

LIBREFLIX: A CULTURA COLABORATIVA DO AUDIOVISUAL NUMA PLATAFORMA DE STREAMING.

Resumo

O presente artigo é resultado de um estudo analítico sobre a plataforma de streaming de vídeo: *Libreflix*. Uma plataforma digital que tem como princípios a liberdade de expressão, a gratuidade na exibição de filmes e séries, o compartilhamento de produções audiovisuais independentes e produções que ajudam no pensamento crítico. Foram pesquisados e analisados a interface da plataforma, seus direcionamentos, como se dá a interação entre ela e o público, e a sua importância para a difusão de produtos filmicos para quem não tem muitas condições financeiras. Na conceitualização e associação de ideias foram consultados artigos, livros, reportagens e opiniões de estudiosos da área. Houve também pesquisa sobre Cultura Livre, o movimento Software livre, o papel da Web 3.0 no consumo tecnológico, a Ciência de dados, a Cultura da convergência e Inteligência coletiva, colaborativa e participativa. O objetivo deste artigo é entender e investigar os pressupostos do *Libreflix*, de que maneira esse formato disponibiliza arte e cultura para a comunidade, sua etimologia, como tudo começou, quais conceitos foram usados para a idealização e criação da plataforma. Além disso, como se dá os procedimentos para seleção e divulgação de produções autorais, e quais as divergências entre o *Libreflix* e a grande empresa de produção de filmes e séries do mercado atual, a Netflix. A análise se desenvolveu a partir de visitas ao site, ao aplicativo Android da plataforma, conversas com o criador do serviço gratuito, comparação com outros sites que compactuam com a ideia da plataforma, como também a tabulação de dados de quantas contas já foram criadas e que tipo de público aloja suas próprias filmagens no site.

Palavras-chave: *Libreflix*. Cultura livre. Inteligência Coletiva.

Abstract:

This article is the result of an analytical study on the video streaming platform: *Libreflix*. A digital platform that has as its principles freedom of expression, free films and series, sharing independent audiovisual productions and productions that help in critical thinking. The interface of the platform, its directions, how the interaction between it and the public, and its importance for the diffusion of film products for those who do not have many financial conditions were researched and analyzed. In the conceptualization and association of ideas were consulted articles, books, reports and opinions of scholars in the area. There was also research on Free Culture, the Free Software movement, the role of Web 3.0 in technological consumption, data science, the culture of convergence, collective, collaborative and participatory intelligence. The purpose of this article is to understand and investigate the assumptions of *Libreflix*, how this format makes art and culture available to the community, its etymology, how it all began, what concepts were used for the idealization and creation of the platform. In addition, how are the procedures for selection and dissemination of copyrighted productions, and what are the differences between *Libreflix* and the current major film and series production company, Netflix. The analysis developed from site visits to the platform's Android app, conversations with the creator of the free service, comparison with other sites that go along with the platform idea, as well as tabulating data on how many accounts have already been created and what kind of audience houses their own footage in the website.

Jamerson dos Santos Farias Soares (Autor)
Vínculo Institucional: UNIVERSIDADE
FEDERAL DE ALAGOAS

Submetido em SET/2020.
Aceito em OUT/2021.
Revisado em OUT/2022.
Publicado em NOV/2022.

INTRODUÇÃO

O algoritmo, a web 3.0 (web semântica) e as plataformas digitais são, hoje, os grandes reis e rainhas do mundo tecnológico. Eles são capazes de atender nossos gostos, fazer recomendações de acordo com o nosso repertório cultural, de atender obrigações, ações e necessidades, tanto sensoriais (tato, olfato, audição) como também de bem estar. Eles são muito usados para pesquisa de mercado, programação e difusão de produtos que conquistem o olhar do público, fazendo com que seus vazios sejam preenchidos.

Porém, o que pode nos deixar acomodados, por justamente nossos gostos serem atendidos, também pode nos distanciar da realidade sociopolítica que nos cerca, pode nos fechar para apenas contemplar a nossa bolha cultural e não estender (entender) o olhar para outras culturas.

No campo do audiovisual ou de streaming de vídeo não é diferente, há a possibilidade de produções cinematográficas nos retrair, entendendo que só existe aquele tipo de filme, que só aquela série que é bem aclamada realiza os nossos gostos, um acervo que é capaz de limitar o pensamento humano. Empresas de maior renome atualmente como Netflix, Hulu e HBO, atendem a essa lógica de mercado, cujo principal objetivo é qualificar suas produções, para quantificar as suas próprias marcas, pondo a concorrência entre elas.

A análise detalhada do site *Libreflix* foi um dos principais pontos a serem traçados, observando com que frequência o acervo filmico era atualizado, quem eram os administradores ou coordenadores do site, sua interface, de que forma são alojados os filmes no acervo de produções independentes, quais eram os assuntos principais que o *Libreflix* tratava e também como se dava o seu modo de produção/de negócio.

Autoras como Stefania Ricciulli (2016) e Ana Carolina Rocha (2017) foram consultadas, o que ajudou a explicar mais sobre o direito à cultura a todos os indivíduos, independente da classe social a qual eles pertencem, e sobre quais são os elementos que impossibilitam o compartilhamento livre de conhecimento.

O livro *Copyfight: Pirataria & Cultura Livre*, que teve como organizadores Adriano Belisário e Bruno Tarin, foi a principal via em que foram conquistadas explicações sobre Cultura Livre e Software Livre, e como a arte livre se comporta dentro do sistema no qual estamos inseridos. É um conjunto de autores brasileiros e do exterior que fala um pouco sobre a liberdade de criação artística no ciberespaço. Dois dos artigos que auxiliaram nesta pesquisa

foram de Antoine Moreau, Sobre arte livre e cultura livre, e de Florian Cramer, O mal-entendido do Creative Commons.

Foi também analisado o aplicativo para Android do *Libreflix*, suas funcionalidades, ferramentas e interface, e como se dá a interação entre o aplicativo e o internauta. Outras plataformas digitais sobre Cultura Livre e também streaming de vídeo semelhantes ao conceito do *Libreflix* foram analisadas, como por exemplo: Afroflix, uma plataforma digital que distribui um acervo de filmes e séries protagonizados por negros; Baixa Cultura, uma espécie de “laboratório online” onde são compartilhados documentos, artigos e pesquisas na cultura em prol do conhecimento livre e democrático; Spicine, uma empresa de audiovisual de São Paulo, patrocinado pela Prefeitura, com o objetivo de estimular a produção fílmica do estado; Ideia fixa, Videocamp e Conto dos clássicos. São estes alguns sites escolhidos para associação e comparação aos preceitos do *Libreflix*.

Termos digitais como Código Aberto, Domínio Público, Lei da Arte Livre, Movimento Software Livre, Copyright foram pesquisados e autores como Lawrence Lessig (2004) e Richard Matthew Stallman (2002) também foram consultados a fim de entender mais sobre como foi possível a construção dessa plataforma digital.

Por fim, o criador e idealizador do *Libreflix*, Guilmour Rossi, foi contatado via Twitter para responder algumas perguntas sobre a criação e o conceito que rege esse serviço gratuito.

1 - Desenvolvimento das atividades e resultados da experiência

Houve uma evolução digital, que possibilitou a resolução de problemas humanos cotidianos e a criação de formas de sanar necessidades humanas. Com o acesso à banda larga, a mobilidade foi afluída, conquistando também a instantaneidade. A web proporciona acessibilidade. Nós somos receptores de serviços, nós é que também conseguimos de alguma forma produzir o produto para que aquela empresa tecnológica receba e também produza, resultando nesse ciclo que, para o sistema capitalista, é lucrativo.

Segundo Lawrence Koo (2009):

[...] um aspecto a ser considerado é que a interface principal do ser humano com os serviços que ele recebe passa a ser online, em tempo real e independente da localidade pela facilidade de acessibilidade móvel. Em outras palavras, passamos a ser receptores de serviços que, em muitos casos, iniciam-se pelo artefato móvel, seja esse serviço com seres humanos envolvidos diretamente (um contato do call center da empresa prestadora de serviço), ou simplesmente alguém mandando uma mensagem SMS para nós. (KOO. 2009, p. 113)

A *Netflix*, como um serviço de streaming de vídeo importante no mundo hoje, se encaixa nesse modelo de produção e negócio. Na contramão desse sistema, e com o avanço dos conceitos acerca do ciberespaço, foram idealizadas plataformas digitais que são a favor do compartilhamento gratuito e democrático de conhecimento, seja através de notícias, documentos, filmes ou séries documentais independentes.

1.2 Sobre o *Libreflix*

Uma plataforma brasileira de streaming de vídeos com distribuição gratuita de filmes, séries, documentários, curtas-metragens independentes e que tenham um cunho mais social, cultural e libertário. Foi criado no ano de 2017 através do conceito de Software Livre, pelo então estudante brasileiro de Engenharia de Computação e Sistemas de Informação, Guilmour Rossi. É possível alojar produções independentes, feitas por cineastas ou pessoas que tenham produções filmicas prontas referentes ao ideal que a plataforma adere, podendo ser brasileiros ou estrangeiros.

A etimologia da palavra vem de Libre Software: termo muitas vezes usado na comunidade de programadores para substituir o termo “free software” no inglês, que pode passar a ideia de software grátis, quando é sobre livre como em liberdade. “Flix” pois tem relação com a pioneira entre as plataformas de streaming, a Netflix. O termo “Flix” vem também de “Flicks” que é uma gíria em inglês que significa “filmes”.

Em entrevista com o criador do *Libreflix*, em 2019, Guilmour Rossi deixou bem claro que a ideia da plataforma é de cunho progressista e visa a inclusão de toda a comunidade, utilizando-se de técnicas da informática:

O Libreflix se dá pela junção de ideais políticos: do Software Livre e da Cultura Livre; e técnicas: do desenvolvimento de software colaborativamente e uso de código-aberto. Esses conceitos se relacionam com o Libreflix já que qualquer um pode acessar o código do Libreflix e tem as liberdades (como defendidas inicialmente por Richard Stallman ao definir o Software Livre) de rodar, copiar, melhorar e distribuir o software por trás da instância oficial, disponível em Libreflix.org. (ROSSI, 2019)

De acordo com o criador da plataforma, Guilmour Rossi, a ideia de criação surgiu depois do ócio de férias em 2016. Primeiro teve a ideia de construir algo para rodar num velho notebook que queria transformar em *mediacenter*, então fez os primeiros esboços e um levantamento de obras que estavam livres para exibição na internet. Entretanto, foi no semestre seguinte, na universidade, que o projeto foi expandido e ficou online, quando ele conciliou o seu desenvolvimento com um trabalho para uma disciplina de banco de dados que estava cursando.

1.2 Interface

O *Libreflix*, como um serviço de streaming independente, colaborativo, gratuito e livre para todos sem distinção ou interferências burocráticas, é um importante meio de difusão democrática de arte e cultura, proporcionando conhecimento sobre ativismo, veganismo, feminismo, tecnologia, educação e até comédias que instigam o senso crítico de quem assiste.

A plataforma é sob código aberto e software livre (uma filosofia de criação de aplicativos, sites ou plataformas digitais com a colaboração entre desenvolvedores), construída para web site e, recentemente, aplicativo Android. O acervo contém poucas produções de audiovisual e está dividido em subgêneros, que vão dos filmes clássicos, nacionais, animações, infantis à filmes sobre tecnologia, educação, entre outros, conforme o menu apresentado (figura 1).

Figura 1 - Print da interface do site Libreflix



Fonte: website da plataforma¹

Durante o segundo semestre de 2018, investigamos muitas plataformas da rede web, tivemos reuniões em grupo para discutir sobre cada resultado, para fazer relatórios para artigos, como também para seminários. No caso do *Libreflix*, houve dificuldade de analisar a plataforma, pois o acervo não era atualizado com frequência, havia poucos conteúdos, e quando tinham, eram antigos, e sem muita visibilidade.

¹ Disponível em: <www.libreflix.org>. Acesso em: 24 de novembro de 2019.

Em março e abril de 2019, analisando cotidianamente o site e após o contato que tivemos com o criador da plataforma, o serviço começou a entrar em atualização, continuou com os tópicos e gêneros dos filmes, mas foram alojados mais conteúdos filmicos produzidos em 2018.

São conteúdos inclusivos, claramente de ideologia progressista de cunho ativista, que tratam de assuntos políticos, sociais, tecnológicos, musicais, temas amplos que fazem pensar, e não são do meio comercial e lucrativo. São totalmente gratuitos, qualquer pessoa com computador ou celular, acessando o site ou o aplicativo, vai conseguir assistir sem precisar criar alguma conta, ou pagar. Segundo a descrição do site, “o conhecimento é livre e democrático”.

Ao clicar em um dos filmes, é aberto uma “subjanela”, que contém as informações sobre o filme, o ano, as tags que têm relação com o conteúdo e o nome do cineasta. Após clicar no play, somos direcionados ao filme em uma página que apresenta as funções de ampliar a tela, pausar e compartilhar, ou seja, funções básicas para a reprodução (figura 2). Além disso, é possível ver o título da obra, o tipo de áudio, as empresas independentes que participaram da produção, a categoria do filme, os roteiristas e a avaliação da produção.

Figura 2 - Print da cena do curta-metragem de 2018 “*Conservadorismo em foco - um filme sobre a ideologia burguesa*”², dirigido por Arthur Moura e Felipe Xavier.



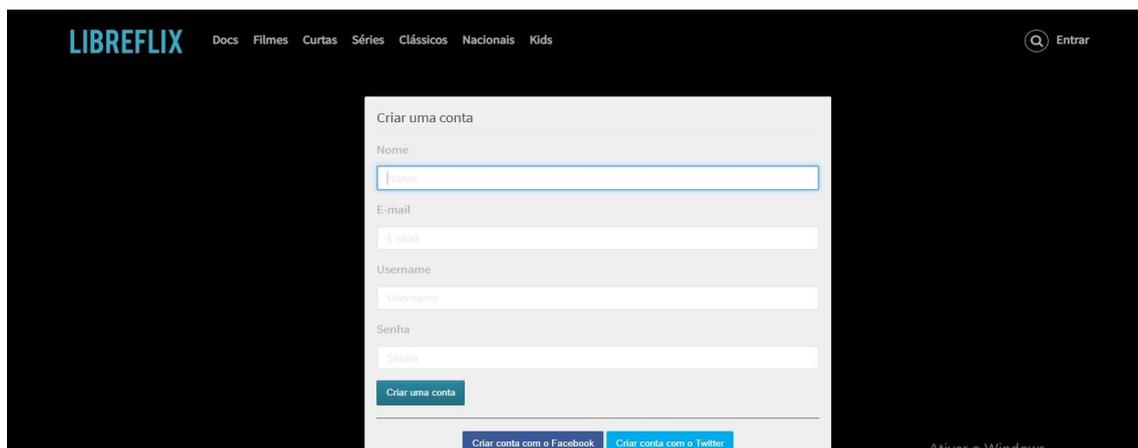
Fonte: Website do Libreflix

² Disponível em: <<https://libreflix.org/i/conservadorismo-em-foco>>. Acesso em: 24 de novembro de 2019

É possível alojar produções autorais nacionais e internacionais. Basta criar uma conta no site *Libreflix*, por meio do Facebook, Twitter, ou do próprio site. É solicitado o nome do usuário, e-mail, username e senha, sem precisar pagar absolutamente nada. Para enviar a produção autoral é preciso, antes de tudo, que o autor permita que a plataforma distribua o conteúdo, logo depois são solicitados os dados do filme, como, por exemplo, o título, o subtítulo, ano da produção, duração do vídeo, classificação indicativa, descrição (sinopse) e fotos do vídeo, podendo ser também o cartaz. como também pode ser o cartaz (figuras 3 e 4).

Além disso, é solicitado o link do vídeo, pois acontece uma espécie de transporte e compartilhamento através de um meio de reprodução (ex.: YouTube). No site não há anúncios de outras empresas aparecendo para o usuário clicar, nem desejo de lucro, apenas colaboratividade.

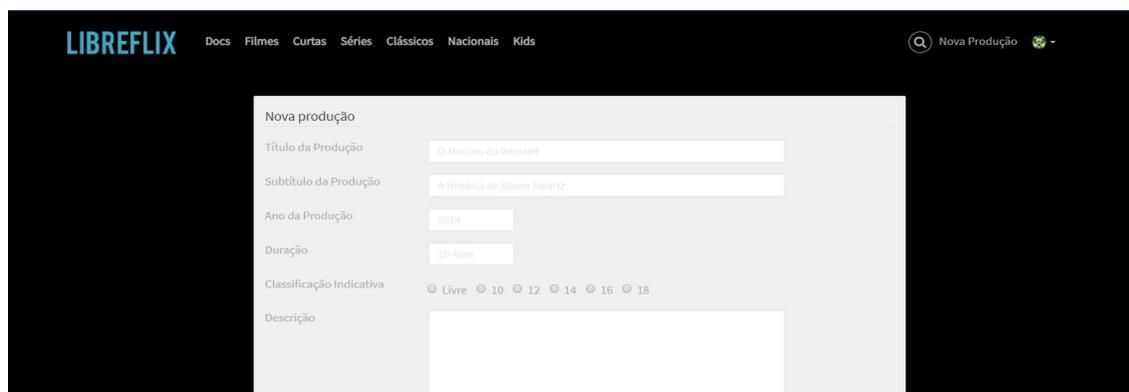
Figura 3 - Print dos dados solicitados para criação de conta no Libreflix



The screenshot shows the 'Criar uma conta' (Create an account) form on the Libreflix website. The form includes input fields for 'Nome' (Name), 'E-mail', 'Username', and 'Senha' (Password). Below the form are two buttons: 'Criar conta com o Facebook' and 'Criar conta com o Twitter'. The website header includes the Libreflix logo and navigation links: Docs, Filmes, Curtas, Séries, Clássicos, Nacionais, Kids. A search icon and 'Entrar' (Login) button are also visible.

Fonte: Website do Libreflix

Figura 4 - Print das características e dados solicitados para compartilhamento de filmes autorais



The screenshot shows the 'Nova produção' (New production) form on the Libreflix website. The form includes input fields for 'Título da Produção' (Production Title), 'Subtítulo da Produção' (Production Subtitle), 'Ano da Produção' (Production Year), 'Duração' (Duration), 'Classificação Indicativa' (Rating), and 'Descrição' (Description). The 'Classificação Indicativa' field has radio buttons for 'Livre', '10', '12', '14', '16', and '18'. The website header includes the Libreflix logo and navigation links: Docs, Filmes, Curtas, Séries, Clássicos, Nacionais, Kids. A search icon and 'Nova Produção' (New Production) button are also visible.

Fonte: Website do Libreflix

O acervo de produções audiovisuais, segundo Rossi, foi e é construído a partir de uma pesquisa de obras que podem ser exibidas livremente pela internet. Depois disso, o processo de seleção das obras é feito com as obras que são submetidas através de um formulário dentro da plataforma e em seguida são analisadas, de acordo com a disponibilidade, por voluntários que revisam essas obras. Eles não aceitam produções de cunho violento, totalitário, preconceituoso e nem discriminatório. Em outro trecho da entrevista que tivemos com Rossi em 2019, ele explica que a plataforma não aceita conteúdos violentos, nem que desqualificam os direitos humanos:

Quando o próprio criador do conteúdo (ou detentor do direito de fazê-lo) é quem envia a obra, fica mais fácil o aceite e a incorporação do filme dentro da plataforma; basta que ele seja um formato de filme de curta ou longa-metragem. Alguns trabalhos audiovisuais como videologs, clipes musicais, ou peças publicitárias não são aceitas atualmente. A obra também, claro, não pode conter discurso de ódio ou discriminação de qualquer tipo. (ROSSI, Guilmour.)

Já quando a produção é sugerida por terceiros, após uma análise de sua licença de distribuição, os colaboradores da plataforma verificam se é de livre exibição; então a relação se resume ao cumprimento da vontade do artista: de que sua obra seja transmitida e apreciada por outras pessoas.

Há um aplicativo Android do Libreflix personalizado para a reprodução em celulares, que foi criado recentemente. No aplicativo as funcionalidades são as mesmas que as do site, o que mudou foi o formato da tela, neste formato menor.

2 - Materiais e Métodos: conceitos que regem o *Libreflix*

Através da junção de ideais políticos, como o Software livre e Cultura Livre, e meios técnicos, como o desenvolvimento colaborativo de software e uso de código-aberto, o *Libreflix* foi criado. Todos esses elementos se convergem nesta plataforma, já que qualquer pessoa pode acessar o código do site e tem a liberdade (como defendidas inicialmente por Richard Stallman (2002) ao definir o software livre) de rodar, copiar, melhorar e distribuir o software por trás da instância oficial, disponível em Libreflix.org.

Se entendermos por “cultura” aquilo que “permite que o homem não somente se adapte ao seu ambiente, mas também o que permite adaptar o ambiente a necessidades e projetos do homem”, então “Cultura Livre” é uma adaptação a este novo dado natural, que é não-material, mas que também “permite a transformação do dado natural” por ferramentas digitais. Devemos reconhecer este novo paradigma como consequência de uma nova visão dogmática. Ou seja, a Cultura Livre, como a cultura de um modo geral,

deve encontrar algo que mantenha a sociedade e seus sujeitos inseridos nela. (MOREAU, 2012. p.161)

Moreau afirma que já que o termo cultura tem seu próprio significado e vivência livre, cada indivíduo tem seu modo de viver, interagir, falar, comer e cada continente tem seus costumes e crenças, sendo assim, o termo “Cultura livre” só se adapta aos século da interatividade tecnológica, cujas plataformas ou aplicativos devem aderir à liberdade que o próprio termo cultura já tem. Essa afirmação se alinha ao que o Libreflix propaga como ideal universal. É a partir desse ideal que a distribuição de conhecimento (seja por filmes, seja por livros digitais) se torna democrática, com o intuito de que mais pessoas de todas as esferas financeiras, de quaisquer territórios, tenham acesso.

Quando se trata de “Cultura Livre”, a plataforma, e seu acervo, dialogam não no sentido pleno, mas na tentativa de fomento e apoio a ideias culturalistas. Isso porque, segundo trabalhos de Lawrence Lessig (2004) e o movimento “Creative Commons” que ele ajudou a fundar, trabalhos artísticos que fazem parte da “Cultura Livre” seriam aqueles com maior permissividade em sua licença, ou seja, seriam trabalhos que apenas requerem o crédito ao autor da obra. Outras licenças “Creative Commons” que insiram componentes de não permissão à distribuição das modificações ou à proibição da obra para uso comercial não são consideradas “Cultura Livre”. Nesse ponto, o *Libreflix* garante o acesso à obra sem custo, mas nem todas podem ser baixadas e copiadas pelos usuários ou, em ainda maior número, serem alteradas e remixadas em outros trabalhos artísticos.

Segundo a Free Software Foundation (Fundação para o Software Livre), fundada em 1958 por Richard Stallman, “é considerado livre qualquer programa que pode ser copiado, usado, modificado e redistribuído de acordo com as necessidades de cada usuário”. Em outras palavras, o Software é considerado livre quando atende a esses quatro tipos de liberdades definidas pela fundação, conforme tabela abaixo:

| | |
|-------------|--|
| Liberdade 1 | Liberdade do programa para quaisquer propósitos |
| Liberdade 2 | Liberdade para estudar como o programa trabalha e adaptá-lo às suas necessidades. Ter acesso ao código fonte é essencial para isso |
| Liberdade 3 | Liberdade de redistribuir cópias, de forma que possa ajudar outras pessoas |
| Liberdade 4 | Liberdade de melhorar o serviço ou programa e |

| | |
|--|--|
| | disponibilizar as melhorias para o público, de forma que toda a comunidade possa se beneficiar disso |
|--|--|

Tabela 1 - As quatro liberdades desenvolvidas pelo pesquisador e ativista, Richard Stallman.

As liberdades 3 e 4 são as que mais se alinham ao conceito geral do *Libreflix*, pois além de ser uma mediação entre o público geral e os filmes independentes – como uma espécie de “cópia distribuidora consentida pelo autor” para agregar ao conhecimento do indivíduo – a plataforma também tem as chances de optar por melhorias que viabilizem uma melhor forma de difusão do serviço gratuito.

Outro conceito que foi estudado continuamente, durante os meses de janeiro a março de 2019, foi a Inteligência Coletiva: termo/conceito pensado desde 1912, a princípio por Émile Durkheim, que acreditava que a sociedade era a única fonte de pensamento lógico humano; e também baseado nas ideias de Vladimir Vernadsky e Teilhard de Chardin, os quais acreditavam no conceito “noosfera” (a interferência do conhecimento humano na biosfera). As noções sobre a Inteligência Coletiva foram passando de década a década até chegar na ideia atual, examinada pelo filósofo Pierre Lévy (1998). Para ele, Inteligência Coletiva consiste na integração de indivíduos para o conhecimento, com o intuito de todos saberem coletivamente sobre assuntos diversos, sem exceção, sempre agregando todas as pessoas a fim de ter uma troca mútua de energias e conhecimento, seja qual for. Lévy acredita que todos têm o direito de saber, de entender, aprender e se desenvolver intelectualmente através do compartilhamento coletivo:

“É uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências. Acrescentemos à nossa definição este complemento indispensável: a base e o objetivo da inteligência coletiva são o reconhecimento e o enriquecimento mútuos das pessoas, e não o culto de comunidade fetichizada ou hipostasiadas.” (LÉVY, 2003, p. 28)

Pensando na questão do “reconhecimento e enriquecimento mútuos das pessoas” e o “não culto de comunidade fetichizada”, a plataforma *Libreflix* se encaixa porque além de permitir o acesso livre e gratuito ao conhecimento através do audiovisual para as pessoas, a plataforma também faz com que haja uma certa colaboração mútua entre o público para o bem comum, ou seja, o objetivo maior do serviço não é o lucro ou inserir-se no meio de produção capitalista (o que se diferencia do maior serviço de streaming do mundo, a *Netflix*), mas sim, agregar as inteligências de todos para alcançar o número que puder de pessoas por meio da liberdade de pensamento.

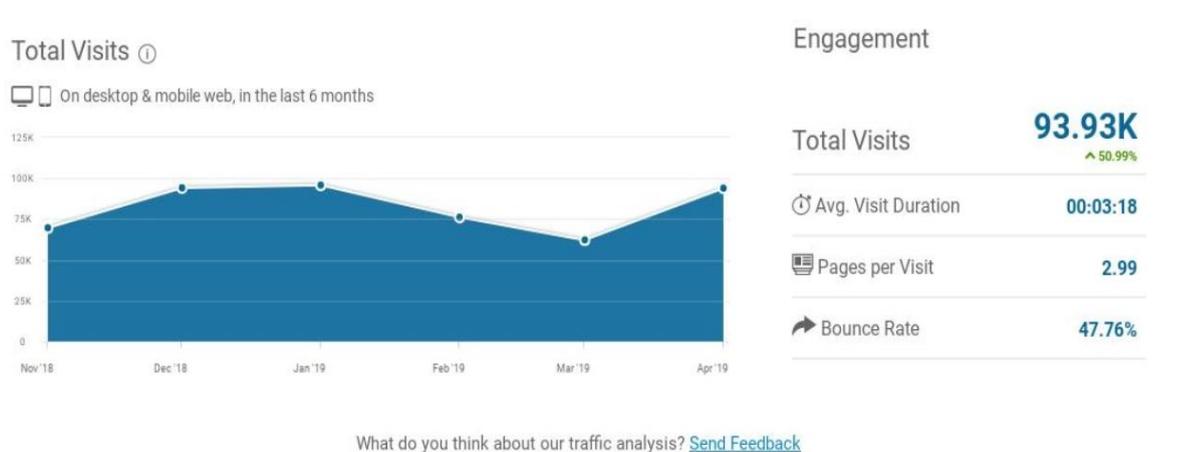
A ideia, então, seria tratar como um ser humano quem está assistindo e não coisificá-lo, não tratá-lo como um consumidor ou produto.

2.1. Resultados e Discussões: visibilidade da plataforma e os últimos encontros do projeto

No primeiro semestre de 2019, especialmente entre os meses de maio e junho, houve uma potencialização na pesquisa no que se diz respeito ao entrelaçamento de ideias, término da contextualização e últimas leituras de artigos sobre Cultura livre e Inteligência coletiva, além de reuniões com o grupo e com o orientador para discutir sobre os resultados e correções, como também sobre a finalização do processo da pesquisa.

Ainda em contato com o criador da plataforma *Libreflix*, Guilmour Rossi, foi consultado o percentual da quantidade de acessos no site (figura 5), total de visitas, quantidade de contas criadas (figura 6), por quais meios digitais os usuários conheceram a plataforma e o percentual da origem do tráfego (por onde as pessoas clicaram até chegar no site do *Libreflix*) (figura 7). Foram consultados resultados de novembro de 2018 até abril de 2019.

Figura 5 - Total de visitas no website do Libreflix



Mais de 93.000 acessos no site do Libreflix durante o segundo semestre de 2018 e o primeiro semestre de 2019.

Fonte: Dados cedidos pelo criador da plataforma. Disponível em:

<<https://www.similarweb.com/pt/website/libreflix.org>>. Acesso em: 15 de maio de 2020.

Figura 6 - Total de contas criadas na plataforma

```

/* 1 */
{
  "ns" : "libreflix.users",
  "size" : 7652128,
  "count" : 29265,
  "avgObjSize" : 261,
  "storageSize" : 4218880,
  "capped" : false,
  "wiredTiger" : {
    "metadata" : {
      "formatVersion" : 1
    },
    "creationString" : "access_patte

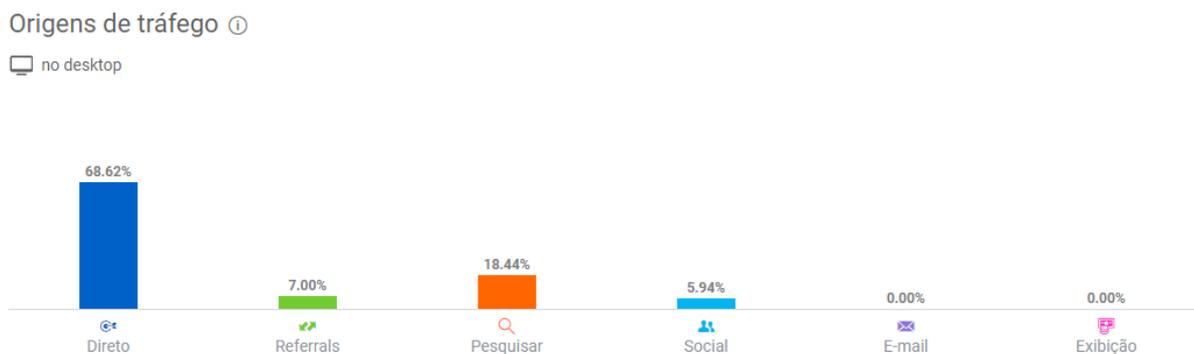
```

Durante o mês de novembro de 2018 e abril de 2019, o número de contas criadas foi de 29.265.

Fonte: Dados cedidos pelo criador da plataforma. Disponível em:

<<https://www.similarweb.com/pt/website/libreflix.org>>. Acesso em: 15 de maio de 2020.

Figura 7 - Percentual de pessoas que conheceram o site por diferentes meios



Meios por quais os usuários clicaram para chegar até o site Libreflix.

Fonte: Dados cedidos pelo criador da plataforma. Disponível em:

<<https://www.similarweb.com/pt/website/libreflix.org>>. Acesso em: 15 de maio de 2020.

De acordo com a figura 7, um pouco mais de 68% dos usuários visitaram o site de forma direta do computador com acesso a internet, através da url (link do site); 18% dos usuários acharam o *Libreflix* por meio de pesquisas através de sites de buscas (Google, Bing, etc.); 7% dos internautas clicaram no link a partir de alguma referência em outros sites semelhantes, e um pouco mais de 6% encontraram o Libreflix por meio de redes sociais (Twitter).

Em junho de 2019, com a pesquisa frequente, foi recebido um link do orientador de um site que seguia quase a mesma linha política do *Libreflix*, o *SPpcine*.

Houve uma análise do site e um comparativo entre eles, além disso foi feita uma investigação de outros sites ou plataformas que tivessem semelhante cunho político, social e de Cultura Livre como o *Libreflix*.

O *SPcine* é uma iniciativa da Prefeitura de São Paulo, dirigida pela cineasta brasileira Laís Bodanzky, tem como objetivo a implementação e difusão de produções do âmbito cultural e social feitas na cidade de São Paulo. Dentro dessas produções estão programas de TV, cinema, games e novas mídias. O que diferencia é que o *Spicine* é financiado pela Prefeitura, e já tem uma ajuda de custo maior, além disso, algumas produções audiovisuais são pagas.

Outros exemplos de sites são: *Afroflix*, uma plataforma digital de streaming parecida com o *Libreflix*, com exibição gratuita de filmes, vlogs, clipes, curtas-metragens dirigidos ou tendo como atuação apenas pessoas negras. *Baixa cultura* é outro espaço colaborativo, porém, segundo a definição do site, “é um laboratório online com documentação, pesquisa, formação e experimentação em Cultura Livre”. Tendo como base os financiamentos independentes, sem patrocínio, eles são consagrados como uma mídia alternativa. Não há apenas conteúdo audiovisual, também há produção de notícias, entrevistas, oficinas e artigos relacionados à liberdade de pensamento. Já o *Ideia fixa* é considerado uma espécie de curadoria digital de artes visuais, conteúdo criativo, eventos, workshops, projetos especiais e editoriais de forma alternativa/colaborativa, tudo relacionado à comunidade. No site há aparições de poucos anúncios, o que não é visto no *Libreflix*, nesta não há vestígios de publicidade.

Os exemplos citados são plataformas digitais que têm como base a troca mútua de conhecimento e de informação, a maioria disponibilizada gratuitamente e democraticamente, que retratam assuntos referentes à liberdade, à construção de visões mais amplas acerca da sociedade, assuntos políticos, que também têm a ver com o hacktivismo, revolução tecnológica, mídia alternativa, democracia na internet e distribuição livre para e com a comunidade.

Conclusão

O fato de que existem vários caminhos na internet é sinal de democracia, cada indivíduo é capaz de escolher o que quer assistir, ler, acompanhar, pesquisar ou produzir, mas dentro desse emaranhado supostamente “livre” que é a web, também há as suas limitações quanto à exibição de produções filmicas relevantes. Se observarmos, quase todos os streamings de vídeo aclamados atualmente impedem que todos os usuários vejam gratuitamente um trabalho.

Desde os tempos antigos já existia uma cultura em que todos se auxiliavam e se ajudavam para um bem comum, entretanto, esse ideal de sociedade coletiva e colaborativa é, para muitos, um tanto romantizado, mas não impossível. Sites, aplicativos e plataformas digitais como o *Libreflix* estão aí para desmistificar a crença de que não pode existir um meio em que todos (que tenham internet e algum dispositivo digital) possam ser inseridos e possam ter acesso.

Por outro lado, quando se vai na contramão do sistema capitalista de mercadorias, há uma dificuldade financeira que acaba não contribuindo para as melhorias necessárias nessas plataformas. Apesar disso, é possível um canal de exibição de produções artísticas e culturais relevantes que não só conquistem o usuário pelo entretenimento, mas que também não trate o ser humano como algo produtivo a fim de gerar lucro.

Essas mesmas plataformas são sustentadas através de financiamentos, vaquinhas online ou colaboração de pessoas que trabalham na área e que são adeptos ao ideal político daquele serviço.

Em suma, o *Libreflix* é um meio de compartilhamento de trabalhos audiovisuais, que tem como base a colaboração entre voluntários e todos os usuários. Nele há a chance de abrir as visões conservadoras da nossa época para novas possibilidades., para mostrar autores/produções independentes que são muitas vezes esquecidos ou não muito conhecidos (brasileiros também), como também difundir o saber necessário sobre a nossa história, sobre a existência humana para quem o acesso ao conhecimento ainda é restrito.

Seria engrandecedor e revolucionário se o governo brasileiro (que está um tanto defasado) e empresas alternativas e não comerciais prestassem mais atenção a essas plataformas digitais, pois é um caminho glorioso para libertar mentes do escuro da ignorância.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Marco; CRIPPA, Giulia. **Informação, cultura e tecnologia: novas mediações para a produção e o consumo cultural**. São Paulo: 2009.

BAIXA CULTURA. **Cultura Livre e Copyleft**. São Paulo: 2015. Disponível em: <<http://baixacultura.org/wp-content/uploads/2015/04/cultura-livre-e-copyleft.pdf>>. Acesso em: 15 de outubro de 2018.

BELTRÃO, B. F. **Produção colaborativa na rede: um olhar sociocultural**. Revista Contemporânea, Bahia, n.12, Páginas 119-128. 2009.1

- BEMBEM, Ângela; SANTOS, Plácida. **Inteligência coletiva e compartilhamento da informação: estado da arte da produção sobre inteligência coletiva**. 3º Simpósio hipertexto e tecnologia na educação - redes sociais e aprendizagem. UFPE: 2010.
- BATISTA, André. **O Papel das Plataformas de Streaming na Distribuição de Filmes Independentes**. Dissertação submetida como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Comunicação, Cultura e Tecnologias da Informação - Instituto Universitário de Lisboa, 2016.
- CAMARGO, Camila. **O que é Software Livre?**. TecMundo, 2008. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/linux/218-o-que-e-software-livre-.htm>>. Acesso em: 20 de junho de 2019
- CONDORELLI, Antonino. **A ideia de cultura na cibercultura: uma exploração epistemológica**. Intercom: 2014. Artigo apresentado na Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 2014.
- FANJUL, Sérgio. **Na verdade, o que é exatamente um algoritmo?**. EL PAÍS Brasil, 2018. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2018/03/30/tecnologia/1522424604_741609.html>. Acesso em: 26 de julho de 2019.
- FEUSER, Jeferson. **Entretenimento e interatividade: aspectos colaborativos das plataformas digitais**. Revista Anagrama - Revista científica interdisciplinar da Graduação. Ano 5, ed. 2. São Paulo: 2011/12.
- KOO, Lawrence. **O papel da Web 3.0 no consumo contemporâneo**. Revista Pensamento e realidade. PUC-SP: São paulo. V.24, n.2, páginas 109-124. Fevereiro de 2009. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/pensamentorealidade/article/view/7086>>. Acesso em: 15 de novembro de 2018.
- LÉVY, P. **A Inteligência Coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. 5º ed. São Paulo: Edições Loyola, 2007.
- MARQUES, José. **O que é inteligência coletiva?**. Portal IBC, 2016. Disponível em: <<https://www.ibccoaching.com.br/portal/o-que-e-inteligencia-coletiva/>>. Acesso em: 27 de julho de 2019.
- MONTEIRO, Ítalo; SALES, Lígia. **Netflix e seus efeitos midiáticos na era da convergência**. Intercom, 2017: XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste. Centro Universitário Estácio do Ceará, Fortaleza/CE.
- MOREAU, Antoine. **Sobre arte livre e cultura livre**. In: MOREAU, Antoine. **Copyfight: Pirataria & cultura livre**. Rio de Janeiro: Azougue, 2012. p. 159-165.
- PATRIOTA, Carla; PIMENTA, Rodrigo. **Da Mídia 2.0 para a Mídia 3.0: perspectivas da próxima onda na Web**. XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - Natal, RN, 2008.
- PRIMO, Alex . **Crítica da cultura da convergência: participação ou cooptação**. In: Elizabeth Bastos Duarte, Maria Lília Dias de Castro. (Org.). **Convergências Midiáticas: produção ficcional - RBS TV**. Convergências Midiáticas: produção ficcional - RBS TV. Porto Alegre: Sulina, 2010, p. 21-32.
- RICCIULLI, Stefania. **Data is the new black: o papel da Netflix na web**. 12º Interprogramas de Mestrado em Comunicação da Faculdade Cásper Líbero. São Paulo: 2016.
- ROSSI, Guilmour. **Libreflix: Streaming gratuito de filmes livre mudam a sociedade para melhor!**. 18º Fórum Internacional Software Livre. Porto Alegre: 2018.

SCHAINBERG, Thais. **Direitos humanos, gênero e diversidade na era tecnológica.** I Congresso de Tecnologias aplicadas ao Direito. Belo horizonte: 2017.

SILVA, Erik. **Gnu, Gpl e suas 4 liberdades do Software Livre.** Linux e programação. Disponível

em:<<https://linuxprogramacao.blogspot.com/2013/07/gnu-gpl-e-suas-4-liberdades-do-software.html>>. Acesso em: 18 de julho de 2019.

TARIN, B. BELISÁRIO, A. **Copyfight: Pirataria & cultura livre.** 1 ed. Rio de Janeiro: Editora Azougue, 2012.