

## USO JUSTO OU VIOLAÇÃO? Controvérsias sobre direitos autorais no YouTube<sup>1</sup>

Letícia Lopes da SILVEIRA<sup>2</sup>

### Resumo

O presente trabalho visa discutir a questão das restrições de uso de material protegido por direitos autorais aplicadas às apropriações criativas no *YouTube*. A partir das contribuições da Teoria Ator-Rede (TAR), tomaremos os acontecimentos que sucederam as mudanças do *Content ID*, relatados por *YouTubers* e sites especializados em tecnologia, enquanto uma controvérsia. No esforço de mapeá-la, conforme as orientações metodológicas da Cartografia de Controvérsias, descreveremos os actantes envolvidos nesta discussão a fim de observar as articulações estabelecidas tanto para o estabelecimento da questão quanto para novas associações que surgem na desconstrução desta caixa-preta.

**Palavras-chave:** YouTube; Direitos Autorais; Teoria Ator-Rede; Cartografia de Controvérsias.

### Introdução

No final do ano de 2013, os *YouTubers*<sup>3</sup>, produtores de conteúdo do YouTube, viram-se ameaçados pelas mudanças das políticas de direitos autorais do site. Tentativas de alterações para termos mais rigorosos estavam sendo testadas pela equipe da Google e as novas restrições contavam com uma maior eficiência do *Content ID*, algoritmo responsável por examinar os vídeos em busca de violações de direitos autorais<sup>4</sup>. Sendo assim, não só canais que reproduziam na íntegra conteúdo de terceiros (como os que veiculam filmes, capítulos de novelas e seriados) foram notificados ou até suspensos do ar, mas também os que integravam *Networks* e se utilizavam de trechos destes produtos midiáticos em outras apropriações, como comentários críticos, citações, paródias, entre outras. Como é possível imaginar, as mudanças não foram bem recebidas, levantando questionamentos sobre as

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Cibercultura do XV Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Mestranda do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Universidade Federal da Bahia – PósCom/UFBA. Integrante do GIG@ – Grupo de pesquisa em Gênero, Tecnologias Digitais e Cultura. E-mail: [leticia.bh@gmail.com](mailto:leticia.bh@gmail.com).

<sup>3</sup> *YouTubers* são usuários deste site que produzem conteúdo regularmente, tornando-se um tipo de profissional. Muitos passaram a se dedicar exclusivamente à atividade a partir de 2009, quando o YouTube abriu um programa de parcerias, permitindo que estes produtores arrecadassem uma parte do valor pago pelos anúncios exibidos em seus vídeos (chamado de monetização). Estes produtores são, em sua maioria, jovens amadores, sem nenhuma ou com pouca experiência na criação de conteúdo para mídia. Entretanto, são pessoas muito envolvidas ou fãs dos assuntos que tratam em seus canais e, por essa razão, possuem forte identificação com o público que forma sua audiência.

<sup>4</sup> Segundo os dados fornecido pelo relatório *How Google Fights Piracy*, publicado pela Google em 2014, o algoritmo verifica um montante equivalente a 400 anos de vídeos por dia. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/0BwxyRPFduTN2NmdYdGdJQnFteTA/view> Acessado em: 07/06/2015.

políticas de uso de bens protegidos por direitos autorais e como elas entram em conflito com estas outras formas de se relacionar com a mídia e com a cultura participativa da internet.

Tomando este contexto como um objeto de estudo, este artigo tem como objetivo investigar tais discussões sobre o estabelecimento de regras relativas às proteções dos direitos autorais no YouTube a partir dos vídeos e notícias que apresentaram os desdobramentos dos incidentes que sucederam as mudanças do *Content ID*. Como um objeto constituído sob interações sociotécnicas, adotamos como orientação metodológica os aportes da Teoria Ator-Rede (TAR) e a cartografia de controvérsias por oferecer possibilidades para compreender este fenômeno da cibercultura sem reduzir o hibridismo e a dinâmica inerentes à sua constituição. Percorreremos as associações da rede constituída durante este acontecimento e, assentados nesta análise, tentaremos desenvolver alguns apontamentos que podem nos ajudar a compreender o estado atual de desenvolvimento da cultura participativa da internet.

### **Teoria Ator-Rede e Cartografia das Controvérsias**

Embora não seja o intuito deste trabalho desenvolver uma discussão aprofundada acerca da escolha metodológica, é importante para a compreensão de nossa análise uma contextualização de algumas características e conceitos da Teoria Ator-Rede. Desenvolvida principalmente por Bruno Latour, John Law e Michel Callon entre as décadas de 80 e 90, a TAR é conhecida como a “sociologia das associações” ou a “sociologia da mobilidade”, uma objeção à tradição durkheimiana, a “Sociologia do Social”, como define Latour. Diferente desta, a TAR se opõe às explicações que partem de essências, estruturas ou *frames* estabelecidos *a priori* para pensar o social. Da mesma forma, desconsidera a pertinência de abordagens baseadas em agências micro ou macro para compreensão do mundo contemporâneo. Propõe, portanto, que o pesquisador entenda os seus objetos enquanto figuras imanentes e momentâneas, em constantes rearranjos e associações que não permitem que sejam separadas as instâncias micro ou macro, pois ambas compõem esta rede que os constitui:

Um ator-rede é rastreado sempre que, no curso de um estudo, se toma a decisão de substituir atores de qualquer tamanho por sítios e locais *e* conectados, em vez de inseri-los no micro e no macro. As duas partes são essenciais, daí a hífen. A primeira parte (o ator) revela a minguado espaço em que todos as grandiosos

ingredientes do mundo começam a ser incubados; a segunda (a rede) explica por quais veículos, traços, trilhas e tipos de informação o mundo é colocado *dentro* desses lugares e depois, uma vez transformado ali, expelido de dentro de suas estreitas paredes. Eis por que a "rede" com hífen não está aí como presença sub-reptícia do Contexto, e sim como aquilo que conecta os atores. Longe de ser, como o Contexto, outra dimensão que dê volume a uma descrição excessivamente estreita e plana, ela permite às relações continuarem planas e pagarem toda a conta dos "custos de transação". Não há uma macrossociologia e uma microssociologia, mas sim duas maneiras diferentes de visualizar a relações macro-micro: a primeira elabora uma série de bonecas Matryoshka russas - a pequena é desconecta, a grande encaixa; a segunda desdobra conexões - a pequena se desconecta, a grande conecta. (LATOURE, 2012, p.260)

Sendo assim, pela fugacidade destas duas instâncias, atores podem também se constituírem enquanto redes e, da mesma forma, redes podem se colocar enquanto atores. O que definirá isso é o tipo de associação que se observa, como explicado por Latour:

O motivo dessa mudança de ritmo é que, em lugar de assumir uma postura sensata e impor de antemão um pouco de ordem, a ANT se considera mais capaz de vislumbrar ordem depois de deixar os atores desdobrarem o leque inteiro de controvérsias nas quais se meteram. É como se disséssemos aos atores: "Não vamos tentar disciplinar vocês, enquadrá-los em nossas categorias; deixaremos que se atenham a seus próprios mundos e só então pediremos sua explicação sobre o modo como os estabeleceram". A tarefa de definir e ordenar o social deve ser deixada aos próprios atores, não ao analista. É por isso que para recuperar certo senso de ordem a melhor solução é rastrear conexões *entre* as próprias controvérsias e não tentar decidir como resolvê-las. (LATOURE, 2012, p.44).

Portanto, a TAR se constitui enquanto um esforço de revelar a rede de mediadores envolvidos em uma problemática, que, de acordo com Latour, é onde conseguimos vislumbrar o social em formação e circulação.

Outra característica importante da TAR para o estudo da cibercultura é o cuidado de não criar purificações ao separar humanos de não-humanos e nem de acreditar que objetos são inertes. Essa contribuição torna-se importante na medida em que, apesar dos hibridismos e as redes sociotécnicas sempre estarem presentes e atuantes em nosso cotidiano (difícil pensar em vivermos sem carros, iluminação artificial, leis e etc), nunca sua inserção e a sua agência foram tão evidentes quanto são agora na cultura digital. De acordo com Lemos (2013),

Na cultura contemporânea, mediadores não-humanos (objetos inteligentes, computadores, servidores, redes telemáticas, *smart phones*, sensores, etc.), nos fazem fazer (nós humanos), muitas coisas, provocando mudanças em nosso comportamento no dia-a-dia e também, em contrapartida, recursivamente, mudamos esses não humanos de acordo com as nossas necessidades". (LEMOS, 2013,p.19)

Dessa maneira, ao pensar o social sem estabelecer o humano como o centro da intencionalidade, a TAR valoriza as relações de troca que acontecem neste ambiente digitalizado da cibercultura. Elas são sempre de comunicação, pois se fazem a partir de delegações, inscrições e tensões (LEMOS, 2013).

Por sua vez, a Cartografia de Controvérsias, conforme sistematização proposta por Venturini (2010, 2012), é uma chave de leitura dos fenômenos estudados sob a perspectiva da Teoria Ator-Rede. Fundamentada sob controvérsias, momentos em que são abertas as associações que compõem uma estabilização (como os clichês, os estereótipos, os lugares comuns, os enunciados e o funcionamento de objetos – também chamados pela TAR de caixas-pretas), a Cartografia tenta desenhar a distribuição das ações e as mediações estabelecidas por cada actante envolvido.

Actante<sup>5</sup>, para Latour, é tudo o que “faz fazer”, que incita a ação do outro e, no seu percurso, transforma, traduz e media: “o ‘ator’, na expressão hifenizada ‘ator-rede’, não é a fonte de um ato e sim o alvo móvel de um amplo conjunto de entidades que enxameiam em sua direção” (LATOURE, 2012. P. 75). Portanto, para a Cartografia de Controvérsias, a melhor forma de compreender uma rede é através dos seus actantes e dos seus rastros<sup>6</sup>. Sem aplicar-lhes predefinições, é necessário, então, descrevê-los amiúde, como forma de apreender os embates, as associações e os interesses particulares em jogo para sua manutenção e estabilização:

Para empregar um *slogan* da ANT, cumpre ‘seguir os próprios atores’, ou seja, tentar entender suas inovações frequentemente bizarras, a fim de descobrir o que a existência coletiva se tornou em suas mãos, que métodos elaboraram para sua adequação, quais definições esclareceriam melhor as novas associações que eles se viram forçados a estabelecer. A sociologia do social funciona bem quando se trata daquilo que já foi agregado, mas nem tanto quando o problema é reunir novamente os participantes naquilo que não é - *ainda* - um tipo de esfera social. (LATOURE, 2012, p.31)

Um outro elemento importante para a constituição das redes são os intermediários, que, apesar de semelhantes aos mediadores (podem ser indivíduos, objetos, normas, códigos digitais e etc), eles não traduzem, situam-se em um plano de fundo sem fazer diferença para

---

<sup>5</sup> Ao longo do trabalho utilizaremos as palavras “actante” e “mediador” enquanto sinônimos.

<sup>6</sup> Índices, registros, inscrições que se abrem a um método interpretativo para realidades complexas ou profundas. (BRUNO, 2012)

a questão. Porém, há uma linha tênue que separa os dois. Um intermediário já foi ou ainda será um actante, a depender da associação estabelecida em determinada rede.

Um intermediário, em meu léxico, é aquilo que transporta significado ou força sem transformá-los: definir o que entra já define o que sai . Para todos os propósitos práticos, um intermediário pode ser considerado não apenas como uma caixa-preta, mas uma caixa-preta que funciona como uma unidade, embora internamente seja feita de várias partes. [...] Um computador em perfeito funcionamento é ótimo exemplo de um intermediário complicado, [...] No entanto, quando quebra, o computador se torna um mediador pavorosamente complexo. [...] Como iremos descobrindo aos poucos, é essa constante incerteza quanto à natureza íntima das entidades - elas se comportam como intermediários ou mediadores? - a fonte de todas as outras incertezas que decidimos acompanhar. (LATOURE, 2012, p.65).

Tendo em mente o entendimento latouriano de ator-rede, híbridos, controversias, estabilizações ou caixas-pretas, mediadores e intermediários, partimos na próxima sessão para a análise de nosso objeto.

## **Percorso**

Considerando as discussões acerca das normas e restrições ao uso de material de terceiros no YouTube enquanto uma controvérsia, nossa cartografia parte dos rastros de dois importantes mediadores: os relatos de cinco *YouTubers* brasileiros<sup>7</sup> em vídeos postados no mês de janeiro de 2014 e oito notícias publicadas em seis sites e blogs nacionais<sup>8</sup> especializados em assuntos afins à tecnologia e internet. Através destes registros, estes actantes abriram a caixa-preta das associações que mantem os acordos sobre direitos autorais. Podemos levantar quatro pontos de discussão em que estes actantes externaram outros mediadores no jogo de negociações para estabilizar a controvérsia: as indefinições das leis e termos de uso, a inflexibilidade das empresas de mídia ao protegerem o seu conteúdo, os erros e abusos que o *Content ID* está sujeito e a importância das *Networks* para a legitimação do trabalho dos *YouTubers*.

Sendo assim, de acordo com a TAR, para estudar esta rede é importante descrever cada um destes elementos, a fim de observá-los sem enquadramentos a priori. Na próxima sessão, este “trabalho de formiga”<sup>9</sup> objetiva levantar pontos para pensarmos como esses

---

<sup>7</sup> Izzy Nobre de canal homônimo; Emerson Martins do canal EMVB; Dave Jones do canal Game Play RJ; Leon do canal Coisa de Nerd; e Felipe Castanhari do Canal Nostalgia.

<sup>8</sup> São eles os blogs TechTudo, Tecnoblog, Meio Bit e Tecnologia UOL; e os sites Tecmundo e YouPix.

<sup>9</sup> Metáfora utilizada por Latour para descrever este trabalho exaustivo do pesquisador da Teoria Ator-Rede, também em referência a sigla “ANT” para a *Actor-Network-Theory*

mediadores exercem forças sobre a discussão das normas e restrições dos usos de bens intelectuais. Para acompanhar a descrição, apresentamos abaixo uma representação gráfica deste conjunto de mediadores e suas linhas de atuação, que poderá ser consultado para melhor entendimento de nossa análise.

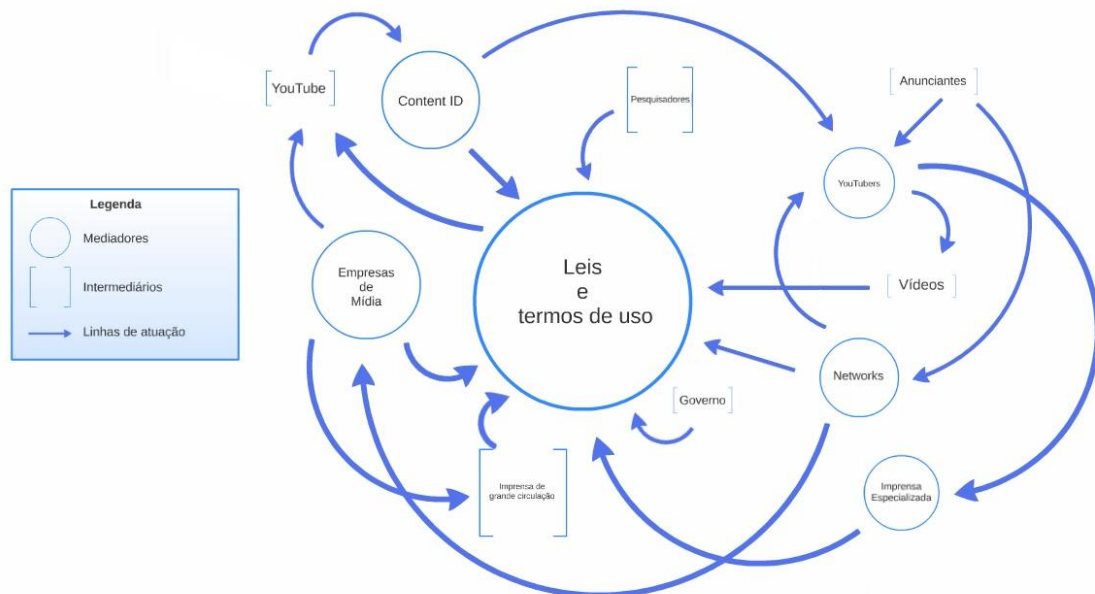


Imagem 1: Representação gráfica dos diversos mediadores e intermediários envolvidos nas discussões acerca dos direitos autorais no YouTube.

### Leis e termos de uso

Um dos principais pontos levantados nos vídeos e notícias analisados, assinalavam uma indefinição das leis e termos de uso que atravessam as restrições do YouTube. Os *YouTubers*, blogueiros e colunistas citam e se defendem utilizando diferentes leis e se confundem ao explicar as interseções entre elas.

Por se constituir de um híbrido de normas e definições legais<sup>10</sup>, para seguir os rastros da mediação deste actante, recorreremos às determinações legais que atravessam a questão no âmbito nacional. Internacionalmente existem acordos transnacionais<sup>11</sup>, cujos textos inspiraram as legislações dos países assinantes que caminham para dois tipos diferentes de sistemas: o de *copyright* e o de *droit d’auteur*. O sistema de *copyright* é aquele

<sup>10</sup> Observa-se que este é um ponto central do “encaixapretamento” dos direitos autorais, uma vez que estabelece os acordos e definições sobre as regras e permissões. Por essa razão, na representação gráfica acima, colocamos este mediador considerando a sua hierarquia jurídica em relação aos demais nas discussões.

<sup>11</sup> dentre os quais destacamos os estabelecidos pela Convenção de Berna (em vigor desde 1887 e com última revisão feita em 1979 em Paris), a Convenção de Washington (firmada em 1946 nos Estados Unidos), a Convenção Universal (aprovada em 1952 em Genebra) e a Convenção de Roma (realizada em 1961). Estes



em que as determinações legais são pautadas em prol da proteção da obra, enquanto o *droit d'auteur* preza pelo resguardo do autor. A legislação brasileira segue este último sistema e a Constituição Federal de 1988 estabelece o direito autoral enquanto uma de suas cláusulas pétreas, ou seja, direitos fundamentais que não podem ser alterados ou discutidos. Isso é registrado pelo artigo 5º, incisos XXVII e XXVIII<sup>12</sup>.

Além disso, há no Brasil a lei 9.610/98<sup>13</sup>, de atribuição do Ministério da Cultura (MinC), que se aprofunda no regimento das proteções dos direitos do autor. De acordo com os seus termos, ela é garantida por meio da exclusividade, ou seja, somente o próprio autor pode usufruir de suas criações e o uso de terceiros dependerá de sua autorização. Essa obrigatoriedade deixa de existir quando as obras tornam-se de domínio público, o que ocorre após setenta anos da morte do autor. O Capítulo IV desta lei, que estabelece as Limitações aos Direitos Autorais, apresenta possibilidades de apropriações que poderiam legitimar os *YouTubers*, porém o texto deixa clara a proibição do usufruto comercial delas, como ocorre quando os vídeos são monetizados no site.

Um outro conjunto de normas que compõe esse actante são os termos de uso do próprio YouTube. Na página de suporte ao usuário, o site apresenta sua concepção de direitos autorais: “Quando alguém cria uma obra original que é fixada em um meio físico, essa pessoa automaticamente detém os direitos autorais da obra. O proprietário tem direito exclusivo para usar a obra de maneiras específicas e determinadas”<sup>14</sup>. Na sequência destes esclarecimentos de suporte ao usuário, o site cita de que maneira é possível utilizar obras protegidas sem violar os respectivos direitos autorais. O YouTube aponta para as possibilidades de “uso razoável”, que são os relativos às críticas, noticiários e *remixes*. Como a própria página indica, essa prática é inspirada nas políticas de *fair use* presentes na legislação dos Estados Unidos (que segue o sistema de *copyright*), a qual permite a apropriação do material de terceiros quando o objetivo é construir algo que se destina a comentário, crítica, pesquisa, ensino ou jornalismo. Por essa razão, orientam que o usuário deve verificar se há no seu país leis que determinam algo semelhante (conceitos chamados de “uso aceitável” ou “uso justo”) ou que faça um aconselhamento jurídico antes de enviar seus vídeos<sup>15</sup>.

---

<sup>12</sup> Disponível em [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm). Acessado em 14/07/15.

<sup>13</sup> Disponível em: [http://www2.cultura.gov.br/consultadireitoautoral/wp-content/uploads/2010/06/Lei9610\\_Consolidada\\_Consulta\\_Publica.pdf](http://www2.cultura.gov.br/consultadireitoautoral/wp-content/uploads/2010/06/Lei9610_Consolidada_Consulta_Publica.pdf) Acessado em: 07/06/2015.

<sup>14</sup> Disponível em: <https://support.google.com/youtube/answer/2797466>. Acessado em: 07/05/2015.

<sup>15</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/yt/copyright/pt-PT/fair-use.html#yt-copyright-resources> Acessado em: 07/05/2015.

Como podemos observar a partir destes rastros, é pouco clara a forma como estas diversas definições se entrecruzam, ainda mais se pensarmos em nosso contexto globalizado. Isso nos leva a refletir sobre a metáfora do magma de Venturini (2010), pois mesmo existindo algo sólido sobre a questão dos direitos autorais – na figura destas leis e normas – essa solidez é uma camada assentada sobre uma massa fluida de forças de diferentes actantes, que, de acordo com a sua dinâmica, a mantêm rígida ao mesmo tempo em que ameaçam as suas estruturas. Nesse sentido, ao abrir esta caixa-preta observamos o fragilidades nas articulações dessas leis e normas, uma vez que não estabelecem orientações para este novo contexto de criação coletiva da internet.

### **Empresas de mídia**

Outro mediador relevante neste incidente foi o híbrido das empresas de mídia, que consideramos aqui como as redes de TV, gravadoras musicais, estúdios de cinema e produtoras de jogos de videogame. No esforço de estabilizar a questão, elas reforçam as normas citadas acima, colocando-as em circulação ao pressionar o YouTube para tomar medidas na defesa dos usos de seus produtos. Sendo assim, os indícios deste mediador nos permitem inferir que a rigidez do *Content ID* se deve por estas pressões.

Os rastros percebidos deste actante expõem uma relação conflituosa com as apropriações criativas dos usuários de redes sociais na internet. Em sua maioria, essas empresas não permitem qualquer uso criativo de suas obras, mesmo que seja feito sem fins lucrativos<sup>16</sup>. Essa inflexibilidade é percebida mesmo quando os *YouTubers* se apropriam de produtos feitos para divulgação. Nos vídeos analisados encontramos relatos sobre notificações recebidas por exibirem *trailers* de filmes, mesmo que tenham sido feitos com intenção apenas de comentá-los.<sup>17</sup>

Assim, apesar das novas formas de se relacionar com a mídia abertas pela cultura participativa da internet (SHIRKY, 2010), ao acompanhar os rastros destes mediadores, observa-se o quanto é conflituosa a relação entre a mídia tradicional e a internet. Sobre este ponto e especificamente tratando-se do YouTube, Burgess e Green (2009) afirmam que

---

<sup>16</sup> A exemplo disso podemos citar os relatos da Rede Globo de Televisão, que já afirmou que mobilizar uma série de advogados para a retirada de conteúdo de suas produções do YouTube, notificando no ano de 2013 uma média de 154 vídeos por dia. Por sua vez, a Nintendo, produtora de videogames, prefere manter os vídeos no ar e monetizá-los em seu favor. Quer dizer, uma vez identificado conteúdo de seus jogos em algum vídeo, a porcentagem dos anúncios adquiridos pelas visualizações do mesmo são direcionados para a Nintendo e não para o *YouTuber* (mesmo que ele tenha escolhido não monetizá-lo).

<sup>17</sup> Um exemplo é descrito pelo *YouTuber* Izzy Nobre, notificado por violação pela Sony Pictures Entertainment por essa razão.



[...] esses momentos de transição de mídia não deveriam ser classificados como rompimentos históricos radicais, mas sim como períodos de turbulência crescente, que se tornam visíveis conforme as várias práticas, influências e ideias preestabelecidas competem com as emergentes como parte da longa história da cultura, mídia e sociedade. O YouTube não representa uma colisão e sim uma coevolução aliada a uma coexistência desconfortável entre “antigas” e “novas” aplicações, formas e práticas de mídia. (BURGUESS & GREEN, 2009, p. 33)

Por outro lado, algumas poucas empresas têm aberto concessões, principalmente a partir da mediação das *Networks*, como abordaremos mais adiante neste artigo.

### ***Content ID***

Durante as discussões levantadas desde o final de 2013 no YouTube, o *Content ID* foi um dos principais actantes na abertura da caixa-preta das questões relacionadas aos direitos autorais, embora sua função fosse exatamente invisibilizar essa rede. Algoritmo criado em 2007<sup>18</sup>, o *Content ID* é o principal meio de manutenção e preservação da obediência aos termos e políticas de uso do site<sup>19</sup>. De tempos em tempos ele é modificado pela Google e atualmente funciona da seguinte maneira: as empresas de mídia enviam ao YouTube um catálogo de suas obras protegidas por direitos autorais e o *Content ID* compara os vídeos do site com este banco de dados. Ao encontrar semelhanças, notifica a empresa de mídia, dando-lhe a opção de retirar o vídeo do ar, monetizá-lo em benefício próprio ou só acompanhar as estatísticas de visualizações<sup>20</sup>.

Então, como dissemos, o algoritmo tinha como função colocar em segundo plano as associações que mantinham as normas relativas aos direitos autorais no YouTube, porém, ao se tornar mais restritivo sem considerar possíveis erros e abusos que estava sujeito, abriu-se em uma controvérsia. Várias discussões giraram em torno desta agência desmedida

<sup>18</sup> Vale lembrar que o *Content ID* foi criado em um contexto em que havia pouco conteúdo na internet, portanto as pessoas, no afã de contribuir para a construção deste espaço virtual, começaram a digitalizar, fazer *upload* e compartilhar filmes, programas de TV, vídeos, CDs, entre outros na íntegra, o que é considerado pirataria. Entretanto, este tipo de conteúdo não é o foco do algoritmo, pois ele considera violação também as apropriações criativas que utilizam trechos ou apresentam estas produções comentadas pelos seus usuários.

<sup>19</sup> Existem outras formas de denunciar violações de direitos autorais no YouTube, entre outros tipos de abusos (como conteúdo inapropriado, ofensivo e etc) que partem da agência dos usuários que assistem os vídeos. Porém, esse tipo de denúncia não é tão representativa e eficiente quanto a do *Content ID*, que verifica todos os vídeos postados do site cotidianamente.

<sup>20</sup> Informações adquiridas na página de suporte ao usuário do YouTube. Disponível em: <https://support.google.com/youtube/answer/2797370?hl=pt-BR> Acessado em: 07/06/2015.

do *Content ID*. Por exemplo, *YouTubers* e jornalistas relataram vários erros de identificação neste período, percebidas por notificações sem sentido<sup>21</sup>.

Quanto aos abusos, os *YouTubers* e notícias questionaram a abertura que algumas empresas de mídia encontraram para se aproveitarem do algoritmo, reivindicando material que não lhes pertencia propositalmente. Ou seja, criavam um banco de dados de imagens e sons de terceiros para notificar vídeos e, ao escolher monetizar os vídeos no lugar do *YouTube*, arrecadava indevidamente sobre as produções. As divergências levantadas aqui circundam o fato do *YouTube*, até então, não punir tais abusos e permitir que as reivindicações sejam ignoradas por essas empresas sem que elas se manifestem posteriormente ou devolvam o valor arrecadado com as falsas notificações.

Sendo assim, na fronteira das instabilidades que estruturam sua mediação, é interessante ainda observar a agência do *Content ID* sobre os *YouTubers*. Alguns se tornaram referência na criação de técnicas e formas e burlar o algoritmo, como forma de escapar destes problemas. Esse é o caso do *YouTube* Pablo Peixoto, do canal Qu4troCoisa, que ensina formas de editar os vídeos e inserir elementos nas imagens para confundir o *Content ID*.

### **Networks**

As mudanças do *Content ID*, conforme os rastros analisados, trouxeram à tona a mediação de outro importante actante: as *Networks*. Criadas em 2012 quando o programa de parceria do *YouTube* já não se mostrava muito vantajoso para os *YouTubers*, as *Networks* constituem-se de empresas terceirizadas que possuem uma concessão do site para administrar a monetização de um conjunto de canais de um mesmo segmento. Apesar de este ser o seu principal intento, nesta ocasião uma outra função das *Networks* mostrou-se fundamental: a credibilidade e legitimidade que essas empresas conferiam aos canais parceiros em relação ao uso justo de materiais de terceiros.

O principal alvo das novas restrições do *Content ID* foram os *YouTubers* que mantêm canais sobre jogos, uma vez que seus vídeos sempre se utilizam de material alheio. Como em sua maioria estavam vinculados às *Networks*, não sofriam com as notificações do

---

<sup>21</sup> Uma delas foi feita pela EMI Music a um vídeo de um gato ronronando, identificado pelo *Content ID* enquanto material pertencente ao banco de dados da gravadora. Outra situação como esta foi relatada pelo *YouTube* Emerson Martins, notificado ao utilizar uma trilha musical livre, disponibilizada pelo próprio *software* de edição de vídeos. Ao investigar as razões de tal solicitação, ele descobriu que um vídeo de uma emissora de televisão também havia utilizado a mesma trilha, portanto o *Content ID* estava considerando-a protegida.

YouTube, pois gozavam de autorizações coletivas concedidas à estas empresas. Contudo, mesmo durante as mudanças do algoritmo, as produtoras de jogos (como a Blizzard, a Deep Silver, a Ubisoft e a Capcom) se mostraram solícitas, prontificando-se a tomar medidas contra as notificações abusivas, revogando-as e concedendo novas autorizações para o uso de seus materiais<sup>22</sup>.

Um outro exemplo da mediação das *Networks* ocorreu quando o Canal Nostalgia (na época um dos maiores canais nacionais em termos de números de inscritos e média de visualização de vídeos) entrou na contagem regressiva para ser fechado por alcançar o número máximo de notificações por violação de direitos autorais<sup>23</sup>. Criado pelo *YouTuber* Felipe Castanhari, o Nostalgia apresentava vídeos relacionados à cultura popular de entretenimento, fazendo um apanhado sobre as características, conteúdo, história e relações de programas de TV, filmes, jogos e objetos (como celulares, brinquedos e etc) e o seu público. Para tal, o canal utilizava inúmeras imagens e sons de terceiros, remixados ou usados como ilustração para os comentários do *YouTuber*. Neste caso, as notificações foram recebidas por grandes empresas internacionais (Warner Bros. Entertainment e Fox Broadcasting Company), mostrando-se importante para a resolução do problema as negociações estabelecidas pela *Network* do canal, a *Amazing Pixel*. Ou seja, um *YouTuber* (que, na maioria das vezes é um leigo em produção de mídia) agindo sozinho dificilmente conseguiria entrar em contato com os responsáveis dessa empresa para rever as notificações que recebeu. Já uma *Network*, com profissionais de comunicação e proximidade com as redes de mídia tradicional, faz essa mediação naturalmente.

### **Pesquisadores acadêmicos e imprensa de grade circulação**

Como exposto no início do artigo, para compor a rede aqui analisada seguimos os rastros dos diversos actantes relacionados aos relatos dos *YouTubers* e notícias da mídia especializada durante o período de mudanças do *Content ID*. Entretanto, como a própria TAR assume, é impossível o pesquisador não se implicar na rede que se debruça, por isso levantamos aqui dois intermediários que não aparecem nos relatos analisados, mas que consideramos importantes para a investigação do trabalho.

---

<sup>22</sup> Fonte: “YouTubers em risco: reivindicações de direitos autorais estão tirando canais de games (e outros) do ar”. Disponível em: <https://tecnoblog.net/147096/reivindicacoes-direitos-autorais-tirando-canais/>. Acessado em: 07/06/2015.

<sup>23</sup> O YouTube prevê restrições gradativas aos seus usuários de acordo com o número de notificações recebidas. Ao ser notificado três vezes, o site cancela o acesso do usuário, excluindo a conta e o canal do *YouTuber*.

O primeiro se relaciona ao nosso próprio lugar de pesquisadores e as referências teóricas sobre temas que atravessam essa controvérsia: ao observar a rede aqui mapeada, é curioso perceber a distância de toda essa discussão acadêmica de seu embate real. Nenhum *YouTube* ou notícia jornalística recorre à elas, embora pudessem lhes servir como importantes pontos de apoio para pensar a situação em que se encontravam imersos. A começar pelas discussões acerca de autoria. Em uma rápida busca dentre os periódicos brasileiros, encontramos a edição 39 sobre Ética e Autoria (Vol.20, Nº 02, 2º semestre 2013) da revista LOGOS<sup>24</sup>, dedicada a artigos acerca das inquietações que permeiam os conflitos entre as definições de autoria e o contexto de múltiplas criações da cultura participativa.

De maneira semelhante parecem estar apartados dos discursos em defesa da criação coletiva da internet os debates acadêmicos que versam sobre isso. Em nenhum vídeo, artigo ou notícia analisado percebemos alguma menção às concepções que tentam compreender as novas relações de produção na internet, como, por exemplo, os conceitos de *produsage*<sup>25</sup> cunhado por Axel Bruns (2008) e o entendimento de *redaction* de John Hartley (2008)<sup>26</sup>. São invisíveis a estes actantes os estudos específicos sobre o YouTube, como o livro *YouTube e a revolução digital: como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade*, redigido por Burgues e Green (2009), que poderiam contribuir para abrir ainda mais as caixas-pretas envolvidas na controvérsia e, assim, ajudar a criar outras estabilizações. Desta forma, apesar de envolvidos na rede, nesta situação os pesquisadores acadêmicos colocam-se como meros intermediários. Sua agência, apesar de trazer importantes traduções sobre o tema, não se faz presente.

Outro intermediário interessante para se observar nesta rede, é a imprensa de grande circulação. Consideramos como imprensa de grande circulação os principais veículos de informação diários (jornais impressos e televisivos) e semanais (revistas), que possuem maior visibilidade pela sua abrangência de distribuição. Observamos que há poucos rastros deste actante em relação às discussões sobre direitos autorais levantadas durante o ocorrido analisado neste artigo. Por essa razão acabam se colocando no plano de fundo, sem agir

<sup>24</sup> Revista do Programa de Pós-graduação da Universidade Estadual do Rio de Janeiro. Disponível em: <http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/logos/issue/view/698> Acessado em: 07/06/2015.

<sup>25</sup> O conceito de *produsage* explicita o contexto em que não há como se dissociar produtor (*producer*) e usuário (*user*), definindo os criadores de conteúdo digital enquanto “*produser*”, os quais criam uma nova cadeia de consumo “conteúdo-*produser*-conteúdo” que sobrepuja a conformação “produtor-distribuidor-consumidor”.

<sup>26</sup> Conceito que destaca a característica do consumo de mídia digital enquanto algo que “se distancia de uma atividade de ‘somente leitura’ para se tornar um modelo ‘leia e escreva’”.

enquanto responsáveis pela ampliação de esferas de debate, retirando questões de seus públicos diretamente envolvidos e demonstrando a relevância pública de tal tema.

Inferimos que isso pode ter acontecido devido às ligações das empresas de mídia com esses veículos, portanto o seu silêncio aponta para uma posição de intermediário propositalmente assumida. Ou seja, não abordar tais temas corrobora para que não sejam tensionadas as normas estabelecidas pelas leis e termos de uso que envolvem o YouTube, invisibilizando a controvérsia acerca da questão, fazendo-a parecer uma caixa-preta para aqueles que não estão envolvidos cotidianamente com ela.

### **Considerações finais**

No contexto em que este artigo foi escrito (junho de 2015), a controvérsia sobre os direitos autorais no YouTube não se apresenta mais tão “quente” (VENTURINI, 2010) como se colocou nos acontecimentos que sucederam as primeiras mudanças do *Content ID* em 2013. Entretanto, percebe-se que ela ainda está latente, tanto pelos diversos vídeos que ensinam a burlar o sistema do algoritmo quanto por outras ocorrências semelhantes relacionados ao pagamento e reconhecimento da autoria<sup>27</sup>.

Apesar das limitações de espaço deste artigo não viabilizarem uma descrição mais rica em detalhes e exemplos, conforme Latour indica acerca do “trabalho de formiga” do pesquisador, este exercício de cartografia desenvolvido à luz da Teoria Ator-Rede, nos possibilitou observar articulações interessantes de agrupamentos que surgem pela complexificação da cultura participativa da internet. Novos mediadores, como os próprios *YouTubers* e as *Networks*, deslocam as associações, apontando para fragilidades de um sistema que era uma caixa-preta em um contexto anterior às possibilidades da cultura participativa on-line. Ao mesmo tempo, ao vermos as forças estabelecidas pelas normas, leis e grandes empresas – e a distância de outros agentes que poderiam discutir essa questão mais a fundo, como os pesquisadores e a imprensa de grande circulação – ponderamos sobre em que medida esses novos produtores, conforme se “profissionalizam”, precisam de legitimidade e formalizações para continuar a se desenvolver. E, se de fato isso for necessário, como esses mediadores poderiam se articular e negociar novas maneiras de

---

<sup>27</sup> Em abril de 2015, abriu-se novamente esta controvérsia quando compositores Brasileiros se manifestaram contra a decisão do YouTube de recorrer à Justiça Federal para que fossem definidos os valores que deveria pagar ao Escritório Central de Arrecadação e Distribuição (ECAD) e à União Brasileira das Editoras de Música (Ubem). Fonte: <http://exame.abril.com.br/marketing/noticias/artistas-brasileiros-protestam-contra-google-entenda> Acessado em: 07/06/2015.

reconhecer e remunerar autores e criadores de apropriações de forma justa e satisfatória para todas as partes (Delegar às Networks funções de arrecadação de seus parceiros, a exemplo do ECAD? Regulamentar a profissão de *YouTuber*? Criar novas leis que permitem o uso irrestrito de material de terceiros na internet sob determinadas circunstâncias de apropriação?).

Como dito no início deste artigo, a dinâmica dos objetos de estudo da cibercultura dificultam o desenvolvimento de apontamentos que poderíamos traçar para responder a tais inquietações. Porém, acreditamos que o mapeamento descrito neste trabalho possa contribuir para o acompanhamento do desenvolvimento – ou estabilização – desta controvérsia em outros trabalhos, observando os deslocamentos ou incorporações de novos mediadores à rede das discussões sobre as definições das regras que atravessam a proteção dos direitos autorais no YouTube ou em outros espaços virtuais.

### Referências bibliográficas

BRUNO, Fernanda. **Rastros digitais sob a perspectiva da teoria ator-rede**. *Famecos*, Porto Alegre, v. 9, n. 3, p. 681-705, set./dez., 2012. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/12893/8601>>. Acesso em: 05 de out. 2013.

GREEN, J. ;BURGESS, J. **YouTube e a revolução digital: como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade**. São Paulo, Editora ALEPH, 2009.

LATOURETTE, B. **Reagregando o Social, uma Introdução à Teoria do Ator-Rede**. Salvador - Bauru, EDUFBA-EDUSC, 2012.

LEMOS, André. **A comunicação das coisas: teoria ator-rede e cibercultura**. São Paulo: Annablume, 2013.

REVISTA LOGOS, UERJ. V. 20, N. 2 (2013): DOSSIÊ ÉTICA E AUTORIA.

SHIRKY, C. **A cultura da participação**. Rio de Janeiro, Editora Zahar, 2010.

VENTURINI, Tommaso. **Diving in magma: how to explore controversies with actor-network theory**. *Public Understanding of Science*, Thousand Oaks, v. 19, n. 3, p. 258-273, abr, 2010.

“Campus Party: censura no Youtube gera debate em palestra sobre vídeos”. **TechTudo**. Disponível em: <http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2014/01/cp2014-campus-party-palestra-de-como-fazer-bons-ideos-vira-debate-sobre-censura.html> Postado em 30/01/2013. Acessado em 07/06/2015.

“Canal Nostalgia corre o risco de ser deletado do YouTube por problemas de copyright”. **Tecnoblog R7**. Disponível em: <https://tecnoblog.net/149264/canal-nostalgia-fox/> Postado em 19/01/2014. Acessado em 07/06/2015.



- “Canal Nostalgia está são e salvo”. **Tecnoblog R7**. Disponível em: <https://tecnoblog.net/149510/canal-nostalgia-sao-e-salvo/> Postado em 21/01/2014. Acessado em 07/06/2015.
- “Canal Nostalgia: Warner retira "strike" e página não sairá do ar”. **Techmundo**. Disponível em: <http://www.tecmundo.com.br/youtube/49438-canal-nostalgia-warner-retira-strike-e-pagina-nao-saira-do-ar.htm>. Postado em 22/01/2014. Acessado em 07/06/2015.
- “Força-tarefa da Globo tira do ar na web 154 vídeos por dia”. **Notícias da TV Uol**. Disponível em: <http://noticiasdatv.uol.com.br/noticia/televisao/forca-tarefa-da-globo-tira-do-ar-na-web-154-videos-por-dia-23>. Postado em: 18/09/2013. Acessado em: 07/06/2015.
- “Gatos Pirateando Música, ou algo assim”. **Meio Bit**. Disponível em: <http://meiobit.com/309854/video-de-gato-ronronando-eh-denunciado-no-youtube-por-pirataria-de-musica/> Postado em: 12/02/2015. Acessado em: 07/06/2015.
- “O possível fim do Canal Nostalgia e o que isso significa para o YouTube Brasil”. **YouPIX**. Disponível em: <http://youpix.virgula.uol.com.br/youtube/fim-canal-nostalgia-youtube/>. Postado em: 15/01/2014. Acessado em: 07/06/2015.
- “O que é o sistema ContentID? Entenda”. **TechTudo**. Disponível em: <http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2014/02/o-que-e-o-sistema-contentid-entenda.html>. Postado em: 10/02/2014. Acessado em: 07/06/2015.
- “YouTubers em risco: reivindicações de direitos autorais estão tirando canais de games (e outros) do ar”. **Tecnoblog R7**. Disponível em: <https://tecnoblog.net/147096/reivindicacoes-direitos-autorais-tirando-canais/>. Postado em: 12/12/2013. Acessado em: 07/06/2015.
- “Canal Nostalgia e Direitos Autorais – Vlog”. **CoisaDeNerd**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7vktOyZiGR4>. Publicado em 16/01/2014. Acessado em 07/06/2015.
- “Fim do canal Nostalgia, alguma coisa tem que mudar”. **GamePlayRJ**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wrGyTx5IQR8>. Publicado em 17/01/2014. Acessado em 07/06/2015.
- “O FIM DO CANAL NOSTALGIA? BOAS NOVAS!”. **CanalNostalgia**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RWCWlQmrvSg> . Publicado em: 21/01/2014. Acessado em 07/06/2015.
- “O Fim do Canal Nostalgia e Direitos Autorais - EMVB - Emerson Martins Video Blog”. **EMVB**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=32fi8bw5DBE>. Publicado em 18/01/2014. Acessado em 07/06/2015.
- “Porque o fim do Canal Nostalgia é ruim pra todos os YouTubers”. **IzzyNobre**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=vXVhOuVav24>. Publicado em 15/01/2014. Acessado em 07/06/2015.