entendimento sobre Direitos de Autor	Busca por informações	Busca em sites e com outros quadrinistas (14%)	ouvir	125,96	88,0	
			falar	99,27	73,3	
			artigo	31,40	100,0	
			bn	18,34	60,0	
		Busca por especialistas (22,3%)	direito	51,73	58,2	
			relação	36,21	64,5	
			caso	35,30	72,7	
			orientação	35,16	61,8	
	Legislação sobre Direitos de Autor	Compreensão das leis (17,4%)	acesso	115,98	80,6	
			entendimento	104,70	79,4	
			facilitar	103,57	81,2	
			ajudar	51,55	52,0	
		Especificidades da Legislação	Acesso às informações (12,8%)	especializado	105,89	76,9
				sites	82,00	69,2
livro				74,12	64,3	
buscar				70,49	40,5	
Apresentação das informações (18,5%)			apresentar	146,08	82,2	
			manual	124,20	75,0	
Sentimento de proteção	Sentimento de proteção (15,1%)	informação	69,23	47,6		
		linguagem	31,73	73,3		
		autorizar	234,30	97,8		
		cópia	216,66	86,7		
			reprodução	210,93	84,8	
			sentir	197,90	91,9	

Fonte: elaborado pelo autor (2024).

As subclasses 2, 3, 4, 5 e 6 estão juntas, num eixo de palavras que estão relacionadas aos entendimentos que os autores têm sobre os Direitos de Autor e como eles podem alcançar e compreender essas informações. O segundo eixo do dendrograma contém apenas uma classe, que evoca o sentimento de proteção dos profissionais em relação à publicação das suas obras.

As relações entre eixos, classes e subclasses podem ser melhor compreendidas na Figura 8. Estes eixos, classes e subclasses serão mais detalhadamente analisados a seguir.

Figura 8 – Relações entre as subclasses do dendrograma



Fonte: elaborado pelo autor (2024).

5.2.1.1 Entendimentos sobre Direitos de Autor

5.2.1.1.1 Busca por informações

Dentro do primeiro eixo, as subclasses 4 e 5 estão agrupadas numa classe que contextualiza a busca por informações a respeito dos Direitos de Autor. Na classe 5, palavras como “ouvir”, “falar”, “artigo” e “bn” (sigla para Biblioteca Nacional) denotam a busca de informações sobre Direitos de Autor em sites e com outros profissionais de HQs, como observamos nos trechos de respostas à pergunta sobre como os profissionais ouviram falaram sobre Direitos de Autor:

Ouvi de algumas pessoas falando sobre isso pela Internet e em artigos (participante n_40).

Minhas fontes são a LDA e suas atualizações, assim como artigos em sites e revistas que abordem o tema dos direitos autorais (participante n_11).

Com alguns amigos quadrinistas que possuem produção maior que a minha (participante n_23).

Na discussão trazida por Cadu Simões sobre disponibilidade da obra para uso público (participante n_34).

Através do artigo publicado pela quadrinista e advogada Laura Athayde no site Mina de HQ (participante n_07).

Falamos de direitos autorais o tempo todo e até nós da AQC [Associação dos Quadrinistas e Caricaturistas do Estado de São Paulo] publicamos um livro sobre esses direitos (participante n_17).

Para a classe 4, destaca-se palavras como “direito”, “relação”, “caso”, “orientação”, demonstrando a importância que os profissionais de HQs dão à figura dos advogados e à busca por um especialista na área. Com 22,3%, esta subclasse foi a que teve a maior porcentagem de discurso aproveitado, sendo a mais representativa nos discursos dos profissionais de HQs entrevistados. Quando perguntados sobre a forma como buscaram orientações sobre Direitos de Autor, uma parte dos entrevistados se refere a advogados ou empresas de advocacia, como vemos nos trechos:

Com minha advogada (participante n_18).

Consultamos um advogado especializado em direitos autorais que, por ser consumidor de cultura pop e geek, se especializou nessa área (participante n_11).

Com a empresa Pinc, mas não tive condições de contratar os serviços (participante n_44).

Em sites especializados e em determinado período com um advogado especializado em direitos autorais de obras artísticas, especificamente HQs (participante n_11).

Os dados permitiram identificar que os entrevistados se sentem distantes do entendimento dos Direitos de Autor, revelando uma dependência de orientação sobre o tema com profissionais do Direito, embora muitas vezes esse serviço seja inacessível financeiramente, como vemos em outro trecho:

No meu caso, facilitaria o acesso e o entendimento a respeito de direitos autorais dinheiro para pagar advogado e o registro dos contratos em cartório, mas é uma área do direito muito específica e poucos profissionais realmente dominam o tema (participante n_26).

5.2.1.1.2 Legislações sobre Direitos de Autor

O primeiro eixo tem uma segunda classe, que agrupa muitas palavras em relação à legislação sobre Direitos de Autor. Esta classe se subdivide em duas. A subclasse 6, por exemplo, tem em destaque palavras como “acesso”, “entendimento”, “facilitar” e “ajudar” e sintetiza a dificuldade que os profissionais de HQs têm de

compreender a legislação dos Direitos de Autor, regulados pela LDA (Brasil, 1998). Percebe-se a dificuldade que os profissionais de HQs têm de compreender os principais pontos da lei, especialmente nas respostas à pergunta sobre o que poderia facilitar o acesso e o entendimento a respeito dos Direitos de Autor:

Mais conhecimento sobre o tema e facilidade de informações sem juridiquês (participante n_39).

Certamente um compilado escrito por um artista seria melhor que algo dito de forma formal por um advogado (participante n_23).

Talvez apresentar os direitos autorais em uma cartilha simplificada de forma tanto impressa quanto digital e trazer cursos ou workshops sobre o assunto (participante n_07).

Um folheto impresso e PDF para fácil leitura e divulgação (participante n_08).

Uma boa maneira de democratizar o acesso a essas informações, que muitas vezes são burocráticas e enfadonhas (participante n_09).

Talvez uma plataforma ou site com linguagem de fácil entendimento (participante n_32).

Eu acho que um manual descomplicado sem aquela linguagem de juridiquês (participante n_14).

Estas respostas também denotam a demanda dos profissionais de HQs por manuais e cartilhas simplificadas sobre o tema e com foco no segmento de HQs, como explicitado nos trechos:

Algo direcionado a HQs (participante n_20).

Material didático ou assessoria direcionada ao profissional da área de HQs (participante n_21).

Um documento com o resumo da lei e seus principais pontos e uma série de perguntas mais frequentes (participante n_38).

A outra subdivisão da subclasse “Legislações sobre Direitos de Autor” se reparte em mais duas subclasses (Classe 2 e Classe 3), que aglomeram palavras que remetem a especificidades dos Direitos de Autor, do ponto de vista legal. A subclasse 3, por exemplo, pode ser interpretada como a que apresenta os locais por onde os entrevistados acessam as informações sobre os Direitos de Autor, justificada por palavras como "especializado", "sites", "livro" e "buscar". Esta busca leva a resultados que, às vezes, podem ajudar, mas que ainda são difíceis de interpretar pelos profissionais entrevistados, como vemos nestes trechos com respostas sobre onde

buscavam informações a respeito dos Direitos de Autor e sobre esta busca em livros ou sites especializados:

Não ajudou muito (participante n_33).

Na época eu quis aprender sobre *copy/left*, foi bem difícil pois todo material que existia sobre era em inglês (participante n_13).

Ajudou mais ou menos (participante n_41).

Este tipo de conteúdo ajuda a tirar dúvidas específicas (participante n_33).

A subclasse 2 demonstra que uma melhor apresentação das informações sobre Direitos de Autor, normalmente encontradas em linguagem jurídica, é demandada pelos profissionais de HQs, isto reforçado na importância das palavras “apresentar”, “manual”, “informação” e “linguagem” dentro deste vocabulário típico. Esta subclasse se conecta às questões levantada na subclasse 6, com diversos trechos apontando que a apresentação dos Direitos de Autor precisaria ser simplificada num manual, como vemos nos trechos:

Um manual digital, tanto em PDF, quanto num site estilo Wikipédia (participante n_16).

Através de um manual escrito com ilustrações (participante n_17).

Um manual didático prático e interativo (participante n_05).

O mais didático possível e com modelos de contratos (participante n_18).

Através de um manual ou cartilha, de maneira lúdica (participante n_03).

Não sei exatamente como, mas com certeza teria uma linguagem com a parte jurídica mais mastigada (participante n_24).

Em muitos trechos, vemos que os profissionais de HQs sugerem que este manual ou cartilha sobre Direitos de Autor para o segmento poderia ser feito utilizando-se a linguagem das HQs, remetendo ao longo histórico desta linguagem como suporte educacional:

Um manual ou cartilha em história em quadrinhos, talvez utilizando casos reais como modelos para a história e dando informações sobre porque foram bem ou malsucedidos com base na lei dos direitos autorais (participante n_07).

Acho que poderia ser, inclusive, em formatos de história em quadrinhos (participante n_25).

De preferência utilizando a linguagem das HQs, estilo Scott McCloud (participante n_42).

5.2.1.2 Sentimento de proteção

Por fim, o segundo eixo do dendrograma apresenta apenas uma classe (classe 1), que concentra diversas palavras que sintetizam os sentimentos de proteção (ou a falta dela) dos profissionais de HQs. Palavras como “autorizar”, “cópia”, “reprodução” e “sentir” sintetizam algumas questões, que vão de contratos vulneráveis e reproduções não autorizadas até o uso de suas artes em bancos de dados de inteligências artificiais (IA) sem as devidas autorizações, apontando fragilidades no conhecimento sobre contratos indicado por Barros (2007) e os temores em função da ascensão das IAs noticiados por Sobota (2023) e Scofield (2023). Algumas justificativas para este sentimento de vulnerabilidade no campo dos Direitos de Autor, aparecem nos trechos abaixo:

Os contratos foram de gaveta e eu não tenho como pagar advogado (participante n_26).

Não me sinto seguro (...), a maioria dos trabalhos que fiz foram sem contrato (participante n_24).

Eu me sinto protegido no material publicado com editoras, no material autoral, não; o fato de as editoras terem acesso a advogados especializados me tranquiliza (participante n_08).

Pirataria corre solta e é impossível evitar, porém toda situação das HQs brasileiras é instável (participante n_46).

Se alguém reproduzir indevidamente, eu não vou saber exatamente o que fazer (participante n_28).

Eu não me sinto protegida (...), porque no Brasil não existe uma popularidade da legislação sobre direitos autorais (...), com poucos juristas e advogados com conhecimento do assunto (participante n_37).

A Internet, vista comumente por profissionais de HQs como uma grande aliada na divulgação dos seus trabalhos, também suscita inseguranças, especialmente no âmbito das redes sociais, como já adiantado por Almeida, Escodro e Areas (2019), quando indicam os desafios do profissional de artes em tempos de compartilhamento sem controle nas redes sociais, o que é reforçado em alguns trechos das entrevistas:

É muito comum que as pessoas acreditem que por estar na Internet, algo é livre de direitos autorais e de publicação e republicação (participante n_38).

Eu não me sinto protegido (...), essa é uma das razões pelas quais ainda não disponibilizo minhas obras pela Internet (participante n_01).

Considerando a utilização inevitável da Internet e dos aproveitadores, não me sinto protegido (participante n_17).

Qualquer um pode comprar HQs minhas, escanear e as disponibilizar livremente pela Internet (participante n_25).

Muito fácil alguém pegar a obra online e reproduzir (participante n_39).

Acredito que, a partir do momento que disponibilizamos alguma coisa online, se alguém gostar, possivelmente vai acabar passando para frente de algum modo (participante n_25).

100% protegido (...) é algo que não existe no atual momento tecnológico, é relativamente fácil se copiar, então dependemos muito mais do comportamento das pessoas (participante n_45).

Ainda com relação às questões dos Direitos de Autor na Internet, as IAs surgem como um novo foco de preocupação:

Não tenho controle sobre quem copiou as HQs, respondeu com alteração no texto sem meu conhecimento ou se as redes sociais onde posto sujeitam meu trabalho a alguma IA sem minha autorização (participante n_27).

Eu posto tudo na Internet, então sempre tem o risco de alguém baixar ou printar tudo, além do próprio Twitter anunciando que vai usar coisas postadas lá pra alimentar uma IA (participante n_14).

As mídias digitais não oferecem nenhuma segurança nesse sentido e, na realidade atual, onde programas podem usurpar seu trabalho, ficou ainda pior essa noção de segurança da propriedade intelectual (participante n_41).

Corroborando os debates existentes sobre Direitos de Autor e IA, são perceptíveis as preocupações dos profissionais de HQs sobre como textos e imagens publicadas na Internet podem ser utilizados em bancos de dados de plataformas de IA generativa sem as devidas autorizações.

5.2.2 Análise de similitude

Baseada na teoria dos grafos, a análise de similitude produzida pelo software condensa as classes evidenciadas em uma imagem, com o propósito de reconhecer as ocorrências entre as palavras. De acordo com Salvador (2021), seu resultado

fornece indicações sobre a conexão entre as palavras, facilitando a identificação da estrutura de conteúdo do *corpus*. Ainda conforme a mesma autora, é preciso calcular um ponto de corte, no sentido de definir as palavras mais significativas e gerar uma imagem que contemple apenas estas palavras e as relações entre elas. O número de corte é calculado pela fórmula:

$$\text{Ponto de corte} = \frac{2 \times \text{número de ocorrências}}{\text{número de formas}}$$

Utilizando as informações geradas pelo software na CHD, o número de ocorrências (12.195) multiplicado por dois e dividido pelo número de formas (1.803) resultou no número aproximado de 13,52. Desta forma, foi considerado para a análise de similitude as palavras com frequência a partir de 14. A imagem gerada por esta análise pode ser observada na Figura 9.

“autorizar” e “registro” estão distantes de fazerem parte da rotina profissional dos entrevistados. Por outro lado, a proximidade das palavras “entender” e “entendimento” com “direitos autorais” revela a necessidade que estes profissionais detêm de não ficar alheios a este tema.

A palavra “sentir”, distante do núcleo central da análise, tem uma conexão destacada com a palavra “proteção” e reforça ao resultado anteriores sobre o sentimento de proteção das obras, o que sabemos, pelos trechos destacados das entrevistas, tratar-se especialmente da ausência dessa proteção.

5.3 Proposições a partir da análise

Por fim, as análises permitem algumas proposições a respeito das problemáticas levantadas pelos entrevistados. Conforme já discutido neste trabalho, o *Droit D'auteur* do Direito francês, doutrina utilizada no Brasil, favorece o autor em suas relações com empresas, ao contrário da doutrina do *Copyright*. A LDA esclarece em seus artigos de que forma o autor pode explorar economicamente sua obra, bem como as formas de ceder e transferir seus direitos para empresas (Brasil, 1998).

No entanto, os resultados das análises da classificação hierárquica descendente e da análise de similitude denotam uma falta de informação e conhecimento sobre a LDA e sobre os Direitos de Autor, bem como sobre os direitos de comercialização e reprodução de marcas ou imagens, confirmando as pesquisas de Batista *et al.* (2011). Comprova-se também a necessidade de uma maior organização e profissionalismo do segmento de profissionais de HQs.

Os depoimentos dos entrevistados confirmam que a dificuldade de acesso e compreensão da legislação tem afastado os sistemas e serviços jurídicos das profissionais de histórias em quadrinhos (HQs), resultando em graves consequências no exercício de sua profissão (Borges, 2023). Entre as propostas dos entrevistados para a resolução desta questão, foi sempre citada a possibilidade de tornar a legislação mais visual, apontando para as propostas do *visual law* de Hagan (2017),

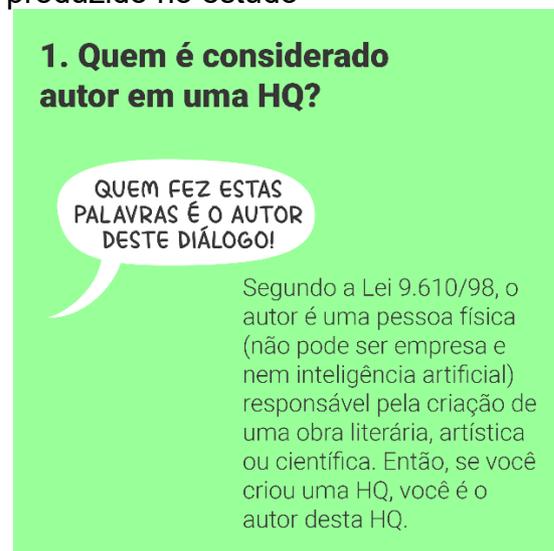
quando sugere a combinação de recursos visuais com texto verbal para tornar a comunicação jurídica mais acessível ao público.

Para alcançar o objetivo de construir um material didático sobre Direitos de Autor destacando as especificidades desta matéria no segmento de Histórias em Quadrinhos, há de se levar em consideração não apenas os aspectos visuais, mas também de que forma este material será disponibilizado, atendendo a alguns pontos levantados pelos entrevistados:

- Ser um material gratuito e disponível na Internet;
- Possuir formato compatível com computadores, smartphones, tablets e redes sociais;
- Utilizar elementos do que se constitui como uma história em quadrinhos, conforme definido por McCloud (1995).

Como produto deste estudo, foi desenvolvido uma primeira versão de um manual com as principais questões levantadas durante a pesquisa, intitulado como “Direitos Autorais para Histórias em Quadrinhos: Diálogos possíveis entre a Lei e a criação de HQs” (apêndice D). A publicação, concebida para ser disponibilizada nas redes sociais para download por meio de link, possui formato quadrado e fontes grandes, possibilitando a leitura tanto em computadores quanto smartphones, e trechos que se aproximam dos diálogos das HQs (figura 10).

Figura 10 – Página do material didático produzido no estudo



Fonte: elaborado pelo autor (2024).

Adaptados em linguagem acessível, os principais entrelaçamentos entre os Direitos de Autor e a produção de HQs foram colocados em formato de FAQ (perguntas e respostas). Com a consolidação desses conhecimentos, estes profissionais poderiam acompanhar a tendência nas HQs em direção ao aumento de sua popularidade e à criação de novos produtos a partir de suas obras, como observado por Vergueiro e Santos (2006) e Vergueiro (2007).

6 CONCLUSÃO

Entendendo o franco crescimento das histórias em quadrinhos (HQs) na indústria criativa brasileira, este trabalho buscou refletir se o autor de HQs no Brasil possui informações suficientes sobre a legislação brasileira para, ao criar suas obras, optar por disponibilizá-las, online ou como publicação impressa, com finalidade econômica ou não. Os resultados do estudo indicam que há dispositivos na Lei dos Direitos Autorais (LDA) que contemplam todo o processo de criação e o mercado das HQs. No entanto, os profissionais de HQs não se sentem protegidos e desconhecem como proteger suas obras.

Apesar de a LDA aparentar capacidade de abarcar as principais questões relacionadas à publicação de HQs no Brasil, os resultados das análises deste trabalho indicaram que os profissionais da área desconhecem seu texto. Entre os principais problemas para este desconhecimento estão a dificuldade de compreender o texto jurídico e de encontrar interpretações simplificadas da legislação. Esta situação agrava o sentimento de insegurança dos profissionais com relação a cópias ou usos não autorizados de suas obras, especialmente no contexto das transformações desencadeadas pela Internet e redes sociais e da rápida ascensão das inteligências artificiais (IAs). Conseqüentemente, a maioria dos profissionais pesquisados não se preocupou com medidas de proteção quando disponibilizou suas HQs de forma impressa ou online, ainda que estes acreditem que isso seja importante no exercício de sua profissão.

Diante da lacuna na pesquisa acadêmica a respeito deste tema, acredita-se que este estudo tenha atingido o seu objetivo de analisar os principais problemas no entendimento das questões relacionadas ao Direito Autoral do profissional de histórias em quadrinhos e seu entrelaçamento com as práticas cotidianas de criação, exposição, comercialização, licenciamento, cessão e doação dessas obras.

Como limitações encontradas pelos pesquisadores, destaca-se o número escasso de pesquisas sobre propriedade intelectual e HQs no Brasil, a maior parte realizada há mais de uma década. Como forma de dar continuidade a esta pesquisa, sugere-se ampliar os estudos das relações do mercado das histórias em quadrinhos

com outras modalidades de propriedade intelectual, como o registro de marcas e a propriedade industrial.

Outro tema que merece atenção são as modificações da legislação em função do rápido desenvolvimento das IAs generativas e de que forma isso impacta nos debates sobre Direitos de Autor para os autores de HQs.

7 IMPACTOS

Este trabalho buscou oferecer contribuições para o cenário das Histórias em Quadrinhos (HQs) no Brasil, proporcionando uma compreensão mais aprofundada sobre o Direito Autoral em seu entrelaçamento com as práticas cotidianas de criação, exposição, comercialização, licenciamento, cessão e doação dessas obras.

Da mesma forma, há potencial para aprimorar as percepções acerca das estratégias de proteção contra reproduções não autorizadas no segmento das HQs. A expansão do entendimento sobre esses temas contribuirá para fortalecer as bases legais e éticas que sustentam a produção e circulação dessas obras, promovendo um ambiente mais seguro e equitativo para os autores e demais envolvidos.

8 ENTREGÁVEIS DE ACORDO COM OS PRODUTOS DO TCC

A partir deste trabalho, foi possível desenvolver um material didático sobre Direitos de Autor, em consonância com a Lei de Direitos Autorais do Brasil (LDA). Este material levou em consideração:

- O texto da LDA (Lei nº 9.610/98) e suas atualizações, conforme referencial teórico deste trabalho.
- As especificidades da linguagem das Histórias em Quadrinhos (HQs), conforme levantado na revisão bibliográfica.
- As demandas levantadas nos questionários de pesquisa pelos representantes do segmento, bem como os resultados alcançados nas análises deste trabalho.

REFERÊNCIAS

- ABRÃO, E. Y. **Comentários à lei de direitos autorais e conexos**: lei 9610/98 com as alterações da lei 12.853/2013 e jurisprudência dos Tribunais Superiores. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2017.
- ACTION COMICS VOL 1 1. *In*: **DCIopédia**. San Francisco: Wikia Inc., 2017. Disponível em: https://dc.fandom.com/pt-br/wiki/Action_Comics_Vol_1_1. Acesso em: 10 mai. 2024.
- ALGARVE, L. M. **Direitos autorais e ghostwriter**: o caso “O doce veneno do escorpião” à luz das doutrinas do Droit d’Auteur do Copyright. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2018.
- ALMEIDA, J. P. S. **Da criação à exposição: os Direitos de Autor dos artistas visuais contemporâneos vinculados ao projeto "Redes Criativas" do Sebrae/AL, na cidade de Maceió**. Dissertação (Mestrado) – Mestrado Profissional em Rede Nacional de Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para Inovação – Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2019.
- ALMEIDA, J. P. S.; ESCODRO, P. B.; AREAS, P. O. Direitos de Autor, Artes Visuais e Creative Commons: Panorama da Realidade Brasileira pela Possibilidade do Direito de Escolha. **PIDCC**, Ano VIII, v. 13, n. 03, p. 046, 2019.
- ALVES-COSTA, L. P. Comutação autoral e a problemática da unidade “autor-obra” nos quadrinhos. **Ilha do Desterro**, v. 71, p. 75-91, 2018.
- AMARAL, J. S.; BOFF, S. O. A falibilidade do algoritmo Content Id na identificação de violações de direito autoral nos vlogs do YouTube: embates sobre liberdade de expressão na cultura participativa. **Revista de Direito, Inovação, Propriedade Intelectual e Concorrência**, Porto Alegre, v. 4, n. 2, p. 43-62, jul./dez. 2018. Disponível em: <http://indexlaw.org/index.php/revistadipic/article/view/4679/pdf>. Acesso em: 15 set. 2023.
- AMARANTE, F. M. A criação autoral no âmbito do contrato de emprego. **Jus**, Piauí, p.1-5, maio 2017.
- AMARO, M. Mauricio de Sousa Produções: a ‘fábrica’ de personagens que estampa mais de 4.000 produtos e é a ‘Disney brasileira’. **Infomoney**, 16 ago. 2023. Disponível em: <https://www.infomoney.com.br/business/mauricio-de-sousa-producoes-dos-quadrinhos-para-a-maior-licenciadora-do-pais/>. Acesso em 15 set. 2023.

AMAZON. **Watchmen: The Deluxe Edition**. 2013. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Watchmen-Deluxe-Alan-Sir-Moore/dp/1401238963>. Acesso em: 10 mai. 2024.

ANSELMO, Z. A. **História em quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1975.

ARANTES, L. C. Da combinação entre visual law e multimodalidade como forma de comunicação para garantia do acesso à justiça: Uma revisão. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 8, n. 4, p. 758-771, 2022.

ASCENSÃO, J. O. **Direito Autoral**. 2. ed. Rio de Janeiro: Renovar, 1997.

AULT, D. Introdução. **Pato Donald por Carl Barks**: Perdidos nos Andes. São Paulo: Editora Abril, 2016.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1988.

BARROS, C. E. C. **Manual de direito da propriedade intelectual**. Aracaju: Evocati, 2007.

BATISTA, P. C. S.; ANDRADE, R. J. C.; OLIVEIRA, L. G. L.; OLIVEIRA, D. M.; QUEIROZ, F. L. Uma análise da cadeia produtiva do segmento de histórias em quadrinhos na indústria criativa cearense. In: **Encontro Nacional da Anpad**, 32., 2008, Rio de Janeiro. Anais... Rio de Janeiro: Anpad, 2008.

BATISTA, P. C. S.; OLIVEIRA, L. G. L.; ANDRADE, R. J. C. A propriedade intelectual na indústria de quadrinhos do Ceará. **BASE – Revista de Administração e Contabilidade da Unisinos**, v. 7, n. 1, p. 14-24, jan.-mar. 2010.

BATISTA, P. C. S.; PAIVA, T. A.; RAMOS, R. R.; ALMEIDA, P. C. H.; OLIVEIRA, L. G. L. As relações contratuais das indústrias criativas: o caso dos quadrinhos no Ceará. **Cadernos Ebape.BR**, v. 9, p. 377-393, 2011.

BEIGUELMAN, G. A autoria é fenômeno histórico. **Itaú Cultural Revista**, 18 dez. 1997. Disponível em: <http://www.ici.org.br/revista/index.html>. Acesso em 30 dez. 2019.

BEZERRA, J. Mauricio de Sousa: biografia e personagens. **Toda Matéria**, 2024. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/mauricio-de-sousa-biografia-e-personagens-da-turma-da-monica/>. Acesso em: 7 mai. 2024.

BITTAR, C. A. **Direito de autor**. 6. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2015.

BORGES, P. Legal Design, direito como mercadoria. **Pensamentos em Design**, v. 3, n. 1, p. 63-73, 2023.

BRASIL. **Lei nº 9.610**, de 19 de fevereiro de 1998. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 1998. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9610.htm. Acesso em: 15 set. 2023.

CABRAL, P. **A nova Lei de direitos autorais**. 4. ed. São Paulo: Harbra, 2003.

CAMARGO, B. V.; JUSTO, A. M. IRAMUTEQ: um software gratuito para análise de dados textuais. **Temas em psicologia**, v. 21, n. 2, p. 513-518, 2013.

CAMARGO, B. V.; JUSTO, A. M. **Tutorial para uso do software IRAMUTEQ (Interface de R pour les Analyses Multidimensionnelles de Textes et de Questionnaires)**. Laboratório de Psicologia Social da Comunicação e Cognição, UFSC, 2021. Disponível em: http://www.iramuteq.org/documentation/fichiers/Tutorial%20IRaMuTeQ%20em%20portugues_22.11.2021.pdf. Acesso em: 07 jan. 2024.

CHARTIER, J. F.; MEUNIER, J. G. Text mining methods for social representation analysis in large corpora. **Papers on social representations**, v. 20, n. 2, p. 37.1-37.47, 2011.

CONTRACT WITH GOD AND OTHER TENEMENT STORIES, A. *In*: **GUIA DOS QUADRINHOS**. São Paulo: Guia dos Quadrinhos, 2020. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/contract-with-god-and-other-tenement-stories-a-%281978%29/18120/214089>. Acesso em: 10 mai. 2024.

COSTA NETTO, J. C. **Direito autoral no brasil**. 2. ed. São Paulo: FTD, 2008.

CRESWELL, J. W.; CRESWELL, J. **Projeto de pesquisa: Métodos qualitativo, quantitativo e misto**. Penso Editora, 2021.

DO AMARAL, J. S.; BOFF, S. O. **Uma obra e vários autores**: o direito autoral e as “fan-fictionals” na cultura da convergência. *Scientia Iuris (UEL)*, v. 22, p. 162, 2018.

EISNER, W. **Quadrinhos e Arte Sequencial**: princípios e práticas do lendário cartunista. 4a edição. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

FERGUSON, K. **Everything is a Remix (Complete Updated 2023 Edition)**. Youtube, 21 mar. 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=X9RYuvPCQUA>. Acesso em: 06 mai. 2024.

GAGLIONI, C. **Mercado de quadrinhos no Brasil: Análise de dados**. [s.l.]: [s.n.], 2022.

GANDELMAN, H. **De Gutemberg à internet: direitos autorais na era digital**. 4. ed. Rio de Janeiro: Record, 2001.

GARCIA, R. S. **Plágio no Direito Autoral Brasileiro: Apropriação e violação entre a transformação criativa e a supressão de autoria**. Tese (Doutorado) – Pós-Graduação em Direito – Faculdade de Direito da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2021.

GERMAN GIRL IN AMERICA. The Katzenjammer Kids – A German-American Comic for over 100 Years. **German Girl in America**, [2024?]. Disponível em: <https://germangirlinamerica.com/the-katzenjammer-kids/>. Acesso em: 10 mai. 2024.

GINSBURG, J. **Licensing commercial value: from copyright to trademark and back**. Columbia Law School Review, New York: SSRN, 2015.

GOMES, Y. L.; OLIVEIRA, L. G. L. Os caminhos para a ampliação do mercado das histórias em quadrinhos do Ceará: um olhar a partir dos quadrinistas. **Almanaque Multidisciplinar de Pesquisa**, v. 5, n. 1, 2018.

GORDON, I. **Comic strips and consumer culture 1890-1945**. Washington & London: Smithsonian Institution Press, 1998.

HAGAN, M. **Law by Design**. 2017. Disponível em: <https://lawbydesign.co/>. Acesso em: 05 jul. 2024.

HOWE, S. **Marvel Comics: a história secreta**. São Paulo: Leya, 2013.

JONES, G. **Homens do Amanhã: Geeks, Gângsteres e o Nascimento dos Gibis**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.

KARONTE. The Yellow Kid (Hogan's Alley), a primeira história em quadrinhos (HQ), 1895. **Karonte**, 15 out. 2018. Disponível em: <https://karonte.com.br/the-yellow-kid-hogans-alley/>. Acesso em: 10 mai. 2024.

KIRBY, J. **JACK KIRBY: Our Dreams make us larger**. Youtube, 29 dez. 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yMlxolzzGKo>. Acesso em: 16 mai. 2024.

LINS, M. R. **A insustentável leveza da criação**: relações jurídicas atinentes ao autor fantasma no direito brasileiro. Dissertação (Mestrado Acadêmico) – Programa de Mestrado em Direito Constitucional – Universidade de Fortaleza, Fortaleza, 2021.

LUIZ, Lucio. **Relatório Quadrinhopédia do mercado editorial brasileiro de quadrinhos (2021-2022)**. Curitiba: Quadrinhopédia, 2023. Disponível em: <https://quadrinhopedia.com.br/relatorios/>. Acesso em: 02 jul. 2024.

MAGALHÃES, H. O bom humor das tiras brasileiras. *In*: GUIMARÃES, E. (org.). **O que é história em quadrinhos brasileira**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.

MARCHAND, P.; RATINAUD, P. L'analyse de similitude appliquée aux corpus textuels: les primaires socialistes pour l'élection présidentielle française (septembre-octobre 2011). **Actes des 11eme Journées internationales d'Analyse statistique des Données Textuelles**. JADT, v. 2012, p. 687-699, 2012.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Metodologia Científica**. Barueri: Atlas, 2022.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Metodologia do trabalho científico**: procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicações e trabalhos científicos. 7 ed. São Paulo: Atlas, 2008.

CARNEIRO, Vinicius Maximiliano. **Dinheiro da multidão**: Oportunidades x burocracia no crowdfunding nacional. Vinicius Maximiliano Carneiro, 2014.

MCCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

METSOLA, A. **So Tarzan, Zorro, and Mickey Mouse went to a bar**: Trademark protection of public domain characters. 2016. 76 f. Tese (Doutorado) - Curso de Direito, Hanken School Of Helsinki, Helsinki, 2016.

NETO, L. CBL lança serviços de registros de Direitos Autorais e de contratos. **PublishNews**, 09 jun. 2020. Disponível em: <https://www.publishnews.com.br/materias/2020/05/24/cbl-lanca-servicos-de-registros-de-direitos-autorais-e-de-contratos>. Acesso em: 02 jul. 2024.

NEWBIGIN, J. **A Economia Criativa**: Um guia introdutório. Londres: British Council, 2010.

O GLOBO. Quadrinista brasileira acusa série da Netflix de copiar sua HQ. **O Globo**, 20 nov. 2022. Disponível em:

<https://oglobo.globo.com/cultura/streaming/noticia/2022/11/quadrinista-brasileira-acusa-serie-da-netflix-de-copiar-sua-hq.ghtml>. Acesso em 15 set. 2023.

PAZ, L. **Tecnologia e cultura nos quadrinhos independentes brasileiros**. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2017.

PIMENTEL, L. O. (Org.). **Curso de propriedade intelectual & inovação no agronegócio**. 3. ed. Brasília; Florianópolis: MAPA; EaD, UFSC, Fapeu, 2012. p. 317-331.

PIMENTEL, L. O. **Propriedade intelectual e universidade: Aspectos Legais**. Florianópolis: Fundação Boiteux, 2005.

PIMENTEL, L. O.; SILVA, C. E. R. F. Conceito jurídico de software, padrão proprietário e livre: políticas públicas. **Sequência** (UFSC), v. 68, p. 291-329, 2014.

REINERT, M. **Alceste une méthodologie d'analyse des données textuelles et une application: Aurelia De Gerard De Nerval**. Bulletin of Sociological Methodology/Bulletin de méthodologie sociologique, v. 26, n. 1, p. 24-54, 1990.

ROSA, G. S. ChatGPT já aparece como autor em mais de 200 livros vendidos na Amazon. **Tecnoblog**, 14 mar. 2023. Disponível em: <https://tecnoblog.net/noticias/chatgpt-ja-aparece-como-autor-em-mais-de-200-livros-vendidos-na-amazon/>. Acesso em: 14 mai. 2024.

SALVADOR, P. T. C. O. **Minicurso “Análise textual com auxílio do software IRAMUTEQ: noções básicas”**. YouTube, 26 fev. 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7RHD7YwYTaQ>. Acesso em: 7 jan. 2024.

SANTOS, M. **Direito autoral na era digital**. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Direito – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2008.

SCOFIELD, L. Inteligência artificial: Ilustradores querem pressionar Câmara sobre regulação de IA. **Pública**, 22 nov. 2023. Disponível em: <https://apublica.org/nota/inteligencia-artificial-ilustradores-querem-pressionar-camara-sobre-regulacao-de-ia/>. Acesso em: 2 jan. 2024.

SHIRRU, L. A Inteligência Artificial e o Direito Autoral: primeiras reflexões e problematizações. **Boletim GEDAI**, 02 set. 2016. Disponível em:

<https://gedai.com.br/a-inteligencia-artificial-e-o-direito-autoral-primeiras-reflexoes-e-problematizacoes/>. Acesso em: 14 mai. 2024.

SILVA, L.; FIGUEIREDO, C. A. D. M. Os Desafios da Autoria na Era Digital. **Textos para Discussão**, v. 1, n. 1, p. 132-145, 2019.

SILVA, M. H. S. S.; RAMPAZZO, R. H.; COUTO, W. E. Direitos autorais na Internet: Limitações e acesso ao conhecimento. *In*: POLIDO, F.; ANJOS, L.; BRANDÃO, L. (orgs.). **Políticas, Internet e Sociedade**. Belo Horizonte: Instituto de Referência em Internet e Sociedade, 2019. Disponível em: <http://bit.ly/35hiqms>. Acesso em: 15 set. 2023.

SIQUEIRA, P. Criador de Fábulas libera HQ para domínio público após briga com a DC. **Jovem Nerd**, 14 set. 2023. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/fabulas-hq-entra-em-dominio-publico/>. Acesso em 15 set. 2023.

SMARRA, A. L. S., LOTUFO, C. A., SILVA, L. F., GOMES, N. S. As aventuras de Nhô Quim: o Marco Histórico dos Quadrinhos no Mundo. **9ª Arte** (São Paulo), v. 9, n. 2, p. 15-41, 2021.

SOBOTA, G. Projeto que regulamenta inteligência artificial no Brasil tem brecha sobre direitos autorais, aponta ABDR. **Publish News**, 06 set. 2023. Disponível em: <https://www.publishnews.com.br/materias/2023/09/06/projeto-que-regulamenta-inteligencia-artificial-no-brasil-tem-brecha-sobre-direitos-autorais-aponta-abdr>. Acesso em: 15 set. 2023.

SOUZA, M. A. R.; WALL, M. L.; THULER, A. C. M. C.; LOWEN, I. M. V.; PERES, A. M. **O uso do software IRAMUTEQ na análise de dados em pesquisas qualitativas**. Revista da Escola de Enfermagem da USP, v. 52, p. e03353, 2018.

TEIXEIRA, T. **Direito empresarial sistematizado**: doutrina, jurisprudência e prática. 8 ed. São Paulo: Saraiva, 2019.

VERGUEIRO, W. La actualidad de los cómics en Brasil: la búsqueda de un nuevo público. *In*: Congress of the Latin American Studies Association, 2007, Montreal. **Anais...** Montreal: Congress of the Latin American Studies Association, 2007.

VERGUEIRO, W.; RAMOS, P. Os quadrinhos (oficialmente) na escola. *In*: VERGUEIRO, W.; RAMOS, P. **Quadrinhos na educação**: da rejeição à prática. São Paulo: Contexto, 2009.

VERGUEIRO, W.; SANTOS, R. E. A pesquisa sobre histórias em quadrinhos na Universidade de São Paulo: análise da produção de 1972 a 2005. **UNirevista**, São Leopoldo, v.1, n.3, p.1-12, jul, 2006.

WACHOWICZ, M.; GONÇALVES, L. R. **Inteligência artificial e criatividade**: novos conceitos na propriedade intelectual. Curitiba: GEDAI/UFPR, 2019.

WANDERLEY, C. C. Mickey em domínio público e o que isso significa. **Consultor Jurídico**, 12 jan. 2024. Disponível em: <https://www.conjur.com.br/2024-jan-12/mickey-em-dominio-publico-e-o-que-isso-significa/>. Acesso em: 06 mai. 2024.

APÊNDICE A – Matrix FOFA (SWOT)

	AJUDA	ATRAPALHA
INTERNA (Organização)	FORÇAS: <ol style="list-style-type: none"> 1. Experiência como profissional de história em quadrinhos (público pesquisado) 2. Proximidade com profissionais de histórias em quadrinhos 	FRAQUEZAS: <ol style="list-style-type: none"> 1. Tempo limitado 2. Por ser da área da administração, o pesquisador não tem muita experiência na área do Direito
EXTERNA (Ambiente)	OPORTUNIDADES: <ol style="list-style-type: none"> 1. Demanda constante dos profissionais de histórias em quadrinhos sobre Direito Autoral 2. Crescimento no mercado de licenciamento de histórias em quadrinhos para outras mídias e mercados 	AMEAÇAS: <ol style="list-style-type: none"> 1. Baixa quantidade de produções acadêmicas e técnicas sobre o tema 2. Baixa quantidade de especialistas em Direito Autoral especificamente na área de quadrinhos

APÊNDICE B – Modelo de Negócio CANVAS

Parcerias Chave: 1. Orientadora da pesquisa 2. Rede NEHQ – Rede Nordestina de Histórias em Quadrinhos 3. IFCE	Atividades Chave: 1. Revisão sistemática 2. Produção do desenvolvimento teórico 3. Realização da pesquisa 4. Produção do texto dissertativo 5. Produção e envio de artigo 6. Produção do material didático	Propostas de Valor: 1. Prover informações sobre Direito Autoral nas histórias em quadrinhos 2. Material didático sobre Direito Autoral e histórias em quadrinhos	Relacionamento: 1. Redes sociais 2. Formulário online	Segmentos de Clientes: 1. Profissionais das histórias em quadrinhos da Rede Nordestina de Histórias em Quadrinhos – Rede NEHQ.
	Recursos Chave: 1. Pesquisador		Canais: 1. Redes sociais 2. Aplicativos de mensagens instantâneas 3. Site	
Estrutura de Custos: 1. Impressão 2. Revisão textual		Fontes de Receita: 1. O material será disponibilizado gratuitamente		

APÊNDICE C – *Corpus* da pesquisa

**** *n_01 *gen_2 *uf_10 *rede_1

Eu não me sinto protegido contra cópias e reproduções ou usos não autorizados de minhas hqs. Essa é uma das razões pelas quais ainda não disponibilizo minhas obras pela Internet. Sabemos que uma vez que caia na rede, lá ficará. É claro que isso não impede que alguém faça scans. Eu conheço formas de proteger minhas hqs contra cópias e reproduções ou usos não autorizados. Costumo proteger minhas obras as registrando na bn. Eu já ouvi falar de direitos_autorais, inclusive adquiri um manual e o busco de vez em quando. Direitos_autorais são os direitos que autores de obras literárias, artísticas ou de outra ordem têm ao as produzir, as tornando públicas, ou não. Eu já busquei por orientações sobre direitos_autorais em livros, sites ou conversando com advogados. Eu tenho dificuldade com relação a direitos_autorais. No geral, são poucos os advogados especializados nessa área. Eu sei quais direitos morais e patrimoniais que a lda me proporciona, em princípio, proteção aos seus direitos_autorais, visto que esse é um direito intransferível. Um canal de informações sobre o tema, por exemplo, seria um bom começo para facilitar o acesso e o entendimento a respeito de direitos_autorais. Eu não acredito que entender mais sobre direitos_autorais ajudaria na minha atividade de criação de hqs, mas no entendimento dos meus direitos, sim. Eu já busquei informações a respeito de direitos_autorais com advogados. Mas no geral não há profissionais especializados na área. Eu já busquei informações a respeito de direitos_autorais em livros ou sites especializados, muito mais. Eu acredito que é possível apresentar informações sobre direitos_autorais para hqs através de um manual, é claro. Hqs tornam as coisas mais claras, se feito em linguagem acessível, traduzindo o jurídiquês.

**** *n_02 *gen_2 *uf_25 *rede_1

Eu me sinto protegido contra cópias e reproduções ou usos não autorizados de minhas hqs para algumas obras. Acredito que livros registrados com isbn são mais protegidos. No dia a dia, direitos_autorais é um termo muito utilizado quando se fala de cultura pop em geral. Eu entendo por direitos_autorais os direitos que o autor possui em relação a reprodutibilidade da sua obra. Eu já busquei por orientações sobre direitos_autorais informalmente com outros autores. Eu tenho dificuldade com relação a direitos_autorais, eu não entendo muito de direito, e como artista sinto que é uma responsabilidade a mais, além de ter que produzir as hqs. Para facilitar o acesso e o entendimento a respeito de direitos_autorais, eu acredito que plataformas de hqs online poderiam ser mais claras em relação aos direitos de publicação. Entender mais sobre direitos_autorais ajudaria na minha atividade de criação de hqs na segurança de que meu trabalho está protegido. Geralmente os outros autores nos projetos que participo cuidam mais dos direitos_autorais da publicação. Eu acredito que é possível apresentar informações sobre direitos_autorais para hqs através de um manual, seria algo claro, com um passo a passo, de repente até um site onde o processo fosse feito de maneira automática.

**** *n_03 *gen_2 *uf_06 *rede_2

Na verdade eu possuo um agente que cuida de todo esse tramite de direitos_autorais. Na minha profissão direitos_autorais são um termo comum com o qual lido em praticamente todos os trabalhos. Direitos_autorais são algo que garante os direitos de uso, imagem e comercio aos portadores dele. Normalmente eu sou contratado para prestar um serviço, poucas vezes como coautor e todos os direitos_autorais que deverei ter constam em contrato. Eu acho que um agente ou advogado poderia facilitar o acesso e o entendimento a respeito de direitos_autorais. Para prestador de serviço entender mais sobre direitos_autorais não ajuda na atividade de criação, acho que essa pergunta é muito direcionada ao criador e autor. Eu acredito que é possível apresentar informações sobre direitos_autorais para hqs através de um manual, através de um manual ou cartilha de maneira lúdica, é possível apresentar informações sobre direitos_autorais, lembrando que o objetivo é fazer com que o artista entenda, não o advogado dele, de forma simples e objetiva.

**** *n_04 *gen_3 *uf_06 *rede_2

Não entendo muito bem como funcionam os direitos_autorais, mais por nunca ter ido atrás já que por enquanto não fiz nada gigante, apenas pequenas hqs digitais. Já ouvi falar em geral de direitos_autorais nas discussões em que estou inclusa.

Direitos_autorais são o direito que tenho de reproduzir uma obra própria, a mesma não podendo ser reproduzida para fins lucrativos por terceiros. Eu tenho dificuldade com relação a direitos_autorais, exatamente em saber por onde começar. Os próprios artistas divulgarem sobre direitos_autorais facilitaria o acesso, acredito que muita coisa na comunidade artística você tem que ir atrás por conta própria porque por algum motivo as pessoas não difundem essa ideia normalmente, pelo menos não aquelas com um grande público. Acho que entender mais sobre direitos_autorais poderia me possibilitar falar de mais temas sem o medo de acabar ficando na pior. Acho que um manual sobre direitos_autorais para hqs poderia ser algo ilustrado e de acesso gratuito.

**** *n_05 *gen_2 *uf_26 *rede_1

Eu não me sinto protegido contra cópias e reproduções ou usos não autorizados de minhas hqs, pois o processo é lento para quem não é grande empresa. Eu já ouvi falar de direitos_autorais na universidade. Direitos_autorais são a forma de proteção de criações intelectuais. Eu tenho dificuldade com relação a direitos_autorais sobre registro facilitado e detecção de fraude. Para facilitar o acesso e o entendimento a respeito de direitos_autorais, precisa de maior clareza e acessibilidade. Eu acredito que entender mais sobre direitos_autorais ajudaria na minha atividade de criação de hqs com mais segurança na produção. Eu acredito que é possível apresentar informações sobre direitos_autorais para hqs através de um manual didático, prático e interativo.

**** *n_06 *gen_2 *uf_06 *rede_2

É muito difícil ter segurança de direitos_autorais no Brasil. A bn pode ser uma opção de registro de direitos_autorais. Eu já ouvi falar de direitos_autorais no âmbito das artes em geral. Os direitos_autorais são a segurança primordial sobre a criação individual. Eu já busquei por orientações sobre direitos_autorais com meu advogado. Uma conscientização maior de quem produz e da autoridade que deve dar suporte

poderia facilitar o acesso e entendimento sobre direitos_autorais. Entender mais sobre direitos_autorais ajudaria na minha atividade de criação de hqs, através da priorização do ineditismo sem plágio. Meu advogado me ajudou com informações a respeito de direitos_autorais. Eu já busquei informações a respeito de direitos_autorais em livros ou sites especializados e ajudou sim. Eu acredito que é possível apresentar informações sobre direitos_autorais para hqs através de um manual, pode ser impresso ou virtual.

**** *n_07 *gen_2 *uf_06 *rede_1

Eu me sinto protegido contra cópias e reproduções ou usos não autorizados de minhas hqs,

me sinto seguro com relação as hqs que estão registradas ou, ao menos, com suas fichas catalográficas com meu nome nelas. Às outras hqs, não me sinto seguro. Principalmente as hqs encomendadas, porque, apesar de eu ser estabelecido como autor dos trabalhos, me parecem tantas pessoas envolvidas que eu não sei se aquele pedaço do meu trabalho está devidamente resguardado. Sobre o conhecimento de proteção das minhas hqs, conheço o registro através da cbl e registro na bn. Eu já ouvi falar de direitos_autorais através de artigo publicado pela quadrista e advogada Laura_Athayde no site mina_de_hq. Direitos_autorais resguardam o direito intelectual dos seus autores, impedindo ou prevenindo plágios, cópias não autorizadas e uso indevido das obras. Eu tenho dificuldade com relação a direitos_autorais, se as ações que eu faço realmente me resguardam quanto a isso. Além disso, como acessar os direitos_autorais em caso de plágio ou cópia. Se os direitos_autorais funcionam da mesma forma em arquivos digitais, se as leis brasileiras podem me resguardar em casos de plágio ou cópia internacionais. Para facilitar o acesso e o entendimento, talvez apresentar os direitos_autorais em uma cartilha simplificada de forma tanto impressa quanto digital, trazer cursos ou workshops sobre o assunto em áreas de criativos. Eu acredito que entender mais sobre direitos_autorais ajudaria na minha atividade de criação de hqs, pois me faria a pensar nesse processo enquanto estiver elaborando o projeto da obra. Eu acredito que é possível apresentar informações sobre direitos_autorais para hqs através de um manual ou cartilha, bem, em hqs, talvez utilizando casos reais como modelo para a história e dando informações sobre porque foram bem ou mal sucedidos com base na lei de direitos_autorais.

**** *n_08 *gen_2 *uf_25 *rede_2

Eu me sinto protegido contra cópias e reproduções ou usos não autorizados de minhas hqs no material publicado com editoras. No material autoral, não. O fato de as editoras terem acesso a advogados especializados me tranquiliza. Para proteger minhas hqs contra cópias e reproduções não autorizadas, posto imagens e páginas somente em baixa resolução e, sempre que possível, com minha assinatura. Divulgo capas, personagens e fotos para que possam servir de prova de data de publicação, caso seja necessário. Não conheço software para proteção de obras. Eu já ouvi falar de direitos_autorais em livros, com colegas, com advogados. Direitos_autorais são os direitos de reconhecimento como criador, de uso e reprodução de obras. Esses dois últimos podem ser cedidos a terceiros, mediante contrato. Eu já busquei por

orientações sobre direitos_autorais em livros, com colegas, com advogados. Sempre há mais para aprender sobre direitos_autorais, leis e atitudes para aprimorar. Não conheço detalhes da Ida. Um folheto, impresso e pdf, para fácil leitura e divulgação, facilitaria o acesso e entendimento sobre direitos_autorais. Um site, com informações mais detalhadas. Eu acredito que entender mais sobre direitos_autorais ajudaria na minha atividade de criação de hqs sempre, para negociar contratos com colegas, editoras e produtoras. Com certeza é possível apresentar informações sobre direitos_autorais para hqs através de um manual. Um folheto de 1 página A4 dobrada em 3 seria suficiente para cobrir o básico, e uma cartilha A5 de 12 páginas ou um site poderia dar informações mais completas, com links para recursos como advogados especializados ou matérias jornalísticas sobre o tema.

**** *_n_09 *_gen_2 *_uf_06 *_rede_1

Pelas redes sociais não me sinto protegido contra cópias e reproduções ou usos não autorizados de minhas hqs, pois já vi algumas repostagens e usos sem autorização. Não fiz os registros da obra no órgão responsável por direitos_autorais, mas as pessoas que republicaram em postagens em redes sociais, não deram o devido crédito. Não sei se o fato foi de um não ser um autor famoso ou da obra ser amplamente conhecida. Mas, é uma prática comum das pessoas postarem imagens e ilustrações sem citar os autores. Poucas citam, no entanto, me refiro a pessoas comuns e não a veículos de imprensa. Já existem as leis de direitos_autorais, o registro de obras literárias e marcas. Em caso de plágio e pirataria, quem foi lesado entra com uma ação judicial. Porém, mas do que isso, é preciso também realizar um processo de conscientização das pessoas em relação ao mercado editorial, entender que fazer livros ou hqs requer custos e que os trabalhadores dessa área precisam se sustentar. Fazer livros e hqs é arte, mas também é um trabalho. As pessoas precisam valorizar os artistas. Ainda não fiz esse tipo de proteção, mas num projeto futuro de publicação, eu e um amigo pretendemos publicar hqs online em que os leitores farão uma assinatura e farão a leitura da história online, dentro dessa plataforma. Ouvi falar de direitos_autorais quando estudei Direito no ensino médio. Fiz o ensino médio em Contabilidade e havia essa disciplina. Ao ler a Constituição, em várias cadeiras de Literatura no curso de Letras e num curso específico sobre esse tema que fiz no Acervo_do_Escritor_Cearense, projeto de extensão da Biblioteca_de_Ciências_Humanas da ufc. E em 2023, fiz um curso de Edição de hqs em que o tema foi abordado. Os direitos_autorais são recursos que visam proteger os direitos patrimoniais do autor, o direito de ele comercializar a sua obra ou de delegar a outros o gerenciamento dessa atribuição. O direito intelectual de uma obra é intransferível, mas os patrimoniais não, visto que os autores podem ceder esse direito. Na sociedade capitalista, as obras de arte também são produtos e os direitos_autorais visam essa proteção da marca, do autor e das pessoas envolvidas na produção desse produto. Eu já busquei por orientações sobre direitos_autorais em livros especializados, Constituição, Código_do_Direito_civil, cursos, professores e textos, sites e vídeos de advogados. Queria estudar mais e entender os processos de cessão de direitos_autorais em obras que são de constituição coletivo, no caso hqs. Quero me aprofundar mais nesse tema. A Ida é a

lei geral de direitos_autorais vigentes no Brasil, é a mais recente e que está vigorando. Fala das obras intelectuais e os direitos patrimoniais. Fala que tipos de obras são consideradas para ter os direitos_autorais, o que são obras individuais e coletivas e o que a lei não cobre, por exemplo, ideias e projetos não estão no rol dos direitos_autorais. A autoridade de uma obra é garantida pelo seu registro feito em algum órgão competente: as obras literárias eram feitas na bn, as músicas têm um órgão específico. A lida também descreve a duração dos direitos patrimoniais das obras, no Brasil esse prazo é de 70 anos após a morte do autor. Creio que os órgãos de cultura, municipais, estaduais e federais poderiam ter mais cartilhas, vídeos, publicações, cursos sobre o assunto, pois nem todo autor ou artista tem afinidade com direito ou contratos, podem considerar o texto rebuscado e complicado, e para os autores que estão começando a se preocupar com os seus direitos, uma introdução mais acessível seria muito importante. O artista precisa conhecer os seus direitos para não ser lesados por empresas ou editoras. Conhecimento é poder. Eu acredito que entender mais sobre direitos_autorais ajudaria na minha atividade de criação de hqs totalmente, creio que já falei bastante nas respostas anteriores e não quero me repetir, mas é muito importante conhecer a vigência, a diferença entre a atribuição de autoria, o que é autoria, o direito patrimonial, os contratos, qual a porcentagem de valor pode receber pela publicação de sua obra, os órgãos responsáveis pelos registros, quanto tempo dura um pedido, os documentos para se registrar, enfim, conhecimentos pertinentes para uma atuação eficaz no campo artístico e da economia criativa. Eu já busquei informações a respeito de direitos_autorais com outros artistas ou outros profissionais, ajudou demais, contato com produtores musicais e professores mais experientes, como no caso a professora Neuma Cavalcante que foi curadora do acervo de documentos do escritor Guimarães Rosa. Fiz cursos da labpub especializada em assuntos editoriais, em sites das secretarias de cultura, no minc e no site da bn. Acho uma iniciativa louvável apresentar informações sobre direitos_autorais para hqs através de um manual, pertinente e criativa, uma boa maneira de democratizar o acesso a essas informações que muitas vezes são burocráticas e enfadonhas.

**** *_n_10 *gen_2 *_uf_25 *rede_2

Eu me sinto protegido contra cópias e reproduções ou usos não autorizados de minhas hqs

Não penso sobre me sentir ou não protegido contra algum uso indevido.

Simplesmente não me preocupo exatamente com isso. Vamos lá: considerando a hipótese de alguém acabar reproduzindo uma obra minha, dando o devido crédito aos autores, e mais gente acabar se interessando pelo trabalho por conta disso, não vejo tanto problema. Desde que, é claro, ninguém esteja ganhando dinheiro indevidamente com isso, cobrando pela leitura, por exemplo, nem desvirtuando o sentido da obra etc. Agora, sinceramente, conhecendo um pouco do mercado de hqs no Brasil, responda quem é que tentaria ganhar dinheiro dessa forma? Acredito que a própria publicação com isbn etc. seja uma forma de garantir os direitos_autorais. Não que isso impeça cópias, reproduções ou usos não autorizados, mas é uma garantia legal que pode fazer alguém, no mínimo, pensar

duas vezes antes de o fazer. Direitos_autorais são o direito inalienável de quem efetivamente produz a obra, que pode ceder o direito de uso comercial para terceiros. Eu já busquei por orientações sobre direitos_autorais entre amigos e colegas ilustradores, além da internet, é claro. Algumas editoras ainda não reconhecem o direito autoral do ilustrador, reconhecem como autor apenas quem escreve. Acho que para algumas obras até possa fazer algum sentido, e nesse caso, o trabalho do ilustrador é um serviço prestado, pelo qual tentarei cobrar mais caro, em compensação. Mas na maior parte das vezes, ainda mais quando se trata de hqs ou livro_imagem, o ilustrador é tão autor quanto o escritor, roteirista etc. A Ida proporciona o direito inalienável de quem efetivamente produz a obra, que pode ceder o direito de uso comercial para terceiros. Acho que saber mais sobre qualquer coisa, sempre ajuda. E quanto mais gente souber, melhor. Com mais artistas, escritores, roteiristas, editores, conhecendo mais sobre direitos_autorais, melhor para o mercado como um todo. Eu acredito que é possível apresentar informações sobre direitos_autorais para hqs através de um manual, que tal apresentar informações sobre direitos_autorais para hqs através de um manual em hqs?

**** *n_11 *gen_2 *uf_17 *rede_1

Não me sinto protegido contra cópias e reproduções ou usos não autorizados de minhas hqs. É importante divulgar meus trabalhos nas redes mas faço isso sabendo dos riscos que corro em ter minha arte utilizada de forma não autorizada, como é comum ver acontecer com vários artistas. Confesso que não conheço formas de proteger minhas hqs contra cópias e reproduções ou usos não autorizados. Claro que já ouvi falar de direitos_autorais. Sempre me interessei pelo tema. Minhas fontes são a Ida e suas atualizações, assim como artigos em sites e revistas que abordem o tema. Direitos_autorais é o direito que um autor tem sobre sua obra criada e as formas de uso da mesma. Eu já busquei por orientações sobre direitos_autorais em sites especializados e, em um determinado período, com um advogado especializado em direitos_autorais de obras artísticas, especificamente hqs. Acredito que não tenho dificuldade com relação a direitos_autorais, pois sempre que preciso de algum esclarecimento recorro à legislação ou consulto alguém especializado no tema. A constituição federal de 1988 já diz em seu artigo 5 que cabe ao autor determinar as formas de utilização de sua obra, a Ida veio para consolidar todas as normativas relativas aos direitos_autorais. A lei vem sendo atualizada de acordo com as novas formas de criação e consumo de conteúdo criativo. Acredito que o problema é a falta de informação acerca dos direitos_autorais e as mudanças que surgem a partir das transformações nas formas de criar, divulgar e consumir produtos culturais. Talvez um canal de fácil acesso que tenha como objetivo atender aos criadores de conteúdo para dirimir as dúvidas que surgem, falei canal, mas pode ser um curso online, uma série de vídeos ou um podcast. Acho que conhecer e entender sobre direitos_autorais ajuda na atividade de qualquer pessoa que trabalhe com economia criativa e nesse sentido informação é a palavra_chave. Como já tinha citado, em determinado período eu e um grupo de quadristas consultamos um advogado especializado em direitos_autorais que, por ser consumidor de cultura pop e geek, se especializou nessa área. Foi para um

projeto específico, mas o contato com esse profissional ajudou muito a tirar nossas dúvidas sobre direitos_autorais. Eu já busquei informações a respeito de direitos_autorais em livros ou sites especializados, sempre que preciso procuro ler algo especializado em livros, revistas ou sites. E sempre ajudam a esclarecer alguma dúvida sobre direitos_autorais. Eu acredito que é possível apresentar informações sobre direitos_autorais para hqs através de um manual. Acho que esse material poderia ser feito utilizando a linguagem das hqs, a exemplo dos livros teóricos do Scott McCloud, que usam uma linguagem acessível aliada a narratividade das hqs.

**** *n_12 *gen_2 *uf_25 *rede_2

Eu conheço muito poucas formas de proteger minhas hqs contra cópias e reproduções ou usos não autorizados. Costumo proteger minhas obras na cbl. Eu já ouvi falar de direitos_autorais através de colegas de trabalho. Direitos_autorais são algo que me protege enquanto criador da obra. Eu já busquei por orientações sobre direitos_autorais com colegas da área. Não que me lembre que eu tenho alguma dificuldade com direitos_autorais. Talvez como fazer contratos de publicação. Não me recordo os direitos morais e patrimoniais que a Ida me proporciona. Conteúdo didático a respeito facilitaria o acesso e o entendimento a respeito de direitos_autorais. Eu já busquei informações a respeito de direitos_autorais com outros artistas ou outros profissionais, mas não ajudou muito. É nítida a falta de vontade em ajudar os colegas. São raros os que fazem. Eu já busquei informações a respeito de direitos_autorais em livros ou sites especializados, mas não ajudou muito.

**** *n_13 *gen_2 *uf_16 *rede_2

Eu não me sinto protegido contra cópias e reproduções ou usos não autorizados de minhas hqs, mas é impossível proteger. O que dá para fazer é se munir de ferramentas para lutar quando a gente descobre que alguém está fazendo algo indevido, mas é impossível impedir que as pessoas copiem. Nem nft impede que alguém copie uma imagem. Então eu não esquento a cabeça com isso. Cópia e reprodução indevida é impossível impedir. A pessoa pode achar nas redes, no google, comprar as hqs e escanear, tirar foto, achar o pdf e distribuir, comprar o pdf e distribuir. É impossível impedir que as pessoas o façam. Agora, para garantir meus direitos para caso precise lutar na justiça ou algo assim, eu mantenho meus arquivos originais, sempre assino minhas obras e sempre faço o registro de isbn dos impressos na cbl. Eu já ouvi falar de direitos_autorais, não sei dizer onde. Por aí na vida. Eu entendo direitos_autorais como um direito que o autor tem sobre uma propriedade intelectual da qual tenha criado, sejam personagens ou história, e permitir ou não o seu uso, cópia ou comercialização. Nunca busquei orientação sobre direitos_autorais mais formal, tudo o que eu aprendi foi com colegas de profissão ou com pesquisas rápidas. Também aprendi um pouco sobre o copyright quando fui pesquisar o copyleft na época dos blogs. Eu sei que existem diferentes tipos de direitos com relação à comercialização das obras e derivados, mas eu nunca sei muito bem onde começam e onde terminam esses direitos. Sinceramente não sei, nunca fui atrás do texto da Ida. Eu acho que falta material que explique os

direitos_autorais com clareza, linguagem acessível e principalmente com muitos exemplos. E também uma visão para cada realidade. Às vezes é mais importante a pessoa entender aquilo que ela pode oferecer ao mundo do que aprender sobre aquilo que ela tem que proteger do mundo. Acho que é sempre positivo aprender sobre todos os aspectos da profissão. A ignorância leva ao medo e o medo trava as pessoas. Já conheci muito artista iniciante bom que não consegue se desenvolver no mercado por medo que lhe roubem. Acho que a ignorância da população geral sobre o assunto também prejudica, pois muitas vezes a pessoa pratica pirataria sem saber que é isso que está fazendo. E não falo nem de quem consome o produto pirata, mas de quem vende. Eu já busquei informações a respeito de direitos_autorais com outros artistas ou outros profissionais, quase tudo o que eu aprendi na minha profissão foi na base da porrada ou conversando com colegas. Não existe um ensino formal da profissão, talvez um ou outro professor em curso particular seja capaz de passar informações detalhadas sobre a profissão mesmo, mas é raro. E digo isso como alguém que fez pós_graduação em hqs e já participou do congresso de hqs da usp, ainda assim eu afirmo: o nosso mercado é só uma cena, porque o aprendizado segue na base do soco e cada um se vira como pode. Eu já busquei informações a respeito de direitos_autorais em livros ou sites especializados, na época que eu quis aprender sobre copyleft foi bem difícil, porque todo material que existia sobre era em inglês. Sobre direitos_autorais no Brasil mesmo eu normalmente não tenho muita paciência, porque a gente sempre cai em materiais direcionados ao público do jurídico, não acho a linguagem tão acessível quanto poderia. Mas talvez seja porque os pormenores do assunto são chatos mesmo. Eu acho que é possível apresentar informações sobre direitos_autorais para hqs através de um manual e acho que o melhor seria explicar usando muitos exemplos de como a coisa funciona na prática. Quase como se pegasse o autor pela mão e ir explicando o que é e o que não é, o que pode e o que não pode; como funciona num caso assim e como funciona num caso assado, porque é muito diferente, na prática do dia a dia, postar hqs na rede social, vender hqs numa feira, lançar hqs por uma editora, ser contratado por uma empresa, dentre outras situações. E eu acho que a gente se perde um pouco entre a teoria e a prática.

**** *_n_14 *_gen_1 *_uf_14 *_rede_2

Eu não me sinto protegida contra cópias e reproduções ou usos não autorizados de minhas hqs, eu posto tudo na internet então sempre tem o risco de alguém baixar ou printar tudo, além do próprio twitter anunciando que vai usar coisas postadas lá pra alimentar uma i_a. O único método que eu conheço de proteger minhas hqs contra cópias e reproduções ou usos não autorizados é a marca_d_água, mas acho que isso pode atrapalhar a experiência de quem tá lendo as hqs. Eu só posto e deixo rolar, não é como se eu tivesse esperança de alguma obra minha ser copiada já que o algoritmo das redes sociais parece fazer de tudo para ocultar nossas coisas até de quem segue. Se eu for copiada, quer dizer que finalmente alguém viu o que eu postei. Eu já ouvi falar de direitos_autorais em vários lugares, mas principalmente em canais no YouTube e no próprio twitter. Direitos_autorais são o direito de reprodução e obtenção de lucro em cima de uma obra. Eu já busquei por

orientações sobre direitos_autorais no canal do cras_conversa no YouTube. Eu tenho dificuldade com relação a direitos_autorais na parte burocrática. Para facilitar o acesso e o entendimento a respeito de direitos_autorais, eu acho que um manual descomplicado sem aquela linguagem de juridiquês. Eu não acredito que entender mais sobre direitos_autorais ajudaria muito na minha atividade de criação de hqs. Talvez só para evitar um processo aqui e ali. Mas para reproduzir e fechar contrato com alguma empresa talvez ajude mais. Eu acredito que é possível apresentar informações sobre direitos_autorais para hqs através de um manual, algo simples e com imagens ilustrativas.

**** *n_15 *gen_2 *uf_27 *rede_2

Eu não me sinto protegido contra cópias e reproduções ou usos não autorizados de minhas hqs, é muito fácil fazer a cópia e a reclamação pode ser dispendiosa. Eu fiz um curso sobre direitos_autorais. Os direitos_autorais são os direitos e os deveres que uma pessoa tem como autor, podendo os exercer ou não em caso de lesão. Eu já busquei por orientações sobre direitos_autorais em um curso. Eu tenho dificuldade com relação a direitos_autorais sobre proteção ostensiva. É mais fácil remediar do que prevenir. Fiz um curso sobre a lda, mas é dispêndio para tomar medidas de prevenção, apesar das possibilidades contratuais. Mais cursos e modelos de como agir facilitariam o acesso e o entendimento a respeito de direitos_autorais. Eu acredito que entender mais sobre direitos_autorais ajudaria na minha atividade de criação de hqs, evita surpresas, porque às vezes não é um problema correr um risco. Eu acredito que é possível apresentar informações sobre direitos_autorais para hqs em formato de manual digital gratuito com bastante exemplos.

**** *n_16 *gen_2 *uf_25 *rede_2

Eu não me sinto protegido contra cópias e reproduções ou usos não autorizados de minhas hqs, porém não tenho muita preocupação quanto a isso. Tenho hqs que já vi usadas em outros sites, mas até o momento sempre colocaram pelo menos o autor correto, para mim já basta. Meu maior medo é a adulteração do conteúdo, o uso dos meus desenhos, porém com textos com os quais não concordo. Eu já ouvi falar de direitos_autorais na faculdade, fiz comunicação social com habilitação em editoração. Eu nunca busquei por orientações sobre direitos_autorais, mas tenho algum conhecimento de legislação, então consigo me virar bem. Algo que não é bem difundido na comunidade é o contrato de licenciamento de uma imagem ou obra, que é uma versão mais light e restrita. Vemos difundidos muitos modelos de contratos que são de cessão de direitos, que são contratos muito ruins para autores. Então acabei elaborando um modelo próprio para autorizar publicações de maneira mais restrita, resguardando meus direitos. Direito moral é o direito à autoria que seria inalienável? E o patrimonial é em relação ao usufruto da obra? De cabeça não sei dizer ao certo. Talvez algum guia que tenha muitos exemplos práticos e modelos facilitaria o acesso e o entendimento a respeito de direitos_autorais. Um conhecimento mediano sobre direitos_autorais é necessário, para não ficar refém de contratos que são muito draconianos e tiram do artista o controle da obra. Já vi contratos com editora que além de longos, dão direitos a editoras a receber parte do

que seria do autor em relação a eventuais adaptações para outras mídias. Modelos de contratos de cessão de direitos por prazos longos e com prorrogações automáticas. Há muita armadilha nessa área. As buscas que fiz a respeito de direitos_autorais foram pela internet, sistemas de busca. Eu acredito que é possível apresentar informações sobre direitos_autorais para hqs através de um manual digital, tanto em pdf quanto num site ao estilo Wikipédia.

**** *n_17 *gen_2 *uf_25 *rede_2

Considerando a utilização inevitável da internet e dos aproveitadores, não me sinto nada protegido contra cópias e reproduções ou usos não autorizados de minhas hqs! Mas por publicar hqs alternativas e diferenciado sim, pois poucos se interessam e são hqs de fácil identificação! Falamos de direitos_autorais o tempo todo e até nós da aqc publicamos um livro sobre esses direitos. Eu entendo por direitos_autorais que minha criação deve ser respeitada e paga pelo uso em qualquer parte em qualquer meio, como também citada a autoria! Eu sempre busquei por orientações sobre direitos_autorais em livros e amigos do meio! Talvez um site com explicações e apoio jurídico facilitaria o acesso e o entendimento a respeito de direitos_autorais! Mas o principal seria a consciência e o respeito da sociedade por nossa arte, o que acho bem difícil. Entender mais sobre direitos_autorais ajudaria na atividade de divulgação e proteção dos direitos. Eu já busquei informações a respeito de direitos_autorais com outros artistas ou outros profissionais só a título de informação e trocas de experiências. Eu já busquei informações a respeito de direitos_autorais em livros e ajudou a entender algumas coisas! Eu acredito que é possível apresentar informações sobre direitos_autorais para hqs através de um material escrito com ilustrações! Lembrando que já existe um livro com esse assunto publicado pela aqc.

**** *n_18 *gen_1 *uf_21 *rede_2

Não me sinto protegida contra cópias e reproduções ou usos não autorizados de minhas hqs. já registrei roteiros e personagens na bn. Eu já ouvi falar de direitos_autorais em várias fontes. Direitos_autorais são o direito sobre sua obra, evitando cópias, plágios e apropriações indevidas. Eu já busquei por orientações sobre direitos_autorais com minha advogada. Eu tenho desconhecimento sobre como proceder com direitos_autorais em caso de antologias. Uma consultoria, orientação sobre procedimentos e modelos de contratos facilitaria o acesso e o entendimento a respeito de direitos_autorais. Eu acredito que entender mais sobre direitos_autorais ajudaria na minha atividade de criação de hqs para proceder corretamente no caso de coletâneas ou participação de outros artistas e evitar eventuais futuras dores de cabeça. Eu acredito que é possível apresentar informações sobre direitos_autorais para hqs através de um manual, o mais didático possível e com modelos de contratos.

**** *n_19 *gen_2 *uf_25 *rede_2

Eu não estou protegido contra cópias e reproduções ou usos não autorizados de minhas hqs. Não conheço formas de proteger minhas hqs contra cópias e reproduções ou usos não autorizados e imagino que me daria trabalho, prefiro fingir que não vi, a não ser que seja algo muito sério e contrário aos meus valores. Direitos_autorais são os direitos do autor contra cópias, publicações e modificações

não autorizadas, acredito não haver grandes burocracias para fazer valer esses direitos. Eu tenho falta de disposição com relação a direitos_autorais. Não sei o quanto difícil ou fácil é hoje obter informações a respeito de direitos_autorais, então não sei como facilitar o acesso e entendimento a respeito. Talvez se o minc tivesse um portal para esse fim, sei lá. Uma noção básica sobre direitos_autorais é importante. Mais que isso só em caso de necessidade. Acho que já busquei informações a respeito de direitos_autorais em livros ou sites especializados. Me ajudou a ter uma noção básica. Eu acredito que é possível apresentar informações sobre direitos_autorais para hqs através de um manual usando o esquema de perguntas mais frequentes.

**** *n_20 *gen_2 *uf_25 *rede_2

Eu não me sinto protegido contra cópias e reproduções ou usos não autorizados de minhas hqs, fica muito difícil ter controle da obra. Faço o registro da obra junto com o isbn. Direitos_autorais são direitos sobre a obra criada, seus personagens e derivados. Eu já busquei por orientações sobre direitos_autorais na internet. Eu tenho dificuldade com relação a direitos_autorais em saber o que efetivamente pode ser feito em relação às hqs. Algo direcionado a hqs facilitaria o acesso e o entendimento a respeito de direitos_autorais. Não acho que tenha relação direta entender mais sobre direitos_autorais e minha atividade de criação de hqs. Eu já busquei informações a respeito de direitos_autorais com outros artistas ou outros profissionais, mas não ajudou. Eu já busquei informações a respeito de direitos_autorais em livros ou sites especializados, ajudou um pouco. Eu acredito que é possível apresentar informações sobre direitos_autorais para hqs através de um manual, até já existe um assim.

**** *n_21 *gen_2 *uf_25 *rede_2

Eu não me sinto protegido contra cópias e reproduções ou usos não autorizados de minhas hqs, porém confesso que nunca me preocupei muito com isso visto que o grosso de minhas vendas acontecem diretamente com o público. Eu já ouvi falar de direitos_autorais na internet e discussões em grupos. Direitos_autorais são manter a propriedade pelo material publicado e receber de acordo com sua venda caso publicada por terceiros, assim como o direito de não ter seu material alterado ou republicado sem permissão. Não saberia responder se tenho dificuldade com relação a direitos_autorais uma vez que não procurei me aprofundar no assunto. Material didático ou assessoria direcionada ao profissional da área (hqs) facilitaria o acesso e o entendimento a respeito de direitos_autorais.

**** *n_22 *gen_5 *uf_25 *rede_2

Eu já ouvi falar de direitos_autorais desde sempre em diversas mídias.

Direitos_autorais são os direitos do criador sobre suas obras. Mais informações sobre o tema de forma acessível e clara facilitaria o acesso e o entendimento a respeito de direitos_autorais. Eu acredito que é possível apresentar informações sobre direitos_autorais para hqs através de um manual fácil de se ler e distribuir.

**** *n_23 *gen_1 *uf_13 *rede_2

Não tenho noção ainda se sou protegida contra cópias e reproduções ou usos não autorizados de minhas hqs. Registrar os direitos_autorais protege minhas hqs contra

cópias e reproduções ou usos não autorizados. Não costumo proteger minhas obras, parece muito burocrático. Eu já ouvi falar de direitos_autorais com alguns amigos quadrinistas que possuem produção maior que a minha. Direitos_autorais são a proteção da obra contra cópia dos aspectos diversos da história, estética etc. Não sei como fazer direitos_autorais, parece muito burocrático e não parece valer a pena todo esse processo para um quadrinista independente pequeno. Para facilitar o acesso e o entendimento sobre direitos_autorais, certamente um compilado escrito por um artista seria melhor que algo dito de forma formal por um advogado, são áreas da comunicação diferentes. Não sei como entender sobre direitos_autorais impactaria direto na história. Eu já busquei informações a respeito de direitos_autorais com outros artistas ou outros profissionais e não ajudou muito. Com certeza eu acredito que é possível apresentar informações sobre direitos_autorais para hqs através de um manual de linguagem fácil e bem estruturada com passo a passo e o que engloba os direitos_autorais e como os acionar.

**** *n_24 *gen_1 *uf_06 *rede_1

Não me sinto protegido contra cópias e reproduções ou usos não autorizados de minhas hqs porque a maioria dos trabalhos que fiz foram sem contrato. Eu já ouvi falar de direitos_autorais em conversas com outros artistas e discussões nas redes sociais. Direitos_autorais são a proteção dos direitos de reprodução, comercialização e autoria de uma obra. Eu já busquei por orientações sobre direitos_autorais no YouTube. Conteúdos educativos com juridiquês traduzido para artistas facilitaria o acesso e o entendimento a respeito de direitos_autorais. Acredito que entender mais sobre direitos_autorais ajudaria na elaboração e revisão de contratos com editoras e clientes. Eu já busquei informações a respeito de direitos_autorais com outros artistas e ajudou. Eu acredito que é possível apresentar informações sobre direitos_autorais para hqs através de um manual, não sei exatamente como, mas com certeza teria uma linguagem com a parte jurídica mais mastigada.

**** *n_25 *gen_1 *uf_13 *rede_2

Eu não me sinto muito protegido contra cópias e reproduções ou usos não autorizados de minhas hqs, acho que a partir do momento que disponibilizamos alguma coisa online, se alguém gostar possivelmente vai acabar passando para frente de algum modo. Já li um pouco sobre direitos_autorais, mas faz muito tempo. Direitos_autorais são o direito que especifica que aquela obra é de minha autoria e me protege contra plágios, em teoria. Eu já busquei por orientações sobre direitos_autorais muito tempo atrás em sites. Eu tenho dificuldade com relação a direitos_autorais, não tenho um aprofundamento sobre o tema, e o que eu sabia não me lembro direito por não ser algo que eu emprego muito no meu dia a dia. Algum material com uma linguagem mais cotidiana para deixar o assunto mais claro facilitaria o acesso e o entendimento a respeito de direitos_autorais. Eu acredito que entender mais sobre direitos_autorais ajudaria na minha atividade de criação de hqs, exatamente para me proteger de trabalhos abusivos. Eu acredito que é possível

apresentar informações sobre direitos_autorais para hqs através de um manual, acho que poderia inclusive ser em formato de hqs.

**** *n_26 *gen_1 *uf_04 *rede_2

Eu não me sinto protegida contra cópias e reproduções ou usos não autorizados de minhas hqs. Os contratos foram de gaveta e eu não tenho como pagar advogado. Confio na minha relação pessoal com os clientes e que eles não queiram a má exposição, já que na minha cidade sou uma pessoa conhecida. Sobre o conhecimento de proteção das minhas hqs, conheço contratos, registro na bn. Costumo proteger minhas obras apenas com contratos de gaveta. Eu já ouvi falar de direitos_autorais, estudei a respeito online sozinha e também numa formação da fgv que fiz de gestão cultural. Direitos_autorais são os dispositivos que protegem a propriedade sobre obras intelectuais e versam sobre a venda, transmissão, publicação das mesmas. Eu já busquei por orientações sobre direitos_autorais, tanto de forma independente quanto já consultei um advogado em um contrato de 2015 que fechei com a minha prefeitura local e outro com a ufam. A dificuldade que tenho com relação aos direitos_autorais seria no caso de um cliente falhar com a sua parte dos contratos, eu teria que pagar um advogado ou encontrar um que me defendesse de graça até o final do processo. Com relação aos direitos morais e patrimoniais que a lda me proporciona, sei que meus direitos de propriedade são intransferíveis, que em caso de republicação de obra eu devo estar de acordo, não tô lembrando de mais nada. No meu caso, facilitaria o acesso e o entendimento a respeito de direitos_autorais dinheiro para pagar advogado e o registro dos contratos em cartório. Mas é uma área do direito muito específica e poucos profissionais realmente dominam o tema. Talvez mais especializações na área, ao menos em minha região. Eu acredito que entender mais sobre direitos_autorais talvez me desse mais segurança ao negociar com contratantes e me garantisse uma posição melhor nos fechamentos dos serviços. Eu acredito que é possível apresentar informações sobre direitos_autorais para hqs através de um manual, sobre como seria, teria que pensar a respeito.

**** *n_27 *gen_2 *uf_06 *rede_2

Eu não me sinto protegido contra cópias e reproduções ou usos não autorizados de minhas hqs. Não tenho o controle sobre quem copiou as hqs, repostou com alteração no texto sem meu conhecimento ou se as redes sociais onde posto elas sujeitam meu trabalho a alguma i_a sem minha autorização. Eu já ouvi falar de direitos_autorais, não lembro onde ouvi pela primeira vez. Eu entendo por direitos_autorais que a obra foi criada por mim e que tenho direitos e exclusividade sobre ela. Nunca fui atrás dos direitos morais e patrimoniais que a lda me proporciona. Acredito que alguma postagem ou folder ou vídeo com linguagem mais acessível já ajudaria bastante o acesso e o entendimento a respeito dos direitos_autorais. Eu acredito que entender mais sobre direitos_autorais ajudaria na minha atividade de criação de hqs, me ajudaria na hora de eu criar os contratos com clientes. Eu acredito que é possível apresentar informações sobre direitos_autorais para hqs através de um manual, tendo uma linguagem mais acessível, seria perfeito.

**** *n_28 *gen_1 *uf_25 *rede_2

Eu não me sinto protegido contra cópias e reproduções ou usos não autorizados de minhas hqs, com as i_a agora me sinto menos protegida ainda. Teoricamente sei que tem que registrar as hqs, mas na prática se alguém reproduzir indevidamente eu não vou saber exatamente o que fazer. Só registrei o protagonista das minhas hqs. Eu já ouvi falar de direitos_autorais na tv e YouTube. Direitos_autorais são o direito de poder reproduzir um texto ou imagem criado ou vendido por um artista. Eu já busquei um pouco por orientações sobre direitos_autorais no YouTube. Eu tenho dificuldade com relação a direitos_autorais sobre valores e efetividade do registro autoral. Eu não sei quais direitos morais e patrimoniais que a Ida me proporciona, mas imagino que seja a mesma dos direitos_autorais em geral. Uma cartilha simplificada, conteúdo em vídeo e registro de obra que não demore meses facilitariam o acesso e o entendimento a respeito de direitos_autorais. Eu acredito que entender mais sobre direitos_autorais ajudaria na minha atividade de criação de hqs, tanto para publicar por conta quanto fazer trabalhos para futuros clientes, eu quero poder saber direito as regras por mim, não só pelo que a outra pessoa fala. Eu já busquei informações a respeito de direitos_autorais com outros artistas ou outros profissionais, nada muito profundo. Eu já busquei informações a respeito de direitos_autorais em livros ou sites especializados, apenas quando fui registrar meu personagem e ajudou. Eu acredito que é possível apresentar informações sobre direitos_autorais para hqs através de um manual com títulos explicativos, linguagem simples, imagem e exemplos.

**** *n_29 *gen_7 *uf_24 *rede_2

Eu não me sinto protegido contra cópias e reproduções ou usos não autorizados de minhas hqs, inclusive houve uma vez em que um site que tratava de masculinidade usou um personagem meu como garoto propaganda. Entrei em contato com eles, que alteraram o visual e ficou tudo bem. Eu já ouvi falar de direitos_autorais, claro. Direitos_autorais são a proteção da criação. Debates e divulgações sobre direitos_autorais facilitariam o acesso e o entendimento a respeito. Eu não acredito que entender mais sobre direitos_autorais ajudaria na minha atividade de criação de hqs, uma coisa nada tem a ver com outra. Eu acredito que é possível apresentar informações sobre direitos_autorais para hqs através de um manual em sites, Google, etc.

**** *n_30 *gen_2 *uf_25 *rede_2

Olha, hoje em dia não me preocupo com me sentir protegido contra cópias e reproduções ou usos não autorizados de minhas hqs, sinceramente. Porque não me vejo prejudicado financeiramente se algo assim ocorrer. Sobre a de proteção das minhas hqs, vou na fé de que a data de publicação garante que aquilo é meu. As ferramentas de proteção das minhas obras que uso são a data de publicação quando independente e contrato quando publico por terceiros. Nossa, eu já ouvi falar de direitos_autorais em diversos lugares não lembro onde foi a primeira vez. Direitos_autorais são um direito que garante que a autoria de uma obra a certas pessoas e que ela deve ser remunerada toda vez que algo relacionado àquela obra for utilizado comercialmente. Eu já busquei por orientações sobre direitos_autorais, tenho um livro sobre e na bn. Eu tenho dificuldade com relação a direitos_autorais,

no caso de hqs independentes, não sei como garantir legalmente que aquela obra é minha. Um faq online explicando tudo facilitaria o acesso e o entendimento a respeito de direitos_autorais. Eu acredito que entender mais sobre direitos_autorais ajudaria na minha atividade de criação de hqs, profissionalizaria mais o processo e garantiria meus direitos sobre minhas obras. Eu só busquei informações a respeito de direitos_autorais na bn. Ajudou como uma forma de garantir que uma obra era minha. Eu acredito que é possível apresentar informações sobre direitos_autorais para hqs através de um manual, mas pode ser um pdf online.

**** *n_31 *gen_2 *uf_06 *rede_2

Eu não me sinto protegido contra cópias e reproduções ou usos não autorizados de minhas hqs, mas os custos de registro são altíssimos e impressão meio que já consta como uma prova dos direitos_autorais pelo que pesquisei. Sobre o conhecimento de proteção das minhas hqs, em algumas pesquisas li que a obra impressa é uma prova da sua autoria, mas não sei se isso pode ser o suficiente contra plágios. Eu já ouvi falar de direitos_autorais, sempre foi um assunto de meu interesse. Direitos_autorais são a posse de um autor sobre sua obra. Eu já busquei um pouco por orientações sobre direitos_autorais, artigos na bn. Eu tenho dificuldade com relação a direitos_autorais, como resguardar os direitos e quais providências tomar em caso de plágio ou mau uso. Um documento definitivo de fácil acesso para os artistas produtores facilitaria o acesso e o entendimento a respeito de direitos_autorais. Eu acredito que entender mais sobre direitos_autorais ajudaria na minha atividade de criação de hqs, a ter uma visão de negócios melhor planejada. Eu já busquei informações a respeito de direitos_autorais com outros artistas ou outros profissionais, guia_do_ilustrador, ajudou sim. Eu já busquei informações a respeito de direitos_autorais em sites especializados. Eu acredito que é possível apresentar informações sobre direitos_autorais para hqs através de um manual, algo similar ao apresentado em guia_do_ilustrador.

**** *n_32 *gen_6 *uf_13 *rede_2

Eu não me sinto protegida contra cópias e reproduções ou usos não autorizados de minhas hqs A forma de proteger minhas hqs contra cópias e reproduções ou usos não autorizados que eu conheço, eu acho que o isbn. Não utilizo ferramenta de proteção, achei o processo complicado. Eu já ouvi falar de direitos_autorais na faculdade. Direitos_autorais são o seu direito de uso, ganhos e afins de um trabalho autoral. Eu já busquei por orientações sobre direitos_autorais com advogados. Eu tenho dificuldade com relação a direitos_autorais, acho complexa a maneira de se resguardar. Talvez uma plataforma, ou site com linguagem de fácil entendimento facilitaria o acesso e o entendimento a respeito de direitos_autorais. Eu acredito que entender mais sobre direitos_autorais ajudaria na minha atividade de criação de hqs, teria mais confiança em lançar hqs. Eu já busquei informações a respeito de direitos_autorais com outros artistas ou outros profissionais, ajudou muito. Eu já busquei informações a respeito de direitos_autorais em livros ou sites especializados, ajudou mas achei o linguajar confuso. Eu acredito que é possível apresentar informações sobre direitos_autorais para hqs através de um manual, inclusive para ebook.

**** *n_33 *gen_2 *uf_21 *rede_2

Eu não me sinto muito protegido contra cópias e reproduções ou usos não autorizados de minhas hqs, é difícil controlar isso nas redes sociais e as pessoas de modo geral não tem ideia que não se pode pegar um trabalho e sair reproduzindo. Já me incomodei bastante com coisas do tipo. Eu não conheço nada muito efetivo para proteger minhas hqs contra cópias e reproduções ou usos não autorizados. Eu já ouvi falar de direitos_autorais na faculdade, na prática do trabalho, enfim. Direitos_autorais são os direitos que protegem a produção intelectual de um autor e a forma como ela é explorada comercialmente. Eu já busquei por orientações sobre direitos_autorais estudando por conta e com minha esposa que é defensora pública. Acho que a maior dificuldade com relação a direitos_autorais é na prática. Volta e meia acontece de ver reproduções não autorizadas, modificações na minha arte, mas no geral nada que valha a pena processar. Então cada caso demanda um dispêndio de energia, acaba sendo cansativo. Aí trata de que tipo de obras são protegidas, em que situação estão protegidas, questões de reprodução e distribuição e autoria de modo geral. O problema não é necessariamente, para mim, o acesso ou o entendimento dos direitos_autorais. O maior incômodo são as diversas situações que ocorrem no dia a dia, como reproduções em redes sociais sem autorização, modificações em artes, pessoas usando arte para vender produtos sem autorização etc. Lidar uma a uma é trabalhoso. É sempre bom entender de direitos_autorais, então acredito que estar sempre se informando ajuda a evitar contratos prejudiciais, por exemplo. Eu já busquei informações a respeito de direitos_autorais com outros artistas ou outros profissionais, já troquei ideia com colegas de profissão e bastante com minha esposa que é da área do Direito. Eu já busquei alguma coisa de informações a respeito de direitos_autorais em livros ou sites especializados. Às vezes esse tipo de conteúdo ajuda a tirar algumas dúvidas específicas. Eu acredito que é possível apresentar informações sobre direitos_autorais para hqs através de um manual, acho que deveria ser simples, direto, com linguagem acessível, ilustrado e, se possível, elaborado a partir de uma pesquisa com profissionais que o utilizariam pra saber quais as dúvidas mais comuns.

**** *n_34 *gen_2 *uf_25 *rede_2

Eu não me sinto protegido contra cópias e reproduções ou usos não autorizados de minhas hqs, porque nunca coloquei nenhum mecanismo de controle e minhas histórias não foram divulgadas ao ponto de terem reproduções não autorizadas. Meu único exemplo de como proteger hqs contra cópias e reproduções ou usos não autorizados é o que Cadu Simões faz com suas hqs, de deixar a licença aberta, desde que seja mencionado o criador. Eu ouvi falar de direitos_autorais na discussão trazida por Cadu Simões sobre disponibilidade a obra para uso público. Direitos_autorais determinam sobre a reprodução e reinterpretação das obras e personagens que criou. Tenho dificuldade com relação a direitos_autorais em entender que algo criado por mim me pertença completamente. A partir do momento em que sou lido, a obra completa seu curso de pertencimento e passa a fazer parte, ainda que dê forma relativa, do leitor. Creio que entender mais sobre direitos_autorais ajudaria mais na forma de divulgar e de me proteger contra

interpretações esdrúxulas, absurdas e pejorativas acerca de minhas ideias. Eu já busquei informações a respeito de direitos_autorais com outros artistas ou outros profissionais, só conversas informais, mas ajudaram a perceber que sempre é preciso formalizar acordos comerciais mínimos para se garantir. Eu acredito que é possível apresentar informações sobre direitos_autorais para hqs através de um manual, um misto de hqs e cartilha poderia ser bem efetivo para difundir o conhecimento.

**** *n_35 *gen_5 *uf_24 *rede_2

Eu me sinto protegida contra cópias e reproduções ou usos não autorizados de minhas hqs até certo ponto. O fato de minhas obras terem um público pequeno acaba ajudando nesse fator. Eu já ouvi falar de direitos_autorais, já há muitos anos. Direitos_autorais são direitos de autoria, reprodução e comercialização de uma obra. Eu já busquei por orientações sobre direitos_autorais com advogado. Eu tenho dificuldade com relação a direitos_autorais sobre clareza sobre o que vale a pena criar registro. Por esse nome de lei, não me lembro quais direitos morais e patrimoniais que a lda me proporciona. Sites rápidos com explicações mais curtas a respeito e formas mais fáceis de fazer registro de obra ou patente facilitariam o acesso e o entendimento a respeito de direitos_autorais. Eu acredito que entender mais sobre direitos_autorais ajudaria na minha atividade de criação de hqs, traria menos dor de cabeça. Eu já busquei informações a respeito de direitos_autorais com outros artistas ou outros profissionais, foi muito útil. Eu já busquei informações a respeito de direitos_autorais em livros ou sites especializados e também ajudou. Eu acredito que é possível apresentar informações sobre direitos_autorais para hqs através de um manual, algo rápido e conciso.

**** *n_36 *gen_2 *uf_18 *rede_1

Eu não me sinto protegido contra cópias e reproduções ou usos não autorizados de minhas hqs, porque não sei em que parte do planeta alguém pode estar usando. Em verdade alguma coisa ou outra na internet já vi muito semelhante a detalhes do meu trabalho. A forma de proteger minhas hqs contra cópias e reproduções ou usos não autorizados que eu conheço é o inpi, aqui no Brasil. Deveria existir um órgão internacional, se já não tiver. Não costumo proteger minhas obras, por desleixo mesmo. Mas pretendo. Eu já ouvi falar de direitos_autorais, nunca pesquisei. Direitos_autorais são a proteção de imagem e obras completas. Por não procurar, ainda não encontrei nenhuma dificuldade com relação a direitos_autorais, mas suspeito que o lado do investimento possa ser algo. Transparências de processo e divulgação sobre o assunto facilitaria o acesso e o entendimento a respeito de direitos_autorais. Eu não acredito que entender mais sobre direitos_autorais ajudaria na minha atividade de criação de hqs, mas na divulgação. Eu nunca procurei informações a respeito de direitos_autorais com outros artistas ou outros profissionais. Me ajudou a lembrar que preciso me informar e proteger minhas obras. Eu acredito que é possível apresentar informações sobre direitos_autorais para hqs através de um manual com certeza! Digital e ou físico.

**** *n_37 *gen_1 *uf_15 *rede_1

Eu não me sinto protegida contra cópias e reproduções ou usos não autorizados de minhas hqs. Porque no Brasil não existe uma popularidade da legislação sobre direitos_autorais. Seja com poucos juristas e advogados com conhecimento deste assunto, seja pela desvalorização ou desrespeito em geral que o nosso país para com os artistas. Eu, de maneira autodidata, estudei sobre o tema e me informei como forma de me proteger de possíveis problemas desta natureza. Sobre formas de proteger minhas hqs contra cópias e reproduções ou usos não autorizados, para com relação a publicação digital, o fato do registro global de data e hora das publicações é possível provar que o seu trabalho é o original mediante um uso sem autorização desta posteriormente. Eu já ouvi falar de direitos_autorais, eu tive a sorte de conhecer pessoas que trabalham no mercado editorial que me ensinou. Uma delas é Henrique Magalhães da editora Marca de Fantasia. Direitos_autorais são a legislação que visa reconhecimento e proteção aos criadores de obras intelectuais e de suas criações. Eu já busquei por orientações sobre direitos_autorais através do site oficial da bn. Eu desconheço quais direitos morais e patrimoniais que a lda me proporciona. E, por curiosidade, vou pesquisar a respeito. Um curso online simples, objetivo e de amplo acesso para preparar artista nestes quesitos facilitaria o acesso e o entendimento a respeito de direitos_autorais. Eu acredito que entender mais sobre direitos_autorais ajudaria na minha atividade de criação de hqs, a proteger nosso patrimônio intelectual, para saber negociar cessão de direitos_autorais para outrem, e de alguma forma, em algum nível, ter uma segurança sobre a posse de nossas criações. Eu nunca busquei informações a respeito de direitos_autorais com outros artistas ou outros profissionais, só com editores. Infelizmente, a maioria dos artistas desconhecem a legislação e os advogados que consultei desconhecem ou não se especializaram na legislação de direitos_autorais. Eu já busquei informações a respeito de direitos_autorais no site da bn. Lá tem todas as informações e uma equipe muito eficiente para tirar dúvidas. Eu acredito que é possível apresentar informações sobre direitos_autorais para hqs através de um manual, com um bom roteiro é possível falar desta legislação com hqs. De maneira fictícia a história seria mais longa, como cartilha poderia ser mais curta e didática.

**** *n_38 *gen_2 *uf_25 *rede_2

Eu não me sinto protegido contra cópias e reproduções ou usos não autorizados de minhas hqs, é muito comum que as pessoas acreditem que, por estar na internet, algo é livre de direitos_autorais e de publicação e republicação. Sobre formas de proteger minhas hqs contra cópias e reproduções ou usos não autorizados, meu site tem em todas as hqs uma breve explicação sobre os direitos_autorais, mas nas redes sociais é mais complicado trabalhar com esses termos. Costumo proteger minhas obras com termo de uso, quando se aplica. Nunca registrei nada na bn, mas eu uso o isbn quando faço obras físicas. Eu já ouvi falar de direitos_autorais na Internet, amigos, vários lugares. Direitos_autorais são uma proteção que permite ao autor, e somente ele, a definir como e onde será utilizada sua obra. Eu já busquei por orientações sobre direitos_autorais na internet e com colegas artistas ou quadrinistas. Os direitos morais e patrimoniais que a lda me proporciona são uma

proteção que permite ao autor, e somente ele, a definir como e onde será utilizada sua obra. Um documento com o resumo da lei e seus principais pontos e uma série de perguntas mais frequentes facilitaria o acesso e entendimento a respeito de direitos_autorais. Para mim entender mais sobre direitos_autorais talvez não ajudaria na minha atividade de criação de hqs, mas para meus colegas, com certeza, pois saber quanto vale o seu trabalho e como o proteger é a principal forma de o valorizar e ter algum lucro com ele. Inclusive para adaptações e republicações, caso faça sucesso. Eu já busquei informações a respeito de direitos_autorais apenas com colegas artistas, para auxílio em criar um termo de licenciamento para as editoras que licenciam as minhas hqs. Nas versões seguintes, utilizei os termos das outras editoras e os que achei válidos adicionar. Eu busquei informações a respeito de direitos_autorais apenas na lei mesmo, no site do governo. Eu acredito que é possível apresentar informações sobre direitos_autorais para hqs através de um manual, um pdf conforme respondi anteriormente.

**** *n_39 *gen_1 *uf_13 *rede_2

Eu não me sinto protegida contra cópias e reproduções ou usos não autorizados de minhas hqs. Muito fácil alguém pegar a obra online e reproduzir por conta. Quando é pela empresa tinha um contrato, eles protegiam a obra. Mas como independente, sinto que se alguém pegar algo que fiz e reproduzir não consigo me proteger. Até porque, só contratar advogado para isso já vai ser uma grande dor de cabeça. Sinto que não vai ser rápido e vai custar mais que o resultado que teria. Não conheço uma forma de proteger minhas hqs contra cópias e reproduções ou usos não autorizados. Pediria auxílio jurídico para advogado. Eu já ouvi falar de direitos_autorais. Conheço apenas o conceito, mas não como funciona na prática. Direitos_autorais são o direito do autor sobre aquilo que ele produziu. Mesmo que comercialize a obra com uma empresa, continuo sendo o autor e devo ser creditado e remunerado por isso, conforme contratos. Eu nunca busquei por orientações sobre direitos_autorais, apenas validação de contratos. Eu tenho dificuldade com relação a direitos_autorais, falta de conhecimento. Mais conhecimento sobre o tema e facilidade de informações sem juridiquês facilitaria o acesso e o entendimento a respeito de direitos_autorais. Eu acredito que entender mais sobre direitos_autorais ajudaria na minha atividade de criação de hqs. Daria mais confiança e respaldo para publicar, conversar com possíveis clientes e cobrar meus direitos sobre reprodução do meu trabalho online. Eu já busquei informações a respeito de direitos_autorais com outros artistas ou outros profissionais, conselhos aqui e ali, mas nada com muito aprofundamento. E salvo exceções (advogados), ninguém parece ter conhecimento aprofundado para aconselhar direito. Eu já busquei informações a respeito de direitos_autorais em livros ou sites especializados. Procurei uma ajuda ou outra, mas não consegui entender complicação jurídica. Eu acredito que é possível apresentar informações sobre direitos_autorais para hqs através de um manual, linguagem fácil, acessível e direto ao ponto. Simplificar o máximo possível, em tópicos mais diretos e bem ilustrados. Orientar de forma bem visual.

**** *n_40 *gen_2 *uf_25 *rede_2

Eu não me sinto protegido contra cópias e reproduções ou usos não autorizados de minhas hqs. Qualquer um pode comprar hqs minhas, escanear e as disponibilizar livremente pela internet. Porém, não me preocupo muito com isso. Eu já ouvi falar de direitos_autorais, ouvi de algumas pessoas falando sobre isso pela internet e em artigos. Direitos_autorais são uma forma de proteger o autor do plágio. Eu nunca busquei por orientações sobre direitos_autorais, pois nunca vi necessidade. Nunca senti que meus direitos_autorais foram desrespeitados. Não faço ideia do que facilitaria o acesso e o entendimento a respeito de direitos_autorais, eu vejo muita informação sobre direitos_autorais nas redes, acho que é só procurar entender e buscar essas informações. Não vejo como entender mais sobre direitos_autorais mudaria a minha atividade de criação de histórias. Eu nunca busquei informações a respeito de direitos_autorais com outros artistas ou outros profissionais, pois ainda não senti necessidade. Eu também nunca busquei informações a respeito de direitos_autorais em livros ou sites especializados, pois não vi necessidade. Eu acredito que é possível apresentar informações sobre direitos_autorais para hqs através de um manual. Para ficar mais acessível possível, teria que ter disponível para baixar em pdf e também em material impresso para distribuir em feiras e eventos onde esses profissionais se concentram.

**** *_n_41 *_gen_7 *_uf_10 *_rede_1

Eu não me sinto nada protegido contra cópias e reproduções ou usos não autorizados de minhas hqs. As mídias digitais não oferecem nenhuma segurança nesse sentido e na realidade atual, onde programas podem usurpar seu trabalho, ficou ainda pior essa noção de segurança de propriedade intelectual. A forma de proteger minhas hqs contra cópias e reproduções ou usos não autorizados é não as publicar na internet. Somente materiais estritamente promocionais. Eu já ouvi falar de direitos_autorais quando estava na universidade federal, cursando design. De forma bem sucinta, direitos_autorais são um entendimento jurídico e político de garantir a propriedade intelectual a seu criador em diversos aspectos. Eu já busquei por orientações sobre direitos_autorais no Sebrae e inpi. Eu tenho dificuldade com relação a direitos_autorais na burocracia para registrar os trabalhos. Reduzir tempo de processo ajudaria muito no acesso e o entendimento a respeito de direitos_autorais. Eu acredito que entender mais sobre direitos_autorais ajudaria na minha atividade de criação de hqs. Eu já busquei informações a respeito de direitos_autorais com o professor da faculdade, somente uma vez. Eu já busquei informações a respeito de direitos_autorais em livros ou sites especializados, ajudou mais ou menos. Eu acredito que é possível apresentar informações sobre direitos_autorais para hqs através de um manual. Poderia ser em formato de hqs, ajudaria ainda mais.

**** *_n_42 *_gen_2 *_uf_13 *_rede_2

Eu me sinto protegido contra cópias e reproduções ou usos não autorizados de minhas hqs. Nossas obras são muito autorais e independentes. Não tem uma pegada comercial que julgamos arriscado um plágio. Eu conheço uma forma de proteger minhas hqs, o cadastro no inpi. Eu já ouvi falar de direitos_autorais, já fiz cursos sobre direitos_autorais na arte. Direitos_autorais são um conjunto de

prerrogativas legais direcionados a pessoas ou empresas criadoras de obras intelectuais ou artísticas. Esses direitos permitem que essas pessoas possam usufruir de benefícios financeiros, morais e patrimoniais oriundos da exploração dessas obras. Eu já busquei informações a respeito de direitos_autorais, já acessei o inpi. Eu acredito que é possível apresentar informações sobre direitos_autorais para hqs através de um manual com informações básicas. De preferência utilizando a linguagem das hqs, estilo Scott McCloud.

**** *_n_43 *_gen_2 *_uf_17 *_rede_1

Eu me sinto protegido contra cópias e reproduções ou usos não autorizados de minhas hqs, registro todas minhas obras com isbn, me sinto protegido minimamente. As formas de proteger minhas hqs contra cópias e reproduções ou usos não autorizados que eu conheço são o registro autoral e isbn. Eu costumo proteger minhas obras com o isbn. Eu já ouvi falar de direitos_autorais na empresa e em livros. Direitos_autorais são o direito intelectual do autor sobre sua obra ou criação. Eu já busquei por orientações sobre direitos_autorais com um advogado especialista. Eu tenho dificuldade com relação a direitos_autorais, uma melhor política de mercado em relação a direitos autorais. Discussão mais efetiva em eventos, fóruns e entre os artistas facilitaria o acesso e o entendimento a respeito de direitos_autorais. Eu acredito que entender mais sobre direitos_autorais ajudaria na minha atividade de criação de hqs, porque aumenta as garantias e evita as reproduções indevidas. Eu já busquei informações a respeito de direitos_autorais com um advogado. Eu acredito que é possível apresentar informações sobre direitos_autorais para hqs através de um manual. De forma didática, mas dinâmica.

**** *_n_44 *_gen_1 *_uf_06 *_rede_1

Eu me sinto protegido contra cópias e reproduções ou usos não autorizados de minhas hqs em parte, mas não completamente, dada a circulação de conteúdo digital, reconheço a possibilidade de plágio e cópia. As formas de proteger minhas hqs que conheço são registro na bn ou cbl, ou serviços de criação de marca. Tenho uma obra com o registro de isbn, registrada na cbl. Eu já ouvi falar de direitos_autorais em eventos de ilustração. Direitos_autorais são os direitos sobre propriedade intelectual e artística. Eu já busquei por orientações sobre direitos_autorais com a empresa pinc, mas não tive condições de contratar os serviços. Eu tenho dificuldade com relação a direitos_autorais, não estou familiarizada com a política de direitos_autorais no mercado editorial. Guias rápidos, plataforma de suporte a criadores, páginas informativas facilitariam o acesso e o entendimento a respeito de direitos_autorais. Eu acredito que entender mais sobre direitos_autorais ajudaria na minha atividade de criação de hqs, pois poderia influenciar o modo como escolho colocar a obra no mercado. Eu já busquei informações a respeito de direitos_autorais com outros artistas ou outros profissionais. Eu acredito que é possível apresentar informações sobre direitos_autorais para hqs através de um manual, material digital e gratuito.

**** *_n_45 *_gen_2 *_uf_25 *_rede_2

100 por cento protegido contra cópias e reproduções ou usos não autorizados de minhas hqs é algo q não existe no atual momento tecnológico. É relativamente fácil

se copiar, então dependemos muito mais do comportamento das pessoas. No quesito tecnologia, como forma de proteger minhas hqs contra cópias e reproduções ou usos não autorizados só conheço o drm para produtos digitais. Para impressos, não conheço. Do ponto de vista burocrático, as proteções legais por meio de termos de licenciamento. Costumo proteger minhas obras com a burocrática: termos de licenciamento. Eu já ouvi falar de direitos_autorais, principalmente por conta do meu trabalho em produção cultural. Direitos_autorais são uma forma de proteção e rentabilização aos autores Eu já busquei por orientações sobre direitos_autorais em pesquisa e com profissionais do direito, tanto no meu trabalho de produção como no meu individual de quadrinista. Eu tenho dificuldade com relação a direitos_autorais, há trechos vagos na lei que dão margem a interpretação muito distinta e complica o cidadão de fora do direito. Entendo que o objetivo seja não amarrar demais, mas poderia sim ter alguns exemplos mais específicos visando melhorar a compreensão. Eu sei de forma geral quais direitos morais e patrimoniais que a lda me proporciona, sem identificar por número, que tenho sempre direito a ser creditado, mesmo em eventuais casos de abrir mão do direito patrimonial e que os direitos patrimoniais podem ser divididos em muitas modalidades de uso que, se não especificada em contrato, não podem ser usufruídos por licenciante. Inclusão de alguns exemplos no texto da lei, para casos de muita interpretação, facilitaria o acesso e o entendimento a respeito de direitos_autorais. Eu acredito que entender mais sobre direitos_autorais ajudaria na minha atividade de criação de hqs, para mim o processo de criação de hqs passa necessariamente pelo planejamento também de sua publicação e esse tipo de informação é importante por conta disso. Eu já busquei informações a respeito de direitos_autorais, a empresa onde trabalho tem advogados especializados em direitos_autorais e as trocas sempre ajudam bastante. Quando fiz um trabalho independente também procurei orientação (paga) de advogado. Eu já busquei informações a respeito de direitos_autorais em livros ou sites especializados, ajuda a formar repertório. Eu acredito que é possível apresentar informações sobre direitos_autorais para hqs através de um manual, teria de ter a revisão ou ser escrito por advogado para ser mais útil.

**** *_n_46 *_gen_2 *_uf_19 *_rede_2

Eu não me sinto protegido contra cópias e reproduções ou usos não autorizados de minhas hqs, pirataria corre solta e é impossível evitar. Porém, toda a situação das hqs brasileiras é instável. A forma de proteger minhas hqs contra cópias e reproduções ou usos não autorizados que conheço é o registro. Apenas essa. Eu costumo proteger minhas obras, registro com isbn. Eu já ouvi falar de direitos_autorais, presenciei diversas palestras e frequentei um curso específico no Sebrae. Direitos_autorais são uma proteção à obra e ao autor, por intermédio de registros e patentes que obedeçam à lda. Também já registrei marcas no inpi. Eu já busquei por orientações sobre direitos_autorais no Sebrae. Eu tenho dificuldade com relação a direitos_autorais, acho o processo ainda desnecessariamente burocrático. Também não protege autores caso sofram plágios internacionais (sim, meu caso), nos obrigando a contratar advogados caríssimos que não têm, mesmo assim, como resolver processos em varas de outros países. Eu sei quais direitos morais e

patrimoniais que a Ida me proporciona, até o de sei nos permite guardar o direito até 70 anos após a morte do autor, antes de cair em domínio público, evitando apropriações indébitas e plágios. Infelizmente, no caso de plágios internacionais, a coisa é muito complicada e os autores não estão devidamente protegidos. Leis atualizadas e direcionadas aos novos tempos digitais, onde o ato de divulgar uma obra a fragiliza internacionalmente, sem proteger o autor a contento, facilitaria o acesso e o entendimento a respeito de direitos_autorais. Eu acredito que entender mais sobre direitos_autorais ajudaria na minha atividade de criação de hqs, pois me ajudaria a criar mecanismos de proteção de conteúdo para meus projetos e os de meus parceiros e alunos. Eu sempre busquei informações a respeito de direitos_autorais com outros artistas ou outros profissionais. Às vezes ajuda apenas para me manter atualizado, mas em termos formais, nunca passou de simples troca de dados sem maiores importâncias práticas. Eu já busquei informações a respeito de direitos_autorais em livros ou sites especializados, mais do que conversas com colegas. Eu acredito que é possível apresentar informações sobre direitos_autorais para hqs através de um manual, obviamente, um manual em hqs, no estilo de Scott McCloud.

**** *_n_47 *_gen_2 *_uf_25 *_rede_2

Geralmente, eu não me sinto protegido contra cópias e reproduções ou usos não autorizados de minhas hqs, porque tudo que existe na internet pode ser copiado e replicado. É possível que em algum lugar existam scans de trabalhos meus. Quanto maior o cliente e mais sério é o projeto, mais atenção é dada a isso, como o uso de trabalhos meus em materiais didáticos (que, por sinal, pagam pelo licenciamento mas determinar que o direito se torna deles por tempo indeterminado e não há direitos_autorais posteriores, algo que é inegociável desse tipo de trabalho). Sobre formas de proteger minhas hqs contra cópias e reproduções ou usos não autorizados, apenas confio na Ida, que teoricamente protege minha autoria e direito de controlar minha obra e o fato de que uma publicação configura algum tipo de registro de autoria. Existe o registro na bn, mas pela minha experiência, dentro da minha escala de trabalho, seria interessante mas muito pouco útil no que diz respeito a me sentir protegido contra qualquer tipo de uso não autorizado. Costumo proteger minhas obras com registro na bn. Eu já ouvi falar de direitos_autorais, desde o começo de carreira, em conversas com colegas, manuais e guias profissionais e na mídia. Em termos legais, direitos_autorais são o direito inalienável que um autor tem sobre sua obra, independente de registros, publicações ou plataformas: se eu criei, a autoria é minha e, a não ser que exista algum contrato que remodele essa relação, eu deveria ter controle sobre a obra, sua aplicação e uso etc. Em termos editoriais, direitos_autorais são entendidos como o acerto financeiro de uma porcentagem (geralmente 8 a 12 por cento do preço de capa) das vendas do material, dentro dos prazos determinados no contrato (o que geralmente não acontece e gera toda uma dor de cabeça para os autores). Algumas editoras pagam adiantamento de direitos_autorais antes da publicação. Eu já busquei por orientações sobre direitos_autorais com advogados e colegas de profissão. Sobre dificuldade com relação a direitos_autorais, uma vez processei uma loja de roupas

(focada em um time de futebol paulista, mas sem licença de uso da marca) por terem usado uma ilustração minha sem autorização. Ganhei a causa. Mas já vi artes minhas (na maioria, a mesma do processo anterior) pela internet e em alguns produtos por aí, obviamente sem autorização, e sempre tento entrar em contato com quem faz os produtos para comunicar um cease and desist. É um tipo de batalha perdida, porque não é viável ficar monitorando esse tipo de coisa. Eu sei quais direitos morais e patrimoniais que a Ida me proporciona. Particularmente, para facilitar o acesso e o entendimento a respeito de direitos_autorais, gostaria que toda empresa que lida com licenciamento de imagens, uso delas em produtos, editoras, produtoras etc., tivessem muito claro como a Ida funciona e respeitasse. É uma visão meio ingênua, mas seria o mínimo. Gostaria que cursos de todas as escalas (cursos livres a universitários) tivesse ao menos um pouco de formação sobre o assunto e como navegar as questões legais da Ida. Assim, todo mundo ficaria mais ciente. Eu acredito que entender mais sobre direitos_autorais ajudaria na minha atividade de criação de hqs, o que produzimos pode ser visto como arte, mas também é produto. Seja na esfera dos independentes, de pequeno alcance, seja em grandes editoras, estúdios e produtoras, os direitos_autorais são algo que deve estar garantido e imutável e negociações sobre essas questões deveriam ser horizontais, o que geralmente não acontece. É mais fácil para o cliente pagar pelo uso e determinar que os direitos_autorais sejam deles (o que, por lei, é impossível, deveria ser direito de uso por um tempo específico), porque isso os salva de infinitas burocracias. Eu já busquei informações a respeito de direitos_autorais com outros artistas ou outros profissionais. Eu já busquei informações a respeito de direitos_autorais em livros ou sites especializados. Eu acredito que é possível apresentar informações sobre direitos_autorais para hqs através de um manual. Acho que deve ser acessível e direto ao ponto na linguagem, focado mais no artista do que no cliente. Acredito que mesmo com a existência desse material, seria muito difícil garantir que todo mundo da área respeite as questões. Não temos tabelas nacionais regulamentadas, a profissão não é regulamentada, cada pessoa acaba fazendo o que acha correto e os clientes, como disse antes, aproveitam essa aleatoriedade para definir eles mesmos os parâmetros e regulamentação nos contratos. Além de um manual, seria excelente conseguirmos regulamentar profissão e tabela de valores que conseguisse ser usado por todo mundo, mas entendo que isso é sonhar muito alto.

APÊNDICE D – PRODUTO TECNOLÓGICO MATERIAL DIDÁTICO E INSTRUCIONAL



José Wellington Alves Grangeiro Filho
Joelia Marques de Carvalho
Teresa Lenice Nogueira da Gama Mota

Fortaleza, 2024.

1ª edição - 2024 (versão 1.0)
Antes de consultar esta publicação, confira por atualizações em bit.ly/direitosautoraisparahqs

Concepção, projeto gráfico e diagramação:
Zé Wellington (José Wellington Alves Grangeiro Filho)
Esta publicação utilizou duas fontes para sua composição gráfica:
- a família da fonte «Roboto», criada por **Christian Robertson** e licenciada sob a licença **Apache, Versão 2.0**.
- a família da fonte «SS Stein Buntlin», criada por **Sara Linsley** e licenciada sob a licença **SIL Open Font License, versão 1.1**.

Esta publicação pode ser distribuída livremente, contanto que seja dado crédito aos seus autores e que não haja fins comerciais, licença CC BY-NC-ND 4.0 Brasil



ATENÇÃO!

Esse é um material didático que **simplifica** a legislação sobre direitos autorais, o que pode fazer com que algumas informações precisem de complemento para serem mais precisas. Não tínhamos outro caminho que não fosse esse, levando em consideração que um dos resultados mais importantes da pesquisa que gerou este material foi que os quadrinistas não conheciam a lei e, quando tentavam conhecê-la, achavam o texto complicado demais. Por conta disso, caso tenha dúvidas mais específicas, não hesite em buscar informações em outros materiais ou procurar um profissional com conhecimento na área.

ENTÃO, TU FAZ HISTÓRIAS EM QUADRINHOS?

E ESSA COISA DE DIREITOS AUTORAIS?

POIS, PROCURA TUA DÚVIDA NO **SUMÁRIO** DA PRÓXIMA PÁGINA!

FAÇO SIM! JÁ PUBLIQUEI EM EDITORA, NAS MINHAS REDES SOCIAIS...

EITA... FUI LER UMA VEZ E NÃO ENTENDI FOI NADA! SÓ "JURIDIQUEÉS"!

RAPAZ, ASSIM É BOM DE MAIS! DEI VALOR!

Sumário (OU F.A.Q.)

1. Quem é considerado autor em uma HQ?
2. Quando outras pessoas criam uma HQ comigo, quem é o autor?
3. Quem tem o nome na capa é considerado autor?
4. Pessoas que me ajudaram na HQ (editores, revisores, tradutores etc.) também são autores dela?
5. Afinal o que são direitos morais e direitos patrimoniais?
6. O que é o titular dos direitos de uma HQ?
7. Quais as formas de negociar os direitos da minha HQ?
8. Quando minha obra é adaptada para outra mídia, quem é o dono dos direitos autorais dessa nova obra?
9. Preciso fazer algo para proteger minhas HQs?
10. Por quanto tempo uma obra é protegida?
11. As ideias que eu tenho para HQs estão protegidas?
12. Onde encontro informações sobre Direitos Autorais?
13. Como devem ser os contratos de direitos autorais?
14. As HQs que crio dentro de uma empresa são minhas ou da empresa?
15. As pessoas podem alterar minhas HQs na Internet?
16. Eu posso utilizar trechos de outras obras (HQs, livros, pinturas, músicas etc.) nas minhas HQs?
17. Quero compartilhar meu trabalho, tem alguma forma de definir as regras para quem for usá-lo?
18. Plagiaram minha obra ou estão usando de forma indevida, o que eu devo fazer?
19. Os direitos autorais valem no mundo todo?
20. Existem outras formas de registro para HQs?

Recados finais, sugestões de leitura e referências.

CONT. >>>

1. Quem é considerado autor em uma HQ?

QUEM FEZ ESTAS PALAVRAS É O AUTOR DESTA HQ!

Segundo a Lei 9.610/98, o autor é uma pessoa física (não pode ser empresa e nem inteligência artificial) responsável pela criação de uma obra literária, artística ou científica. Então, se você criou uma HQ, você é o autor desta HQ.

2. Quando outras pessoas criam uma HQ comigo, quem é o autor?

Embora muitos quadrinistas trabalhem sozinhos, existem muitas HQs feitas por várias pessoas. Sobre isso, existem dois conceitos importantes para entendermos: o **COAUTOR** e a **OBRA COLETIVA**.

CONT. >>>

a) Quadrinistas que criam uma HQ juntos são **coautores**, ou seja, criam uma única obra, como uma HQ onde um artista fez o roteiro e outro fez os desenhos.

Nesse caso, os direitos são iguais e nenhum dos coautores pode, sem o consentimento dos outros, publicar ou autorizar a publicação da HQ. Em obras em coautoria, é aconselhável ter um contrato claro e detalhado para prevenir e orientar em relação aos interesses de todos. Um contrato pode, por exemplo, definir que só uma das partes pode negociar a publicação.

CONT. >>>

b) Uma HQ pode também ser uma **OBRA COLETIVA**.

Nessa situação, cada autor é responsável por sua parte da HQ e um **ORGANIZADOR** coordena a reunião das partes para formar o todo. O organizador é o único que pode negociar a publicação ou responder pela HQ coletiva. Embora esse formato pareça mais adequado para as coletâneas e antologias, não há impedimento para que uma HQ com roteirista, desenhista e colorista, por exemplo, possa se comportar dessa forma, com um desses profissionais assumindo a posição de organizador.

CONT. >>>

Seja em coautoria ou numa obra coletiva, é recomendado **especificar em contrato** a parte de cada envolvido, incluindo quanto dos ganhos cada um tem direito e se ele pode negociar em nome dos outros envolvidos.

BORA TRABALHAR JUNTO?

MUUUUUITO TRABALHO, POUCA GRANA E ALGUMA SATISFAÇÃO PROFISSIONAL.

QUAIS AS CONDIÇÕES?

AH, TRANQUILO. SÓ O PADRÃO DO MERCADO DE HQS.

3. Quem tem o nome na capa é considerado autor?

Todos que participaram da criação de uma HQ são seus autores. Embora geralmente se identifique os autores de uma obra com seu nome na capa (e nas HQs esse crédito geralmente é dado a roteiristas e desenhistas), não existe nada na Lei de Direitos Autorais a respeito disso, nem muito menos existe alguma obrigação nesse sentido. Mas, como veremos no próximo tópico, o direito moral do autor deve ser respeitado e, em algum local da publicação, **todos os autores devem ser creditados**, ou seja, ter seus nomes

4. Pessoas que me ajudaram na HQ (editores, revisores, tradutores etc.) também são autores dela?

Aqueles que simplesmente ajudaram o autor na criação da obra, como por exemplo revisando, atualizando, fiscalizando ou atuando como editores, não são considerados coautores. Mesmo assim, recomenda-se que isso seja formalizado em contrato, em qualquer serviço contratado pelo autor para desenvolver a HQ.

5. Afinal o que são direitos morais e direitos patrimoniais?

MINHAS HQS SÃO UM VERDADEIRO PATRIMÔNIO CULTURAL, ENTENDEU?!

Existem dois tipos de direitos importantes para um quadrinista (e qualquer artista) conhecer: o **direito moral** e o **direito patrimonial**.

CONT. >>>

a) **Direitos morais:** o quadrinista tem o direito de ser reconhecido como autor da HQ que criou e receber os créditos por ela (**ou seja, ter seu nome indicado na obra**). Além disso, a HQ não pode ser alterada, a não ser que o quadrinista que a criou autorize. Esse direito acompanhará o autor mesmo quando ele negociar sua obra com outras pessoas ou empresas e até depois da sua morte.

CADÊ MEU NOME
NOS CRÉDITOS?

CONT. >>>

b) **Direitos patrimoniais:** um quadrinista pode negociar o uso comercial da sua HQ, ou seja, negociar seus direitos patrimoniais. Isso inclui a distribuição de uma HQ por uma editora, a adaptação de uma HQ para o cinema, a utilização de uma tirinha num livro didático, a utilização de uma charge por um jornal etc. Para todos esses usos e outros que existem, é preciso autorização dos autores e isso se dá pela negociação dos direitos patrimoniais. É recomendado o uso de um **contrato** para essa negociação (em um tópico falaremos sobre eles). A pessoa ou empresa que tem os direitos patrimoniais de uma HQ é chamada de **TITULAR**.

CONT. >>>

Para reforçar: o direito patrimonial **pode** ser negociado e transferido. O direito moral **não pode**.

Ô, RAPÁI ESSE
DIREITO MORAL AQUI
É SÓ MEU, HEIN?!
NEM QUEIRA
COMPRAR!!

6. O que é o titular dos direitos de uma HQ?

Chamamos de **TITULAR** a pessoa (física ou jurídica) que possui os direitos patrimoniais de uma HQ. O autor de uma HQ e seu titular podem ser diferentes.

Fulano da Silva (pessoa física) criou uma HQ e negociou a publicação dela com a Editora Exemplo LTDA (pessoa jurídica). Fulano da Silva é o autor da HQ e a Editora Exemplo LTDA é a titular dos seus direitos patrimoniais. O contrato entre essas duas partes definirá o que o autor autoriza que o titular faça com sua HQ e até que prazo.

7. Quais as formas de negociar os direitos da minha HQ?

Como vimos no tópico sobre direitos morais e patrimoniais, os direitos morais não podem ser cedidos. Os patrimoniais, sim.

Um quadrinista conta, principalmente, com duas modalidades de negociar sua HQ: a **cessão** e o **licenciamento**.

CONT. >>>

a) A **cessão** pode ser **total** ou **parcial**. Na cessão total, o quadrinista cede para outra pessoa ou empresa todos os direitos patrimoniais de sua HQ. Basicamente, essa pessoa ou empresa (o novo TITULAR da HQ) pode comercializar e explorar a obra como quiser, sem a necessidade de consultar o quadrinista. Na cessão parcial, é feita a cessão apenas de uma parte da obra, como por exemplo uma tira, uma página ou um capítulo da HQ. Outro exemplo de cessão parcial é quando o autor cede os direitos de publicação apenas para um determinado país, mas decide permanecer com os direitos de adaptação cinematográfica por exemplo.

CONT. >>>

b) Já o **licenciamento** é uma autorização temporária e não exclusiva dada pelo titular dos direitos autorais para que outra pessoa ou empresa (que vai ser chamado de **LICENCIADO**) possa utilizar a obra por um período determinado e de acordo com condições previamente estabelecidas. O licenciado não se torna proprietário dos direitos autorais, apenas tem uma autorização temporária para a utilizar a HQ, devendo seguir as condições do contrato e pagar os *royalties* ao titular dos direitos autorais.

CONT. >>>

Um ponto importante é que o licenciamento pode ser revogado a qualquer momento pelo titular dos direitos autorais, enquanto a cessão é uma transferência definitiva. A escolha entre cessão e licenciamento depende dos objetivos do quadrinista. Enquanto a cessão pode ser mais vantajosa financeiramente em casos de venda definitiva de direitos, o licenciamento pode ser mais interessante em situações em que se deseja manter o controle sobre a obra e obter *royalties* a longo prazo.

8. Quando minha obra é adaptada para outra mídia, quem é o dono dos direitos autorais dessa nova obra?

Nos direitos autorais existem os **direitos conexos**, que é quando uma obra é feita a partir de outra através de adaptação, interpretação, tradução, execução, gravação ou qualquer outra forma de apresentação ao público. Nesses casos, a nova obra também terá proteção própria.

CONT. >>>

Por exemplo: Sicrano Oliveira negociou que uma produtora transformasse sua HQ em uma peça de teatro. A peça de teatro se transforma em uma nova obra e tem seus próprios direitos autorais. Sicrano Oliveira não é autor ou titular desta peça de teatro. Sicrano Oliveira não pode negociar a peça de teatro para ser adaptada para o cinema, por exemplo, mas pode negociar no contrato com a produtora de teatro para receber um percentual dos ganhos da peça de teatro.

9. Preciso fazer algo para proteger minhas HQs?

Não é necessário fazer nenhum registro para proteger suas HQs. A partir do momento que você EXPRESSA suas ideias, elas se tornam obras e são automaticamente protegidas. Na prática, publicar uma tirinha feita por você no seu Instagram já é uma forma de provar que você é o autor dela. Vale dizer que uma HQ precisa ser original (não ser cópia de outra HQ) e expressa (sair de alguma forma do campo das ideias, da cabeça do autor) para ser protegida.

CONT. >>>

Mas, caso queira, é possível fazer o registro da sua HQ na **Fundação Biblioteca Nacional** ou em outras instituições, como a **Câmara Brasileira do Livro (CBL)**. Mesmo não sendo obrigatório, é uma forma transparente e sigilosa de registrar suas criações. Esse registro tem um custo acessível e pode ser feito pela Internet. O processo de registro, bem como acesso a tabela de preços para este serviço, pode ser feito [neste link](#).

10. Por quanto tempo uma obra é protegida?

Uma obra está protegida durante toda a vida do quadrinista e mais setenta anos após sua morte (depois, os direitos autorais pertencem aos herdeiros ou sucessores do quadrinista). Em 1º de janeiro do ano seguinte aos setenta anos do falecimento do autor, as HQs criadas por ele entram em **domínio público**, ou seja, estão livres para serem utilizadas e modificadas. Isso permite, por exemplo, que editoras publiquem as HQs de um criador falecido sem a necessidade de pagar *royalties* aos seus herdeiros. Da mesma forma, são permitidas adaptações de livros em domínio público para HQs, sem a necessidade de autorização.

CONT. >>>

É importante dizer que **a titularidade das adaptações de obras em domínio público é do adaptador**. Então, se você fez uma adaptação para quadrinhos de *Frankenstein* (livro atualmente em domínio público), você tem os direitos da sua versão em HQ. Mas um filme que seja feito sobre este livro precisa usar como base o livro em domínio público. Para usar elementos presentes apenas em sua HQ, o adaptador precisará da sua autorização. É importante tomar esse cuidado ao usar personagens em domínio público, afinal o livro do *Sítio do Pica Pau Amarelo* (em domínio público) pode ser utilizado, mas os elementos criados para a sua versão para televisão pertencem a Rede Globo.

11. As ideias que eu tenho para HQs estão protegidas?

Para que uma HQ possa ser protegida, ela precisa ser **EXPRESSA**, ou seja, **sair da cabeça do seu autor**. Ideias que estão apenas no campo dos pensamentos não podem ser protegidas. Se você não tem como executar sua ideia no momento, você pode registrar o argumento ou roteiro dela na Biblioteca Nacional ou na CBL, como vimos no tópico anterior. Lembrando que você estará registrando apenas este argumento ou roteiro. A HQ como um todo (incluindo desenhos, cores etc.) só terá proteção a partir do momento em que ela for **expressa** (publicada ou divulgada em algum meio) ou registrada em seu produto final.

12. Onde encontro informações sobre Direitos Autorais?

O que fundamenta os direitos autorais no Brasil (e todo o texto deste manual) é a **Lei de Direitos Autorais** (também conhecida pela sigla "**LDA**"), Lei 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. [Você pode acessar o texto original dessa lei aqui.](#)

Além disso, você pode procurar por cursos a respeito na Internet, como os que são oferecidos pela [OMPI](#) e pelo [INPI](#). Indicamos também a leitura das referências indicadas no final deste manual.

13. Como devem ser os contratos de direitos autorais?

Existem muitos contratos possíveis no meio das HQs, mas o mais comum é o **contrato de edição**. Neste contrato, uma empresa (uma editora, normalmente) se compromete a reproduzir e divulgar uma HQ e, em troca, tem a exclusividade de publicar e vender esta obra, de acordo com os termos e prazos definidos no contrato com o quadrinista.

CONT. >>>

Não existe uma forma específica para este tipo de contrato, mas existem algumas coisas que são recomendadas de constarem:

- a) **Prazo:** por quanto tempo vale o contrato; se não houver essa informação, o prazo será de cinco anos.
- b) **Tipo:** o tipo de relação (cessão ou licenciamento) deve estar expressamente citado no contrato.
- c) **Local:** o contrato será válido apenas no país onde for celebrado, a menos que esteja expresso algo diferente no texto.

CONT. >>>

Existem diversos modelos de contrato na Internet, **mas é preciso cuidado antes de apenas copiar e colar informações de um modelo existente**. O objetivo do modelo pode ser diferente do que é mais interessante para você. Se não puder consultar um profissional (um advogado com experiência em direitos autorais, por exemplo), busque informações a respeito com outros quadrinistas.

14. As HQs que crio dentro de uma empresa são minhas ou da empresa?

Uma situação comum na profissão de quadrinista é criar HQs sob encomenda para uma empresa. Esse é um ponto que pode gerar conflito no Brasil, já que o direito do trabalho estipula que o que é produzido pelo empregado pertence ao empregador (empresa), mas nos direitos autorais a autoria da obra pertence àquele que a cria. Então, **antes de criar uma HQ para uma empresa, proponha um contrato e negocie as condições antecipadamente**.

15. As pessoas podem alterar minhas HQs na Internet?

SE TÁ NA INTERNET, PODE TUDO!

PERÁ!, QUE NÃO É BEM ASSIM!

Embora sejam maravilhas para divulgar HQs e fazer parcerias, a Internet e as redes sociais podem se tornar um local de dor de cabeça para quadrinistas. Os direitos autorais tem tentado se atualizar e acompanhar essa discussão.

CONT. >>>

Primeiramente, o **remix** é algo previsto na lei. Embora esse termo seja mais conhecido no campo musical, ele serve para todos os campos artísticos e acontece quando alguém transforma uma obra existente em uma nova obra. Isso pode ser feito sem autorização do autor original, contanto que seja utilizada uma parte pequena da HQ original (esse tamanho não é especificado) e que a nova obra possa ser compreendida sem essa pequena parte.

16. Eu posso utilizar trechos de outras obras (HQs, livros, pinturas, músicas etc.) nas minhas HQs?

Um quadrinista pode incorporar em sua HQ pequenas partes de outras obras (letras de músicas, quadros de uma outra HQ, trechos de livros etc.), sem a necessidade de autorização.

Isso vale, por exemplo, para **memes** criados a partir de HQs. Mas é importante que essas releituras, ressignificações ou referências a outras obras não deixem a obra original em situação desfavorável. Mesmo assim, quando possível, peça autorização. E SEMPRE dê os crédito aos autores originais.

17. Quero compartilhar meu trabalho, tem alguma forma de definir as regras para quem for usá-lo?

Enquanto compartilhamentos e releituras incomodam alguns autores, há quadrinistas que se interessam em disponibilizar suas obras na Internet e incentivam que elas sejam **remixadas**. Para estes artistas, o **copyleft** pode ser uma forma de informar às outras pessoas sobre as condições de como sua obra pode ser compartilhada e alterada.

CONT. >>>

Existem alguns sistemas para que o quadrinista possa definir a forma como sua HQ pode ser alterada e utilizada. O mais conhecido deles são as licenças da **Creative Commons** (ou **CC**, para os mais íntimos), que permitem aos criadores escolher entre várias possibilidades, que vão desde autorizar que outras pessoas apenas compartilhem seus trabalhos sem alteração até a renúncia completa dos direitos (as pessoas poderiam fazer o que quiser com uma determinada obra, incluindo alterar, compartilhar, vender etc).

É o quadrinista que escolhe de que forma seu trabalho pode ser alterado e utilizado. Para isso, basta escolher o tipo de licença e divulgar essa informação junto à obra.

CONT. >>>



by: permite que a HQ seja distribuída, remixada, adaptada, alterada e/ou comercializada, contanto que seja dado crédito aos autores originais.



by-sa: permite que a HQ seja distribuída, remixada, adaptada, alterada e/ou comercializada, contanto que seja dado crédito aos autores originais e que as novas obras sejam licenciadas da mesma forma.



by-nc: permite que a HQ seja distribuída, remixada, adaptada e alterada, contanto que seja dado crédito aos autores originais e que não haja fins comerciais. As novas obras podem ter outra licença.



by-nd: permite que a HQ seja distribuída e/ou comercializada, contanto que seja dado crédito aos autores originais e que a HQ não seja alterada.



by-nc-sa: permite que a HQ seja distribuída, remixada, adaptada e alterada, contanto que seja dado crédito aos autores originais, que não haja fins comerciais e que as novas obras sejam licenciadas da mesma forma.



by-nc-nd: permite que a HQ seja apenas distribuída, contanto que seja dado crédito aos autores originais e que não haja fins comerciais.

18. Plagiaram minha obra ou estão usando de forma indevida, o que eu devo fazer?

Primeiramente, vamos saber o que é o **plágio**: é a cópia de obra alheia que se faz passar por original. Esta prática é considerada crime contra a propriedade intelectual e também uma violação de direitos autorais. O mais adequado a se fazer em caso de plágio ou uso indevido é buscar orientação profissional de um advogado com experiência em direitos autorais.

CONT. >>>

Como acionar um profissional tem um custo, alguns caminhos alternativos podem ser seguidos antes:

- a) Dê prints e junte o máximo de material possível sobre a cópia e sobre quem a fez, no sentido de reunir provas.
- b) Solicite formalmente ao autor da cópia que tire do ar a publicação ou que ele dê os créditos aos autores originais ou, se for o caso, proponha um acordo financeiro para que ele continue utilizando sua obra.

19. Os direitos autorais valem no mundo todo?

Os direitos autorais brasileiros seguem a **Convenção de Berna**, assinada por cerca de 170 países. Esta convenção tem foco no autor, diferente do outro sistema conhecido como **Copyright**, que privilegia a proteção econômica. Mesmo assim, os Estados Unidos e outros países que utilizam o **Copyright** também são signatários da Convenção de Berna, embora não aceitem todos os termos dela.

CONT. >>>

Por conta disso, ao publicar sua HQ fora do Brasil ou utilizar obras publicadas fora do país, pesquise sobre as leis de direitos autorais destes outros países. A lei de domínio público nos Estados Unidos, por exemplo, é diferente da que utilizamos no Brasil.

20. Existem outras formas de registro para HQs?

Além dos direitos autorais, a **proteção de marcas** também pode atuar sobre as ilustrações nas HQs. Um personagem pode ser representado tanto por uma imagem gráfica quanto por uma marca. O registro de marca funciona diferente da proteção de direitos autorais. Para citar um exemplo, os direitos autorais têm um prazo de validade limitado, enquanto as marcas podem ser renovadas indefinidamente, evitando que personagens visuais caiam em domínio público.

CONT. >>>

Caso deseje registrar o nome da sua história e dos seus personagens ou mesmo o visual deles, é necessário dar entrada num processo no **INPI**. Esse registro tem suas próprias especificidades e, embora não seja obrigatório a contratação de uma empresa ou advogado, isso é fortemente recomendado.

VOU BOTAR NO MUNDO MEU PERSONAGEM SUPERPOWER®!

E ESSE "®"? JÁ REGISTROU NO INPI?

IH, RAPAZ... PRECISA MESMO?

SEM O REGISTRO ESSE "®" É SÓ UM R A MAIS NO NOME!

Recados finais, sugestões de leitura e referências.

No início desse século, comecei a produzir histórias em quadrinhos. Quando iniciamos na vida artística, as perspectivas são tão poucas que questões profissionais parecem nem existir. Eu não tinha preocupações nem em ganhar dinheiro, imagine então garantir que minhas obras não fossem copiadas. Conforme fui me profissionalizando, a necessidade de entender melhor os contratos que assinava me fez também refletir sobre o que estava em jogo em cada relação que eu assumia com parceiros de trabalho, editoras e empresas interessadas em adaptar meu trabalho para outras mídias.

CONT. >>>

Quando precisei definir meu tema para o trabalho de conclusão de curso do mestrado, vi os Direitos de Autor como possibilidade e não pensei duas vezes: tem algo aqui que eu posso fazer para contribuir com o cenário do qual faço parte, algo que eu gostaria de ter lido quando estava começando como roteirista de quadrinhos.

Este manual foi desenvolvido a partir dos meus estudos sobre o campo dos Direitos de Autor.

Ou **Direitos Autorais**, como na prática nos referimos a eles e é assim que chamei aqui, já que este manual parte de uma demanda dos quadrinistas de tentar se sentir mais próximos dos seus direitos como autores.

CONT. >>>

Foi a partir das conversas com outros quadrinistas, especialmente de uma pesquisa de campo realizada pela Internet, que saíram os tópicos selecionados para compor este material. Fica o agradecimento a quem topou abrir seu coração sobre o assunto comigo.

Embora eu recomende fortemente a leitura completa deste manual, ele foi pensado como um **FAQ** (*Frequently Asked Questions*, ou "perguntas frequentes" em português), outra sugestão vinda da pesquisa. Se preferir, procure a pergunta de que precisa uma resposta no sumário e vá até a página dela.

CONT. >>>

Na página seguinte, estarei disponibilizando um contato, pelo qual eu ficaria feliz de receber contribuições, sugestões de melhorias ou avisos sobre informações incorretas. Sempre que precisar das informações deste manual, confirme antes se não há uma nova versão (até porque, no momento da publicação da primeira edição dele, estão em andamento alguns Projetos de Lei que podem mudar a legislação de direitos autorais).

A versão mais atualizada deste material estará sempre disponível neste link:
bit.ly/direitosautoraisparahqs

O que está escrito aqui foi feito de quadrinista para quadrinista.

Sobral, 13 de janeiro de 2024.

Zé Wellington

Este manual foi publicado para fins didáticos pela primeira vez em junho de 2024, como parte do Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Programa de Pós-Graduação em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para Inovação – PROFNIT – Ponto Focal Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia – IFCE, campus Fortaleza.

Caso encontre erros ou queira fazer sugestões para as próximas edições, envie uma mensagem para contato@zewellington.com

Não esqueça de avaliar este manual na Amazon e em redes sociais de livros e quadrinhos. Fique à vontade para compartilhá-lo (segundo as orientações da licença CC!).

As principais referências para este trabalho foram:

ALMEIDA, J. P. S. **Da criação à exposição: os Direitos de Autor dos artistas visuais contemporâneos vinculados ao projeto "Redes Criativas" do Sebrae/AL, na cidade de Maceió**. Dissertação (Mestrado) – Mestrado Profissional em Rede Nacional de Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para Inovação – Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2019.

BRASIL. **Lei nº 9.610**, de 19 de fevereiro de 1998. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 1998. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19610.htm. Acesso em: 15 set. 2023.

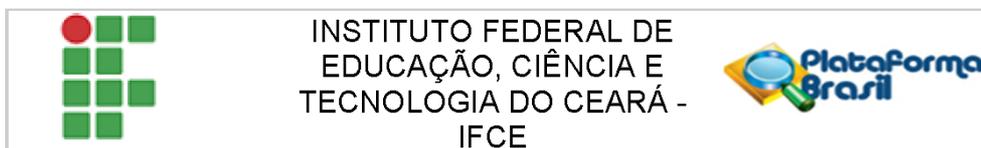
GRANGEIRO FILHO, J. W. A. **Os Direitos de Autor e as Histórias em Quadrinhos: Diálogos possíveis**. Dissertação (Mestrado) – Mestrado Profissional em Rede Nacional de Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para Inovação – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia, Fortaleza, 2024.

SUGIMOTO, E. **Entenda a diferença entre cessão e licenciamento nos direitos autorais**. Jusbrasil. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/artigos/entenda-a-diferenca-entre-cessao-e-licenciamento-nos-direitos-autorais/1789797136>. Acesso em: 12 jan. 2024.

TEMPONE, D. **O que fazer se sua obra ou criação for plagiada**. Domestika. Disponível em: <https://www.domestika.org/pt/blog/8266-o-que-fazer-se-sua-obra-ou-criacao-for-plagiada>. Acesso em: 12 jan. 2024.



ANEXO A — PARECER DO COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: Quadrinistas e Profissionais de histórias em quadrinhos da Região Nordeste

Pesquisador: JOSE WELLINGTON ALVES GRANGEIRO FILHO

Área Temática:

Versão: 2

CAAE: 75539123.7.0000.5589

Instituição Proponente: INSTITUTO FEDERAL DE EDUCACAO, CIENCIA E TECNOLOGIA DO CEARA

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 6.605.053

Apresentação do Projeto:

Resumo

O projeto de pesquisa intitulado "Narrativas em rede: criadores de histórias em quadrinhos e o direito autorial" está inserido nas grandes áreas de Ciências Sociais Aplicadas, além de Linguística, Letras e Artes. O projeto reflete sobre a abordagem do direito autorial vivenciada por profissionais da linguagem artística das histórias em quadrinhos da região nordeste do Brasil, usando como base os artistas participantes da Região Nordeste. O objetivo geral é desenvolver um manual de direitos para autores de histórias em quadrinhos a ser disponibilizado para download nas redes sociais. A exploração econômica das produções culturais é uma das bases da Economia Criativa, em que seus elementos basilares são ativos criativos que proporcionam desenvolvimento econômico e que perpassam por campos que vão das artes até a tecnologia. O insumo básico da Economia Criativa é a criatividade efetivada por meio da criação humana, em que se conjugam fatores de compartilhamento e colaboração de saberes e práticas. A Lei que regulamenta os direitos autorais no Brasil é a nº 9.610, de 1998, que garante a proteção de trabalhos publicados ou não publicados nas áreas de literatura, teatro, pintura, escultura, filme, trabalhos visuais de arte (inclusive fotografias e softwares), música e coreografias. Segundo a legislação brasileira, plágio é a cópia, total ou parcial de obra criada por outra pessoa, sendo que por meio deste plágio o

Endereço: Rua Jorge Dumar, nº 1703

Bairro: Jardim América

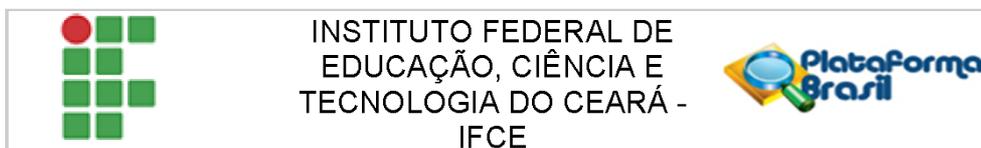
UF: CE

Município: FORTALEZA

CEP: 60.410-426

Telefone: (85)3401-2332

E-mail: cep@ifce.edu.br



Continuação do Parecer: 6.605.053

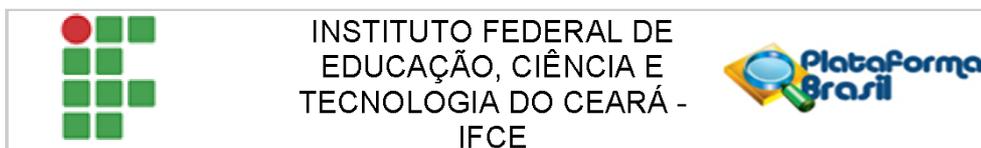
consumidor é

colocado em situação de confusão e o criador original deixa de auferir lucro em razão de outro que copiou sua obra. Acredita-se que esta pesquisa possa trazer contribuições para os quadrinistas nordestinos no entendimento do sobre o Direito Autoral aliado ao cotidiano de criação, exposição, venda, licenciamento, cessão e doação das obras, bem como melhorar as percepções de proteção contra reproduções não autorizadas nas histórias em quadrinhos.

Metodologia

A metodologia a ser utilizada neste trabalho será baseada na pesquisa de natureza e abordagem quali-quantitativa, com finalidade descritiva e exploratória, e com procedimento bibliográfico e de pesquisa de campo. Para Silva e Menezes (2000, p.20), "a pesquisa qualitativa conceitua que há uma relação de atividade entre o mundo que conhecemos e o sujeito, isto é, um vínculo inseparável entre o mundo prático e a parcialidade do sujeito que não pode ser traduzido em números". Serão realizadas entrevistas com roteiro semiestruturado, com o objetivo de identificar as demandas dos profissionais de histórias em quadrinhos acerca do direito autoral, realizando uma análise de conteúdo para composição de um manual de boas práticas. O questionário da pesquisa se encontra entre os anexos. A unidade de análise deste projeto tem por universo os profissionais de histórias em quadrinhos da Região Nordeste. Como critério de inclusão da amostra, foram convidados a participar da pesquisa os profissionais de histórias em quadrinhos da Região Nordeste que têm ganhos financeiros com a atividade, com quadrinistas dos nove estados da região nordeste do Brasil. Foram excluídos da amostra os indivíduos da rede que participam como jornalistas e divulgadores, já que a pesquisa se concentra nos direitos de autor e nas questões que tangem os profissionais que comercializam ou têm potencial para comercializar suas obras. As informações

Endereço: Rua Jorge Dumar, nº 1703
Bairro: Jardim América **CEP:** 60.410-426
UF: CE **Município:** FORTALEZA
Telefone: (85)3401-2332 **E-mail:** cep@ifce.edu.br



Continuação do Parecer: 6.605.053

serão cruzadas para evitar uma análise singular e mais subjetiva por parte do pesquisador. Os resultados serão apresentados de forma quali-quantitativa, a partir das informações das fontes primárias.

Critérios de inclusão

Como critério de inclusão da amostra, serão convidados a participar da pesquisa os profissionais de histórias em quadrinhos da Região Nordeste, com quadrinistas dos nove estados da região nordeste do Brasil.

Critérios de exclusão

Foram excluídos da amostra os indivíduos da rede que participam como jornalistas e divulgadores, já que a pesquisa se concentra nos direitos de autor e nas questões que tangem os profissionais que comercializam ou têm potencial para comercializar suas obras.

Objetivo da Pesquisa:

Objetivos

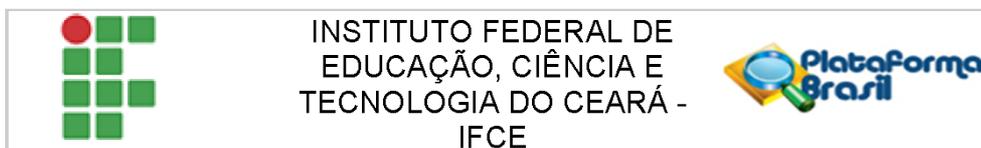
Objetivo primário:

Produzir material didático sobre Direito Autoral destacando as especificidades desta matéria no segmento das histórias em quadrinhos.

Objetivos secundários:

Identificar os principais problemas no entendimento das questões relacionadas ao Direito Autoral

Endereço: Rua Jorge Dumar, nº 1703
Bairro: Jardim América **CEP:** 60.410-426
UF: CE **Município:** FORTALEZA
Telefone: (85)3401-2332 **E-mail:** cep@ifce.edu.br



Continuação do Parecer: 6.605.053

do profissional de histórias em quadrinhos e elaborar documento com as principais questões envolvendo Direito Autoral e produção de histórias em quadrinhos.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

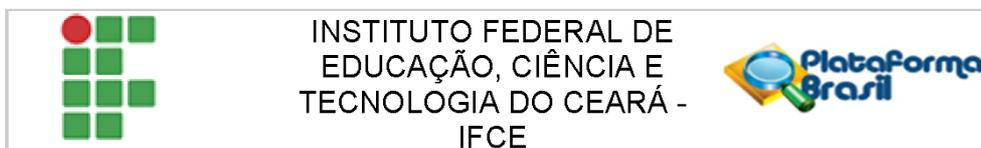
Riscos

“Os riscos da pesquisa são classificados como mínimos. Como se trata da aplicação de um questionário poderá haver alguma pergunta que gere angústia ou constrangimento, porém o pesquisado poderá responder no tempo que tiver disponível. Caso gere alguma situação de desconforto, será solicitado apoio dos setores de enfermagem e psicologia do campus. Entretanto, há o risco, comum a todas as pesquisas com seres humanos, de quebra de sigilo, mesmo que involuntária e não intencional. Ressalta-se a garantia de sigilo e de que será feito tudo ao alcance da equipe de pesquisadores para mantê-lo, mas como a mídia nos lembra, até governos de grandes potências têm seus sigilos quebrados.”

Benefícios

“Esta pesquisa tem o potencial de promover e aprimorar a gestão dos negócios e o fortalecimento do setor da economia criativa, além da proposição de uma formação continuada e específica àqueles que empreendem no segmento de histórias em quadrinhos, trazendo contribuições para os quadrinistas nordestinos em relação ao cotidiano de criação, exposição, venda, licenciamento, cessão e doação das obras, bem como melhorando as percepções de proteção contra reproduções não autorizadas na Internet e nos meios físicos.”

Endereço: Rua Jorge Dumar, nº 1703
Bairro: Jardim América **CEP:** 60.410-426
UF: CE **Município:** FORTALEZA
Telefone: (85)3401-2332 **E-mail:** cep@ifce.edu.br



Continuação do Parecer: 6.605.053

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

Trata-se de um projeto de pesquisa vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para Inovação do IFCE campus Fortaleza.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Constam os termos obrigatórios: Folha de rosto; Informações básicas do projeto; Orçamento; Cronograma; Declaração de compromisso de apresentação dos resultados; Declaração de garantia de regresso dos benefícios da pesquisa; Termo de consentimento livre e esclarecido; Termo de autorização e de existência de infraestrutura; Roteiro de Entrevista.

Recomendações:

sem recomendações

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

aprovado

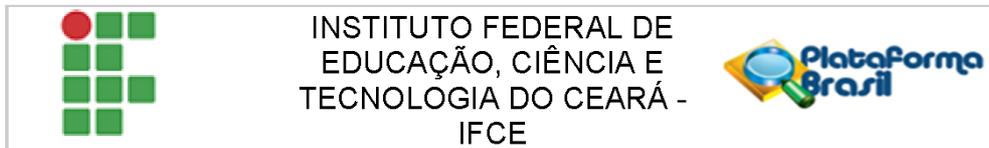
Considerações Finais a critério do CEP:

Parecer consubstanciado de aprovação disponível na pasta (ou diretório) "Pareceres".

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_2176598.pdf	28/12/2023 11:35:44		Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	projetopesquisa2.pdf	28/12/2023 11:35:20	JOSE WELLINGTON ALVES GRANGEIRO FILHO	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	tcle2.pdf	28/12/2023 11:35:00	JOSE WELLINGTON ALVES GRANGEIRO FILHO	Aceito
Cronograma	cronograma5.pdf	28/12/2023 11:34:49	JOSE WELLINGTON ALVES GRANGEIRO FILHO	Aceito
Declaração de Instituição e	Thais.png	30/10/2023 10:01:41	JOSE WELLINGTON ALVES GRANGEIRO	Aceito

Endereço: Rua Jorge Dumar, nº 1703
Bairro: Jardim América **CEP:** 60.410-426
UF: CE **Município:** FORTALEZA
Telefone: (85)3401-2332 **E-mail:** cep@ifce.edu.br



Continuação do Parecer: 6.605.053

Infraestrutura	Thais.png	30/10/2023 10:01:41	FILHO	Aceito
Outros	d_Questionario_de_Pesquisa.docx	18/07/2023 09:53:41	JOSE WELLINGTON ALVES GRANGEIRO FILHO	Aceito
Declaração de Instituição e Infraestrutura	7_termo_de_autorizacao_e_declaracao_de_infraestrutura.pdf	18/07/2023 09:52:36	JOSE WELLINGTON ALVES GRANGEIRO FILHO	Aceito
Orçamento	4_orcamento_assinado.pdf	18/07/2023 09:51:57	JOSE WELLINGTON ALVES GRANGEIRO FILHO	Aceito
Outros	3_declaracao_de_garantia_de_regresso_dos_beneficios_da_pesquisa_assinado.pdf	18/07/2023 09:51:48	JOSE WELLINGTON ALVES GRANGEIRO FILHO	Aceito
Outros	2_declaracao_de_compromisso_de_apresentacao_dos_resultados_assinado.pdf	18/07/2023 09:51:24	JOSE WELLINGTON ALVES GRANGEIRO FILHO	Aceito
Folha de Rosto	1_Folha_de_Rosto_Plataforma_Brasil.pdf	18/07/2023 09:46:18	JOSE WELLINGTON ALVES GRANGEIRO FILHO	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

FORTALEZA, 02 de Janeiro de 2024

Assinado por:
Emmanuel Alves Carneiro
(Coordenador(a))

Endereço: Rua Jorge Dumar, nº 1703
Bairro: Jardim América **CEP:** 60.410-426
UF: CE **Município:** FORTALEZA
Telefone: (85)3401-2332 **E-mail:** cep@ifce.edu.br