



## Projeto *Uncensored Library*: uma estratégia para burlar a censura em países predadores da liberdade de imprensa

Marcycleis Maria Cavalcanti<sup>1</sup> Sandra Albuquerque Siebra<sup>2</sup>  
Leilah Santiago Bufrem<sup>3</sup> Hélio Márcio Pajeú<sup>4</sup>

### RESUMO

**Introdução:** A *Uncensored Library* é uma biblioteca virtual contra a censura, criada em 2020 dentro do jogo *Minecraft* pela organização Repórteres Sem Fronteiras como meio para burlar a censura em países nos quais o acesso à informação é restrito. **Objetivo:** Discutir a *Uncensored Library* como meio de acesso à informação censurada em países identificados como limitadores da liberdade de imprensa; examinar sua adequação as características de bibliotecas virtuais e refletir sobre a aplicação de curadoria de conteúdo na sua composição do acervo. **Metodologia:** Como método empreendeu-se estudo de caráter exploratório, de cunho teórico, configurado como estudo de caso. Para coleta de dados foi utilizada a observação sistemática, pesquisas bibliográfica e documental. **Resultado:** verifica-se que pode ser caracterizada como uma biblioteca virtual, com limitações. Na construção do acervo percebe-se que uma forma ainda rústica de curadoria de conteúdo foi aplicada, mas que o processo tem potencial para ser aplicado em outras iniciativas do gênero. **Conclusão:** a *Uncensored Library* apresenta limitações no acesso aos itens hospedados, entretanto, consegue atingir o propósito de compartilhar os artigos censurados em países predadores da liberdade de imprensa.

### Correspondência dos autores

<sup>1</sup> Universidade Federal de Pernambuco Recife, PE – Brasil  
marcycleis@gmail.com

<sup>2</sup> Universidade Federal de Pernambuco Recife, PE – Brasil  
sandra.siebra@gmail.com

<sup>3</sup> Universidade Federal de Pernambuco Recife, PE – Brasil  
santiagobufrem@gmail.com

<sup>4</sup> Universidade Federal de Pernambuco Recife, PE – Brasil  
heliopajeu@gmail.com

### PALAVRAS-CHAVE

Censura. Biblioteca virtual. Curadoria de conteúdo. Estratégia de acesso à informação.

## Uncensored Library Project: a strategy to circumvent censorship in countries predatory of press freedom

### ABSTRACT

**Introduction:** The Uncensored Library is a virtual anti-censorship library, created in 2020 within the game *Minecraft* by Reporters Without Borders to circumvent censorship in countries where access to information is restricted. **Objective:** Its purpose is to discuss The Uncensored Library as a means of access to censored information in countries identified as limiting freedom of the press; examine their adequacy and the characteristics of virtual libraries and reflect on the application of content curation in their collection composition. **Methodology:** As a method, an exploratory study of a theoretical nature was undertaken, configured as a case study. Systematic observation, bibliographic and documentary research were used for data collection.

**Result:** verifies it can be characterized as a virtual library with limitations. In the construction of the collection, it is noticed that a still rustic form of content curation has been applied, but that the process has the potential to be applied in other initiatives of this kind.  
**Conclusion:** The Uncensored Library has limitations on access to hosted items, however, it achieves the purpose of sharing censored articles in countries predatory of press freedom.

#### KEYWORDS

Censorship. Virtual library. Content curation. Information access strategy.

#### CRedit

- **Reconhecimentos:** Não aplicável.
- **Financiamento:** Este estudo foi parcialmente financiado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES), Código financeiro 001.
- **Conflitos de interesse:** Os autores certificam que não têm interesse comercial ou associativo que represente conflito de interesses em relação ao manuscrito.
- **Aprovação ética:** Não aplicável.
- **Disponibilidade de dados e material:** Não aplicável.
- **Contribuições dos autores:** Conceituação, Curadoria de Dados, Metodologia, Supervisão, Validação, Visualização, Redação – rascunho original: CAVALCANTI, M.M.; SIEBRA, S.A. BUFREM, L.S.; Supervisão, Validação, Visualização, Redação – revisão & edição: SIEBRA, S.A.; BUFREM, L.S.; PAJEÚ, H.M.



JITA: EF. Censorship.

Artigo submetido ao sistema de similaridade



Submetido em: 07/05/2022 – Aceito em: 31/10/2022 – Publicado em: 13/11/2022

**Editor:** Gildenir Carolino Santos

## 1 INTRODUÇÃO

Os direitos ao livre acesso à informação e à livre expressão de ideias, descritos em pactos internacionais promulgados pela Organização das Nações Unidas (ONU) como a Declaração Universal dos Direitos Humanos (ONU, 1948) e o Pacto Internacional dos Direitos Civis e Políticos (Brasil, 1992) adotados por diversos países e ratificados pelo Brasil, são pilares básicos da democracia, garantidos aos indivíduos e à coletividade. Ambos os documentos remetem à salvaguarda do direito que toda pessoa tem de criar, emitir, procurar, obter e compartilhar informações sejam elas de natureza científica ou artística, sob as formas oral ou escrita. E, embora esse seja um direito que remeta à mais humana de nossas características, a comunicação, muitas vezes ele é tolhido por aqueles que deveriam provê-lo.

Pessoas, instituições e países podem atacar de modos diversos as narrativas das quais discordam na tentativa de evitar a disseminação de discursos divergentes nos quais enxergam algum perigo para a manutenção de sua posição de poder. Tem-se, então, uma das ameaças mais comuns à liberdade de expressão e de acesso à informação: a censura, que pode ser percebida em todos os lugares e épocas, desde regimes mais autoritários até nos reconhecidamente democráticos. (OTERO, 2003; COSTA, 2016; DARNTON, 2016).

Observamos que a ampliação do conservadorismo no mundo tem contribuído para o aumento da perseguição e censura aos profissionais de informação, especialmente jornalistas, por meio de atos repressivos que vão desde o impedimento à veiculação de notícias até sua perseguição e morte. Para se proteger de tais atos e garantir o acesso à informação livre, diversa e segura, os profissionais de imprensa, como os mais afetados nessa conjuntura, contam com a ajuda de organizações internacionais como o Comitê de Proteção aos Jornalistas (CPJ, 2021) e a organização Repórteres Sem Fronteiras (RSF, 2021a) que apresentam como missão: informar, proteger, defender jornalistas, bem como, cobrar dos governos ações efetivas para a proteção da categoria em todo o mundo (CPJ, 2021; RSF, 2021a). A CPJ e a RSF, mantêm relatórios anuais atualizados sobre jornalistas mortos, presos ou desaparecidos, além de guias e manuais para treinamento preventivo para ação eminentemente perigosa, entre outras iniciativas pertinentes à manutenção da segurança desses profissionais no desenvolvimento de suas atividades sob risco.

Entre as iniciativas da RSF está a medição e acompanhamento anual do grau da liberdade de imprensa que resulta na de Classificação Mundial da Liberdade de Imprensa (CMLI) que é uma lista de países ranqueados segundo o grau de segurança para o desenvolvimento da atividade jornalística, se configurando em uma ferramenta que “permite que a RSF forneça informações sobre avanços e declínios na liberdade de imprensa em 180 países.” (RSF, 2021c, *online*, n. p.).

Nesse contexto, a RSF tornou público, em março de 2020, o projeto *Uncensored Library* (UL), uma iniciativa contra a censura utilizada em países predadores da liberdade de expressão e informação, em parceria com a empresa *Blockworks*, para a construção de uma biblioteca virtual dentro do jogo eletrônico *Minecraft*. A UL contava, inicialmente, com seis seções todas remetendo a países selecionados a partir da CMLI, sendo os cinco iniciais: Rússia, Vietnã, Egito, México e Arábia Saudita; e posteriormente adicionadas as seções para Brasil, Belarus e Eritreia.

Os criadores da biblioteca apresentam como seu propósito fundamental a promoção do acesso à artigos censurados e, com isso, intencionam favorecer a capacitação da próxima geração para a defesa de seus direitos de acesso à informação. (RSF, 2021b).

Nesse cenário, este trabalho busca discutir a *Uncensored Library* como meio de acesso à informação censurada em países identificados, pela organização Repórteres Sem Fronteiras, como limitadores da liberdade de imprensa e, conseqüentemente, do direito de livre expressão de acesso à informação.

Nesta discussão buscamos refletir sobre adequabilidade do projeto da *UL* aos requisitos mínimos de uma biblioteca virtual identificadas no quadro de análise para bibliotecas virtuais proposto por Oliveira (2018). Além disso, procuramos identificar, em visita ao seu ambiente virtual, quais conteúdos estão disponíveis e a possibilidade de interação com a informação censurada; além de refletir sobre possibilidades para o desafio da seleção do material para compor o acervo representativo do universo temático abrangido pela *UL*. Nesse sentido, as reflexões focam na curadoria de conteúdo, um procedimento aplicado por profissionais com experiência no tratamento da informação para selecionar, organizar, agregar valor e difundir a informação para um público determinado, com necessidades e interesses específicos, a fim disponibilizar aquilo que já é conhecido, sob uma nova perspectiva, lhe dando um novo sentido (SAAD, 2012; CASTILHO, 2015; SIEBRA; BORBA; MIRANDA, 2016; GONÇALVES; TEIXEIRA, 2017; SAAD; RAPOSO, 2017).

A relevância deste trabalho verifica-se em função de discutir uma iniciativa que tem por premissa garantir o acesso à informação diversa, para o maior número possível de pessoas. E isso é papel dos pesquisadores da Ciência da Informação, tanto como profissionais, quanto como cidadãos comprometidos com a construção e manutenção de práticas informacionais que caminhem em direção a ambientes efetivos para compartilhamento da informação.

## 2 METODOLOGIA

O estudo apresenta caráter exploratório e cunho teórico, configurado como um estudo de caso, que segundo Gil (2010, p. 37), “consiste no estudo profundo e exaustivo de um ou mais objetos, de maneira que permita seu amplo e detalhado conhecimento”.

Foi realizada revisão bibliográfica e análise documental para aprofundamento da compreensão acerca dos temas explorados e à sondagem do acervo da biblioteca em questão. Realizou-se observação sistemática do ambiente virtual da *UL* para identificar sua adequação às características e funções de uma biblioteca virtual, segundo o quadro de análise para bibliotecas virtuais (quadro 1), proposto por Oliveira (2018) que elenca elementos essenciais a serem observados em uma biblioteca virtual.

Quadro 1. Quadro de análise de bibliotecas virtuais

CATEGORÍAS	SUBCATEGORIAS	CARACTERÍSTICAS
Analogia aos ambientes físicos	Mesas e cadeiras	Serão verificadas a existência, representação do mobiliário e sua funcionalidade, buscando similaridades ou discrepâncias com o que existe no mundo real
	Balcão de referências	Serão analisados os serviços oferecidos pelo balcão de referência da biblioteca e como ele contribui para a eficácia na prestação de serviços da biblioteca
	Área para eventos	Será verificado a existência de um ambiente na biblioteca destinado para eventos e a utilização dele pelos responsáveis pela biblioteca e usuários.
Navegabilidade	Acessibilidade do acervo	Será analisado se o acervo da biblioteca está em uma localização adequada para acesso e seu funcionamento, como os usuários podem ter acesso ao conteúdo que está disponível na representação do livro.
	Ambientação	Neste item veremos se a biblioteca virtual é organizada de forma de fácil interação entre o usuário e todos os objetos dentro dela, além da decoração.
Acervo	Abrangência temática	Neste item será analisada a abrangência dos materiais da biblioteca, se cobre diversas áreas do conhecimento e quais são elas.
	Diversidade de tipologias	Neste item será visto a tipologia documental, se a

	Documentais	biblioteca trabalha apenas com livros ou outros materiais como revistas, TCC's, audiobooks etc.
	Diversidade idiomática	Neste item busca-se saber se a biblioteca conta com matérias em outros idiomas além da língua materna e como os usuários tem acesso a esse conteúdo.
	Ferramentas de recuperação da informação	Neste item será analisado o funcionamento do instrumento de recuperação da informação da biblioteca (catálogo, tesouro, mecanismo de busca...) e agilidade dele na busca.
	Atualidade dos materiais	Neste item veremos se os itens pertencentes a bibliotecas são atuais e se existe uma atualização recorrente do acervo.
	Caixa de sugestões	Neste item será verificado se os usuários podem fazer sugestões, críticas, elogios a biblioteca e se elas são recebidas pelos responsáveis.
<b>Inovação</b>		Será analisado o diferencial da biblioteca, o que ela tem de diferente dentro do corpus do trabalho e pode atrair novos usuários usando de seu atributo virtual.

Fonte: Oliveira (2018)

Assim, para a realização deste trabalho foram cumpridas as seguintes etapas:

1. Verificação do acesso à *Uncensored Library*, a partir do mapa *Minecraft* disponibilizado pela RSF em seu site para download;
2. Revisão bibliográfica quanto aos temas censura, direito de acesso à informação, biblioteca virtual e curadoria de conteúdo;
3. Acesso ao ambiente virtual da *UL*, (de 05/06/2021 a 26/07/2021), a fim de identificar a coleção de matérias jornalísticas nela disposta e modo de interação possível;
4. Discussão sobre a promoção de acesso a matérias jornalísticas censuradas, por meio do *Minecraft*, como meio para burlar a censura no âmbito da *UL*;
5. Verificação da adequação às características de bibliotecas virtuais segundo quadro de análise de bibliotecas virtuais (quadro 1), proposto Oliveira (2018);
6. Verificação das características do processo de curadoria de conteúdo (CARVALHO, 2020) na composição do acervo da *UL*.

O artigo está configurado em sete seções: a introdução apresenta breve contextualização sobre a temática tratada; a segunda seção descreve os métodos e instrumentos utilizados para desenvolvimento do estudo; a terceira seção discute as configurações da censura e direito de acesso à informação; a quarta seção discorre acerca da *Uncensored Library* enquanto ambiente capaz de promover acesso à informação censurada; o quinto segmento argumenta acerca dos aspectos da curadoria de conteúdo identificados na composição de acervo da *UL*; a sexta seção expõe as análises e, por fim, o último segmento apresenta as conclusões.

### 3 CONFIGURAÇÕES DA CENSURA E DIREITO DE ACESSO À INFORMAÇÃO

Como um fenômeno de caráter perene e universal, a censura se distende ou retrai ao sabor do contexto sócio-histórico e político vigente. Foucault (2014) delimita como suas principais formas a exclusão, a limitação e interdição atuantes sobre construções discursivas, segundo as concepções morais de cada contexto sócio-histórico, numa constante tensão por autorização e legitimação de expressões e comportamentos. Entretanto, a censura também pode ser percebida como estímulo, exaltação e orientação dos comportamentos, ações e percepções imediatamente opostos aos que se pretende censurar. (CARNEIRO, 2002; OTERO, 2003;

SILVA, 2010; DARNTON, 2016). Em diversos momentos da história foram empreendidos atos de censura tanto de modo ostensivo e repressor, quanto de forma sutil e subjetiva com a pretensão de moldar uma cultura à uma forma determinada ou sob a alegação de proteger a sociedade de sua própria produção cultural.

No contexto da imprensa, a censura manifesta-se, via de regra, de modo ostensivo, violento e repressor, dada a particularidade do texto jornalístico que apresenta caráter de fiscalização e denúncia.

No Brasil, sob a Ditadura Civil Militar (1964-1985), ficou evidente o uso das modalidades reconhecidas por Foucault, na perseguição de autores e destruição de qualquer publicação com menções aos temas vinculados ao comunismo ou de orientação política de esquerda. Cabia ao Instituto Nacional do Livro (INL), vinculado ao Ministério da Educação, determinar quais temas poderiam ser editados e distribuídos em território nacional. A estrutura da censura no Estado brasileiro contava ainda com o Serviço Nacional de Informação (SNI) que investigava a disseminação de ideologias de esquerda; o Departamento de Imprensa e Propaganda (DIP) que difundia a ideologia política do Estado e o Departamento de Ordem Política e Social (DOPS) que atuava na desmobilização de qualquer tentativa de resistência ou reação da sociedade. Todos esses órgãos trabalhavam de forma articulada no controle da informação por contenção ou estímulo do que era conveniente ao Estado naquele contexto. (CARNEIRO, 2002; SILVA, 2010; SECCO, 2017).

Quanto às fases de sua imposição, de modo oficial, a censura pode acontecer na pré-publicação, durante a concepção (autocensura) e editoração dos textos, ou na pós-publicação, abrangendo os momentos de distribuição e consumo. Quanto aos entes que a promovem, pode advir da sociedade civil, sendo promovida por instituições, indivíduos ou grupos organizados e, neste contexto, se apresenta de forma não estruturada, não regulamentada, pois se apoia apenas no litígio por ofensa a honra, e dispersa, visto que não há unicidade na origem de sua imposição. Ou pode provir do Estado e, neste caso, pode se apresentar como política de Estado/Governo regulamentada por meio de legislação que a favoreça, concentrada em barrar assuntos que firam os interesses daqueles que estão no poder, proibindo e limitando menção a pessoas e temas específicos. Quando ocorre de modo clandestino, pode atingir níveis de violência que envolvem ameaças, tortura e homicídio. (CARNEIRO, 2002; OTERO, 2003; SILVA, 2010; DARNTON, 2016; SECCO, 2017).

Em relação ao contexto político, quanto mais autocrático for o regime político maior será sua percepção, pois se apresentará de modo ostensivo com limitação, repressão, apreensão e interdição de temas, pessoas e instituições. Quanto mais inclinado à democracia for o regime político, mais subjetiva será sua atuação e se efetivará amparada em modos discursivos de promoção do pensamento das classes dominantes e desestímulo ao pensamento imediatamente oposto, conseqüentemente, terá sua percepção minorada pela maior parte da população (CARNEIRO, 2002; OTERO, 2003; SECCO, 2017).

É característica comum aos regimes totalitários o aumento da hostilidade e da censura direcionado à imprensa como política de Estado/Governo regulamentada por leis que impedem, limitam ou proíbem o acesso e a veiculação da informação com punições que podem chegar ao aprisionamento e até mesmo a morte. (CARNEIRO, 2002; OTERO, 2003; SECCO, 2017). Os profissionais que mais sofrem e percebem a ação censória são os do campo da informação e comunicação, quais sejam, bibliotecários, arquivistas e, especialmente, jornalistas. Contra esses últimos a censura ocorre, geralmente, de forma violenta e ostensiva, mesmo quando disfarçada de proteção aos direitos da coletividade. Tende a manifestar-se sob as formas empregadas em regimes totalitários como supressão, impedimento e restrição da produção, circulação ou acesso às notícias; limitação e prisão ou até mesmo morte de jornalistas. Nos regimes com maior abertura política atua-se, geralmente, sobre o conteúdo já produzido e tende a burocratização e judicialização, a fim de impedir sua circulação e acesso.



Os direitos de livre acesso à informação e à livre expressão de ideias são pilares básicos da democracia. Pois, é no confronto de ideias advindas de pontos de vista opostos e, por vezes, conflitantes, que se constroem argumentações capazes de promover avanços na sociedade. Ambos são descritos como direitos básicos na Declaração Universal dos Direitos Humanos (ONU, 1948) e no Pacto Internacional dos Direitos Civis e Políticos de 1966 (BRASIL, 1992), dos quais o Brasil é signatário, o que os torna equivalentes a emendas constitucionais desde sua ratificação.

No Brasil, esse direito é assegurado pela Constituição Federal de 1988 no art. 5º inciso XXXIII, assim como no inciso II do § 3 do art. 37, no § 2 do art. 216, e no art. 220. (BRASIL, 1988). Além de muitos outros dispositivos legais como a Lei n. 12.527 (BRASIL, 2011) – Lei de acesso à informação (LAI) – que preveem o direito de acesso à informação e expressão das ideias como premissa para o progresso do conhecimento e para desenvolvimento da nação. Compreende-se, assim, que a censura quando imposta à imprensa atua diretamente sobre os direitos à liberdade de expressão e de acesso à informação e, conseqüentemente, poderá atingir outras instâncias e profissionais que encontram no cerne de sua profissão a lida com a informação como arquivistas e bibliotecários.

Nesse cenário, percebe-se que, mesmo que a censura e a violência contra profissionais da informação não se extinga, tampouco a resistência contra ela vai esmorecer, surgindo a cada dia, novas iniciativas em prol da liberdade de acesso à informação, como a *Uncensored Library*.

#### 4 A UNCENSORED LIBRARY COMO AMBIENTE DE PROMOÇÃO DE ACESSO À INFORMAÇÃO CENSURADA

A *Uncensored Library* é um projeto de biblioteca virtual com temática especializada, desenvolvido pela organização Repórteres Sem Fronteiras juntamente com a empresa *Blockworks*. Foi concebida dentro do jogo *Minecraft* e aberta ao público no dia 12 de março de 2020, o dia mundial de combate à censura online.

Bibliotecas virtuais não são necessariamente algo novo, e nem bibliotecas dentro do *Minecraft*, visto que seus jogadores podem construir qualquer coisa dentro do jogo, inclusive bibliotecas destinadas a guardar encantamentos ou qualquer outro texto escrito. Todavia, estas últimas não são propriamente bibliotecas digitais ou virtuais, mas representações visuais destas, pois não dispõem de recursos necessários a uma biblioteca digital ou virtual.

A *UL* é uma vultuosa construção em estilo neoclássico, destinada a guarda de uma coleção de objetos informacionais digitais no formato de imagem *Portable Network Graphics* (PNG) de livro, com um recorte temático específico: artigos jornalísticos escritos por repórteres censurados e com propósito bem delimitado: dar acesso ao material censurado ao maior número de pessoas, mesmo em países nos quais o acesso a esse tipo de informação é restrito. Assim, a escolha pelo *Minecraft* como local para abrigar a *UL* foi uma decisão estratégica, em função das características do jogo e pelo tamanho de sua comunidade de jogadores, pois este jogo situa-se entre os mais jogados do mundo como aponta matéria do jornal britânico *The Guardian* de 15 de setembro de 2019 que o lista no primeiro lugar entre os cinquenta melhores jogos do século 21. (STUART; MACDONALD, 2021). O jogo conta com mais de 175 milhões de cópias vendidas e 145 milhões jogadores ativos todos os meses (RSF, 2021b).

Além disso, lançado inicialmente para Computador Pessoal (PC), pouco depois se tornou um jogo multiplataforma, quando foram apresentadas as versões para *Xbox*, *PlayStation* e *smartphones*, ampliando seu alcance e capacidade para a adesão de novos públicos. Em constante atualização, foi lançada em 2016 a versão *Minecraft: Education Edition* que disponibiliza recursos educacionais para diversas áreas do conhecimento (HALL, 2019).

A versatilidade do jogo, inspirado em blocos de construção como os do brinquedo *Lego*, trouxe para o mundo dos *games* um jogo de exploração e construção composto de blocos tridimensionais “pixelizados”, em um mundo aberto com, proporcionalmente, oito vezes o tamanho do planeta Terra. Nele há dois modos principais de jogabilidade: o modo “sobrevivência”, no qual os jogadores coletam recursos e constroem estruturas para se proteger e batalhar contra criaturas, se alimentam e exploram o mundo com propósito de se desenvolver e sobreviver; e o modo “criativo”, no qual são disponibilizados recursos ilimitados para que os jogadores possam dar vazão à criatividade no desenvolvimento dos projetos mais diversos. Há, ainda, os modos “aventura”, no qual pode haver limitação de acesso a algumas áreas do mapa e a necessidade de ferramentas mais elaboradas para quebrar blocos; e o modo “espectador”, com a possibilidade de circular pelo mapa, interagir com alguns objetos, sem permissão para quebrar ou construir nada. (MINECRAFT WIKI, S/D).

Na esteira do sucesso do *Minecraft* surgiram profissionais como *streamers* e *youtubers*, bem como, instituições e empresas que viram na versatilidade do jogo um mundo de possibilidades de entretenimento, educacionais e de novos negócios. Nesse contexto surgem empresas de consultoria e design de projetos em *Minecraft* como a *Blockworks*, que atua no desenvolvimento de mapas e estruturas em mundos *Minecraft* sob demanda.

Há que se considerar ainda questões sobre a penetrabilidade do jogo em países com regime políticos fechados, pois como afirma a RSF (2021b, p. 1), no *release* de lançamento da *UL*, que esses “[...] países, onde *sites*, *blogs* e imprensa livre em geral são estritamente limitados, o *Minecraft* ainda pode ser acessado por todos [...]”, em razão de não apresentar, primariamente, temas censuráveis. Em outras palavras: não há por que proibir o jogo, quando ele não apresenta aspectos de violência intensa, erotismo, ameaça a qualquer crença religiosa ou ativismo político vinculados diretamente ao escopo original do jogo. O que identificamos, no contexto deste trabalho, foi a existência de mapas em servidores que podem ou não ser acessados a partir de qualquer lugar do mundo, desde que se tenha uma conta *Mojang/Microsoft* e um endereço para o servidor desejado. Esses endereços para os mundos *Minecraft* em servidores são divulgados para os jogadores pelos proprietários dos projetos, como no caso da *UL*, ou podem ser compartilhados em fóruns de discussão, ou por qualquer outro *software* de comunicação, pois são *links* compartilháveis.

Os servidores do jogo contam com moderadores que reportam qualquer comportamento inadequado e podem impedir o acesso do jogador ao *game* por meio de comandos que controlam uma lista de banimento em um servidor, no *fandom* oficial do *Minecraft*. Esta lista de banimento é definida como “[...] uma lista negra (sic) é uma lista de jogadores ou endereços de IP que não têm permissão para se conectar ao servidor. As proibições substituem qualquer lista de permissões em vigor.” (MINECRAFT WIKI, 2021). O jogador também pode ser “chutado” para fora do servidor imediatamente após ter-se identificado algum comportamento inadequado dele dentro do jogo.

Considerando os esclarecimentos anteriores, a *Uncensored Library* foi desenvolvida pela *Blockworks*, no modo criativo, e empregou cinco meses de trabalho, entre planejamento e construção, com a colaboração de 24 construtores de 16 países diferentes dedicando mais de 250 horas para projetar e criar a biblioteca com 12,5 milhões de blocos (RSF, 2021b, p. 2). A construção é um edifício imponente em estilo neoclássico escolhido por ser “[...] um estilo frequentemente usado no projeto de prédios públicos em todo o mundo, como museus, galerias e bibliotecas” e por remeter a representação da “[...] liberdade de conhecimento e o poder que a verdade tem sobre autoridades e regimes governamentais opressores.” (RSF, 2021b, p. 3). Conta ainda com área aberta disponível para expansão. Foram definidas dez alas dentro da biblioteca, sete no projeto inicial e três adicionadas após atualização em julho de 2021. São elas: Repórteres Sem Fronteiras; ala de artigos sobre a pandemia de Covid-19; e outras oito alas para alguns dos países que se encontram na área crítica (acima da centésima posição) da Classificação da Mundial da Liberdade de Imprensa (CMLI), a saber: Arábia Saudita, México,



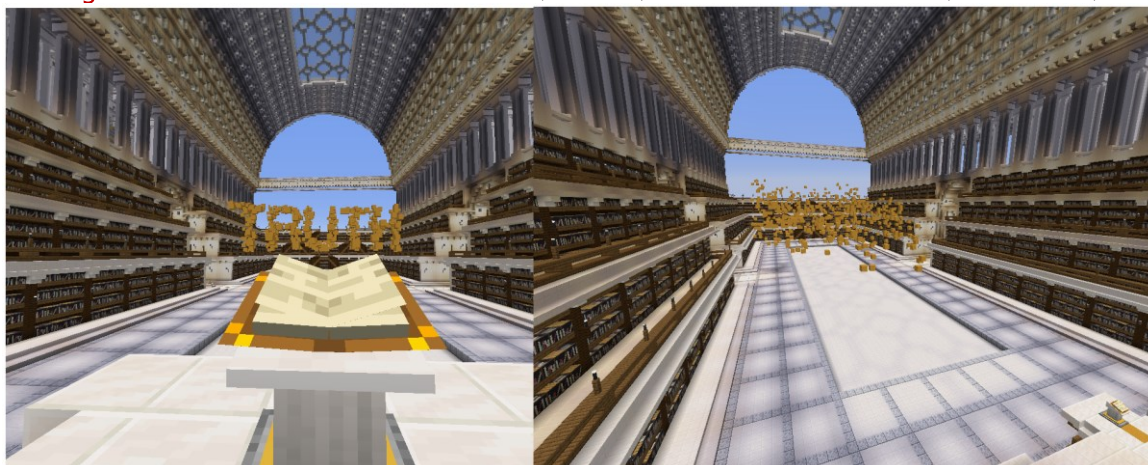
Vietnã, Rússia e Egito, originalmente, e, posteriormente adicionados: Brasil, Belarus e Eritreia. Além das alas, há um Domo central dedicado à exposição da Classificação Mundial da Liberdade de Imprensa.

Na parte inferior, abaixo de um chão de vidro, há um mapa do mundo e sobre ele, bem no seu centro, o livro que contém um *index* listando os países classificados em ordem crescente, segundo o grau de periculosidade que apresentam para a liberdade de imprensa. Em direção ao teto, constam três setores que agrupam as bandeiras dos 180 países monitorados pela RSF, com livros nos quais constam sua ordem individual na CMLI.

Na área Covid-19 é possível ler dez artigos sobre como alguns países lidaram com a informação neste período. Constam artigos dos países: Tailândia, Rússia, China, Mianmar, Hungria, Coreia do Norte, Brasil, Turcomenistão, Iran e Egito.

A ala da RSF apresenta elementos simbólicos quanto ao trabalho da imprensa. Um livro de boas-vindas pede que o jogador voe para o fim da sala no lado direito e se posicione de frente ao livro que lá se encontra para que possa visualizar a mensagem. Dentro do salão, ao olhar de qualquer outra posição que não seja a indicada pelo livro da entrada da ala, nota-se uma profusão de blocos suspensos de modo aleatório, como pode ser visualizado na figura 2 (lado direito). Porém, quando o jogador se posiciona conforme indicado no livro de boas-vindas é possível ler a palavra ‘*Truth*’, ‘verdade’ em língua inglesa. (figura 1).

Figura 1. Visão de fatos contextualizados (verdade) e descontextualizados (sem sentido)



Fonte: The Uncensored Library (2021)

Uma analogia para dizer que a informação dispersa e solta em um espaço sem um tratamento analítico pode causar mais confusão do que informar, não permitindo um ângulo seguro para a construção de uma narrativa consistente. De outro modo, quando a informação é devidamente agrupada e contextualizada, uma mensagem de narrativa sólida e baseada em fatos é construída, sendo esse um dos papéis do profissional da informação.

O modo escolhido pelos produtores da *UL* para prover acesso no *Minecraft* foi “espectador”, assim, qualquer visitante, especialmente o não habituado aos comandos do jogo, não corre o risco modificar nada na *UL*. Logo, o visitante poderá interagir, contudo sem interferir no ambiente, o que contribui para preservação da originalidade e fornece segurança para os objetos digitais contidos na biblioteca.

## 5 ANÁLISE DA *UNCENSORED LIBRARY* COMO BIBLIOTECA VIRTUAL

Marchiori (1997) e Segundo (2013) diferenciam biblioteca eletrônica, digital e virtual, conforme o grau de tecnologia envolvida na concepção e utilização desses recursos nas atividades cotidianas de uma biblioteca. Sendo eletrônica qualquer biblioteca que faça uso de

dispositivos eletrônicos para execução de tarefas de processamento técnico e gerenciamento para armazenagem, organização, consulta, busca e recuperação de registros informacionais. Ou seja, os computadores nesse contexto são ferramentas auxiliares que contribuem para potencializar o trabalho do bibliotecário. Para os autores supracitados, a biblioteca digital é aquela que contém informação armazenada apenas em meio digital, podendo ser acessada remotamente por dispositivos com acesso à *internet*. A biblioteca virtual depende completamente da realidade virtual para reproduzir o ambiente físico de uma biblioteca, em um ambiente interativo com imersão total, sendo possível utilizar o mobiliário, consultar um bibliotecário, promover eventos, pegar um livro em uma prateleira e lê-lo. O que é endossado na fala de Oliveira (2018) ao afirmar que na biblioteca digital é possível acessar a informação sem interagir com o ambiente desde um equipamento remoto, ao passo que, uma vez inseridos no ambiente de uma biblioteca virtual, existimos nele.

Nesse sentido, a *UL* pode ser vista como uma biblioteca virtual, pois ela promove a experiência de imersão do frequentador em um ambiente completamente simulado de uma biblioteca de acesso aberto disponível vinte quatro horas para circulação de seus visitantes que existem como avatares dentro desse mundo. Para uma melhor análise da *UL*, foram verificados aspectos que devem ser considerados ao se conceber uma biblioteca virtual. Durante os meses de junho e julho de 2021, foram efetuadas visitas ao ambiente virtual da *UL* e colhidas informações por meio de observação sistemática, tomando por guia as recomendações identificadas no quadro de análise de bibliotecas virtuais (quadro 1) de Oliveira (2018). O resultado desta análise é apresentado no quadro 2.

**Quadro 2.** Análise da biblioteca *Uncensored Library* com base no quadro de análise de bibliotecas virtuais proposto por Oliveira (2018)

CATEGORIAS	SUBCATEGORIAS	CARACTERÍSTICAS
Analogia aos ambientes físicos	Mesas e cadeiras	Não possui cadeiras ou mesas. Há pedestais para exposição dos livros.
	Balcão de referência	Não tem. Não há como solicitar informações adicionais.
	Área para eventos	Não tem.
Navegabilidade	Acessibilidade do acervo	Restrita. Os livros são disponibilizados apenas no formato PNG o que dificulta a interação com a informação neles contida. Não há links para rastreamento.
	Ambientação	Mais decorativa que funcional, agrega forte carga simbólica à temática do acervo. No modo "espectador" do <i>Minecraft</i> , não há a possibilidade de interação ampla com os objetos.
Acervo	Abrangência temática	Específica: censura à imprensa.
	Diversidade de tipologias documentais	Restrita: apenas textos provenientes de artigos jornalísticos em formato PNG.
	Diversidade idiomática	Na descrição do projeto em cada seção os artigos são disponibilizados no idioma de origem e na língua inglesa.
	Ferramentas para recuperação da informação	Não há. É preciso se dirigir diretamente aos pedestais onde os livros estão expostos, acessá-los e lê-los
	Atualidade dos materiais	São atuais: artigos entre os anos de 2017 e 2020
	Caixa de sugestões	Não tem.
Atendimento	Funcionários	Não tem funcionários para atendimento ao usuário. Há equipe de manutenção do ambiente e do acervo.
	Horário de funcionamento	Integral. É possível acessar o servidor em qualquer

		horário a partir de qualquer lugar do mundo.
Inovação		Utilização de servidor <i>Minecraft</i> para acesso ao mundo <i>UL</i> serve ao propósito específico de burlar a censura à informação jornalística <i>online</i> e é uma ferramenta eficiente, pois é pouco provável conseguir bloqueá-la.

Fonte: Adaptado de Oliveira (2018).

Além do exposto no quadro 2, a partir da observação sistemática, foram identificadas vantagens e limitações. Quanto as vantagens: a escolha pela divulgação da biblioteca no modo “espectador” contribui para a preservação da autenticidade e originalidade dos documentos nela contidos; os documentos podem ser acessados em qualquer horário e lugar; e contribui com o propósito de seus criadores de fornecer um meio para o acesso à informação censurada, mesmo em lugares nos quais o monitoramento da *internet* é mais intenso.

As limitações ocorrem em função das características do *Minecraft*. Foram percebidas: a limitação de tipologias documentais; a ausência de *links* para compartilhamento dos documentos; o formato do livro (.png) não permite seleção de texto e, por norma do jogo, os documentos só podem ser baixados, transferidos ou traduzidos por quem os criou no mundo *Minecraft*. A única interação possível do visitante é a leitura.

Adicionalmente, observou-se que a *UL* não foi criada para ser um local de interação entre os usuários, como seria comum em qualquer biblioteca física ou virtual, talvez por questões de segurança dos visitantes e para que ela permaneça como um lugar para permitir o acesso insuspeito de informação censurada.

## 6 COMPOSIÇÃO DO ACERVO DA *UNCENSORED LIBRARY*: REFLEXÕES SOBRE A CURADORIA DE SEU CONTEÚDO

A acelerada produção e compartilhamento de informações *online* na era atual já é uma percepção corroborada por pesquisadores de diversas áreas de atuação. (SAYÃO 2009; SAAD, 2012; CASTILHO, 2015; SIEBRA; BORBA; MIRANDA, 2016; GONÇALVES; TEIXEIRA, 2017; SAAD; RAPOSO, 2017; SIEBRA; SILVA; VEJA, 2020; CARVALHO, 2020). Tal constatação recai na identificação da, também crescente, demanda por metodologias, técnicas e equipamentos capazes de prover seleção, organização, armazenamento, e acesso a esse grande volume de informações a fim de atender necessidades informacionais de usuários diversos em diferentes contextos, dando origem a repositórios temáticos de informação, *sites* sobre conteúdos específicos, entre outros.

Para tanto, muitas vezes é empregada a chamada curadoria de conteúdo ou de informações, que “[...] pode ser entendida como o processo sistemático de filtrar, atribuir sentido e compartilhar informações de qualidade com o fim de atender as necessidades informacionais de um determinado público-alvo sobre um tema específico.” (CARVALHO, 2020, p. 175-176). Ela é definida por Castilho (2015, p. 48) como “[...] procedimento desenvolvido por uma pessoa ou grupo de pessoas, com experiência no trato com a informação, que realizam seleção, filtragem, agregação de valor e difusão de informações voltadas para os interesses e necessidades de comunidades sociais”.

A curadoria de conteúdo estabelece oposição à generalidade e excesso da informação dispersa *online*, fornece orientação e contexto à informação que é arranjada segundo critérios determinados, para atender necessidades, desejos ou expectativas de um público-alvo específico, como reforçam Gonçalves e Teixeira (2017, p. 14) ao afirmar que “[...] a curadoria de conteúdo no meio digital se distancia da lógica de comunicação de massa, integrando um cenário de mediação”. Os autores afirmam ainda que a contextualização estabelece uma narrativa sobre nichos temáticos visando atender a um público determinado.

## 6.1 Etapas do Processo de Curadoria de Conteúdo

A curadoria de conteúdo faz uso de informações/conteúdos já publicados e, portanto, não inéditos, tomando como base diversas fontes de informação. O conteúdo resultante do processo tem como principal característica a agregação de valor por meio do arranjo dado ao conteúdo, em função do valor de uso para uma comunidade, aumentando a eficiência e assertividade em buscas, ofertando ao usuário informação relevante e verificada, além de orientação para o consumo do conteúdo de forma mais proveitosa (CASTILHO, 2015; GONÇALVES; TEIXEIRA, 2017; SAAD; RAPOSO, 2017).

Ressaltamos que, na curadoria de conteúdo não se trata de repetir a informação, mas de apresentar um novo olhar sobre o conteúdo, mantendo sempre a originalidade dos fatos, agregado pela correlação entre os documentos selecionados, orientado pela relevância para o público ao qual se destina o conjunto de informações curatoriais. (SAAD, 2012; SAAD; RAPOSO, 2017). Pois, “a boa curadoria é um processo de percepção de oportunidades informativas e resulta, portanto, da singularidade autoral e de um arranjo informativo inédito. (SAAD, RAPOSO, 2017, p. 10)”.

O processo de desenvolvimento da curadoria de conteúdo envolve de três a cinco etapas, a depender do autor consultado, mas ressalta-se que já existe certa consolidação da forma de realização do processo de curadoria de conteúdo (PEREIRA, 2017; CARVALHO, 2020). Santos (2014) enuncia três: pesquisa, contextualização e compartilhamento. Castilho (2015) adota quatro etapas: filtragem, seleção, agregação de valor e difusão. Gonçalves e Teixeira (2017) adotam a divisão indicada por Zhong *et al.* (2013<sup>1</sup> *apud* GONÇALVES, TEIXEIRA, 2017) que engloba filtragem, seleção, contextualização e compartilhamento. Leão (2019) adota três etapas: buscar, selecionar e apresentar. Carvalho (2020), tomando como base a pesquisa de Pereira (2017) resume todas as etapas encontradas em seu levantamento bibliográfico sobre o processo de curadoria de conteúdo nas etapas de busca, seleção, agregação e edição, compartilhamento e avaliação.

Percebemos na leitura do referencial teórico que, embora se alterem a quantidade de etapas e nomenclatura delas, os procedimentos compartilham semelhanças.

A etapa de **“busca/pesquisa”** abrange a identificação da(s) fonte(s) de informação das quais se extrairá o conteúdo a ser trabalhado na curadoria, levando em consideração a pertinência à temática e ao objetivo que foram previamente definidos, além do período temporal de interesse. Envolve coleta automatizada e mais generalista submetida a um primeiro recorte mais amplo.

A **“filtragem” e/ou “seleção”** contempla o tratamento ao qual é submetido o resultado da coleta efetuada na “busca/pesquisa”, sob olhar humano mais acurado, objetiva filtrar conteúdo de qualidade sobre a temática em curadoria, levando em conta as peculiaridades dos documentos. Efetua refinamento sobre o produto da busca. Destacamos que nessa etapa é importante revisar e filtrar as fontes realmente relevantes e atentar para a autenticidade, qualidade e relevância dos conteúdos recuperados.

A etapa seguinte que pode estar reunida em uma única ação ou englobar mais de uma, tais como **“organização/ contextualização/ agregação de valor/edição”**, se refere ao tratamento técnico ao qual é submetido o conjunto de informações selecionado na etapa anterior. Para Carvalho (2020, p. 187), este é o cerne da curadoria de conteúdos, pois visa “adaptar o conteúdo de modo a ampliar sua apropriação pelo público-alvo”. Assim, é possível especificar metadados; descrever; mesclar o conteúdo selecionado lhe dando um novo formato; acrescentar comentários; criar conteúdo original a partir do conteúdo selecionado; realizar

---

<sup>1</sup> Zong, Changtao., et. al. (2013). Sharing the Loves: Understanding the How and Why of Online Content Curation. *In: Proceedings of the 7th International Conference on Weblogs and social media, ICWSM 2013, 2013. 2013. p. 659-667. Apud GONÇALVES, S.; V. TEIXEIRA (2017).*



adaptações pertinentes ao ambiente de visualização; creditar as fontes originais; definir o relacionamento entre diferentes documentos, de forma a construir uma linha narrativa; entre outros.

A fase identificada por “**apresentação/distribuição/ difusão/compartilhamento**” considera aspectos para promoção do acesso à informação, aspectos relacionados à difusão do conteúdo curado, levando em conta os critérios “como”, “onde” e “duração” para indicar plataformas por meio do qual o conteúdo será compartilhado (redes sociais, bibliotecas virtuais, *blogs*, repositórios, etc.); delimitação geográfica (idioma e linguagem) e duração (periodicidade de atualização, tempo determinado de disponibilidade). (SANTOS, 2014; CASTILHO, 2015; GONÇALVES; TEIXEIRA, 2017; LEÃO, 2019; CARVALHO, 2020).

Na pesquisa de Carvalho (2020) é apresentada ainda uma **etapa de avaliação**, na qual verifica-se se os objetivos definidos para a curadoria de conteúdos foram alcançados, e se há melhorias que possam ser implementadas. Nessa etapa pode ser verificado também o envolvimento do público-alvo com os conteúdos curados e disponibilizados.

Logo, as etapas da curadoria de conteúdo se prestam a buscar e selecionar, com uso de recursos tecnológicos e sob supervisão humana, informações suficientes para que um curador de conteúdo possa definir o que é importante, porque importa e para quem interessa certo conjunto de informações organizado e contextualizado compondo uma narrativa pertinente a originalidade dos documentos, dessa forma, agregando-lhe valor. Muito do que foi descrito nesta subseção remete ao que é observado na *Uncensored Library* na formação e disponibilização de seu acervo, como descrito a seguir.

## 6.2 Ações do Processo de Curadoria de Conteúdo Observados na UL

Guallar e Leiva-Aguilera (2014) afirmam que a curadoria de conteúdos se encontra em um ponto de interseção entre a Comunicação e a Ciência da Informação. O que é ilustrado por Carvalho (2020), quando reflete sobre experiências de aplicação do processo de curadoria de conteúdo nos âmbitos da comunicação, da educação, do marketing e das bibliotecas. Destaca-se entre esses, para o estudo da *UL*, o âmbito da Comunicação, visto que Castilho e Coelho (2014, p. 310) destacam que a curadoria de conteúdos pode ampliar “[...] o valor de uso da notícia e confere ao jornalismo uma função na geração de conhecimento socialmente relevante”.

Assim como no âmbito das bibliotecas, visto que a aplicação da curadoria de conteúdos em bibliotecas pode ser realizada para “[...] produzir os conteúdos que partilham nas mídias sociais no âmbito de sua atuação como bibliotecas 2.0”, pois esses conteúdos “conferem nova dimensão e atualidade aos acervos e aos serviços das bibliotecas, ampliando sua visibilidade e relevância social” (CARVALHO, 2020, p. 192).

Percebemos, a partir da utilização da biblioteca *Uncensored Library*, o emprego de etapas pertinentes à curadoria de conteúdo com exceção da busca automatizada. Em função da especificidade do material selecionado relativo a um recorte da realidade que é constantemente acompanhado pelos responsáveis pelo projeto, a RSF. Ressaltamos que todo o material disponibilizado na *UL* não foi originalmente escrito para esta biblioteca que apenas faz referência a fontes de informação externas para composição do seu acervo. Assim, quanto a etapa de **filtragem e seleção** observamos que foram aplicados os seguintes recortes:

- a) **Tema Central:** censura à informação jornalística exercida em países predadores da liberdade de imprensa.
- b) **Geográfico:** artigos originários de países identificados como predadores da liberdade de imprensa acima da centésima colocação na CMLI com práticas de censura ostensivas, o que delimita a oitenta países da lista. Ressaltamos que todos

os artigos são abrigados em seções exclusivamente destinadas ao seu país de origem dentro da *UL*.

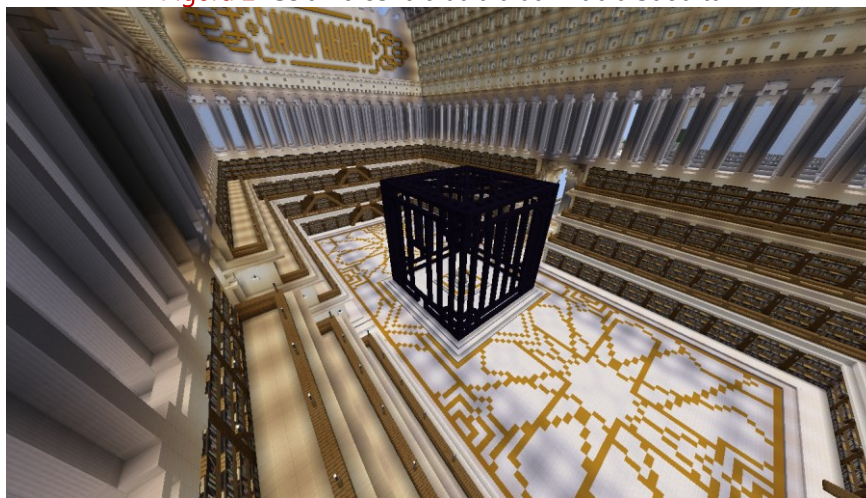
- c) **Temática dos documentos:** matérias jornalísticas de profissionais comprovadamente censurados em função de seu trabalho, livres ou aprisionados, vivos ou mortos. Por exemplo, a seção da Arábia Saudita contém apenas artigos escritos por Jamal Khashoggi, jornalista saudita radicado nos Estados Unidos, assassinado por sua cobertura política acerca do seu país de origem. Na seção México são disponibilizadas biografias de jornalistas mortos por causa de sua atuação na cobertura acerca do crime organizado. Além das seções voltadas aos países de censura mais ostensiva, há ainda a seção Covid-19 onde estão artigos jornalísticos relacionados à atuação de um grupo de dez países no tocante a informação sobre a pandemia de Covid-19; e informação técnica tais como: perguntas frequentes, índice com a lista completa da CMLI e as classificações com breves justificativas para cada um dos cento e oitenta países monitorados pela RSF.
- d) **Recorte Cronológico:** artigos publicados a partir do ano de 2017 e, na realização deste estudo, o documento mais recente datava do segundo semestre de 2020,

No tocante a **organização, contextualização e agregação de valor:** com relação aos elementos descritivos dos documentos foram adotados: título, autor, data, portal de notícias no qual o artigo foi divulgado originalmente ou está hospedado. A organização do acervo é geográfica, pois os agrupamentos são pelo país de referência da notícia em alas. Dentro da ala de cada país a organização é temporal, pela data da notícia, quando essa está disponível. Pois, verifica-se que a especificação da data da notícia não segue um padrão em todos os documentos e muitos deles estão sem data, o que não deveria ocorrer.

Na entrada da ala de cada país, há a bandeira do país representado, um livro que apresenta sua colocação na CMLI e o motivo do posicionamento do país naquela colocação. Destaca-se que a contextualização da censura é feita, inclusive, por elementos visuais, levando o usuário a experienciar a forma de censura mais praticada em cada país por meio da decoração de cada ala na etapa de apresentação e compartilhamento da informação.

A decoração de cada ambiente remete a algum elemento cultural do país ao qual a ala se refere e a um elemento que represente as práticas de censura que lá ocorrem. Por exemplo, a ala da Arábia Saudita (CMLI:170<sup>a</sup>): no meio do salão há uma imensa jaula preta com livros em seu interior (figura 2), representando o fato da Arábia Saudita estar entre os três países que mais aprisionam jornalistas em todo o mundo.

Figura 2. Cella no centro da ala da Arábia Saudita



Fonte: The Uncensored Library (2021)



Na ala do México (CMLI:143°) existem doze totens que simulam lápides (figura 3), cada um com a foto de um jornalista assassinado e sua respectiva biografia, lembrando que o México é um dos países mais letais para jornalistas.

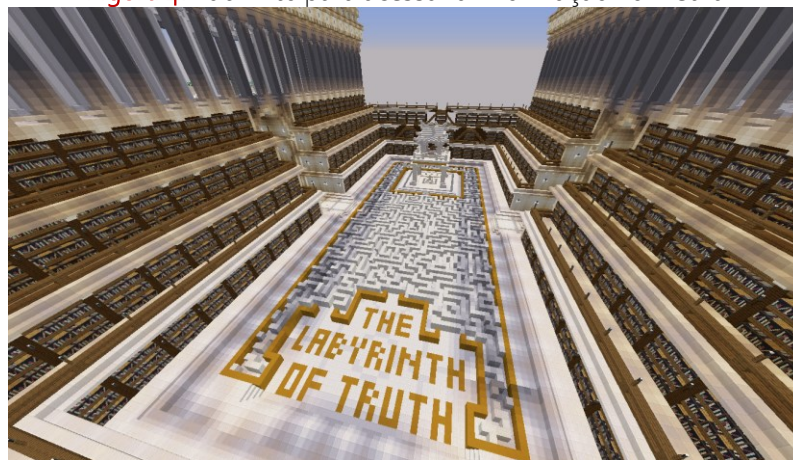
Figura 3. Lápides na seção México



Fonte: The Uncensored Library (2021)

Na área do Vietnã, (CMLI: 175°), vê-se um labirinto da informação que ocupa parte do chão no centro do salão (figura 4). Em alusão ao crescente esforço para tornar cada vez mais difícil conseguir informação independente naquele país.

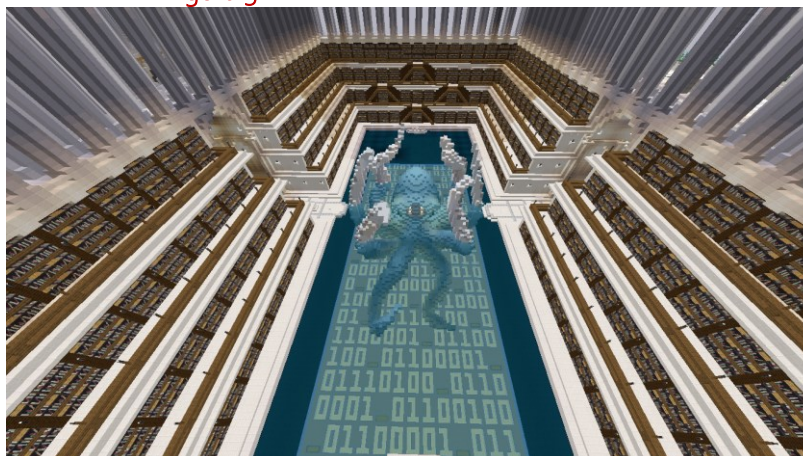
Figura 4. Labirinto para acessar à informação no Vietnã



Fonte: The Uncensored Library (2021)

Na ala da Rússia (CMLI:150<sup>a</sup>) há um *Kraken* (polvo gigante mitológico) sobre uma representação de dados binários (figura 5), como uma representação da atuação da censura russa em várias frentes para conter a informação, principalmente, o controle sistemático sobre a disseminação de conteúdo jornalístico na *internet*.

Figura 5. Kraken no centro da ala da Rússia



Fonte: The Uncensored Library (2021)

A ala do Egito (CMLI: 166º) apresenta uma enorme balança desequilibrada (figura 6), em alusão ao grande número de sentenças de prisão proferidas contra jornalistas.

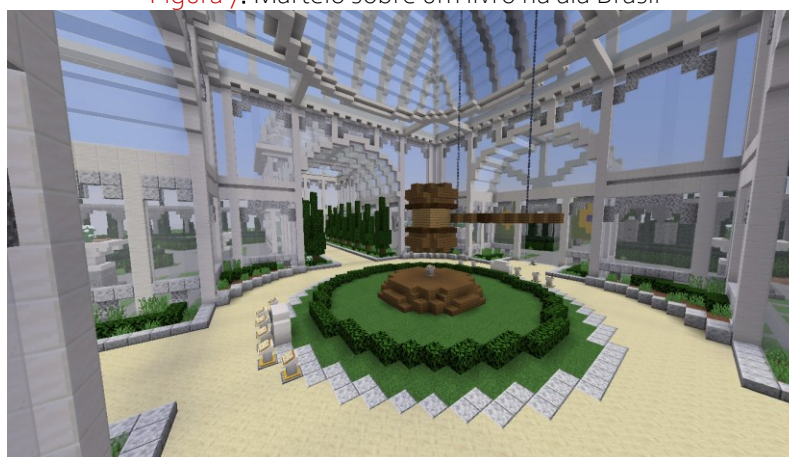
Figura 6. Balança desequilibrada na seção Egito.



Fonte: The Uncensored Library (2021)

Na ala Brasil (CMLI: 111º) nota-se um martelo (malhete) gigante esmagando um livro (figura 7), em alusão à forma mais utilizada para a censura no país: a judicialização para impedimento de acesso imposto, além de à imprensa, também às obras literárias.

Figura 7. Martelo sobre um livro na ala Brasil



Fonte: The Uncensored Library (2021)



Belarus (CMLI: 158<sup>a</sup>) estão três grandes círculos de fogo em volta de uma caixa preta. O livro de boas-vindas informa que as mídias tradicionais como a televisão e a mídia impressa são fortemente controladas pelo Estado e que apenas alguns *sites* de notícias *online*, produzidos a partir do exterior, conseguem fazer a informação chegar aos cidadãos daquele país. A seção da Eritreia (CMLI: 180<sup>a</sup>) ainda está em fase de construção e permanece sem acesso.

Diante do exposto, compreendemos que a concepção da decoração funciona como elemento simbólico narrativo que contribui para agregar valor à informação.

Ainda sobre a **etapa de apresentação e compartilhamento também denominada distribuição ou difusão**, percebemos que a utilização do *Minecraft* como ambiente para abrigar a biblioteca sem censura foi uma escolha estratégica, devido aos números, já apresentados, relativos ao universo deste jogo. São cerca de 140 milhões de jogadores ativos por mês (WAKKA, 2021). Em apenas um de seus muitos servidores, o *Hypixel*, é possível visualizar 80.375 jogadores *online* simultâneos. Embora, vale ressaltar que a capacidade da *UL* seja muito menor, 100 jogadores simultâneos. A *Uncensored Library* contava com a visita de 167.528 jogadores até 10 de julho de 2021.

Além disso, compreendemos que a utilização de um jogo que não apresenta em seu escopo original nada que justifique sua censura, é uma garantia de presença em países que adotam a orientação de banir jogos violentos ou com alguma alusão a conteúdo político ou religioso. A forma de compartilhamento dos *links* de acesso em servidores também apresenta vantagens: não é preciso se comprometer comprando o servidor diretamente, o que se compra é uma conta *Mojang/Microsoft* para acesso ao ambiente *Minecraft* e nele efetua-se o *login* no servidor de sua preferência. A segurança no ambiente também foi pensada sob o ponto de vista de se poder bloquear usuários que façam uso incorreto ou desrespeitoso dentro dos servidores.

Identificamos que não há possibilidade de compartilhamento dos artigos *in loco*. Pois, os documentos distribuídos nos mapas *Minecraft* só podem ser editados por seus criadores e, devido ao único formato disponível (imagem em formato PNG), até o momento, não há como copiar o texto, baixá-lo ou mesmo utilizar *links* ativos que remetam à localização original do conteúdo. É possível apenas capturar a tela para efetuar busca posterior daqueles que se encontram *online*, digitando as informações lidas. Testamos essa opção e foram encontrados ao menos dez artigos em diferentes *sites*. Podendo assim a *UL* também servir como um ponto de partida para mais pesquisas sobre temáticas relacionadas à censura.

Observamos também que a divulgação da *UL* é feita pela RSF, que hospeda página específica destinada ao projeto *Uncensored Library*, na qual é possível encontrar o *link* de acesso ao servidor no *Minecraft*. No mês de seu lançamento foram veiculadas matérias jornalísticas informando sobre o novo espaço destinado ao acesso à informação censurada.

Por fim, podemos dizer que foram adotadas e executadas etapas de curadoria de conteúdo, mesmo que de forma ainda manual e rústica, inclusive, talvez, devido às limitações técnicas impostas pela própria constituição do *Minecraft*. Assim, considera-se a *Uncensored Library* uma biblioteca virtual especializada, ainda que bastante limitada. Contudo, é uma iniciativa que merece destaque e que tem potencial informativo e de acesso à informação, e ela vem ganhando espaço, em pouco mais de um ano de existência, apesar do muito que ainda pode ser feito.

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O embate contra a censura é uma realidade cotidiana do profissional da informação, seja ele jornalista, bibliotecário ou arquivista. Quando atentos, percebemos as pequenas atitudes de impedimento de um tema, a exaltação exagerada de outro, proibições, limitações e, quando em cenários desfavoráveis, a repressão é praticada sem restrições.

Como reconhecido, a censura pode ser identificada em qualquer lugar e período, entretanto, quanto menos alinhado aos princípios democráticos for um regime político, maiores serão as chances de resultar em repressão, prisão e morte. Esta última é uma realidade que assusta principalmente os profissionais da imprensa, que são vitimados todos os anos e necessitam desenvolver estratégias de proteção e sobrevivência. Superadas estas necessidades imediatas, é preciso fazer chegar à informação a quem ela se destina, ao público por quem estes profissionais se arriscam diuturnamente.

O cenário político mundial atual se mostra propenso ao favorecimento da censura com a ampliação de regimes políticos autoritários e a emergência de lideranças de extrema direita e utilizar um jogo eletrônico que não apresenta características “censuráveis” e com uma comunidade de jogadores gigantesca configura-se como uma boa estratégia, ao menos bastante criativa, de possibilitar acesso à informação censurada. Especialmente quando o ponto de disseminação da informação remete à ideia de uma biblioteca virtual, mesmo essa ideia sendo explorada ainda de forma limitada, em função de limitações inerentes aos atributos do próprio *Minecraft*. Merece destaque a dedicação para contextualizar a informação veiculada na biblioteca, pois deve fazer parte do trabalho do profissional da informação apresentar o contexto da informação veiculada, informar quais os atores envolvidos, quais as circunstâncias e, por vezes, compor cenários de futuros possíveis.

Neste trabalho buscamos mostrar e refletir sobre como a curadoria de conteúdos ainda é realizada de maneira rústica na *Uncensored Library*, contudo esse processo pode ser aprimorado e vir a enriquecer a ampliação desse projeto que tem potencial para contribuir com outras iniciativas de acesso à informação.

Destacamos que outra limitação da *UL*, além do formato de disponibilização dos artigos (imagens PNG), é o esforço requerido fora do jogo para conhecer os artigos nos locais de hospedagens nos quais se encontram esses documentos, pois a hiperligação para rastreamento da informação a partir do jogo é inexistente. Apesar das limitações e dificuldades, a *Uncensored Library* consegue atingir seu propósito de fazer conhecer os artigos de jornalistas censurados, em países predadores da liberdade de imprensa no mundo.

Reconhecemos o ineditismo da discussão aqui realizada e, conseqüentemente, a necessidade de mais aprofundamento e ponderação acerca da efetividade desta iniciativa em prol da manutenção do direito de informar e de se informar. Além da limitação da análise realizada que tomou como base tanto o referencial teórico e a análise documental, assim como a observação sistemática da *UL*.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. **Decreto nº 591, de 6 de julho de 1992.** Brasília; 1992. Atos Internacionais. Pacto Internacional sobre Direitos Econômicos, Sociais e Culturais. Promulgação. Disponível em: <http://www.jusbrasil.com.br/legislacao/113459/decreto-591-9>. Acesso em: 17 jul. 2021.

BRASIL. **Decreto nº 592, de 6 de julho de 1992.** Atos Internacionais. Pacto Internacional sobre Direitos Cívicos e Políticos. Promulgação. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto/1990-1994/d0592.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/1990-1994/d0592.htm). Acesso em: 17 jul. 2021.

BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil.** Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988. 292 p. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm). Acesso em 15 jul. 2021.

BRASIL. **Lei nº 12.527, de 18 de novembro de 2011.** Regula o acesso a informações. Dispõe sobre os procedimentos a serem observados pela União, Estados, Distrito Federal e Municípios, com o fim de garantir o acesso a informações. Diário Oficial da União, Brasília, 18 nov. 2011b. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2011-2014/2011/lei/112527.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2011/lei/112527.htm). Acesso em: 20 jul. 2021.

CARNEIRO, M. L. T. **Livros proibidos, ideias malditas:** o DEOPS e as minorias silenciadas. São Paulo: Ateliê, 2002.

CASTILHO, C. A. V. **O papel da curadoria na promoção do fluxo de notícias em espaços informativos voltados para a produção e conhecimento.** 2015. 155f. Tese (Doutorado em Engenharia e Gestão do Conhecimento) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

CASTILHO, C.A.V.; COELHO, C.C.S.R. Curadoria de notícias e jornalismo na produção de conhecimento. **Estudos em Jornalismo e Mídia**, v. 11, n. 1, p 305-313, jan./jun., 2014. DOI <https://doi.org/10.5007/1984-6924.2014v11n1p305>

CARVALHO, A. V.; Curadoria de Conteúdo: entre os desafios e as perspectivas da gestão da informação digital. *In*. CARVALHO, A. V.; BARBOSA NETO, P. A. (org.) **Desafios e Perspectivas em Gestão da Informação e do Conhecimento.** Natal: EDUFRN, 2020. pp 175-223.

COMITÊ DE PROTEÇÃO AOS JORNALISTAS. **Nossa história.** disponível em: <https://cpj.org/about/history/>. Acesso em: 17 jul. 2021.

COSTA, M. C. C. Isto não é censura – a construção de um conceito e de um objeto de estudo. *In*: INTERCOM – CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 39., 2016, São Paulo. **Anais [...].** São Paulo: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2016. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-3448-1.pdf>. Acesso em: 20 jun. 2021.

DARNTON, R. **Censores em ação:** como os Estados influenciaram a literatura. São Paulo: Companhia das Letras, 2016.

FOUCAULT, M. **A ordem do discurso:** Aula inaugural no Collège de France pronunciada em 2 de dezembro de 1970. São Paulo: Edições Loyla, 2014.

FOUCAULT, M. **Vigiar e punir:** nascimento da prisão. Petrópolis, Vozes, 1987.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

GUALLAR, J.; LEIVA-AGUILERA J. **El content curator:** guía básica para el nuevo profesional de Internet. Barcelona: Editorial UOC, 2014.

GONÇALVES, S. V.; TEIXEIRA, C. S. Ação humana na curadoria como forma de produção do conhecimento. *In*: CONGRESSO INTERNACIONAL DE CONHECIMENTO E INOVAÇÃO – CIKI, 2017, Florianópolis. **Anais [...].** Florianópolis: [UFSC], 2017. Disponível em: <https://proceeding.ciki.ufsc.br/index.php/ciki/article/view/309>.

HALL, C. Why Minecraft is the most important game of the decade: [...] **Polygon**, 7 nov. 2019. Disponível em: <https://bit.ly/3UP4Xw1>. Acesso em: 5 jul. 2021.

LEÃO, G. V. **Curadoria de conteúdo**: proposta de um método para plataformas digitais. 2019. 134 f. Relatório (Mestrado) - Universidade Católica de Pernambuco. Programa de Pós-graduação em Indústrias Criativas. Mestrado Profissional em Indústrias Criativas, 2019. Disponível em: <http://tede2.unicap.br:8080/handle/tede/1223>. Acesso em: 19 jul. 2021.

MARCHIORI, P. Z. "Ciberteca" ou biblioteca virtual: uma perspectiva de gerenciamento de recursos de informação. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 26, n. 2, 1997. DOI: 10.18225/ci.inf.v26i2.696. Disponível em: <https://revista.ibict.br/ciinf/article/view/696>. Acesso em: 17 jul. 2021.

MINECRAFT Wiki. **Edição Education**. [s.d]. Disponível em: <https://bit.ly/3hDLcZA>. Acesso em: 12 jul. 2021.

OLIVEIRA, G. S. de. **Uma análise comparativa entre a Biblioteca virtual Paul Otlet e a Community Virtual Library no Second Life Virtual**. 2018. 51 f. TCC (Graduação) - Curso de Biblioteconomia, Ciência da Informação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/30692>. Acesso em: 05 jul. 2021.

OTERO, M. M. D. **Censura de livros durante a ditadura militar 1964-1978**. 2003. 151 f. Tese (Doutorado) - Curso de Pós-Graduação em História, Departamento de História, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2003. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/7262><https://repositorio.ufpe.br/handle/12345678>. Acesso em: 18 dez. 2020.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS. **Declaração Universal dos Direitos Humanos**, 1948. Disponível em: <https://uni.cf/2TsPK7X>. Acesso em: 17 jul. 2021.

PEREIRA, J. V. T. **A curadoria de conteúdos em bibliotecas**: proposta de aplicação na Biblioteca Central do IFRN campus Natal-Central. 2017. 95f. Trabalho de Conclusão de curso (Monografia) – Curso de graduação em Biblioteconomia, Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Natal, 2017.

REPÓRTERES Sem Fronteiras. **Nossos Valores**. 2021a. Disponível em: <https://rsf.org/pt/nossos-valores>. Acesso em: 6 jul. 2021.

REPÓRTERES Sem Fronteiras. **Comunicado para imprensa**. [release] 2021b. Disponível em: <https://www.uncensoredlibrary.com/en>. Acesso em: 6 jul. 2021

REPÓRTERES Sem Fronteiras. **Classificação mundial da liberdade de Imprensa**. 2021c. Disponível em: <https://rsf.org/pt/classificacao>. Acesso em: 6 jul. 2021.

SAAD, E (org.). **Curadoria digital e o campo da comunicação**. São Paulo: ECA/USP, 2012.

SAAD, E.; RAPOSO, J. F. Curadoria de conteúdo na comunicação contemporânea: muito além do ctrl+c e ctrl+v. In: CONGRESSO BRASILEIRO CIENTÍFICO DE COMUNICAÇÃO, 11., 2017, Belo Horizonte. **Anais** [...]. Belo Horizonte: Organizacional e Relações Públicas (Abrap), 2017. p. 1-15. Disponível em: <https://bit.ly/3TAvsDV>. Acesso em: 16 jul. 2021.



SANTOS, T. N. C. **Curadoria digital**: o conceito no período de 2000 a 2013. 2014. 165 f., il. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Universidade de Brasília, Brasília, 2014. Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/17324>. Acesso em: 17 jul. 2021

SAYÃO, L. F. Afinal, o que é biblioteca digital? **Revista USP**, São Paulo, n. 80, p. 6-17, dez./fev. 2008-2009. Disponível em: <http://eprints.rclis.org/14675/1/biblioteca-digital.pdf>. Acesso em: 17 jul. 2021.

SECCO, L. **A batalha dos livros**. Cotia: Ateliê Editorial, 2017.

SEGUNDO, S. J. S. **Biblioteca virtual Paul Otlet**: uma experiência não imersiva no Second Life. 2013. 75 f. TCC (Graduação) - Curso de Biblioteconomia, Departamento de Ciência da Informação, UFPB, João Pessoa, 2013.

SIEBRA, S. A.; BORBA V. R.; MIRANDA, M. K. F. O. Curadoria digital: um termo interdisciplinar. **Informação & Tecnologia**, v. 3, n. 2, p. 21-38, 2016. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/41848>. Acesso em: 09 jul. 2021.

SIEBRA, S. A.; SILVA, F. de M. O. e; VEGA, R. G. de la. O planejamento na Curadoria Digital. **Informação & Sociedade: Estudos**, João Pessoa, v. 30, n. 4, p. 1-22, 2020. DOI: 10.22478/ufpb.1809-4783.2020v30n4.57263. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/ies/article/view/57263>. Acesso em: 09 jul. 2021.

SILVA, D. da. **Nos bastidores da censura**: sexualidade, literatura e repressão pós-64. 2 ed. rev. Barueri: Manole, 2010.

STUART, K.; MACDONALD, K. The 50 best video games of the 21st century. **The Guardian**: Best culture of the 21st century. Disponível em: <https://bit.ly/2mqSymF>. Acesso em: 9 jul. 2021.

UNCENSORED Library, The. In **Minecraft** [jogo eletrônico online]. Servidor: visit.uncensoredlibrary.com. disponível em: <https://bit.ly/3g0xHCJ>. Acesso em: 06 jul. 2021.

WAKKA, W. Minecraft tem 140 milhões de usuários [...]. **Canaltech** [site]. Disponível em: <https://bit.ly/3A88jBB>. Acesso em: 10 jul. 2021.