

Análise das percepções dos profissionais de histórias em quadrinhos sobre os Direitos de Autor

Analysis of the perceptions of comic book professionals about Copyright

José Wellington Alves Grangeiro Filho¹ⁱ
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0166-2087>

Joelia Marques de Carvalho²ⁱⁱ
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1144-5294>

Teresa Lenice Nogueira da Gama Mota³ⁱⁱⁱ
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8911-1019>

Recebido em: 22./04/2024. Aprovado em: 06/08/2024.

Resumo

Conflitos entre criadores e empresas são desafios que têm afetado artistas, sendo os Direitos de Autor o ponto central na relação entre essas partes. Este artigo tem como objetivo ampliar as análises acerca da compreensão sobre Direitos de Autor na perspectiva dos autores de Histórias em Quadrinhos. Para tanto, conduziu-se um estudo descritivo com abordagem qualitativa e metodologia de análise de conteúdo. A análise revelou que esse setor tem um conhecimento limitado sobre os Direitos de Autor e apresenta inseguranças em relação ao uso não autorizado de suas obras.

Palavras-chave: Propriedade intelectual; Direitos autorais; Artes visuais.

Abstract

Conflicts between creators and companies are challenges that have affected artists, with Copyright being the central point in the relationship between these parties. The objective of this article is to expand the analysis regarding the understanding of Copyright from the perspective of Comic Book authors. To this end, a descriptive study was conducted with a qualitative approach and content analysis methodology. The analysis revealed that this sector has limited knowledge about Copyright and is insecure about the unauthorized use of its works.

Keywords: Intellectual property; Copyright; Visual arts.

1 Introdução

Conflitos contratuais entre criadores e empresas são desafios que têm afetado os artistas desde os primórdios da comercialização da arte. O avanço tecnológico rápido nas últimas décadas também introduziu novos dilemas para os criadores, com a capacidade exponencial de distribuição de conteúdo pela Internet impulsionando estudos sobre o uso

¹ Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará. Ceará – Brasil. E-mail: zwmkt.online@gmail.com

² Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará. Ceará – Brasil. E-mail: joelia@ifce.edu.br

³ Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará. Ceará – Brasil. E-mail: teresa_mota@tahoo.com.br



não autorizado de imagens. O criador, para além de sua função original, agora necessita cada vez mais compreender seus direitos e as limitações desses direitos para enfrentar tais desafios. Isso inclui os criadores de Histórias em Quadrinhos (HQs), também conhecidos como quadrinistas.

Eisner (2010), aborda as HQs como um meio que incorpora imagens e palavras em uma narrativa ou dramatização de ideias. McCloud (1995, p.9) propõe uma das definições contemporâneas mais amplamente reconhecidas, caracterizando as HQs como “imagens pictóricas e outras, justapostas em sequência deliberada, destinadas a transmitir informações e/ou provocar uma resposta no espectador”.

Assim como a industrialização da reprodução de imagens no final do século XIX levantou questões sobre os Direitos Autorais na literatura, a produção de HQs também foi fortemente impactada pela Revolução Industrial. Apesar de várias tentativas em anos anteriores que, segundo o conceito de McCloud (1995), poderiam ser reconhecidas como HQs, geralmente se credita a consolidação dessas produções como uma forma artística a partir dos impressos desse período, embora ainda vinculada à caricatura e ao humor gráfico (Paz, 2017).

Nas primeiras décadas do século XX, o personagem das tiras de jornais “Buster Brown” já proporcionava ganhos através do licenciamento para a produção de brinquedos e roupas para o seu criador, Richard F. Outcault (Gordon, 1998). Esse foi um dos primeiros exemplos de exploração econômica de um personagem de HQs além do seu meio de origem, algo que se tornaria uma prática comum no consumo de massa norte-americano décadas mais tarde.

No ano de 1912, o caso Hearst-Pullitzer coloca em evidência questões relacionadas aos direitos de publicação da tira em quadrinhos “Os sobrinhos do Capitão”, em meio a uma disputa judicial entre os empresários de dois jornais que dão nome ao caso. O criador dos personagens, o desenhista Rudolph Dirks, transferiu-se de um jornal para o outro, entretanto, a primeira empresa não concedeu permissão para que os personagens fossem levados à concorrente. Nos tribunais da época, o criador assegurou o direito de desenhar seus personagens no novo jornal, porém, com um novo título. O jornal anterior manteve o direito de utilizar o nome original e os personagens, que seriam desenhados por outro quadrinista (Anselmo, 1975).

O caso Hearst-Pullitzer é apenas um exemplo de como, apesar do êxito de alguns personagens desenvolvidos nesse período, os criadores de HQs enfrentavam graves

questões no âmbito dos Direitos de Autor, algo que aumentaria exponencialmente quando se iniciaram as relações com as editoras. Enquanto nas tiras de jornais os autores obtinham reconhecimento por suas criações, nas revistas comercializadas em bancas por editoras (*comic books*), era recorrente que os créditos dos autores de HQs fossem omitidos, entre outros problemas. Jerry Siegel e Joe Shuster receberam uma ínfima fração da receita milionária da DC Comics, editora que se beneficiava dos licenciamentos do personagem por eles criado, “Superman”. Essa prática tornou-se também comum em outras grandes editoras, como a Marvel e a Disney (Jones, 2006; Howe, 2013; Ault, 2016).

De maneira mais lenta, o Brasil seguiu a trajetória da maioria dessas transformações. Destacando o início do século XXI como um ponto de virada nesse contexto, Paz (2017) aponta alguns movimentos recentes significativos no mercado brasileiro: (I) a mudança das revistas em quadrinhos para as *graphic novels*; (II) o considerável aumento na produção independente; (III) a adoção de novas formas de produção, publicação e distribuição proporcionadas por tecnologias digitais e métodos de impressão mais acessíveis; (IV) a diminuição da influência das HQs norte-americanas, com a notável ascensão dos mangás japoneses; e (V) o surgimento de uma sensação de comunidade entre leitores e autores impulsionada pela Internet e redes sociais.

No Brasil, no ano de 2022, foram publicadas 1.527 HQs diferentes, incluindo títulos nacionais e internacionais, indicando um aumento de 26,93% em comparação ao ano anterior, conforme análise realizada por Gaglioni (2022). Contudo, é importante observar que esse aumento na produção pode não refletir necessariamente em um acréscimo na renda dos autores.

O quadrinista Maurício de Sousa, criador da “Turma da Mônica”, segue como o grande caso de sucesso das histórias em quadrinhos brasileiras, realizando uma exploração econômica das propriedades intelectuais de suas criações por meio de mais de 4.000 produtos comercializados por mais de 200 empresas no Brasil e no exterior (Amaro, 2023). Não há registros de outros quadrinistas brasileiros que realizem esta exploração de maneira tão significativa. Pesquisas voltadas ao aspecto econômico desse segmento artístico são limitadas, apesar de haver uma evidente inclinação nos quadrinhos em direção à expansão de públicos e à diversificação de produtos (Vergueiro; Santos, 2006; Vergueiro, 2007).

Assim como outras formas artísticas, as HQs têm desafios relacionados ao direito autoral. Ao longo dos anos, as questões relativas à compreensão da legislação no Brasil e

em outros países têm se mostrado complexas para os autores, resultando em contratos ou acordos desvantajosos para alguma das partes envolvidas. Mais recentemente, isso tem se evidenciado, especialmente no contexto de novas formas de disponibilização em meios digitais e ainda por conta da ascensão do uso da inteligência artificial (IA) para geração de imagens.

Em setembro de 2023, um autor de HQs dos Estados Unidos anunciou que disponibilizaria em domínio público uma de suas principais obras, alegando que o contrato estabelecido com a renomada editora norte-americana DC Comics não estava sendo vantajoso para ambas as partes (Siqueira, 2023). Um ano antes, uma autora brasileira acusou a multinacional Netflix de copiar conceitos visuais e elementos da trama de uma de suas obras, a qual a criadora havia publicado seis anos antes (O Globo, 2022).

Esses aspectos constituem alguns dos elementos que abordam a questão norteadora deste artigo: os autores de HQs no Brasil têm o conhecimento adequado sobre a legislação brasileira dos Direitos de Autor para, ao conceberem suas obras, decidirem se desejam disponibilizá-las, seja *online* ou por meio de publicação impressa, com propósitos econômicos ou não? Diante dessa lacuna na investigação acadêmica e ao reconhecer a crescente importância econômica e cultural das HQs, este estudo tem como objetivo ampliar as análises acerca dos Direitos de Autor no âmbito das Histórias em Quadrinhos.

2 Metodologia

Conduziu-se um estudo descritivo com uma abordagem qualitativa. Os dados foram adquiridos por meio de fontes bibliográficas e entrevistas semiestruturadas com profissionais de histórias em quadrinhos (HQs) que residem no Brasil, sendo processados mediante a utilização da técnica de análise de conteúdo.

A avaliação interpretativa do conjunto de dados mediante o emprego da análise de conteúdo pode ser conduzida tanto de forma quantitativa quanto qualitativa. Na abordagem quantitativa, busca-se identificar a frequência das características (palavras) que se repetem no conteúdo do texto, enquanto na abordagem qualitativa, considera-se o conjunto de características em um fragmento específico do conteúdo (Bardin, 2011).



Conforme Marconi e Lakatos (2022), a análise de conteúdo é uma abordagem na qual o enfoque recai sobre a mensuração dos elementos textuais, ou seja, na contagem da ocorrência de palavras específicas, expressões, sentenças, tópicos, entre outros. Nesse contexto, trata-se de uma metodologia com o intuito de examinar criticamente o significado de uma mensagem, analisando tanto o que está explicitamente expresso quanto o que está subentendido, abrangendo as significações que estão evidentes e as que estão veladas.

Um dos *softwares* disponíveis para este processo é o IRAMUTEQ (*Interface de R pour les Analyses Multidimensionnelles de Textes et de Questionnaires*), que foi utilizado neste estudo. O IRAMUTEQ é uma ferramenta empregada para o processamento dos dados, um programa de código aberto ancorado no *software* R, desenvolvido por Ratinaud (2009) na língua francesa.

2.1 Levantamento de dados bibliográficos

Na etapa inicial da pesquisa, foi elaborado o referencial teórico mediante uma investigação bibliográfica, que, de acordo com Marconi e Lakatos (2008), inicia-se com um levantamento e análise da produção referente a um tema, compreendendo as seguintes fases: identificação, compilação, fichamento, análise e interpretação. Devido à ausência de artigos científicos sobre direitos autorais nas HQs publicados nos últimos cinco anos nas bases de dados consultadas, decidiu-se não aplicar um filtro temporal nas buscas.

Para embasar esta análise, foram utilizados como fontes de informação o Google Acadêmico e o Portal de Periódicos da CAPES, restringindo a busca a artigos publicados exclusivamente no Brasil. Essa escolha justifica-se pelo foco do estudo estar vinculado à legislação brasileira e suas peculiaridades locais. Conduziu-se uma pesquisa preliminar nas bases de dados, utilizando como palavras-chave “direitos de autor” (bem como “direitos autorais”) e “histórias em quadrinhos”. As buscas foram realizadas entre os meses de março e setembro de 2023.

2.2 Coleta de dados



Foram entrevistados 47 profissionais de histórias em quadrinhos, escolhidos por meio do método *snowball*, em que os primeiros participantes indicaram os seguintes, a partir da divulgação dos pesquisadores em grupos de aplicativos de mensagens instantâneas e em redes sociais.

A coleta de dados ocorreu por meio da plataforma Formulários do Google, entre os meses de janeiro e fevereiro de 2024. As perguntas do questionário foram elaboradas com base na revisão bibliográfica e adaptadas a partir do formulário utilizado por Almeida (2019), que conduziu estudos com objetivos semelhantes, porém com foco em profissionais das artes plásticas. O questionário foi estruturado em quatro seções: (i) identificação, (ii) vínculo com quadrinhos e formalização, (iii) relação com direitos autorais, (iv) acesso a informações.

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. Respalda por esse parecer, obteve-se a concordância dos participantes em cada fase do estudo, com a asseguarção do caráter voluntário e do anonimato.

2.3 Análise lexicográfica

O texto das respostas dos questionários foi sujeito a uma análise lexicográfica utilizando o *software Interface de R pour les Analyses Multidimensionnelles de Textes et de Questionnaires* (IRAMUTEQ).

A análise de dados foi fundamentada nos princípios de uma abordagem qualitativa de pesquisa, seguindo seis etapas (Creswell; Creswell, 2021):

- i) preparação dos dados para análise, conforme as instruções fornecidas pelo manual do IRAMUTEQ para a construção do corpus da análise (Camargo; Justo, 2021);
- ii) leitura e revisão das respostas dos questionários;
- iii) análise detalhada por meio da codificação realizada no *software* IRAMUTEQ, que gerou o dicionário de palavras da pesquisa;
- iv) utilização da codificação para a definição de categorias para análise, representadas em classes em um dendrograma;
- v) interpretação das classes, respaldada pela revisão de literatura; e



vi) apresentação dos resultados, mediante a interpretação dos pesquisadores, apoiada no referencial teórico.

3 Resultados e discussão

A indústria criativa relacionada à produção de histórias em quadrinhos está focada na região Sudeste do país, dado refletido no levantamento geográfico da pesquisa com 37,5% dos participantes alegando residência no estado de São Paulo. Com relação ao gênero, 66% dos entrevistados se identificaram como homens cisgênero e 21,3% como mulheres cisgêneros, com as outras categorias (homem transgênero, mulher transgênero, não binário e agênero) correspondendo a menos de 5% das respostas.

Entre os entrevistados, 69,8% responderam que não se sentem protegidos contra cópias ou usos não autorizados de suas HQs. Contudo, dos 47 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) oferecido também pela CBL. Vale destacar que este último não é considerado uma modalidade de proteção de Direitos de Autor, tendo função a nível de registro para comercialização.

Entretanto, 83,7% dos entrevistados afirmaram acreditar 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 um dos entrevistados: “é sempre bom entender desse assunto, então acredito que estar sempre se informando ajuda a evitar contratos prejudiciais”. Outro entrevistado afirmou que “daria mais confiança e respaldo para publicar, conversar com possíveis clientes e cobrar meus direitos sobre reprodução do meu trabalho *online*”.

3.1 Classificação hierárquica descendente

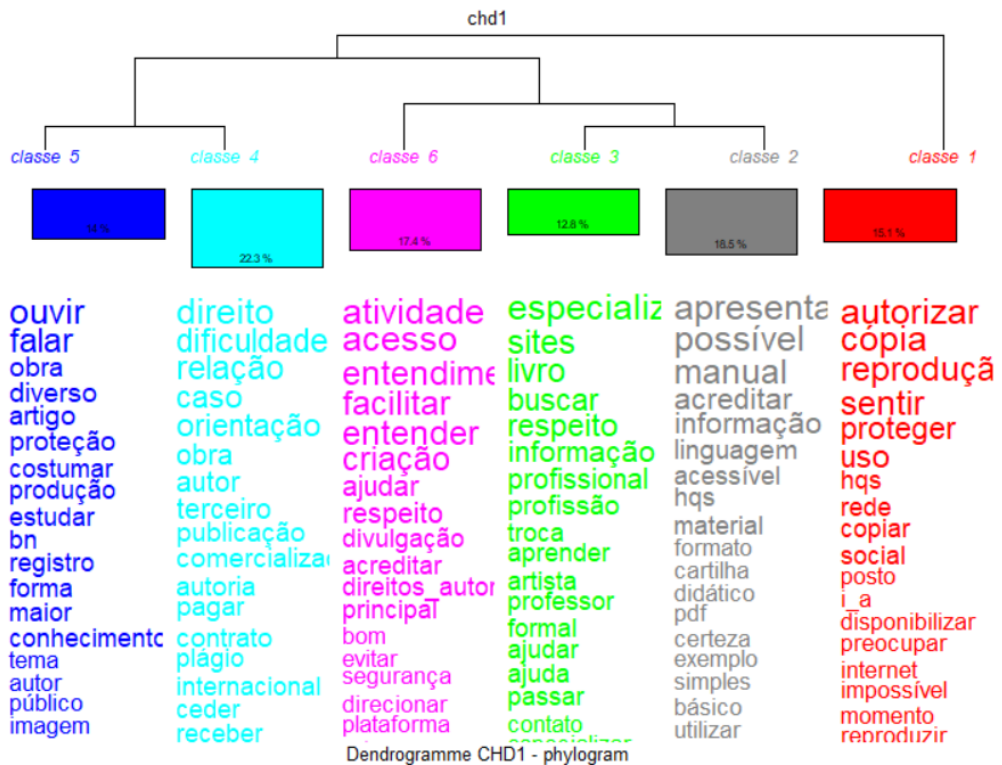
A partir do *corpus* analisado através do *software* IRAMUTEQ, segmentos textuais em cada classe foram obtidos das palavras estatisticamente significativas, permitindo a realização de uma análise qualitativa dos dados. O processamento pelo *software* foi

concluído em 13 segundos, resultando em 12.195 ocorrências de palavras, distribuídas em 1.803 formas.

Foram classificadas 338 Unidades de Conteúdo Externas (UCE), das quais 265 foram consideradas válidas, representando 78,40% do total do *corpus*. Um índice de aproveitamento de UCE de 75% ou mais é considerado satisfatório (Camargo; Justo, 2013; Chartier; Meunier; 2011; Reinert, 1990).

A classificação hierárquica descendente (CHD) fornecida pelo *software* foi responsável pela elaboração de seis classes, originadas a partir das divisões de conteúdo do *software*, conforme ilustrado no Gráfico 1.

Gráfico 1: Dendrograma resultante da Classificação Hierárquica Descendente do corpus textual



Fonte: Dados da pesquisa (2024)

A análise da inter-relação entre as classes efetuada nessa etapa ocorreu da esquerda para a direita. O vocabulário típico de cada classe possibilitou uma contextualização, de acordo com o conteúdo apresentado no 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
			Apresentação das informações (18,5%)	livro	74,12	64,3
				buscar	70,49	40,5
		apresentar	146,08	82,2		
		manual	124,20	75,0		
		informação	69,23	47,6		
		linguagem	31,73	73,3		
Sentimento de proteção	Sentimento de proteção (15,1%)	autorizar	234,30	97,8		
		cópia	216,66	86,7		
		reprodução	210,93	84,8		
		sentir	197,90	91,9		

Fonte: Elaborado pelos autores (2024).

As subclasses 2, 3, 4, 5 e 6 foram agrupadas em um eixo de termos que se referem aos entendimentos que os criadores possuem acerca dos Direitos de Autor e a maneira como podem adquirir e compreender essas informações. O segundo eixo do dendrograma compreende exclusivamente uma classe, que reflete sobre o sentimento de proteção dos profissionais em relação à divulgação de suas obras.

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 transcritos 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, destacam-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 buscam 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 permitem 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).

O primeiro eixo tem uma segunda classe, que agrupa muitas palavras relacionadas à legislação sobre Direitos de Autor, se subdividindo em duas. A subclasse 6, por exemplo, tem em destaque palavras como “acesso”, “entendimento”, “facilitar”, “ajudar” e sintetiza a dificuldade que os profissionais de HQs têm de compreender a legislação dos Direitos de Autor. Percebe-se esta 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 abaixo:

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”, “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 copyleft, 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. Essa subclasse se conecta às questões levantadas na subclasse 6, com diversos trechos apontando que a apresentação dos Direitos de Autor precisaria ser simplificada num manual:

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 esse manual ou cartilha sobre Direitos de Autor para o segmento poderia ser feito utilizando-se a linguagem das HQs, remetendo ao longo histórico dessa 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).

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” exemplificam alguns dos principais temores desses profissionais, que vão de reproduções não autorizadas até o uso de suas artes em bancos de dados de inteligências artificiais (IA) sem as devidas autorizações. 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 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).

Finalmente, as inteligências artificiais (IA) surgem como um novo foco de preocupação com relação aos Direitos de Autor. A falta de conhecimento dos profissionais de HQs sobre como textos e imagens publicadas na Internet podem acabar sendo utilizados em bancos de dados de plataformas de IA tem gerado preocupações:

Não tenho controle sobre quem copiou as HQs, repostou 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 imprimir 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).

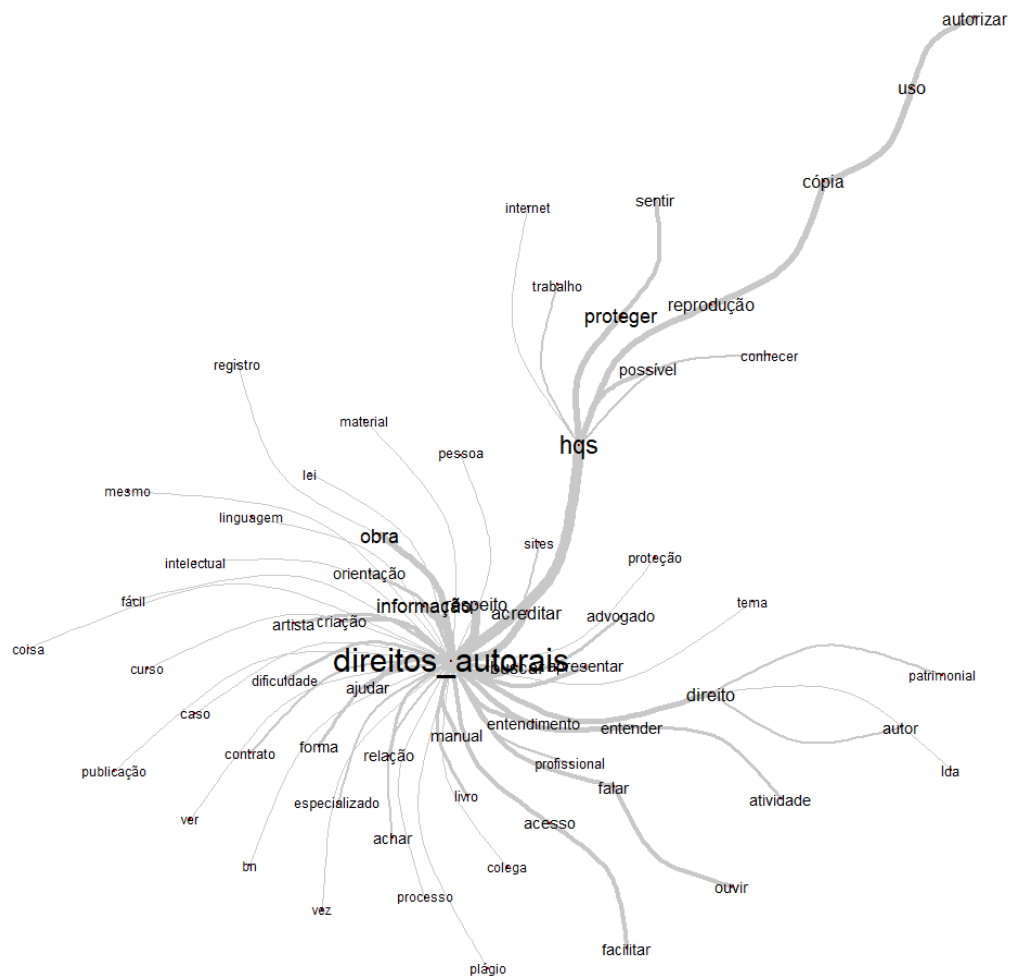
3.2 Análise de similitude

Com base na teoria dos grafos, a análise de similitude gerada pelo IRAMUTEQ condensa as categorias destacadas em uma representação visual, com o objetivo de reconhecer as coincidências entre as palavras. De acordo com Salvador (2021), seu resultado fornece indicações sobre a interconexão entre as palavras, simplificando a identificação da estrutura de conteúdo do corpus. Ainda segundo a mesma autora, é necessário determinar um ponto de corte para definir as palavras mais relevantes e criar uma imagem que englobe apenas essas palavras e suas relações, sendo esse ponto de corte calculado pela seguinte fórmula: $\text{ponto de corte} = (2 \times \text{número de ocorrências}) / (\text{número de formas})$.

Utilizando as informações geradas pelo *software* na classificação hierárquica descendente, o número de ocorrências (12.195) multiplicado por dois e dividido pelo número de formas (1.803) resultou no número aproximado de 13,52. Dessa 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 no Gráfico 2.

Gráfico 2 - Análise de similitude





Fonte: Dados da pesquisa (2024).

Além de resumir os resultados da classificação hierárquica descendente e as declarações dos participantes entrevistados, a análise de similitude proporciona uma visão mais clara de que as expressões “direitos autorais” e “hqs” foram as mais mencionadas nas entrevistas, uma vez que estão destacadas em uma fonte maior do que as demais. Considerando esta análise do tamanho da fonte, outras palavras relevantes incluem: “proteger”, “obra”, “informação” e “direito”. É possível examinar como essas palavras se relacionam e quais outras palavras têm conexão com elas. Quanto mais espessa for a linha que une as palavras, mais forte é a relação entre elas nas entrevistas.

A distância entre algumas palavras destacadas como mais relevantes revela que, na perspectiva dos entrevistados, esses conceitos têm pouca interconexão. Termos como “lda” (abreviação para a Lei de Direitos Autorais), “facilitar”, “autorizar” e “registro”

estão distantes de integrarem a rotina profissional dos entrevistados. Por outro lado, a proximidade entre as palavras “entender” e “entendimento” com “direitos autorais” evidencia a necessidade que esses profissionais têm de não negligenciar os Direitos de Autor.

A palavra “sentir”, afastada do núcleo central da análise, apresenta uma ligação evidente com o termo “proteção”, corroborando com os resultados anteriores sobre o sentimento de proteção das obras, o que sabemos, pelos trechos destacados das entrevistas, tratar-se especialmente da ausência dessa proteção.

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. Apenas 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).

4 Conclusões

Os resultados da análise textual revelaram que os profissionais do setor têm um conhecimento limitado sobre os Direitos de Autor e apresentam insegurança em relação a cópias ou usos não autorizados de suas obras. Embora reconheçam a importância para o exercício de sua profissão, a maioria dos profissionais não adota medidas de proteção ao disponibilizar suas HQs, seja de forma impressa ou *online*. Dada a escassez de pesquisas acadêmicas sobre esse tema, acredita-se que este estudo alcançou seu objetivo de ampliar as análises acerca dos Direitos de Autor no âmbito das Histórias em Quadrinhos.

Como limitações identificadas pelos pesquisadores, destaca-se a escassez de pesquisas sobre o tema no Brasil, sendo a maioria realizada há mais de uma década. Como estratégia para dar continuidade a este estudo, sugere-se a expansão das investigações nas interações do mercado de HQs com outras formas de propriedade intelectual, como o registro de marcas e a propriedade industrial. Outro ponto que merece destaque é a análise



das alterações na legislação, em decorrência do rápido desenvolvimento da inteligência artificial (IA), e de que maneira isso impacta as discussões sobre os Direitos de Autor para os criadores de HQs.

Referências

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.

AMARO, M. Maurício 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.

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

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

BARDIN, L. **Análise de Conteúdo.** São Paulo: Edições 70, 2011.

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.

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.

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

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



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

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

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.

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.

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

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.

RATINAUD, P. **IRAMUTEQ: Interface de R pour les analyses multidimensionnelles de textes et de questionnaires** [Computer Software]. 2009. Disponível em: <www.iramuteq.org>. Acesso em: 15 ago. 2023.

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.

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.

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.



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.; 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.

ⁱ Mestre em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para Inovação (PROFNIT), Ponto Focal Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE). Especialista em Marketing pela Faculdade de Tecnologia Darcy Ribeiro (FTDR). Bacharel em Administração pela Universidade Estadual Vale do Acaraú (UVA). Professor nas áreas de Marketing, Inovação e Jogos Empresariais na Faculdade Luciano Feijão.

ⁱⁱ Doutora e Mestre em Ciência de Alimentos, Especialista em Educação Profissional e Tecnológica. Pesquisadora e docente permanente do Mestrado Profissional em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para Inovação (PROFNIT). Pesquisadora na área de desenvolvimento de produtos e processos, propriedade intelectual para inovação, educação para inovação. Pró-Reitora de Pesquisa, Pós-graduação e Inovação do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE).

ⁱⁱⁱ Pós-doutora em Gestão da Inovação pelo Programa de Pós-Graduação em Administração da Universidade Estadual do Ceará (PPGA/UECE). Doutora em Desenvolvimento e Meio Ambiente pela Universidade Federal do Piauí (UFPI). Mestra em Economia pelo Centro de Aperfeiçoamento de Economistas do Nordeste (CAEN/UFC). Graduada em Ciências Econômicas, pela Universidade Federal do Ceará (UFC). Professora e Pesquisadora nas áreas de Gestão Tecnológica, Inovação Tecnológica, Transferência de Tecnologia, Competitividade Industrial, Cooperação Universidade-Empresa, Ecossistema de Inovação, Políticas Públicas e Desenvolvimento Regional.

