

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO  
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO E ARTES  
DEPARTAMENTO DE INFORMAÇÃO E CULTURA

AMANDA LUMI SUGIMOTO

**PIRATARIA DIGITAL E ACESSO À INFORMAÇÃO: REFLEXÕES**

São Paulo  
2023

AMANDA LUMI SUGIMOTO

**PIRATARIA DIGITAL E ACESSO À INFORMAÇÃO: REFLEXÕES**

Trabalho de conclusão de curso de graduação em  
Biblioteconomia, apresentado ao Departamento de  
Informação e Cultura

Orientação: Profa. Dra. Asa Fujino

São Paulo

2023

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catalogação na Publicação  
Serviço de Biblioteca e Documentação  
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo  
Dados inseridos pelo(a) autor(a)

---

Sugimoto, Amanda Lumi  
Pirataria digital e acesso à informação: reflexões / Amanda Lumi Sugimoto; orientadora, Asa Fujino. - São Paulo, 2023.  
54 p.: il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Departamento de Informação e Cultura / Escola de Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo.

Bibliografia

1. pirataria. 2. acesso aberto. 3. democratização da informação. 4. direito autoral. 5. comunicação científica. I. Fujino, Asa. II. Título.

CDD 21.ed. - 020

---

Nome: Sugimoto, Amanda Lumi

Título: Pirataria digital e acesso à informação: reflexões

Aprovado em: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

Banca:

Nome: \_\_\_\_\_

Instituição: \_\_\_\_\_

Nome: \_\_\_\_\_

Instituição: \_\_\_\_\_

Nome: \_\_\_\_\_

Instituição: \_\_\_\_\_

Dedico ao meu pai, que me comprou o meu  
primeiro mp3 com 100 músicas e à minha mãe,  
que me ensinou a andar no Largo Treze.

## **AGRADECIMENTOS**

À minha orientadora Asa Fujino pela paciência e orientação durante toda a escrita deste trabalho;

À Noadia, Fátima e Tuca, por terem me guiado na prática em como praticar a biblioteconomia em diferentes ambientes;

À minha mãe Erika e irmão Ian por me proporcionarem fazer parte do núcleo familiar de formados em comunicação e artes;

À minha bachan Taeko e tia Mami, pelo apoio moral e comidas;

À minha família ecana, sobretudo Andy, Luana, Luccas e Nathália por me fazerem encontrar um lar na universidade;

Ao meu Seinenkai ACENSA e ao grupo da mesinha, em especial ao meu melhor amigo Jorge, por me fazer companhia nos momentos iniciais de surto e ao meu primo Nicolas pelo apoio durante toda a vida;

A todos da BaterECA por terem me mostrado possibilidades na vida universitária que eu jamais imaginei antes. Sobretudo à todos da marcação por ser o melhor naipe (apesar de ser uma afirmação tendenciosa).

*“Information is power. But like all power, there  
are those who want to keep it for themselves.”*

(Aaron Swartz)

## **RESUMO**

A expressão pirataria digital, em seu uso popular, se refere ao ato do compartilhamento de documentos, *softwares* ou mídias sem a autorização do detentor de seus direitos. O objetivo principal do trabalho é levantar reflexões sobre a situação atual do país em relação ao compartilhamento ilegal, principalmente de artigos científicos. Por meio da visão de diversos autores, traz-se um breve histórico da Lei de Direitos Autorais, são elencados alguns dos motivos para a população optar por usufruir de conteúdos piratas, apesar das ações governamentais que ainda tentam combatê-la. Também é abordado o Acesso Aberto e ações propostas pelos seus defensores em busca da democratização da informação em conformidade com a lei. Constatou-se que ainda há um grande embate de ambos os lados a favor e contra a utilização de meios ilegais para obtenção de informação e conclui-se que a mera criminalização do ato apenas dificulta novas discussões e mantém o monopólio exercido por grandes corporações sobre seus produtos.

Palavras-chaves: pirataria; acesso aberto; democratização da informação; direito autoral; comunicação científica

## **ABSTRACT**

The expression digital piracy, in its popular use, refers to the act of sharing documents, software or media without the authorization of its copyright owner. The main purpose of this paper is to reflect on the current situation in the country regarding illegal sharing, especially of scientific articles, through the works of several authors, a brief history of the Copyright Law is brought, and some of the reasons for the population to choose to enjoy pirated content are mentioned, despite governmental actions that still try to fight it. Open Access is also addressed and actions taken by its movements in pursuit of democratization of information in compliance with the law. It was found that there is still a great clash between both sides in favor and against the use of illegal means to obtain information and a simple criminalization of the act only hinders new discussions and maintains the monopoly exercised by large corporations over its products.

Keywords: piracy; open access; democratization of information; copyright; scholarly communication

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AA	Acesso Aberto
ABES	Associação Brasileira das Empresas de <i>Software</i>
ADPIC	Acordo sobre Aspectos dos Direitos de Propriedade Intelectual Relacionados ao Comércio
BSA	<i>Business Software Alliance</i>
CC	<i>Creative Commons</i>
CIB	<i>Counterfeit Intelligence Bureau</i>
CNCP	Conselho Nacional de Combate a Pirataria
CNPq	Conselho Nacional de Pesquisa
DRM	<i>Digital Rights Management</i>
DVD	<i>Digital Video Disc</i>
ECAD	Escritório Central de Arrecadação e Distribuição
Hadopi	<i>Haute autorité pour la diffusion des œuvres et la protection des droits sur Internet</i>
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
LDA	Lei de Direitos Autorais
OA	<i>Open Access</i>
OACA	<i>Open Access Citation Advantage</i>
PcD	Pessoas com Deficiência
PIB	Produto Interno Bruto
RI	Repositórios Institucionais
RNB	Renda Nacional Bruta (RNB)
SO	Sistema Operacional
TRIPS	<i>Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights</i>
UNESCO	Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura
VHS	<i>Video Home System</i>

## SUMÁRIO

<b>LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS .....</b>	<b>10</b>
<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>12</b>
<b>2. JUSTIFICATIVA .....</b>	<b>13</b>
<b>3. MÉTODO E PROCEDIMENTOS.....</b>	<b>14</b>
<b>4. O QUE É A PIRATARIA DIGITAL .....</b>	<b>14</b>
4.1. Contexto Histórico .....	15
4.2. Por quê acontece.....	17
4.3. Legalmente .....	20
4.4. Luta anti-pirataria.....	24
4.5. Questões a favor .....	26
<b>5. PIRATARIA E COMPARTILHAMENTO EM DIFERENTES MEIOS... </b>	<b>29</b>
5.1. Livros e artigos.....	29
5.2. Obras audiovisuais .....	32
5.3. Músicas, trilhas e ECAD .....	34
5.4. Jogos digitais e preservação digital .....	35
5.5. <i>Softwares</i> e efeito de rede.....	37
<b>6. DIREITO AUTORAL .....</b>	<b>39</b>
<b>7. ACESSO ABERTO (AA).....</b>	<b>41</b>
7.1. Repositórios Institucionais (RI).....	43
7.2. O Acesso Aberto e o Direito Autoral .....	44
<b>8. PERSPECTIVAS FUTURAS.....</b>	<b>46</b>
<b>9. IMPACTOS PARA PROFISSIONAIS DA INFORMAÇÃO .....</b>	<b>48</b>
<b>10. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>49</b>
<b>11. REFERÊNCIAS.....</b>	<b>52</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Desde a invenção da prensa móvel por Gutenberg no século XV, foi facilitada a reprodução de livros e textos. Mas, o conceito de pirataria só foi adotado no século XIX, ligado ao transporte marítimo de mercadorias. O termo ressurge em 1994, a partir da fundação da Organização Mundial do Comércio e negociação do Acordo sobre Aspectos dos Direitos de Propriedade Intelectual Relacionados ao Comércio (ADPIC ou TRIPS), que utiliza a definição de “bens pirateados” como:

quaisquer bens que constituam cópias efetuadas sem a permissão do titular do direito ou de pessoa por ele devidamente autorizada no país onde foi produzido e que são elaborados direta ou indiretamente a partir de um Artigo no qual a elaboração daquela cópia teria constituído uma violação de um direito autoral ou conexo na legislação do país de importação. (Acordo TRIPS; Seção 4. Artigo 53. p. 15)

Com o surgimento dos computadores, surge também um novo rápido meio de compartilhamento de dados. A pirataria digital, como indica o nome, se dá pelo ambiente online, por meio de sites, aplicativos, plataformas e até mesmo através de redes sociais, com o conteúdo sendo diretamente compartilhado sem qualquer relação com quem detém seus direitos.

O termo “pirata” é comumente usado como sinônimo de “falsificado”, mas é importante frisar que neste trabalho, o termo se difere por se tratar de atos que, apesar de ilícitos, não trazem malefícios ao consumidor, como seria no caso da contrafação de produtos cosméticos, ou até mesmo bens materiais em qualidade duvidosa, uma vez que arquivos digitais podem ser facilmente replicados e distribuídos online sem qualquer perda de qualidade.

Apesar de o governo brasileiro promover ações para combater a pirataria, como a criação do CNCP (Conselho Nacional de Combate a Pirataria) desde 2004, o país continua com o maior consumo de pirataria online no mundo, segundo estudo de 2020 da empresa Nagra/Kudelski Group. E segundo o diretor da Associação Brasileira de Combate a Falsificação, Rodolpho Ramazzini, em 2021 o país perdeu 260 bilhões de reais por ano em impostos que não foram cobrados.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Em: <<https://www.saopaulo.sp.leg.br/blog/cpi-da-pirataria-ouve-representante-da-associacao-brasileira-de-combate-a-falsificacao/>>

O presente estudo se propõe a responder às seguintes questões: quais os fatores que levam à utilização da pirataria? Como essas práticas ilegais afetam o acesso à informação e a democratização do conhecimento? Quem é prejudicado com a pirataria?

O intuito dessa pesquisa é discutir essa distribuição de conteúdo pirata na internet, investigando os fatores que levam à necessidade de criação desses meios extraoficiais, e seus impactos para o livre acesso à informação, além de propor reflexões sobre a atual legislação de direitos autorais no Brasil.

## **2. JUSTIFICATIVA**

A companhia de dados britânica MUSO, responsável por monitorar atividade global de pirataria publicou que, durante os períodos de *lockdown* da pandemia de COVID-19, houve um aumento mundial de mais de 33% no consumo e compartilhamento ilegal de filmes e programas de TV.<sup>2</sup>

Nesse mesmo período, atividades presenciais em bibliotecas por todo o país cessaram, limitando o acesso da população geral e de pesquisadores às fontes de informação, e muitos tiveram problemas com suas bolsas de pesquisa vinculadas aos órgãos de fomento do governo federal. Também nessa época, cresceu o consumo de notícias especialmente sobre o COVID-19 em periódicos da área de medicina, que muitas vezes eram bloqueados por *paywalls*<sup>3</sup>.

A pandemia aumentou a necessidade do consumo de conteúdo digital, tanto para o entretenimento, quanto para o acesso à informação em época de distanciamento social. Porém, deve-se considerar o impacto socioeconômico causado em países subdesenvolvidos, que possuem muitas barreiras para o acesso ao conteúdo por meios oficiais e legais, o que levou boa parte da população a buscar meios alternativos para tal acesso.

Tendo em vista o contexto atual brasileiro, em que um estudo divulgado pelo IBGE em 2020 relata quase 52 milhões de pessoas que vivem em situação de pobreza no país, é relevante um estudo sobre as causas e impactos da pirataria para a sociedade.

---

<sup>2</sup> Em: <<https://www.muso.com/magazine/film-tv-piracy-surge-during-covid-19-lockdown>>.

<sup>3</sup> Método de restringir o acesso a um determinado conteúdo através da exigência de pagamento de uma assinatura, especialmente em portais de notícia.

### **3. MÉTODO E PROCEDIMENTOS**

Neste trabalho visamos explorar o campo da disseminação da informação em ambientes digitais por meio de um método exploratório, composto principalmente por uma pesquisa bibliográfica como base para elaboração do referencial teórico e conceitual.

Através da visão de diversos autores, são citados diferentes exemplos e casos relacionados à problemática da pirataria e suas consequências.

### **4. O QUE É A PIRATARIA DIGITAL**

Como o próprio nome já indica, a pirataria digital se dá quando a distribuição de conteúdo acontece exclusivamente pelo ambiente online, tendo como formas mais comuns através de sites, plataformas e aplicativos sem qualquer relação com a detentora de seus direitos. (GIANNETTI, 2020)

Além do compartilhamento direto de mídias audiovisuais, músicas, jogos e livros, há também por meio de arquivos torrent<sup>4</sup>, que apesar de não serem necessariamente fora da lei, possibilitam e facilitam o acesso a produções obtidas ilegalmente.

Sobre os termos “pirataria” e “compartilhamento” empregados neste trabalho, relativos a ação de possuir uma obra protegida por direitos autorais sem a autorização dos titulares, utilizaremos as mesmas condicionais de Couto e Ferreira (2019):

Os termos “compartilhamento” e “pirataria” são utilizados para descrever a mesma ação [...]. Os que descrevem o processo como “compartilhamento” geralmente entendem que constitui prerrogativa do cidadão usufruir da obra compartilhada, independentemente de autorização. Outro complicador semântico consiste no fato de que o termo “pirataria” engloba outras atividades ilegais, como a cópia com o intuito de lucro ou a falsificação. Sempre que este trabalho se referir ao acontecimento por meio do termo “pirataria”, entenda-se o caso exclusivo dos compartilhamentos sem intenção de lucro. (2019, p. 2 - 3)

Os autores também utilizam o termo “mercado paralelo” para englobar os produtos distribuídos através de meios não oficiais, também sugerindo a utilização de “acesso aberto paralelo” para a forma de uso que infringe os Direitos Autorais e acontece através de fluxos não oficiais. Esse acesso, especialmente em artigos científicos, promove o acesso livre e irrestrito aos textos, mesmo quando publicados em revistas comerciais de acesso fechado.

---

<sup>4</sup> Extensão de arquivos compatíveis com o protocolo de compartilhamento *BitTorrent*, criado pela empresa homônima em 2001. A tecnologia funciona criando uma rede P2P (*peer-to-peer*) entre os usuários com intuito de distribuir arquivos entre todos da rede. Na rede P2P, cada um dos pontos funciona como cliente e como servidor, sem a necessidade de um servidor central ou uma hierarquia.

A prática se fundamenta em dois aspectos culturais:

- (1) cultura colaborativa de compartilhamento inerente às práticas científicas, baseadas no interesse pessoal dos cientistas em compartilhar com seus pares os frutos de seu trabalho;
- (2) cultura hacker pela liberdade da informação, a qual geralmente se dá por meio de tecnologias criadas com a finalidade específica de compartilhar arquivos de maneira ilegal. (COUTO; FERREIRA, 2019, p. 6)

#### **4.1. Contexto Histórico**

Em “*El peso de la representación*” (2005), John Tagg conta que originalmente não havia qualquer direito autoral envolvido com as primeiras fotografias. Tudo mudou radicalmente quando foi inventada uma maneira de reproduzir as imagens em massa, por meio de cartões-postais.

Como uma reprodução fotográfica de algo que pertence a todos - o domínio público das ruas, rios e águas territoriais - pode se reapropriar de bens públicos e se tornar propriedade do fotógrafo? Como o fotógrafo pode ser o proprietário da reprodução do real, ou seja, da fotografia? Estas são as questões que atraíram a atenção urgente de juízes e advogados na França do século XIX, pois eles se depararam com categorias jurídicas estabelecidas e concepções jurídicas de assunto, realidade e imagem fotográfica. (TAGG, p. 141, apud GERBASE, p. 5, tradução nossa)

Em 1603, a italiana Academia dos Linceus (*Accademia dei Lincei*) foi a pioneira das academias, que tinham como meta “possibilitar a qualquer pessoa do povo saber o que era ciência e como eram feitas as descobertas científicas [...] em suas reuniões o que se praticava geralmente era a realização de experimentos para que os leigos as vissem”. (BARRETO, 2012, p. 17, apud KROEFF et al., 2018, p. 82). Assim, entre os pesquisadores foi formada uma conscientização quanto a importância da troca de informações que poderiam ser testadas e aperfeiçoadas por outros interessados, gerando um ciclo de novos conhecimentos científicos.

Kroeff et al. (2018) citam Barreto (2012), ao pontuar que o surgimento dos periódicos aconteceu porque os livros não atendiam a velocidade dessa troca de informações no campo das ciências: “Com a aplicação do Método Científico, consolidado no século XVII, ampliou-se a comunicação e registro da informação científica e em consequência surgem os primeiros veículos de informação científica: os periódicos (BARRETO, 2012, p. 18)”. Também baseado em Guedon (2001), os autores apontam que a propriedade intelectual surgiu com intuito de proteger o comércio dos textos impressos contra a imitação e pirataria, e se equiparava com o direito à propriedade perpétua de terra.

Em 1666, Daniel Elzevir, membro da notável família de livreiros e editores que inspirou a editora Elsevier, começou a realizar reproduções não autorizadas de revistas científicas por interesses comerciais próprios, começando a tradição da pirataria de artigos científicos. O Direito Autoral ainda não existia nessa época, mas imperava na França a doutrina no “privilegio do editor”, que era uma concessão dada pelo poder real aos editores e muitas vezes permitia o monopólio da edição de uma determinada obra. O privilégio real poderia impedir a contrafação na França, mas não impedia que os exemplares de outros países fossem distribuídos. Couto e Ferreira (2019) escrevem o caso do *Journal des savans*, que “era publicado em Paris, falsificado em Amsterdã e distribuído para o mundo inteiro por meio da rede comercial dos livreiros holandeses.

Paradoxalmente, o *Journal des Savants* deveu seu sucesso a essas piratarias editoriais: a extensão da rede comercial dos livreiros holandeses lhes permitiu de uma só vez tanto responder diretamente a um comando longínquo, quanto aprovisionar os mercados alemães, capazes de redistribuir suas edições por toda a Europa Central. (Vittu, 2002a, p.203, apud COUTO; FERREIRA, 2019, p. 3 -4, tradução nossa)

Esse caso demonstra que a pirataria, assim como os acessos paralelos aos textos científicos, se desenvolveram junto com a própria instituição de comunicação científica, com as tecnologias ajudando igualmente as duas partes, em um padrão que segue se repetindo. Muitos dos cientistas publicam seus trabalhos sem receber qualquer tipo de lucro da comercialização de suas obras, com o pagamento sendo o reconhecimento e citações vindas da publicação revista “Classe A”, criando hierarquias científicas dentro das comunidades. “Considera-se que publicar artigos é uma das atividades mais importantes para se obter reputação, perdendo apenas para a prática da pesquisa em si.” (Jamali et al., 2016, apud COUTO e FERREIRA, 2019)

Nogueira Júnior (2010) menciona os estudos de Wolf (1987) e Lasswell (1940) que indicam como o surgimento das teorias sobre sociedade de massa tentam compreender a influência dos meios de comunicação sobre o grande público, na qual a comunicação de mídia atuaria como estímulo aos indivíduos que recebem informações de maneira passiva.

Estes estudos corroboraram para que a noção de cultura de massas passasse a ter uma importância bastante apreciável na lógica do consumo industrial [...] No entanto, esta mesma dinâmica de estrutura social, também criou um antagonismo em escala global - o poder de compra do consumidor, reforçando por sua vez, castas sociais e culturais. (NOGUEIRA JÚNIOR, 2010, p. 3)

Segundo o autor, a partir dos anos 1990, o debate sobre as teorias de massa tomou outros rumos devido às novas tecnologias de comunicação, incluindo termos como a cultura das mídias e a cibercultura (GONH, 2000 apud NOGUEIRA JÚNIOR, 2010). Com a existência de novas tecnologias de comunicação, não há apenas um público como receptor de informações, mas vários que, sobretudo, têm a possibilidade de interação, formação e informação independente da gerência de um Estado ou de uma grande empresa midiática. Na era da cibercultura, a mídia não surge apenas como uma obra de controle sobre a sociedade, mas como “um organismo cultural, social, econômico e político, intrínseco a sua característica tecnológica de ser um canal de comunicabilidade interativo que vai além do controle social” (NOGUEIRA JÚNIOR, 2010, p. 4)

Enquanto a cultura de massas reforçava a vontade política daqueles que comandam o mercado, a globalização proporciona um movimento que possibilita grupos minoritários, através de novas redes de comunicação, a afirmarem suas identidades. Santos (2011) menciona diversos estudiosos como Wolton (2007), Castells (2001) e Lévy (1999), que endossam que a internet apresenta condições estruturais para uma comunicação não-hierarquizada e não-regulamentada, que possibilita a emancipação informal dos indivíduos, a partir da Rede Mundial de Computadores.

#### **4.2. Por quê acontece**

Feres, Oliveira e Gonçalves (2017) reúnem a definição de diversos autores para explicar a pirataria em si, utilizando a contextualização de Karaganis (2011) ao dizer que ela se refere a um problema mundial de preços, que cresce devido a fatores como o alto preço das variadas mídias, a baixa renda local em países em desenvolvimento, a difusão da tecnologia e as rápidas mudanças na cultura e no consumo.

Para que ocorra o delito, é porque existe uma demanda por esses serviços. Segundo a *Counterfeite Intelligence Bureau*<sup>5</sup> (CIB), a pirataria corresponde a 10% do comércio global, sendo atrativa por ser barata pela falta de tributação, manufatura e investimento em marketing.

Giannetti (2020) tentou buscar justificativas para o ato de piratear, mas através do ponto de vista de consumidores anônimos. Nesses relatos, foi observado que grande parte dos jovens

---

<sup>5</sup> Organização sem fins lucrativos que faz parte do serviço anti-crime da Câmara Internacional do Comércio

que fazem parte da geração Z (nascidos entre 1995 e 2010), não se recordam de um mundo em que não fosse possível utilizar da internet como um recurso para saciar suas dúvidas e necessidades imediatamente.

“Eu sou brasileira. Moro no Brasil. Então, eu teoricamente não tenho acesso ao que as empresas pensam não ser interessante distribuir no Brasil. E aí entra a questão de séries que não são exibidas aqui ou de filmes que podem demorar meses para serem lançados. A primeira vez em que eu vi alguma coisa de conteúdo pirateado digitalmente foi quando eu tinha por volta de 13 anos. Foi aí que eu descobri que poderia ver na hora que quisesse e muito mais episódios. Isso foi bem antes da Netflix ser popular aqui no Brasil. E mesmo com as plataformas de streaming, que são um grande avanço, não é possível encontrar tudo nelas” - Jeanne, 21 anos (GIANNETTI, 2020)

Para os brasileiros, até mesmo antes da internet, a pirataria esteve presente por meio de, por exemplo, barraquinhas improvisadas de camelôs e vendedores ambulantes que são facilmente encontradas em centros comerciais populares e vendiam uma seleção de produtos a preços muito baratos. Assim, para quem já possuía o hábito de comprar produtos não oficiais, a pirataria digital não é algo de outro mundo. A única diferença entre essas duas maneiras de consumo, na verdade, é que pela internet, grande parte do conteúdo é obtido gratuitamente. (GIANNETTI, 2020)

Beirão (2011) também elenca alguns dos motivos que levam à existência de produtos piratas como a distribuição complexa dos produtos originais, que exigem muitos intermediários; uma falta de interesse político; a demanda do produto ser maior do que a oferta, forçando os consumidores a buscarem as alternativas; a crença de que a pirataria é um crime brando e sem vítimas; e sobretudo, o alto preço dos produtos originais.

A questão financeira é o fator mais discutido ao se tratar da pirataria. Apesar de mais da metade da população ser usuária da internet, segundo pesquisas da TIC Domicílios e FGV Social, esse número fica concentrado entre as classes sociais A, B e C da população, com acima de 80% de seus correspondentes utilizando a web regularmente. Entre as classes D e E, que correspondem a 30,3% da população, o número de usuários caía para 50%. Para uma pessoa acessar legalmente apenas conteúdos de filmes, é necessário pagar a mensalidade de uma série de serviços de *streaming*, sem contar gastos adicionais com o plano de internet, TV a cabo, cinema e aluguel de filmes. (GIANNETTI, 2020)

“Isso faz muito a diferença no final do mês. Se eu crio o hábito de ir no cinema uma vez por semana pra ver um filme ou alugar no Google Play sempre que eu tiver vontade, vai sair muito caro depois. Então com certeza a pirataria ajuda nesse sentido de ter o acesso a determinados conteúdos sem precisar ter muito dinheiro” - Jeanne, 21 anos [...]”

“ Se não fossem as grandes tributações desses produtos aqui no Brasil, talvez não seria preciso a pirataria para termos acesso ou mais pessoas conseguiram bancar o conteúdo obtido ilegalmente” - Juliana, 21 anos [...]

“Acredito que nesse cenário de pandemia no qual as pessoas têm que ficar em casa essa situação se agrava ainda mais e muitas pessoas estão conseguindo acesso a conteúdos de lazer graças à pirataria digital” - Carol, 21 anos [...] (GIANNETTI, 2020)

No quadro a seguir, elaborado por Feres, Oliveira e Gonçalves (2017), foram utilizados os índices referentes ao Brasil e aos Estados Unidos no intervalo de 2010 a 2013 do Produto Interno Bruto (PIB); a Renda Nacional Bruta (RNB); as taxas de pirataria; a plataforma de sistema operacional mais utilizada e sua porcentagem de utilização. De acordo com os autores, o valor do PIB e da RNB foram retirados do *website* do Banco Mundial<sup>6</sup>, sendo que o RNB se refere à distribuição *per capita* dos recursos nacionais.

As taxas de pirataria têm como fonte os relatórios da *Business Software Alliance* (BSA)<sup>7</sup> de 2012 e 2014, sendo que o relatório publicado em 2012 possibilitou coletar informações referentes a 2010 e 2011; e o de 2014 informações de 2013 e 2014. Não há estatísticas oficiais para o ano de 2012. Por fim, os indicadores referentes à plataforma dos sistemas operacionais (SO) foram retiradas da base *StatCounter*, ou seja, com uma seleção referente apenas a sistemas disponíveis em computadores, excluindo-se *tablets*, *videogames* ou celulares).

Quadro 1 - PIB, RNB e os Índices de Pirataria e Sistemas Operacionais no Brasil e nos Estados Unidos

PAÍS	ANO	ÍNDICES				
		PIB EM BILHÕES (2011 PPC US\$) <sup>8</sup>	RNB PER CAPITA (2011 PPC US\$) <sup>9</sup>	TAXA DE PIRATARIA	PLATAFORMA DE SO MAIS UTILIZADA	PORCENTAGEM DE UTILIZAÇÃO DO WINDOWS
BRASIL	2010	2.741	13.794	54%	MICROSOFT WINDOWS	98,15%
	2011	2.816	14.031	53%	MICROSOFT WINDOWS	97,96%

<sup>6</sup> Disponível em: <<https://www.worldbank.org/en/home>>.

<sup>7</sup> BSA – The Software Alliance, organização mundial que visa a proteção dos direitos das indústrias de software.

<sup>8</sup> Índice por Paridade do Poder de Compra, em valores constantes do dólar internacional em 2011. “Se baseia no dólar internacional com o mesmo poder de compra sobre o Produto Interno Bruto que o dólar americano possui nos Estados Unidos.” (FERES et al., 2017)

<sup>9</sup> Se funda na soma dos valores adicionados por todos os produtores residentes no país junto de quaisquer impostos sobre os produtos, exceto subsídios. O dólar internacional segue, novamente, o mesmo poder de compra sobre a Renda Nacional Bruta que o dólar americano possui nos Estados Unidos (FERES et al., 2017)

	2012	2.845	14.103	-	MICROSOFT WINDOWS	96,97%
	2013	2.916	14.282	50%	MICROSOFT WINDOWS	96,62%
EUA	2010	15.252	49.849	20%	MICROSOFT WINDOWS	84,45%
	2011	15.533	50.864	19%	MICROSOFT WINDOWS	82,16%
	2012	15.965	51.713	-	MICROSOFT WINDOWS	82,99%
	2013	16.265	52.308	18%	MICROSOFT WINDOWS	79,95%

Fonte: FERES; OLIVEIRA; GONÇALVES, 2017, p. 85

Os autores então, explicam diante do que é exposto no Quadro 1, que mesmo com o crescimento da economia no Brasil, constatado pela evolução do PIB nos anos da amostra, observa-se uma má distribuição dos recursos e desigualdade social, enquanto nos EUA é possível notar uma economia desenvolvida, com maior distribuição de renda para a população e um maior PIB.

As taxas de pirataria, em contrapartida, são inversamente proporcionais ao desenvolvimento econômico e distribuição de riquezas dos dois países, acompanhando as constatações anteriores sobre o problema de altos preços em países menos desenvolvidos. Os índices também vão ao encontro do argumento de Katz (2005 apud FERES; OLIVEIRA; GONÇALVES, 2017), de que as grandes corporações de *softwares* possuem uma maior tolerância com a pirataria em países em desenvolvimento, visando criar o “efeito de rede”, que será abordado no item 5.5. Assim, para o autor, as políticas anti-pirataria tem somente a função de legitimar o alto preço cobrado, enquanto na prática a postura é de tolerância, com a legislação existente servindo apenas aos interesses das grandes corporações, no sentido de aumentar seu poder de mercado e captar mais consumidores.

#### 4.3. Legalmente

No campo legal, ainda não há uma definição individual do conceito de pirataria, podendo extraí-lo principalmente de três diferentes fontes: o artigo 184 do Código Penal; a Lei 9.609/1998; e a Lei 9.610/1998:

- O Código Penal configura o ato como “Violar direitos de autor e os que lhe são conexos” (Brasil, 1940)
- A Lei 9.609/1998 dispõe especificamente sobre a proteção à propriedade intelectual de programas de computador e violação de seus direitos de autor, mas não utiliza o termo “pirataria”, propriamente dito;
- Já a Lei 9.610/1998 é a Lei de Direito Autoral (LDA).

A primeira lei sobre o direito do autor no Brasil surge em 11 de agosto de 1827 e determinava privilégio exclusivo pelo período de 10 anos à produção acadêmica de professores. A LDA que vigora atualmente foi sancionada em 1998 com o objetivo de alterar, atualizar e consolidar a legislação sobre os direitos do autor e os que lhe são conexos. Para Souza et al. (2012, apud KROEFF et al., 2018, p. 79), a LDA brasileira é “é tida como uma das mais rígidas do mundo, impondo sólidas barreiras ao acesso à diversos tipos de informações científico-culturais”

Há uma imprecisão que o próprio sistema jurídico brasileiro apresenta ao tentar trazer uma definição e tratamento sólido sobre a pirataria. Vidal, Seratiuk e Costa (2021) destacam que:

a interpretação que vem sendo dada à Lei de Direito Autoral e até mesmo o rol excessivo de exceções que não configuram violação de direito autoral em seu artigo 46 são fatores que aumentam a área de incerteza sobre quais práticas passam a ser lícitas ou ilícitas, sobretudo no ambiente virtual, no que tange a reprodução de obras de diferentes naturezas, softwares e hardwares. (2021)

Sendo fundamental destacar três pontos de carência nesse conceito jurídico:

- Falta de regulamentação sobre o que se entende por pirataria;
- Inexistência da especificação de quais condutas se configuram como pirataria no meio digital e como pode ser evitada, e;
- Falta de políticas públicas para conscientização da pirataria do meio digital.

Diante do desafio de reformar a Lei de Direitos Autorais, o Ministério da Cultura criou o Fórum Nacional de Direito Autoral que, entre os anos de 2007 e 2009, realizou diversos encontros entre representantes das indústrias criativas do país. A partir disso, o Ministério da Justiça preparou um anteprojeto de reforma da lei, que ficou disponível em uma plataforma pública online e pôde receber 7.863 contribuições entre junho e agosto de 2010. (REIA; MIZUKAMI, 2015, p. 4)

Dentre os artigos apresentados no anteprojeto, um dos mais controversos era o parágrafo único do art. 1º, que dizia que “A proteção dos direitos autorais deve ser aplicada em harmonia com os princípios e normas relativos à livre iniciativa, à defesa da concorrência e à defesa do consumidor”.

No Brasil, outra lei que se relaciona com o conteúdo disponibilizado na internet, é o Marco Civil da Internet (Lei 12.965/2014), que tirou a responsabilidade dos sites pelo conteúdo postado por terceiros, mas sem incluir casos de infrações aos direitos autorais. Para as empresas titulares dos direitos, é mais eficiente processar apenas o facilitador, e não o indivíduo que realiza ou usufrui do compartilhamento da obra. Couto e Ferreira (2019) citam o exemplo notório do biólogo colombiano Diego Gómez, processado pelo autor de uma tese de doutorado por tê-la disponibilizado na plataforma de compartilhamento Scribd. A possibilidade real de prisão e multa mobilizou uma comunidade a aderir a campanha *Compartir No Es Delito*, e o biólogo foi absolvido. A *Fundación Karisma*, organizadora da campanha pró-compartilhamento, considerou o resultado um importante precedente em sua linha de ação pela democratização do conhecimento e da cultura.

Para Feres, Oliveira e Gonçalves (2017), a pirataria acaba por beneficiar as grandes corporações sobretudo quanto à Lei 9.609/1998, que incentiva o *copyright* de programas de computador e estabelece o período de 50 anos para a manutenção do direito exclusivo do proprietário, se tornando um instrumento legalizado para a garantia do monopólio das grandes corporações.

Em sua criação, alguns parlamentares já alertavam sobre os possíveis riscos do alto marco temporal para programas de computador, como disse o então deputado federal Inácio Arruda:

O artigo 2º do substitutivo amplia a proteção ao detentor do programa de 25 para 50 anos. Este prazo é muito longo já que a indústria de informática é extremamente dinâmica e em apenas três anos um programa pode tornar-se obsoleto [...] cada vez mais, o nosso País se torna mais subalterno dos interesses externos, o que representa um prejuízo muito grande para o futuro do País. (BRASIL, 1996 apud FERES; OLIVEIRA; GONÇALVES, 2017, p. 82).

Conforme apontam os autores, “os prejudicados são a própria comunidade e o mercado, reféns de uma luta de todos contra todos, em que as grandes corporações agem contra seus concorrentes, numa lógica de mercado deturpada” (FERES; OLIVEIRA; GONÇALVES, 2017, p. 87). Dessa forma, para os autores, a legislação atual incentiva o monopólio e inviabiliza o acesso legal por questões puramente econômicas, com um marco brasileiro não cumprindo seu

papel e falhando substancialmente no incentivo ao desenvolvimento e criação de iniciativas no setor tecnológico.

De acordo com Couto e Ferreira (2019), do ponto de vista legal, a pirataria é tratada igualmente como uma violação, tanto à reprodução de um produto físico, como um sapato ou bolsa para venda em mercados paralelos, quanto o simples ato de compartilhar obras na Internet. A corrente jurídica mais flexível de direitos autorais defende que se diferencie as formas de contrafação como a cópia com finalidade de lucro, daquelas que não possuem esse objetivo.

Em 2009, o parlamento Francês aprovou uma lei que permitiria às autoridades rastrear *downloads* ilegais na internet e cortar a conexão dos transgressores, essa lei *Création et Internet ou Haute autorité pour la diffusion des œuvres et la protection des droits sur Internet* (Hadopi, em português, “Alta autoridade da difusão de obras e da proteção dos direitos na Internet”) colocou em evidência um dos grandes paradigmas atuais da indústria da mídia, a velocidade da distribuição em rede e descentralização da informação. A proposição da lei inspirou parlamentares brasileiros, como o projeto de lei 5.361/2009<sup>10</sup> que, em sua proposta, também teria como medida repressiva restringir o acesso aos usuários que fizessem *downloads* ou compartilhamentos de arquivos de obras protegidas e “a medida não seria nem mesmo precedida de ordem judicial, dando amplos poderes ao provedor que teria autonomia para desconectar o internauta” (NOGUEIRA JÚNIOR, 2010, p. 10).

Em junho de 2009, o Conselho Constitucional da França julgou alguns dispositivos da lei francesa como inconstitucionais, argumentando a favor da liberdade de comunicação e expressão que se refletiam no acesso à Internet. Outro aspecto considerado para o julgamento era em relação à restrição ao acesso dos usuários sem apreciação judicial, também proposto pelo projeto de lei brasileira.

Por fim, todas as proposições, tanto da *Hadopi*, quanto o projeto brasileiro inspirado nela e até mesmo o Marco Civil da Internet, causaram mobilizações em rede. Ativistas franceses contrários à lei fizeram diversas manifestações na rede e indicavam maneiras de driblar a vigilância. No Brasil, a mobilização ocorreu por meio de abaixo-assinados virtuais, com trocas de e-mails, discussões online e outras manifestações organizadas desta maneira. Neste sentido, Rheingold (2003, apud NOGUEIRA JÚNIOR, 2010), introduz o conceito de “multidões inteligentes”, centrado na ideia de que a evolução das tecnologias de comunicação proporciona

---

<sup>10</sup> Disponível em: <<https://www.camara.leg.br/propostas-legislativas/437323>>.

às pessoas uma capacidade de mobilização coletiva, composta por pessoas que agem em grupo mesmo sem se conhecerem, o que demonstra uma nova maneira de se fazer política por meio de uma capacidade de organização comunicacional com vários grupos.

#### **4.4. Luta anti-pirataria**

O governo brasileiro reconhece a impossibilidade de deter completamente a distribuição informal de obras. Em um debate sobre pirataria no Festival de Cinema de Gramado de 2007, Ana Lúcia de Moraes Gomes, secretária executiva do CNPC (Conselho Nacional de Combate a Pirataria) da época disse que “lutar contra a pirataria é um trabalho sem fim, ninguém no governo tem a ilusão de que um dia vai acabar. É como enxugar gelo, mas a gente tem que continuar lutando”.

O campo legal e a criação de novas legislações e regulamentações não pode dar conta da questão sem antes considerar as relações entre o autor de obra e o público, além das mediações tecnológicas que possibilitam a circulação das obras.

Há uma percepção de que atividades ligadas à pirataria poderiam promover inclusão social, uma vez que os produtos originais teriam um custo relativamente elevado e seriam inacessíveis a camadas mais carentes da população, mas muitas vezes esse raciocínio não considera que o simples fato de possuir um objeto de desejo não é o suficiente para incluir o cidadão na sociedade de consumo, e o expõe a diversos riscos ao desconsiderar aspectos como a qualidade, segurança e a salubridade de produtos fabricados em desacordo com as normas técnicas.

Os malefícios causados por produtos falsificados são ressaltados por Beirão (2011), ao dizer que não passam por controle de qualidade, fazendo com que apresentem qualidade inferior aos originais e que possam até ser feitos de maneira danosa ao consumidor, por exemplo, muitos brinquedos falsificados podendo possuir metais pesados e soltar peças que possam ser engolidas.

A pirataria também pode afetar indiretamente a reputação das empresas vítimas, com diversas reclamações e pedidos de indenização sendo erroneamente direcionados às empresas titulares por produtos falsificados.

O CNCP foi criado pelo governo federal diante desta problemática da pirataria, com o objetivo de formular políticas públicas na área divididas em quatro vertentes: repressiva, educativa, institucional e econômica.

- Educativa: informa os consumidores dos riscos inerentes ao consumo de bens piratas;
- Institucional: busca o aperfeiçoamento da legislação nessa área, como mecanismos de combate e prevenção;
- Econômica: estuda medidas que visam baratear o preço dos produtos originais, para diminuir a diferença de preço;
- Repressiva: Dificulta a chegada de produtos piratas ao mercado.

Apesar das tentativas do CNCP, ele obteve poucos resultados efetivos, com apenas algumas ações de integração de órgãos do governo. A maior dificuldade no combate vem de uma visão ultrapassada, embasada em teorias do início do século XXI e não bem adaptadas à velocidade das mudanças tecnológicas da era da informação atual. (VIDAL; SERATIUK; COSTA, 2021).

De acordo com Mizukami et al. (2011), larga parte das iniciativas antipirataria que existem no Brasil são provenientes de campanhas privadas, que geralmente se utilizam de táticas demagógicas e pouco educativas, como a associação ao crime organizado e comparação ao furto de bens tangíveis. Um exemplo é o *Public Service Announcement*<sup>11</sup> (Anúncio de serviço público) “*Piracy. It's a crime*” (Pirataria. É um crime) que costumava aparecer em cinemas e DVDs antes da exibição do filme durante os anos 2000. De acordo com Grolleau e Meunier (2022), a mistura de comparações de certa forma relevantes (o roubo de um DVD) com outros absurdos (o roubo de TVs e carros) acabou por diluir a mensagem, e fazer com que a primeira frase do vídeo “*You wouldn't steal a car*” (Você não roubaria um carro) se tornasse uma piada interna entre os usuários da internet, sendo parodiada e replicada.

Por meio da internet, é muito fácil que pessoas não detentoras de direitos distribuam e comercializem suas cópias digitais. A pirataria digital muitas vezes não é organizada, dificultando investigações sobre seu verdadeiro responsável, muitas vezes punindo no lugar os usuários dos softwares.

---

<sup>11</sup> Comunicado de interesse público, divulgado gratuitamente e com o intuito de conscientizar e mudar atitudes e opiniões em relação a uma questão social.

Feres, Oliveira e Gonçalves (2017) comentam um trecho abaixo, retirado do portal online da Associação Brasileira das Empresas de *Software* (ABES) que reproduz o tratamento comum dado ao tema. De acordo com o autor “trata-se de uma abordagem de lógica binária e reducionista, sob o ponto de vista da violação dos direitos de propriedade intelectual” e favorece às grandes corporações de software fechado, um padrão recorrente em legislações de propriedade intelectual ao redor do mundo.

A cópia ilegal não gera remuneração para que os autores invistam na própria melhoria dos programas.Toda a sociedade paga caro.A oferta de empregos diminui, o Estado deixa de arrecadar, o País fica com sua imagem comprometida no exterior.Além disso, as empresas estrangeiras, bem como as nacionais, não se sentem seguras para investir em tecnologia e no desenvolvimento de novos produtos. Resultado:atraso tecnológico, muitas vezes irrecuperável” (ABES, 2014, apud FERES; OLIVEIRA; GONÇALVES, p. 76)

Ainda segundo o autor, a pirataria deve sim, ser combatida, mas “porque consiste em um instrumento de manutenção do status quo do mercado de software”

Nesse contexto, a propositura de incentivos aos pequenos desenvolvedores e criadores de programas de computador é de extrema relevância para o crescimento tecnológico de países em desenvolvimento, porém deve ser auxiliada por uma legislação que apresente alternativas para o setor e também por iniciativas governamentais que promovam a capacitação dos agentes. Somente por meio de uma distribuição justa de oportunidades é que os direitos de propriedade intelectual resgatarão sua verdadeira função, a de promover o desenvolvimento tecnológico e o acesso de todos ao conhecimento. (FERES; OLIVEIRA; GONÇALVES, 2017, p. 90)

#### **4.5. Questões a favor**

Gerbaise (2007) critica a comum fala de que os autores seriam os grandes prejudicados com a pirataria, já que não receberiam a porcentagem equivalente à venda de suas obras. Para o autor, a afirmação é utilizada na argumentação daqueles que combatem a pirataria por ser mais conveniente, do ponto de vista retórico, vitimizar uma pessoa física (o autor) do que uma corporação (que reproduz e distribui a obra).

Na verdade, o cidadão comum não sabe a diferença entre o direito autoral e o direito patrimonial (ou comercial) de um filme. Mas essa diferença é fundamental: enquanto o primeiro se refere a um sujeito que vive (no Brasil, com imensas dificuldades) de sua capacidade criativa, o segundo se refere a empresas, ou conglomerados de empresas, quase sempre de grandes proporções, que lucram - direta ou indiretamente com a exploração das obras audiovisuais criadas pelos autores. Ao confundir estas duas esferas no âmbito da expressão "direito autoral", escondem-se os interesses econômicos de maior monta sob a figura do "pobre autor que está sendo roubado" (GERBASE, 2007, p. 3)

Muitas vezes, pelo contrário, quando um cientista publica um artigo em uma revista comercial, ocorre uma transferência da titularidade de seus direitos autorais para a editora comercial responsável pela revista. O autor perde seus direitos de propriedade e, mesmo sendo feita pelo próprio autor, qualquer tipo de disponibilização paralela constitui uma violação desses direitos.

Khabsa e Giles (2014, apud Couto e Ferreira, 2019) afirmam que as editoras comerciais cobram pelo acesso mediante *paywalls*, limitando o acesso a cerca de três quartos dos artigos científicos disponíveis na internet. Em contrapartida, pesquisadores e cientistas precisam de um acesso prático aos textos, o que encontraram na plataforma do *Sci-Hub*.

Criado em 2011 pela estudante cazaque Alexandra Elbakyan, o site é auto-definido como “o projeto mais controverso da ciência moderna. O objetivo do *Sci-Hub* é fornecer acesso **gratuito e irrestrito** a todo conhecimento científico” (grifo do autor).

Andrade (2021), reúne em seu texto, uma análise de um grupo internacional de pesquisadores de diferentes instituições, que concluem que artigos obtidos por meio do repositório têm mais impacto e visibilidade, sendo citados duas vezes mais do que os não baixados da plataforma.

Em 2017, após um processo da editora *Elsevier* contra o repositório e outros sites que disponibilizam ilegalmente artigos, uma corte de Nova York deu o ganho de causa à editora, estipulando um pagamento de US\$15 milhões por violação de direitos autorais. Nesse caso, Elbakyan redigiu uma carta aberta argumentando os benefícios de seu site no progresso da ciência e apontando as dificuldades de acesso dos pesquisadores

Eu gostaria também de mencionar que a Elsevier não é criadora desses artigos. Todos os artigos no seu website são escritos por pesquisadores, e pesquisadores não recebem dinheiro daquilo que a Elsevier fatura. Isso é muito diferente da indústria musical ou cinematográfica, em que criadores recebem dinheiro a partir de cada cópia vendida. A economia dos artigos científicos é bem diferente. Os autores desses artigos não recebem dinheiro. Por que, então, eles enviariam sua obra para a Elsevier? Eles se sentem pressionados a fazê-lo, pois a Elsevier é detentora do chamado “alto impacto” (ELBAKYAN, 2015, s/p, tradução nossa, apud COUTO; FERREIRA, 2019, p. 9)

Marcondes e Rossi (2018) apontam que ao longo dos anos, o conjunto de ações da pirataria digital criou e aperfeiçoou uma rede de informação extremamente organizada e produtiva, sobretudo em países de terceiro mundo, onde a distribuição legal não era uma realidade acessível. Além disso, essa rede também garantiu a continuidade da existência de

inúmeros trabalhos digitais, impedindo que milhares de jogos e programas caíssem em esquecimento em um papel involuntário de conservadores da cultura digital.

A maior diferença entre o armazenamento de obras do passado com a da atualidade é o prazo de validade em que, enquanto a mídia física decai e se perde em questão de séculos, a digital leva apenas poucos anos, dando margem para que milhares de trabalhos digitais desapareçam em um período curto. De acordo com Edwards (2012, apud MARCONDES; ROSSI, 2018), as principais forças culturais e tecnológicas que levam produtos digitais a sua extinção são as seguintes:

- Decaimento físico: apesar do potencial de armazenamento ter se expandido com o passar dos anos, até o momento nenhum tipo de tecnologia física é capaz de reter informação infinitamente. Ainda que em condições ideais de conservação, todos os métodos de armazenamento com apoio em mídias físicas inevitavelmente se deterioram ao longo do tempo, perdendo seu conteúdo no processo;
- Obsolescência de mídia: conforme novas tecnologias aparecem no mercado com inovações, dispositivos de armazenamento mais antigos vão gradativamente se tornando obsoletos, deixando de se ser utilizados em algum momento e dificultando o acesso e recuperação dos dados contidos;
- Retenção de cópia: por razões econômicas, historicamente, grandes distribuidoras de *software* tomam medidas visando impedir que os usuários façam cópias de seus produtos sem permissão, com métodos que geralmente dificultam a arquivação e preservação do trabalho;
- Obsolescência econômica: todo produto digital possui uma vida comercial finita; isso significa que só podem ser acessados, duplicados e distribuídos legalmente por um período de tempo muito limitado.

As mídias utilizadas para transportar e armazenar informações entram em desuso e são substituídas em um ritmo acelerado, não sendo financeiramente vantajoso para suas empresas priorizar compatibilidade ou facilidade de intercâmbio entre suas diferentes formas. De acordo com Marcondes e Rossi (2018), o conjunto de ações que visa a proteção é compreensível ao se considerar a proteção do lucro de uma empresa que investiu em seu produto, mas também implica uma série de consequências negativas.

“os maiores efeitos da busca pelo controle de mídia seriam demonstrados com mais precisão apenas a longo prazo: se os esquemas de proteção desenvolvidos nessa época tivessem se saído infalíveis e, as leis de *copyright*, obedecidas à risca, a maior parte

dos programas e jogos publicados em disquetes estaria presa unicamente a estas mídias e, nos dias atuais, inevitavelmente, já teria desaparecido.” (MARCONDES; ROSSI, 2019, p. 31)

## 5. PIRATARIA E COMPARTILHAMENTO EM DIFERENTES MEIOS

### 5.1. Livros e artigos

Couto e Ferreira (2019) elencaram alguns dos principais intermediários de compartilhamento de arquivos de texto:

1. Sites de redes sociais e preprints

O acesso aberto paralelo ganhou novas ferramentas e forças com o estabelecimento de redes sociais e artigos digitais. Nessas plataformas, as comunicações científicas formais e informais se misturam com conversas interpessoais. As principais formas de compartilhamento por meio de redes sociais são:

- a. Fóruns da Internet: cientistas participam de grupos online, com debates sobre temas atuais de seus campos de atuação. É comum nesses espaços, a troca de textos específicos entre colegas de outras universidades ou países. Alguns ambientes virtuais conhecidos podem ser usados, como grupos do *Facebook* ou o *Twitter*, onde os fóruns se dão por meio de *hashtags* indexadoras de assuntos.
- b. Sites de redes sociais acadêmicas: nesses ambientes, geralmente é possível seguir outros pesquisadores e assuntos, formando uma rede de contatos interessados na mesma área. Os exemplos mais comuns são o *ResearchGate* e o *Academia.edu*, utilizados como uma espécie de portfólio online.
- c. Sites destinados ao *preprint*: considerado como um acesso de “via verde”<sup>12</sup>, não se caracteriza como uma violação aos direitos autorais.

Geralmente, os sites de redes sociais e preprints não realizam revisão por pares antes da disponibilização, já que muitos não constituem publicação. Sites como o *ResearchGate* e o *Academia.edu* colocam a responsabilidade sobre o conteúdo nos próprios usuários, apesar de disponibilizar canais específicos para solicitar a remoção de conteúdo protegido, mas como as

---

<sup>12</sup> Projetos em que o autor pode arquivar em repositórios institucionais os manuscritos preprint (geralmente antes ou em paralelo a revisão por pares,) e postprint (pós-revisão, aceitos em periódicos fechados e disponíveis após um período de embargo).

políticas editoriais e contratuais variam de editoras e revistas, é difícil para os próprios usuários verificarem se o compartilhamento é legal ou não.

Alguns sites , como o *Academia.edu*, se baseiam em um modelo de negócio *freemium*, com seus serviços sendo gratuitos para os usuários, mas dependendo de uma assinatura premium para métricas mais detalhadas sobre leituras e citações.

## 2. Tecnologias de compartilhamento de arquivos

Silveira (2010, apud COUTO; FERREIRA, 2019) diz que “as tecnologias de compartilhamento de arquivos estão associadas ao ideal da ética hacker de liberdade irrestrita da informação, que teve grande influência nas comunidades colaborativas da Web”. Essas tecnologias de compartilhamento de arquivos cresceram especialmente com o desenvolvimento do sistema P2P (*Peer-to-Peer*), que permite que um arquivo seja armazenado no computador pessoal dos usuários e seja distribuído através de *torrent*. Em pequena e média escala, outro meio de compartilhamento altamente utilizado é o serviço de armazenamento em *drives* e nuvens.

A pirataria de artigos científicos ganhou uma nova relevância a partir da criação do *Sci-Hub* e, enquanto projetos de Acesso Aberto tiveram uma lenta progressão ao longo dos anos, a plataforma fornece acesso a quase toda a literatura acadêmica existente. (HIMMELSTEIN et al., 2018 apud COUTO; FERREIRA, 2019, p. 9)

## 3. *Shadow Libraries*

O termo *shadow library* (biblioteca oculta), tem sido utilizado para designar “bibliotecas digitais organizadas por meio de esforços colaborativos que violam os direitos autorais” (COUTO; FERREIRA, 2019, p.11), sendo o exemplo mais conhecido, a russa *Library Genesis*, ou LibGen, referência para livros científicos e acadêmicos.

No Brasil, conforme Mizukami e Reia (2018), as *shadow libraries* surgem e desaparecem rapidamente, sem tempo suficiente para um acervo permanente e amplo. Atualmente, é comum em cursos a organização de *drives* e nuvens para compartilhar material entre alunos e professores, com essa tendência substituindo o uso da fotocópia.

Com mais de 88 milhões de trabalhos disponíveis, desde publicações antigas a avanços recentes, sobre praticamente todos os tópicos de pesquisa, o uso do *Sci-Hub* é hoje disseminado inclusive em nações com amplo acesso a periódicos científicos, como por exemplo os Estados

Unidos, que em 2017 era o quinto país que mais utilizava o site, de acordo com dados divulgados publicamente pela criadora, Alexandra Elbakyan. De acordo com Till et al. (2019, apud COUTO; FERREIRA, 2019, p. 10), recentemente estima-se que o *Sci-Hub* fornece acesso paralelo a quase 1 milhão de periódicos médicos por mês.

Segundo Andrade (2021) o sucesso do site pode ser explicado pela facilidade de sua utilização, como explicado por Tejada (2021, apud Andrade, 2021, p. 54): “com alguns poucos cliques é possível encontrar quase qualquer trabalho no Sci-Hub. Já para acessar um *paper* pelo sistema das universidades, é preciso se conectar à rede da instituição, procurar o artigo no site da revista e baixá-lo.” (TEJADA, 2021)

Para os *e-books* (livros eletrônicos), de acordo com Santos (2011), um dos projetos que pretendia revolucionar o mercado editorial foi o *Google Books*<sup>13</sup>, lançado em 2004. A proposta da plataforma é atender às demandas em pesquisas de textos relacionados a livros online, procurando livros completos para escaneá-los e disponibilizá-los aos usuários, com anúncios e direcionamentos para editoras e lojas, além de restringir o número de páginas para visualização, visando prevenir a utilização de materiais protegidos pelo direito autoral.

O projeto, no entanto, apresentou algumas polêmicas em relação à Lei de Direitos Autorais, com o Departamento de Justiça americano investigando o acordo estabelecido entre o site, as editoras e autores quanto à reprodução total ou parcial de livros. A *Google* então, declarou que somente disponibilizaria livros integrais em domínio público e os livros protegidos por direitos autorais que por acaso tivessem sido digitalizados, poderiam ter seus pagamentos de direitos reivindicados por seus editores e autores.

Nestes aspectos, residem os pontos mais polêmicos do acordo de divulgação: a empresa utiliza declaradamente os direitos dos autores e editores, porém são estes que precisam se comunicar com o Google, a fim de evitar a digitalização e disponibilização desses materiais em rede. (SANTOS, 2011, p. 22)

Outra questão ressaltada pelo autor era o fato de a biblioteca virtual estar apenas disponível para pessoas que estivessem em território estadunidense. Atualmente, a plataforma já se encontra disponível em diversos países, mas a “barreira geográfica” ia de encontro ao discurso de democratização da informação e conhecimento, uma vez que usuários além das fronteiras americanas estavam cercados do projeto. Para Santos (2011),

Nesta disputa, não existe o ‘lado bom’ ou o ‘lado mal’, sim, empresas guiadas pelos interesses de ampliar o mercado informacional. [...] A relação, entre os diferentes

---

<sup>13</sup> Disponível em: <<http://books.google.com>>

interesses, converge para uma disputa estritamente econômica. Os discursos referentes à democratização da informação – requisito fundamental (mas não condicionante) para geração de conhecimento, na verdade, reveste-se na ampliação do mercado consumidor. (SANTOS, 2011, p. 24)

## 5.2. Obras audiovisuais

Em relação a obras audiovisuais, a pirataria sempre acompanhou a indústria junto às estratégias convencionais de distribuição, principalmente com as tecnologias digitais que possibilitaram a ampliação da circulação comercial para outros suportes, permitindo que as pessoas assistissem produções cinematográficas sem sair de casa, de um modo doméstico e individual, principalmente após a popularização dos computadores e acesso à Internet, conforme destaca Gerbase (2007) “o espectador atua à margem do sistema e obtém o que quer baixando conteúdos disponíveis na rede, ou comprando uma cópia clandestina” (p. 02).

A consolidação dos vídeos domésticos em VHS e DVD, junto à possibilidade de gravar programas da televisão e os replicá-los em grande escala para uso próprio, semeou uma noção de que essas cópias não seriam pirataria, por ser um termo repleto de conotações jurídicas e negativas, que foram reforçadas durante os anos por meio de advertências anti-pirataria exibidas no início de DVDs, sobre as quais Almeida (2007) observa:

Contrario sensu é permitida a cópia integral (grifo do autor) de obra intelectual, sem autorização do detentor do direito autoral, desde que não se vise lucro, seja direto, seja indireto, mas é proibida a cópia não autorizada, mesmo parcial, para fins lucrativos. Assim, não comete crime o indivíduo que compra discos e fitas “piratas”, ou faz cópia para uso próprio; ao passo que se o locador o fizer poderão configurar-se violação de direito autoral e concorrência desleal.

Pelo Princípio da Reserva Legal, segundo o qual não há crime sem lei anterior que o defina, nem pena sem prévia fixação legal, a cópia integral não constitui sequer contravenção. No Brasil, quem baixa arquivos pela internet ou adquire produtos piratas em lojas ou de vendedores ambulantes não comete qualquer ato ilícito, pois tais usuários e consumidores não têm intuito de lucro. (p. 2)

Atualmente no Brasil, o número de pessoas conectadas à internet cresceu de 2,9% à 70,2% entre os anos de 2000 e 2019<sup>14</sup>. A internet facilitou principalmente a exibição oficial em canais de aluguéis de filmes e séries através do serviço de *streaming*, como a Netflix, Mubi, Amazon Prime e, até mesmo fazendo com que os grandes nomes já consolidados do mercado televisivo “tradicional” escolhessem adentrar esta forma de distribuição, como o Globoplay, Disney+, HBOMax entre outros. Segundo Foxtron (2014), esses canais são uma forma de a indústria seguir ganhando dinheiro com filmes antigos. “Serviços como esse são ‘uma forma

---

<sup>14</sup> Segundo informações do Internet World Stats. Disponível em: <<https://www.internetworldstats.com/sa/br.htm>>. Acesso em 29 set. 2022.

de fazer dinheiro com o catálogo antigo e combater a pirataria ao mesmo tempo' (FOXTON, 2014, online, tradução nossa)." (apud FURINI; TIETZMANN, 2015, p. 101). Esse modelo de negócios do *streaming* se adapta bem à nova forma de consumir mídias, em que os assinantes podem usufruir do conteúdo *online* em qualquer dispositivo que possua suporte a internet e o aplicativo da empresa que tiver contratado.

Além desses canais, que complementam a comercialização de filmes, existem diversos outros que ampliam a circulação das obras, porém de forma ilegal, como as já citadas vendas de mídias piratas a sites e blogs de downloads diretos ou torrents. Atualmente, grande parte do material obtido de forma não-oficial na internet chega ao consumidor através do protocolo torrent, que facilita o acesso a arquivos mais pesados, mas depende de um certo conhecimento técnico por parte do usuário. Nesse sentido, os serviços de streaming facilitaram a vida dos usuários por terem uma interface simples.

Através de uma junção do uso de torrent para um consumo mais rápido, com a interface intuitiva da netflix, surge então iniciativas como o *Popcorn Time*, apelidado de ‘Netflix da pirataria’. Temendo um posicionamento legal por conta da indústria audiovisual, os criadores da plataforma tiraram o serviço do ar, colocando uma mensagem esclarecendo que o experimento os colocou “à porta de infinitos debates sobre pirataria e direito autoral, questões legais e o sistema obscuro nos fez sentir em perigo por fazer o que amamos. E essa não é uma batalha da qual queremos participar” (POPCORN TIME, 2014 apud FURINI; TIETZMANN, 2015, p. 102, tradução do autor).

Contudo, o serviço mantinha seu código aberto, possibilitando que, rapidamente, outros criadores que compartilhavam de seus ideais e estivessem dispostos a correr os riscos e esforços, usufruíssem de sua base e fizessem sua própria versão do programa. Para Foxton (2014, apud FURINI; TIETZMANN, 2015), o grande diferencial da plataforma era sua facilidade de uso em comparação aos meios tradicionais de outros sites de torrent. Outra vantagem em relação a serviços de streaming oficiais é o catálogo, uma vez que serviços como a Netflix não teriam como manter constantemente um vasto catálogo em função do preço a ser pago a produtoras e distribuidoras, o que não é uma questão para serviços piratas.

Apesar dos torrents disponibilizados em plataformas como estas poderem ser legais, em sua grande maioria acabam por infringir os direitos de seus criadores, mas há uma grande dificuldade de implicar o ato criminoso a um sujeito específico. O rastreamento de origem do arquivo já é difícil e, em muitos casos, “quem o fez não habita o país onde se quer abrir o

processo de infração a propriedade intelectual, levando a questão de direito internacional privado, diferença legislativa entre os países envolvidos, e até mesmo a dificuldade de produzir provas contra os sujeitos implicados” (VIDAL; SERATIUK; COSTA, 2021).

### **5.3. Músicas, trilhas e ECAD**

Em 2003, uma ação do ECAD fechou salas de cinema da cidade de Salvador, Bahia durante uma semana por supostamente sonegar o pagamento de direitos autorais referentes às trilhas musicais dos filmes exibidos. Isso acarretou em uma batalha jurídica que envolvia os exibidores, os músicos, os produtores dos filmes e o próprio ECAD, que alegava que todos os cinemas brasileiros deveriam destinar parte de sua renda de bilheteria para o pagamento das músicas em suas trilhas, mesmo que os produtores já tivessem pago em sua produção.

O ECAD surge com base na antiga lei de direitos autorais, nº 5.988 de 1973, como uma entidade civil de natureza privada que centraliza a arrecadação e distribuição de direitos autorais dos músicos filiados. Gerbase (2007) diz que essa tentativa do ECAD de fechar as salas de cinemas é um exemplo de coerção social e, ao mesmo tempo, uma estratégia para colocar os músicos como co-autores dos filmes.

A entidade defende que cada grupo de roteiristas, diretores e produtores criem seus próprios órgãos para reivindicar seus direitos, tornando a atuação do ECAD na defesa de seus associados bastante polêmica, por pedirem uma fatia da bilheteria bruta incompatível com o que recebem os próprios produtores dos filmes.

O que acontece, na prática, é que o ECAD - em nome dos compositores, e usando uma estrutura organizacional criada em 1973, hoje detentora de uma força econômica e política considerável - faz, a partir da LDA (1998), o que os roteiristas e diretores não conseguem fazer: pleitear uma fatia considerável das bilheterias cinematográficas, num mecanismo de coerção legal, mesmo que imoral. (GERBASE, 2007, p. 16)

Uma plataforma crescente no que diz respeito ao áudio é o *Spotify*, desenvolvido em 2008 e dedicado ao serviço de streaming principalmente de músicas e podcasts, apesar de possuir alguns vídeos também.

Vidal, Seratiuk e Costa (2021) dizem que , diferentemente de outras plataformas de streaming, o *Spotify* é o que melhor demonstra uma satisfação dos usuários e dos provedores de conteúdo (artistas, músicos, podcasters e influencers), sendo eficaz no combate à pirataria de forma indireta por oferecer uma enorme quantidade de conteúdo de forma acessível e simples, tornando-se uma opção mais prática e barata ao consumidor do que os métodos ilícitos utilizados no início dos anos 2000, quando o acesso ainda era dificultado.

#### **5.4. Jogos digitais e preservação digital**

A prática da pirataria acompanha o mercado dos videogames desde a era das primeiras máquinas de arcade, passando pelas eras dos disquetes, cartuchos, os primeiros CD-ROMs e atualmente se dá majoritariamente por meio dos torrents, com maior alcance e agilidade do que nunca.

Assim como no audiovisual, a indústria dos jogos, o debate envolve a questão dos empregos gerados e capital movimentado pela indústria dos videogames, e levanta o questionamento sobre quem é realmente prejudicado pela pirataria.

Quando analisados sob a perspectiva histórica da preservação do legado de softwares e jogos digitais, os benefícios se mostram mais significativos a longo prazo. A partir do objetivo primário de promover a distribuição de cópias de produtos digitais sem pagar por elas, os piratas inadvertidamente possibilitaram a sobrevivência desses dados quando seus próprios desenvolvedores não consideraram a preservação como uma prioridade.

Dessa forma, coube aos piratas a tarefa de compilar e redistribuir esses dados, para serem experimentados em consoles ou computadores mais novos por meio da emulação por gerações futuras, ou até mesmo por uma geração contemporânea ao lançamento, mas que as limitações decorrentes da localização geográfica muitas vezes não permitiram o acesso legalizado. A disponibilidade de jogos estrangeiros ao redor do mundo foi outro efeito inesperado da pirataria, que permitiu o surgimento de uma cultura de jogos digitais entre crianças e adolescentes em regiões isoladas dos grandes centros de desenvolvimento (RAGHAV, 2014, apud MARCONDES; ROSSI, 2018)

Um exemplo claro são as “*lost media*” (mídias perdidas) de diversos meios (filmes, séries, reportagens, etc) que só sobrevivem e podem ser resgatadas graças às cópias caseiras ilegais feitas na época e, atualmente, existem diversos fóruns e comunidades virtuais dedicadas à busca destes materiais perdidos.

Muitas lojas virtuais utilizam de um *Digital Rights Management* (DRM)<sup>15</sup> agressivo como forma principal de proteção, que limita o produto comprado a uma única licença ou até a

---

<sup>15</sup> *Digital Rights Management* (Gerenciamento de Direitos Digitais), um conjunto de tecnologias utilizado em conteúdos digitais para controlar a criação de cópias não autorizadas, como, por exemplo, a restrição na utilização de arquivos. Alguns documentos protegidos por DRM não podem ser copiados ou convertidos, enquanto outros possuem uma quantidade limitada de execuções. (MARCONDES; ROSSI, 2018, p. 28)

um único aparelho, o que faz com que esses *softwares* corram o risco de se extinguirem quando essas lojas e aplicativos encerrarem suas atividades.

Hoje em dia existem diversos projetos com a finalidade de manter registro de software e jogos, como o site MobyGames<sup>16</sup>, que registram mais de 300 mil jogos. Sobre o assunto, , Marcondes e Rossi citam que em 2018:

Em torno de 23 mil destes títulos – quase a metade deles – foram originalmente lançados em sistemas que utilizavam disquetes ou fitas cassetes como mídia primária de armazenamento e distribuição, o que significa que, se essas desenvolvedoras tivessem tido sucesso no que diz respeito à proibição da cópia e à aplicação das leis de copyright, é possível dizer que praticamente todos estes jogos teriam sido perdidos no decorrer dos anos. (MARCONDES; ROSSI, 2018, p. 33)

Outros projetos focados em catalogar a história de jogos digitais e *softwares* são o TOSEC (*The Old School Emulation Center*) que desde 2000 mantém um catálogo de programas criados para uma variedade de mídias de jogos, como máquinas de arcade e consoles. O projeto Redump.org é outra base de dados voltada especificamente para jogos gravados em mídias ópticas (CDs; DVDs) e possui guias para que os usuários possam melhor conservar suas próprias mídias físicas.

Marcondes e Rossi (2018) citam um estudo conduzido pela Comissão Europeia em 2015, que buscava compreender como as práticas de acessar e redistribuir conteúdo criativo ilegalmente impactavam diferentes áreas do entretenimento.

De acordo com a análise, enquanto os efeitos da atividade são consistentemente negativos na indústria cinematográfica e literária, e considerados próximo de neutros na indústria musical, a indústria de jogos digitais foi a única, entre aquelas analisadas pelo estudo, capaz de, defato, converter os usuários ilegais em consumidores legais (Ende, Poort, Haffner, Bas, Yagafarova, Rohlfs, & Til, 2015 apud MARCONDES; ROSSI, 2018, p. 34)

Dessa forma, de acordo com os autores, métodos agressivos que buscam frear com a reprodução ilegal de jogos, têm potencial de causar mais danos à imagem da empresa do que as cópias ilegais deste produto que,não pode ser automaticamente considerada uma venda perdida, visto que “não é possível afirmar que o jogador pirata teria comprado o jogo legalmente de outra forma ou que ele sequer tenha a capacidade econômica para tal” (REFENES, 2013 apud MARCONDES; ROSSI, 2018, p. 34)

---

<sup>16</sup> <http://www.mobygames.com>

### 5.5. Softwares e efeito de rede

Ao analisar a pirataria de *software*, Feres, Oliveira e Gonçalves (2017) elegem o Brasil e os Estados Unidos como patamares comparativos. O primeiro, pela sua legislação autoral e a inserção proeminente no cenário da pirataria; enquanto o segundo, por ser o berço de gigantes corporações de *software*, além de apresentar as menores taxas de pirataria do mundo em 2013, segundo a *Business Software Alliance* (BSA).

Apesar disso, Mizukami et al. (2011) afirmam que os métodos dos relatórios da BSA possuem uma limitação ao considerar que uma cópia pirateada de *software* substituiria a original no mercado, afetando a economia.

Aqui o estudo assume, como todos os outros estudos da indústria, que o dinheiro gasto em produtos falsificados ou pirateados simplesmente desaparece da economia nacional. Isto é manifestamente falso. As rendas do comércio informal circulam através da economia - inclusive na economia regulamentada, de formas que estão sujeitas a taxação. A economia dos consumidores ao comprar mercadorias de contrafação ou pirateadas não desaparece, mas permite outras compras, que podem ser tributadas. (MIZUKAMI et al., 2011, p. 286, tradução nossa).

Os autores também destacam que não há evidência de que o usuário da cópia optaria pela versão original, caso não houvesse sua falsificação, já que a versão licenciada costuma ter um alto custo, o que, de acordo com Tigre e Marques (2009, apud FERES; OLIVEIRA; GONÇALVES, 2017, p. 73), implicaria uma diminuição no número total de usuários, licenciados ou não, do *software*, principalmente em países em desenvolvimento, como o Brasil.

Ainda, conforme Feres, Oliveira e Gonçalves, em relação às outras categorias, a pirataria de *software* se distingue principalmente por dois elementos principais: o fato de o *software* possuir um código-fonte<sup>17</sup> e o fato de estar suscetível à ocorrência de dois efeitos, os efeitos de rede e de aprisionamento. O elemento do código fonte se refere ao detentor de seus direitos possuir a opção de deixá-lo aberto ou fechado, refletindo juridicamente no tipo de licença autoral.

Já os efeitos econômicos de rede e de aprisionamento, estão diretamente relacionados com a pirataria de programas de computador. Em economias emergentes, Cosovanu (2006) ressalta que a pirataria não atinge os desenvolvedores locais de programas de computador, mas

---

<sup>17</sup> Segundo Lee (2006), o código-fonte é a linguagem de programação decifrável para que humanos compreendam e editem um programa de computador. Assim, é onde fica alocado o conhecimento de programação empregado no *software*. (apud FERES; OLIVEIRA; GONÇALVES, 2017, p. 77)

sim os chamados “softwares de prateleira”<sup>18</sup>, pertencentes a grandes multinacionais que, em grande parte são norte-americanas e vendidas a preços similares que nos Estados Unidos da América, mas para populações em economias mais vulneráveis.

É através da pirataria que as grandes indústrias conseguem inserir esses programas em países emergentes, criando o primeiro efeito citado, o efeito de rede ou *network effect*. O termo se refere a uma valorização demasiada de um certo *software* devido à sua ampla utilização e grande número de usuários que, mesmo que utilizem de cópias não licenciadas, fornecem *feedbacks* que ajudam a consolidação da empresa no mercado. Esse efeito faz com que haja uma barreira na entrada de outros concorrentes no mercado, uma vez que, quanto o maior número de usuários de um programa, maior a familiaridade com o programa e como consequência, surge o efeito de aprisionamento (ou *lock-in*), em que são menores as chances de troca desse programa, uma vez que o processo de substituição envolveria custos financeiros, de tempo e de aprendizagem de um programa não habitual (COSOVANU, 2006 apud FERES; OLIVEIRA; GONÇALVES, 2017).

De acordo com Katz (2005, apud FERES; OLIVEIRA; GONÇALVES, 2017), essa falha na proteção do *software* por parte das grandes empresas pode ser considerada uma estratégia de mercado, que funciona em três passos:

- Há uma intencional brecha na proteção dos programas, o que possibilita a pirataria e permite rápida disseminação do *software* e aumento do seu valor (efeito de rede);
- Os usuários e empresas se habituam ao programa e se tornam dependentes de suas tecnologias, que se tornam essenciais para suas atividades (efeito de aprisionamento);
- Dada a necessidade do *software*, é possível pressionar os usuários a regularizarem suas versões piratas.

Tigre e Marques (2009, apud FERES; OLIVEIRA; GONÇALVES, 2017) observam junto a isso que, caso a pirataria fosse inviabilizada por tais empresas pelo uso de tecnologias de controle, os usuários seriam forçados a deixar de utilizarem esses programas e buscar alternativas como o *software* livre, o que acabaria com o monopólio de mercado dessas grandes indústrias em países em desenvolvimento.

---

<sup>18</sup> Programas de computador produzidos em larga escala de maneira uniforme e colocado no mercado para aquisição por qualquer interessado sob a forma de cópias múltiplas. (NASRALLAH, 2016)

Vidal, Seratiuk e Costa (2021) citam um sistema anti-sabotagem para softwares e jogos de computador criado pela empresa *Denuvo Software Solutions GmbH* em 2014, que buscava criar sistemas antipirataria mais eficazes, sem prejudicar consumidores e desenvolvedores, mas se mostrou polêmico e ineficaz em menos de três anos. Os principais problemas ocorriam pelo seu sistema sobrecarregar as unidades de armazenamento do computador, ocupando mais espaço do que o próprio conteúdo, além de exigir uma conexão constante à internet para se ter acesso ao conteúdo pago. A empresa ainda desenvolve sistemas anti-pirataria, apesar de ter perdido reputação e financiamento desde então.

## **6. DIREITO AUTORAL**

Historicamente, a preocupação quanto aos direitos de autores de obras intelectuais é recente. Vianna (2006, apud NOGUEIRA JÚNIOR, 2010) conta que na Antiguidade e Idade Média, as dificuldades do processo de reprodução já atuavam em seu controle, uma vez que o número de cópias de cada obra era limitado pelo trabalho manual dos copistas.

Com a invenção da imprensa, os soberanos sentiam-se ameaçados com a iminente democratização da informação e criaram um ardiloso instrumento de censura, consistente em conceder aos donos dos meios de produção dos livros o monopólio da comercialização dos títulos que editassem, a fim de que estes, em contrapartida, velassem para que o conteúdo não fosse desfavorável à ordem vigente. Esta perversa simbiose entre o poder dominante e os donos de meios de produção de livros não visava tutelar qualquer direito de autor, mas tão-somente garantir o monopólio de reprodução das obras, daí por que foram chamados de *copyright* (direito de cópia). (VIANNA, 2006, p. 934)

Em seu artigo, o autor segue argumentando que o tema dos direitos autorais tem um cunho histórico remontando às origens do sistema capitalista, em que, apesar de atualmente existir a possibilidade de compartilhamento de ideias, para alguns, é mais importante restringir a distribuição em prol dos direitos autorais.

Um proprietário de um apartamento, por exemplo, tem interesse no uso exclusivo do imóvel, pois é evidente que não se sentiria confortável com a presença de pessoas estranhas em sua sala, cozinha ou banheiro. Já o autor de um livro ou o compositor de uma música tem justamente o interesse oposto. (...) O autor, porém, nada perde com a cópia da sua obra. Pelo contrário, quanto mais pessoas lerem seus textos, ouvirem sua música e apreciarem a sua arte, tanto mais reputação ganhará na sociedade. (VIANNA)

O Dossiê *Copy/South*, publicado em 2006 pelo grupo de pesquisa homônimo (GPCS), formado por diferentes estudantes ativistas da reforma do direito autoral de diferentes universidades do mundo, constitui-se de um documento denso que busca criticar e refletir sobre as controvérsias que rodeiam as leis de Direitos Autorais em diversos países. O principal ponto do documento é denunciar o benefício dos países desenvolvidos do hemisfério norte em relação

aos países em desenvolvimento do sul, uma vez que os primeiros já possuem multinacionais com a porcentagem esmagadora da propriedade intelectual mundial.

O Dossiê faz uma avaliação crítica ao *Copyright*, apresentando os resultados sociais negativos nos países do Sul e afirmando a necessidade da ampliação do livre acesso ao conhecimento, proteção das culturas locais e diversidade cultural. O direito do autor passou a ser centralizado e direcionado a beneficiar um grupo seletivo de pessoas, que não criam nada e lucram sobre produções científicas e culturais, muitas vezes financiadas com recursos públicos. Segundo Carboni (2006, p. 229 apud KROEFF et al., 2018, p. 75)

As transformações sociais advindas, principalmente, das novas tecnologias, levaram a uma mudança de função do direito de autor: de mecanismo de estímulo à produção intelectual, ele passou a representar uma poderosa ferramenta da indústria dos bens intelectuais para a apropriação da informação enquanto mercadoria, ocasionando uma redução da esfera da liberdade de expressão e se transformando em um obstáculo a formas mais dinâmicas de criação e circulação de obras intelectuais.

Durante o século XX, a propriedade intelectual proporcionava um equilíbrio entre os direitos autorais e os interesses da sociedade e, a partir da década de 1990, a Lei se tornou o principal instrumento, aumentando o poder dos detentores de propriedade (LEMOS, 2005 apud KROEFF et al., 2018).

Iniciativas recentes, como a Declaração Universal sobre a Diversidade Cultural, da Organização das Nações Unidas para a Educação Ciência e Cultura (UNESCO), defendem novos instrumentos para excluir os bens culturais e serviços das regras do comércio internacional

Frente às mudanças econômicas e tecnológicas atuais, que abrem vastas perspectivas para a criação e a inovação, deve-se prestar uma particular atenção à diversidade da oferta criativa, ao justo reconhecimento dos direitos dos autores e artistas, assim como ao caráter específico dos bens e serviços culturais que, na medida em que são portadores de identidade, de valores e sentido, não devem ser considerados como mercadorias ou bens de consumo como os demais. (UNESCO, 2002).<sup>19</sup>

Segundo Kroeff et al. (2018, p. 76), há o argumento de que “a proteção excessiva da criação gera muitos entraves ao surgimento de novas criações, inclusive prejudicando a diversidade cultural”. Internacionalmente, é destacado o surgimento de novas formas de proteção, através de licenças que serão tratadas no próximo capítulo, como a o *Creative Commons*, *Copyleft*, e o *DRM*, já abordado previamente.

---

<sup>19</sup> Disponível em: <<http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001271/127160por.pdf>>.

## 7. ACESSO ABERTO (AA)

Além das controvérsias e embates já citados anteriormente entre aqueles que violam os direitos autorais e os atores comerciais detentores desses direitos, a pirataria gera implicações no próprio Movimento *Open Access* (ou Acesso Aberto) que, apesar de defenderem os mesmos fins dos acessos abertos aos artigos científicos de promover a cultura livre, discordam quanto aos meios, com o Movimento *Open Access* defendendo, tradicionalmente, que a retirada das barreiras aos artigos seja feita por vias legais, enquanto os piratas e hacktivistas simplesmente ignoram os sistemas e suas leis.

Os movimentos legais, embora com atuações plurais, geralmente se definem através dos “Três B”, por Peter Suber (2012), se referindo às três declarações importantes que traçaram estratégias para promover uma abertura: a Declaração de Budapeste (2002); Declaração de Berlim (2003) e a Declaração de Bethesda (2003), que promovem o Acesso Aberto como o modo mais eficaz para a comunicação científica.

Conforme Couto e Ferreira (2019), o acesso aberto ilegal retirou o monopólio dos que defendiam o acesso legal e “inaugurou a controvérsia por exigir mudanças de estratégia e debates sobre ética, legalidade e nomenclaturas, até mesmo questionando a relevância das iniciativas legais diante do avanço maciço do acesso pirata” (p. 3). Um exemplo de iniciativa que procura promover o compartilhamento ilegal foi o *Guerilla Open Access Manifesto* (2008), do hacktivista Aaron Swartz. De acordo com o documento, o acesso dado por instituições científicas a seus membros é um privilégio que exclui o restante da sociedade e, sendo assim, a proposta de Swartz no manifesto é a de que acadêmicos fizessem *download* de arquivos por meio de seus logins institucionais e disponibilizassem os arquivos na internet, como um “acesso aberto de guerrilha”.

Para os principais intelectuais do movimento, era fundamental que o termo “acesso aberto” não fosse vinculado às práticas ilegais, com Peter Suber, filósofo e defensor da causa, publicando um importante livro em 2012, que explicava as diretrizes do movimento e excluía a terminologia “*open access*” de qualquer forma de compartilhamento ilegal. Bo-Christer Björk (2017, apud COUTO; FERREIRA, 2019), propôs então que as formas de acesso aberto sem consentimento fossem chamadas de *black open access* (acesso aberto negro), fazendo referência

às outras vias já conhecidas, como os acessos em modelos de via verde e dourada<sup>20</sup>, além de remeter ao mercado negro e a clássica cor da bandeira pirata.

Green (2017, apud COUTO; FERREIRA, 2019) aponta que os especialistas devem se perguntar se o sucesso do acesso aberto paralelo não demonstra uma falha do Movimento *Open Access*, que possui estratégias corretamente pensadas, mas não aplicadas, sendo necessário que todas as partes (autores, instituições, bibliotecários, financiadores, editores e leitores) modificassem seu modo de lidar com a literatura científica para que as propostas do movimento se concretizassem.

Um exemplo de resposta a essa crise é o avanço de iniciativas de outros modelos de publicação, como a via bronze, em que editoras de periódicos de acesso fechado disponibilizam alguns de seus artigos livremente sem que haja uma licença formal, como explica Raphael Xavier, bibliotecário da FGV “elas selecionam os trabalhos com maior potencial de impacto e os colocam em acesso aberto, geralmente por um tempo limitado, para tentar impulsionar seu alcance e dar visibilidade à própria publicação” (ANDRADE, 2021, p. 54); ou o modelo híbrido, em que o próprio autor (ou instituição responsável por sua pesquisa) paga pela publicação de seu artigo em acesso aberto. Conforme Couto e Ferreira (2019), esse modelo de negócio continua beneficiando as editoras comerciais, que passam a cobrar pela publicação e não pelo acesso, podendo gerar uma “passividade acadêmica” dos países mais pobres, que poderiam ler os artigos, mas não participar ativamente da discussão.

De acordo com Furnival e Hubbard (2011), pesquisadores científicos na academia trabalham conforme o ditado “publicar ou perecer”, sendo de extrema importância o número de vezes que sua pesquisa surte efeitos positivos no avanço da pesquisa no seu campo, conhecido como o Fator de Impacto (IF). Em 2001, Lawrence (2001 apud FURNIVAL; HUBBARD, 2011) publica o primeiro estudo sobre o *Open Access Citation Advantage* (OACA), Vantagem de citação em Acesso Aberto, usando dados de artigos publicados entre 1989 e 2000 em áreas de ciência da computação e correlatas, comparando os publicamente disponíveis online (entendidos como artigos em Acesso Aberto) com os artigos não online. De acordo com o autor, os resultados demonstraram que “a média de citações para os artigos não online é 2,74 e para artigos online, de 7,03, um aumento de 157%” (LAWRENCE, 2001 apud FURNIVAL; HUBBARD, 2011). A realidade do OACA constitui um argumento forte a favor do AA, seja

---

<sup>20</sup> Projetos totalmente em acesso aberto, sem que haja restrição quanto ao seu uso.

via publicação em revistas, seja via submissão em repositórios institucionais, mas sem cair na falácia de que o Acesso perde valor caso não haja uma perceptível vantagem de citação.

### **7.1. Re却itórios Institucionais (RI)**

Apesar dos esforços do movimento *Open Access* na implantação e promoção de Re却itórios Institucionais pelo mundo todo, há um consenso entre os pesquisadores da área de que eles são muito mais vazios do que o desejado e esperado. Furnival e Hubbard (2011) apontam números de Björk et al. (2008) e Hajjem et al. (2005) ao afirmarem que “somente cerca de 15% dos 2,5 milhões de artigos publicados anualmente no mundo é autoarquivado nos RIs por seus autores”, apesar de “vasta maioria” dos pesquisadores afirmarem que fariam com que cópias de seus artigos publicados fossem disponibilizados em RIs (SWAN e BROWN, 2004; SWAN, 2006; apud FURNIVAL; HUBBARD, 2011)

Exceto um número pequeno de instituições no mundo que têm repositórios grandes e em crescimento contendo artigos de pesquisas correntes (ao invés de apenas teses, literatura cinzenta ou literatura legada do passado), a maioria dos RIs são, de fato, vazios. Estão não apenas não elevando a visibilidade online da sua instituição, como também estão ativamente projetando uma imagem muito pobre da instituição no mundo. A vitrine está vazia. (SWAN e CARR, 2008, p. 32; apud FURNIVAL; HUBBARD, 2011, p. 165, tradução dos autores)

Um motivo citado por pesquisadores para explicar sua resistência ao autoarquivamento em RIs, é a possibilidade de infringir as políticas de *copyright* de editoras nas quais o artigo já foi publicado. Outras preocupações elencadas por Furnival e Hubbard (2011) são: os autores serem obrigados a ceder os direitos de propriedade intelectual a sua universidade; a submissão em um RI demandar tempo e facilitaria o plágio; o medo do Acesso Aberto acabar com a publicação de revistas científicas e; o Acesso Aberto “passar por cima” do processo de revisão por pares, abrindo porta para publicações de menor qualidade.

Existe uma barreira à aceitação do uso de Acesso Aberto e Re却itórios Institucionais que é a percepção da comunidade científica do conteúdo em AA como sendo de uma qualidade inferior em comparação com o conteúdo de revistas científicas pagas, juntamente com a crença equivocada de que a literatura em AA não é revisada por pares. Um matemático entrevistado por Davis e Connolly (2007, apud FURNIVAL; HUBBARD, 2011) confirma a questão observada anteriormente sobre o Fator de Impacto e reconhecimento, ao observar que: “Ser publicado [num certo periódico] transmite um carimbo de qualidade. Não tem nada a ver com a disseminação. Os periódicos também transmitem status, algo que o arXiv (repositorio) não

pode fazer, pelo menos, até hoje” (DAVIS; CONNOLLY, 2007; apud FURNIVAL; HUBBARD, 2011, p. 168)

Para encorajar o uso de canais de Acesso Aberto, as políticas podem ser tanto de encorajamento e apoio geral; até certos “mandatos” de órgãos de fomento à pesquisa. Na primeira categoria, temos os já mencionados manifestos e declarações que tentam conscientizar a comunidade acadêmica sobre os caminhos alternativos do Acesso Aberto como um novo meio de comunicação científica, sintetizando os principais argumentos a favor do movimento.

A segunda categoria, consiste de mandatos institucionais que estipulam que pesquisadores que recebem verba de órgãos de fomento à pesquisa, devem disponibilizar seus artigos resultantes em canais ou periódicos de Acesso Aberto, via o autoarquivamento em RI. Os mandatos também encorajam os acadêmicos a depositarem seus manuscritos finais e revisados no RI e nesse contexto, Sale et al. (2010, apud FURNIVAL; HUBBARD, 2011) argumentam que tais mandatos são mais importantes que aqueles de órgãos de fomento à pesquisa, uma vez que nem toda pesquisa é financiada, mas todas são realizadas no contexto de uma universidade ou outra instituição de pesquisa.

## **7.2. O Acesso Aberto e o Direito Autoral**

A partir da revolução possibilitada pela facilidade de recuperação e disponibilização da informação na internet, surgiu-se a possibilidade de tornar a produção científica pública em grandes escalas, tanto pela facilidade de divulgação, quanto de acesso. O aumento no acesso digital ocasionou consequentemente uma maior necessidade de proteção dos direitos dos autores.

Kroeff et al (2018) menciona que, para autores como Carboni (2005) e Peralta, Silva e Teruya (2011), é necessário garantir que essas produções científicas estejam ao alcance de todos os usuários em diferentes localidades, e há uma demanda por alternativas de uso que não violem os direitos de terceiros. Ao mesmo tempo que abriu possibilidades, o acesso livre entra em conflito com alguns conceitos do direito autoral, como listados por Gadelman (2001 apud KROEFF et al., 2018):

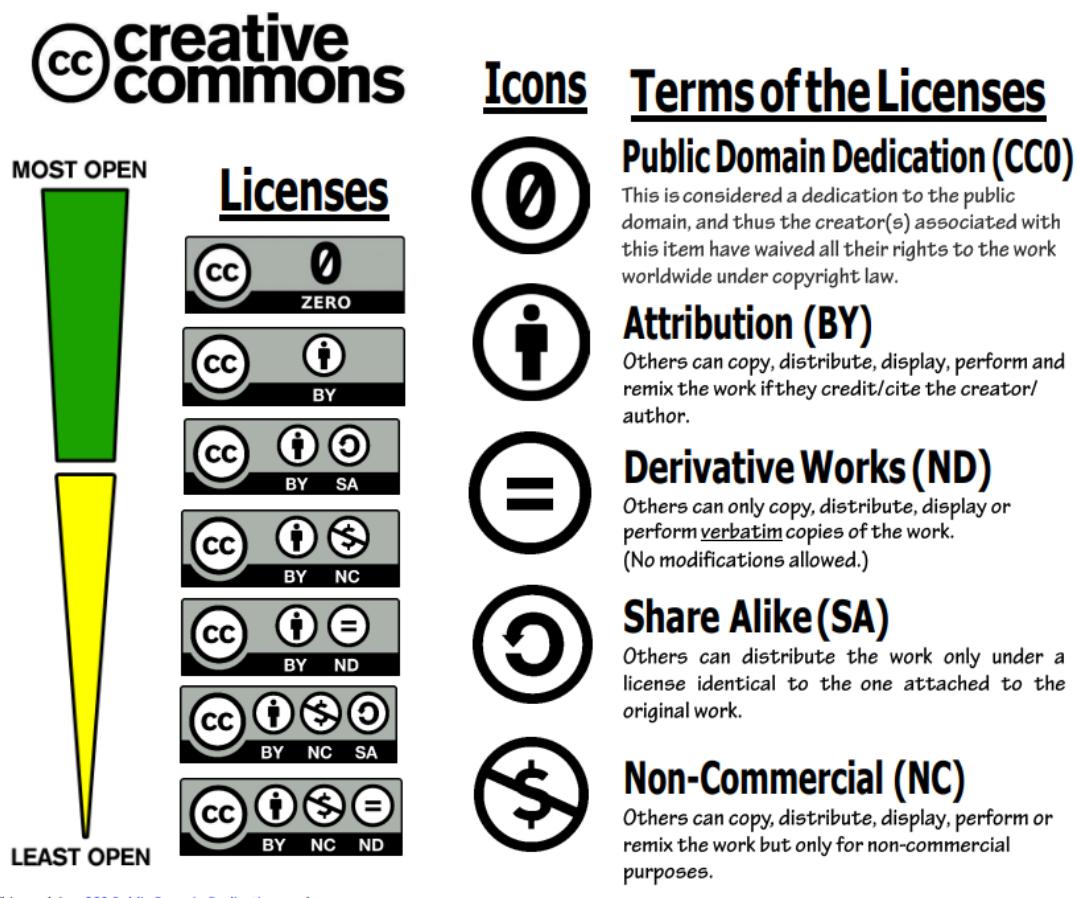
- A extrema facilidade de se produzirem e distribuírem cópias não autorizadas de textos, música, imagens;
- A execução pública de obras protegidas, sem prévia autorização dos titulares;
- A manipulação não autorizada de obras originais digitalizadas, “criando-se” verdadeiras obras derivadas;

- Apropriação indevida de textos e imagens oferecidos por serviços on-line para distribuição de material informativo para clientes (GANDELMAN, 2001, p. 182 apud KROEFF et al., 2018, p. 89)

O Acesso Aberto pode ser designado como *grátis* ao se referir ao acesso online gratuito e *livre*, quando se refere a um acesso gratuito com alguns direitos adicionais de utilização, geralmente concedidos mediante licenças *Creative Commons* (CC)<sup>21</sup>. As licenças são uma forma de não infringir as leis de direito autoral, uma vez que flexibilizam e permitem o acesso livre a produções intelectuais por qualquer pessoa e protegem o usuário quanto à punições referentes ao direito autoral.

As licenças podem ser utilizadas para qualquer obra e procuram atender interesses dos autores, criadores e detentores de direitos, sendo seus sete principais tipos ilustrados na imagem a seguir:

**Figura 1 - Infográfico dos tipos de licença Creative Commons**



<sup>21</sup> Conjunto de licenças públicas criadas pela ONG homônima em 2001. É uma organização sem fins lucrativos, que permite o compartilhamento e o uso da criatividade e do conhecimento através de licenças jurídicas gratuitas. (CREATIVE COMMONS, 2022)

Fonte: Glenn High School Library Media Center, c2022<sup>22</sup>

- Domínio Público (CC0): Quando o autor do trabalho renuncia seus direitos autorais, tornando a obra livre para ser utilizada livremente para qualquer finalidade, sem ser necessário a permissão do autor.
- Atribuição (BY): Permite que os outros distribuam, remixem, adaptem e criem obras a partir do trabalho, mesmo para fins comerciais, desde que atribuam o devido crédito pelo original. É a licença mais flexível e recomendada para a maior disseminação.
- Atribuição-Compartilha Igual (BY-SA): Permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do trabalho, mesmo para fins comerciais, desde que atribuam o devido crédito e licenciem as novas criações sob termos idênticos. Costuma ser comparada com as licenças *Copyleft*<sup>23</sup>. É recomendada para materiais que seriam beneficiados com a incorporação de conteúdos similares, como por exemplo a *Wikipédia*<sup>24</sup>.
- Atribuição-Não Comercial (BY-NC): Permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do trabalho, para fins não comerciais e com devido crédito. Apesar disso, seus derivados não têm de se usar dos mesmos termos.
- Atribuição-Sem Derivações (BY-ND): Permite a redistribuição, comercial e não comercial, desde que o trabalho seja distribuído inalterado e com o devido crédito atribuído.
- Atribuição-Não Comercial-Compartilha Igual (BY-NC-SA): Permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do trabalho para fins não comerciais, desde que sejam atribuídos os devidos créditos e novas criações se utilizem dos mesmos termos.
- Atribuição-Sem Derivações-Sem Derivados (BY-NC-ND): A mais restritiva das licenças principais, apenas permite que os outros copiem e distribuam o material, mas sem derivações, ou adaptações e apenas para usos não comerciais com os devidos créditos ao autor.

## 8. PERSPECTIVAS FUTURAS

Nogueira Júnior em 2010 citava o autor Cris Anderson (2009) ao dizer que o futuro das informações na rede seria livre, exemplificando que existiriam dois modelos de “free”, os

---

<sup>22</sup> Disponível em: <<https://www.wsfcs.k12.nc.us/Page/118202>>. Acesso em: 20 dez. 2022

<sup>23</sup> Forma de usar a legislação construída a partir do *copyright*, que assegura uma certa liberdade de uso e transparência, no caso de códigos abertos de *softwares*. Sua licença a) autoriza a derivação de trabalhos originais sem a permissão do proprietário protegido por direitos autorais; b) concede autorização para trabalhos derivados, desde que também se utilizem da mesma licença do *copyleft*. (LIMA; SANTINI, 2008)

<sup>24</sup> Enciclopédia multilíngue colaborativa *online*.

produtos palpáveis e os que existem digitalmente. “Em sua forma física, os produtos gratuitos são basicamente um truque de marketing. Para os digitais, o free é um modelo econômico imbatível. [...] Se um produto pode ser concebido digitalmente, ele pode ser gratuito. E não se trata de truque” (ANDERSON, p. 91). Outra previsão do autor seria sobre o modelo “*freemium*”, com a oferta de um produto básico gratuitamente e uma cobrança pela versão mais atualizada ou com mais recursos.

Empresas como o Google utilizam da disponibilização gratuita de seus serviços de programas de edição de texto, planilhas, apresentações de slides etc e, em contrapartida, consegue mais informações de seus usuários, alimentando o algoritmo para uma maior receita na venda de propagandas.

Para Couto e Ferreira (2019), uma iniciativa que continua sendo debatida na atualidade é o Plano S, organizado pela cOALition S<sup>25</sup> da *Science Europe*, que visa garantir por meio de mandatos, que os pesquisadores possam publicar os resultados de suas pesquisas, financiadas com dinheiro público, em revistas que cumpram alguns critérios, sendo o principal deles o acesso gratuito para os leitores.

Os autores ressaltam que os debates recentes demonstram a existência de diversas questões envolvidas no ecossistema da editoração científica, e sua compreensão de como a comunicação científica ocorre no mundo real exige um certo esforço e aprofundamento de competências informacionais, por possuir envolvimento de muitas partes interessadas, com interesses que variam de região para região ou de área para área, tornando o tema complexo.

Existem evidências desse fenômeno, que indicam complexidade mesmo quando apenas a comunicação por acesso aberto é levada em conta. [...] a grande quantidade de declarações e manifestos internacionais, como as centenas de entradas da lista “*Declarations in support of OA*” mantida pelo *Open Access Directory*. Também é grande a quantidade de projetos independentes para a promoção do Acesso Aberto, a ponto de o “*Open Access Tracking Project*” ter sido criado especificamente para o rastreamento desses projetos. O *Registry of Open Access Repositories* (ROAR) registra quase cinco mil plataformas de preprints ou repositórios institucionais em todo o mundo. Já o *Directory of Open Access Journals* (DOAJ) faz a curadoria de mais de 13 mil periódicos de acesso aberto. (COUTO; FERREIRA, 2019, p. 13)

Essa quantidade de iniciativas indica que o acesso aberto legal tem se desenvolvido na sociedade por meio de diversas ações, mas do ponto de vista prático e do usuário, apresenta dificuldades na necessidade de um desenvolvimento de diferentes competências informacionais

---

<sup>25</sup> Um consórcio internacional de países europeus de agências de financiamento de pesquisa.

para lidar com o acesso aberto, enquanto *sites* piratas como o *Sci-Hub* se apresentam de maneira intuitiva e simples.

Para Mizukami et al. (2011), escondida embaixo das pautas de fiscalização, se encontra a questão do acesso a dados públicos para pesquisa. Para os autores, ocultar estes debates não apenas viola o princípio básico de que a política pública deve ser feita com dados disponíveis publicamente, mas também apresenta uma oportunidade perdida para estudos coletivos e cooperativos de modelos de negócios que poderiam expandir tanto a produção, quanto o acesso de novas mídias para consumidores brasileiros. Os autores ainda concluem que em uma ausência de um diálogo real sobre esses assuntos, é provável que as próximas décadas não trarão um fim à era da pirataria, mas com custos cada vez maiores para sua fiscalização.

## **9. IMPACTOS PARA PROFISSIONAIS DA INFORMAÇÃO**

No passado, as editoras e gravadoras tinham a função de fazer o conhecimento chegar ao público, em uma mediação necessária entre produção, distribuição, estoques, etc. Hoje, as tecnologias de informação e comunicação quebram essa cadeia e os debates relacionados ao acesso aberto e direitos autorais são temas que envolvem e influenciam diretamente as práticas de profissionais da informação, sobretudo bibliotecários.

Considerando a área da ciência da informação como uma via de disseminação do conhecimento, Kroeff et al. (2018) acreditam que os profissionais da informação devem refletir se devem priorizar as necessidades informacionais de seus usuários ou aceitar a mercantilização da informação e cultura. Na pesquisa feita pelos autores em bibliotecas de Santa Catarina, o consenso sobre a importância de disponibilizar a produção científica abertamente e sem restrições era expressado pelo pensamento de Willinsky (2006), “se o conhecimento é qualificado, o mundo merece conhecê-lo sem ter de pagar por isso”.

A maior parte dos bibliotecários e outros profissionais da informação seguem acompanhando e buscando alternativas junto aos avanços tecnológicos para uma melhor atuação profissional. Estes profissionais adaptam seus serviços para viabilizar maior acesso social à informação e conhecimento em todos os níveis, e neste caso, sobretudo quanto à inclusão digital, acessibilidade e usabilidade. Kroeff et al. (2018) elencaram alguns exemplos em que as lei de direitos autorais influenciam e dificultam os serviços prestados em ambientes informacionais:

- Softwares e serviços de bases de dados: Bibliotecas, principalmente as universitárias, compram acessos para publicações científicas nacionais e internacionais em diversas áreas do conhecimento, disponíveis em Bases de Dados privadas, apesar de, em sua maioria, as pesquisas que compõem essas bases serem financiadas com recursos públicos. Diferentemente de revistas científicas impressas, as Bases de Dados são apenas licenças, restringindo diversos serviços antes oferecidos com a versão impressa, como a comutação entre bibliotecas, limitação de acessos e impressões.
- Redes sociais e compartilhamento: Jovens pelo mundo todo trocam arquivos de vídeo, músicas, imagens e filmes pelo computador.

Como criminalizar toda uma cultura nova, do compartilhamento, da duplicação, da difusão? [...] O que fazer quando a lei entra em conflito direto com a atuação do bibliotecário e o seu papel de disseminador da informação?" (KROEFF et al, 2018)

Os profissionais da informação veem uma nova geração de usuários virtuais e digitais que ampliam as redes sociais da internet, que criam e compartilham informações de maneira ágil, mas também veem uma ampliação em leis de direitos de autor e são cobrados com um dever moral de vigiar o cumprimento dessas leis.

- Cópias para fins educativos e acesso a Pessoas com Deficiência (PcD): Diferente de outros países, a legislação brasileira permite cópias de “pequenos trechos” de obras para uso privado, desde que seja feita sem intuito de lucro. Esse mesmo trecho costuma ser interpretado também como para “fins educativos”, e suas brechas utilizadas para a tradução de obras para o braille. No entanto, a abertura para a aquisição de obras com esses objetivos termina aí, prejudicando principalmente instituições públicas de ensino que, ao tentar assegurar o acesso à informação, cultura e conhecimento aos seus usuários, não possuem a mesma capacidade financeira de instituições privadas para aquisição de obras protegidas.

## **10. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Esse trabalho pretendeu discutir a distribuição de conteúdo pirata na internet através de uma investigação sobre os diversos fatores que podem levar à necessidade de criação de formas não oficiais de obtenção de informação; seus impactos para o acesso à informação e apresentar e propor reflexões sobre a atual legislação de direitos autorais no Brasil.

Os principais problemas de pesquisa elencados e seus resultados obtidos foram relacionados aos fatores que levam à utilização da pirataria e buscou-se responder as questões:

Como essas práticas ilegais afetam o acesso à informação e a democratização do conhecimento?  
E quem são os prejudicados com a pirataria?

Como é sugerida diversas vezes pelos autores abordados neste trabalho, a pirataria é primeiramente uma resposta às restrições de acesso aos conteúdos informativos e mídias de comunicação. Atualmente, observa-se um aumento de estudos que entrelaçam os temas de pirataria e acesso aberto, mencionando o compartilhamento como tópico fundamental para o futuro da Comunicação Científica. Apesar disso, no Brasil, ainda há dificuldades para obtenção de dados concretos em referenciais teóricos confiáveis, principalmente pela necessidade de anonimato dos principais responsáveis por canais ilegais.

No caso do *Sci-Hub*, por exemplo, embora estudantes e cientistas demonstrem apoio à plataforma e entendam sua contribuição para o fomento à pesquisa, as instituições não costumam expressar o mesmo suporte, e entre a comunidade do movimento Acesso Aberto, o debate tem sido limitado, com relatórios evitando tratar do tema e dificultando a compreensão do papel da pirataria na comunicação científica. Como aponta Couto e Ferreira (2019)

Evitar debater o mérito da questão pela única razão de envolver atividades consideradas ilegais pode ser um erro. Independentemente da aprovação da comunidade do acesso aberto legal, o acesso paralelo já é realidade relevante, além de ser recurso amplamente utilizado; deveria, portanto, ser considerado nas análises, mesmo que sob a figura de obstáculos ao desenvolvimento do acesso aberto legal. (COUTO; FERREIRA, 2019, p. 11)

A dificuldade de obtenção de informações também pode ser observada durante a produção deste trabalho, uma vez que o rápido avanço tecnológico torna os estudos publicados rapidamente desatualizados, mas a importância dada pela academia ao número de citações em periódicos de grande prestígio faz com que novos projetos não possuam ainda tanta credibilidade.

Durante a escrita desse trabalho e, a partir da literatura, pode-se inferir que a mera criminalização da pirataria, em função de uma política de proteção de propriedades intelectuais não resolve o problema e, pelo contrário, muitas vezes acaba por dificultar novas inovações, mantendo o monopólio de grandes corporações sobre os produtos.

Em uma era cada vez mais globalizada e interativa, as empresas deveriam repensar suas estratégias, de acordo com o novo contexto de ambientes digitais e as experiências e práticas habituais da rede mundial de computadores, através de uma abertura maior entre si mesmas e seus consumidores.

Para autores como Guédon (2004, apud WEITZEL, 2005), são muitos os desafios existentes para consolidar novos modelos de acessos que emergem neste século. São desafios que vão desde a batalha entre o Movimento do Open Access e editores comerciais; descoberta de mecanismos para atribuir maior valor aos repositórios digitais; maior disponibilidade de artigos científicos gratuitamente.

Apesar de iniciativas emergirem de comunidades científicas, a implantação de repositórios dedicados à área das Ciências da Comunicação ainda segue nova no mundo e cabe à comunidade de pesquisadores exercer o papel transformador em busca de uma forma de garantir o direito individual do autor de proteção à sua obra, mas fazer uso de suas ferramentas para democratizar o acesso público e gratuito à informação, que tem fundamental importância para o desenvolvimento econômico, cultural, tecnológico e social de qualquer nação.

## 11. REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Manoel. Download de filmes e livros para uso privado não é crime. **Revista Consultor Jurídico.** 20 ago. 2007. Disponível em: <[https://www.conjur.com.br/2007-agosto-20/download\\_filmes\\_livros\\_uso\\_privado\\_nao\\_crime](https://www.conjur.com.br/2007-agosto-20/download_filmes_livros_uso_privado_nao_crime)>. Acesso em: 17 set. 2022
- ANDRADE, R. de. O. O Efeitos Sci-Hub. Pesquisa FAPESP. ed. 307. set. 2021. Disponível em: <<https://revistapesquisa.fapesp.br/o-efeito-sci-hub/>> Acesso em: 7 nov. 2022.
- BANKS, M. Sci-Hub: What It Is and Why It Matters. American libraries, 31 maio 2016. Disponível em: <https://americanlibrariesmagazine.org/2016/05/31/why-sci-hub-matters/>. Acesso em: 7 nov. 2022.
- BARRETO, L. P. T. Pirataria e inclusão social. **Inclusão Social**, v. 1, n. 1, 2005. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/100947>. Acesso em: 20 set. 2022
- BEIRÃO, A. J. X.. Causas da pirataria no Brasil. Separata de: TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO (Rio de Janeiro). **Seminário Desafios Atuais no Combate a Infrações de Propriedade Intelectual. Combate à Pirataria e Agressão a Direitos de Propriedade Intelectual e Industrial:** o Pensamento de Magistrados do Rio de Janeiro. RJ: EMERJ, 2011. p. 22 - 28. ISBN 978-85-99559-05-5. Disponível em: [https://emerj.tjrj.jus.br/serieaperfeicoamentodemagistrados/paginas/series/3/Combate\\_a\\_Pirataria\\_e\\_Agressao\\_22.pdf](https://emerj.tjrj.jus.br/serieaperfeicoamentodemagistrados/paginas/series/3/Combate_a_Pirataria_e_Agressao_22.pdf). Acesso em: 17 set. 2022.
- BRASIL. **Decreto nº 9875, de 27 de junho de 2019.** Dispõe sobre o Conselho Nacional de Combate à Pirataria e aos Delitos contra a Propriedade Intelectual. Brasília, DF, 27 jun. 2019. Disponível em: <[http://planalto.gov.br/ccivil\\_03/Ato2019-2022/2019/Decreto/D9875.htm](http://planalto.gov.br/ccivil_03/Ato2019-2022/2019/Decreto/D9875.htm)>. Acesso em: 7 dez. 2022.
- BRASIL. **Lei nº 9610, de 19 de fevereiro de 1998.** Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Brasília, DF, 19 fev. 1998. Disponível em: <[http://planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l9610.htm](http://planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9610.htm)>. Acesso em: 7 dez. 2021.
- BRATT, C. Did Nintendo download a Mario ROM and sell it back to us?. **EUROGAMER**, 19 jan. 2017. Disponível em: <https://www.eurogamer.net/articles/2017-01-18-did-nintendo-download-a-mario-rom-and-sell-it-back-to-us>. Acesso em: 7 dez. 2021.
- CREATIVE COMMONS BRASIL. [S. l.], [2022]. Disponível em: <https://br.creativecommons.net/>. Acesso em: 20 dez. 2022.
- COELHO, G.; COELHO, J. M.; CAVALCANTE, L. S.; NIN, M. C. Acesso livre e aberto à informação (democratização) versus direitos autorais. Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação da Universidade de São Paulo. Disponível em: <[http://wiki.icmc.usp.br/images/f/fd/SCC0207-Cristina\\_Grupo07Artigo.pdf](http://wiki.icmc.usp.br/images/f/fd/SCC0207-Cristina_Grupo07Artigo.pdf)> . Acesso em: 6 dez. 2021
- COUTO, W.; FERREIRA, S.M.S.P. Caminhos legais e ilegais para o Acesso Aberto: uma exploração de controvérsias. **Transinformação**, v.31, e190012, 25 nov. 2019. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/2318-0889201931e190012>. Acesso em: 15 set. 2022

DUARTE, C. B. et. al. Livre acesso a Informações ≠ Pirataria. Universidade, EaD e Software Livre, 2013. Disponível em: <<http://eadsl.textolivre.pro.br/2013.1/papers/upload/69.pdf>>. Acesso em: 6 dez. 2021

FERES, M. V. C.; OLIVEIRA, J. V. de; GONÇALVES, D. D. Robin Hood às avessas: software, pirataria e direito autoral. **Revista de direito GV**, v. 13, n. 1, abril 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/2317-6172201704>. Acesso em: 18 set. 2022

FURINI, L. G.; TIETZMANN, R. A influência da interface na popularização do serviço de streaming de vídeo pirata popcorn time. **Comunicação & Informação**, v. 18, n. 1, p. 97-109, 2015. DOI: 10.5216/32260 Acesso em: 17 set. 2022.

FURNIVAL, A. C.; HUBBARD, B. Acesso Aberto às Publicações Científicas: vantagens, políticas e advocacy. InCID: **Revista de Ciência da Informação e Documentação**, [S. l.], v. 2, n. 2, p. 160-177, 2011. DOI: 10.11606/issn.2178-2075.v2i2p160-177. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/incid/article/view/42358>. Acesso em: 15 nov. 2022.

GERBASE, C. Enxugando gelo: pirataria e direitos autorais de obras audiovisuais na era das redes. **E-Compós**, [S. l.], v. 10, 2007. DOI: 10.30962/ec.193. Disponível em: <https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/193>. Acesso em: 16 set. 2022

GIANNETTI, N. Do crime ao acesso à cultura: por que pirataria digital é comum no Brasil. **Revista Babel**, [S. l.], dez. 2020. Disponível em: <http://www.usp.br/babel/?p=294>. Acesso em: 15 set. 2022.

GROLLEAU, G.; MEUNIER, L. Doing more with less: Behavioral insights for anti-piracy messages. **The Information Society**, [S. l.], v. 38, n. 5, p. 388-393, 2022, DOI: 10.1080/01972243.2022.2095683. Acesso em: 14 dez. 2022

KROEFF, M. S.; MATTOS, M. de C. do C. M.; COSTA, L. F. R.; PIZARRO, D. C. Bibliotecários, direitos autorais e acesso aberto: estudo sobre as influências na prática profissional em SC. **BIBLOS**, [S. l.], v. 32, n. 1, p. 71–105, 2018. DOI: 10.14295/biblos.v32i1.7928. Disponível em: <https://periodicos.furg.br/biblos/article/view/7928>. Acesso em: 7 out. 2022.

LIMA, C. M. de; SANTINI, R. M. Copyleft e licenças criativas de uso de informação na sociedade da informação. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 37, ed. 1, p. 121 - 128, jan/abr. 2008. DOI 10.1590/S0100-19652008000100011. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/ci/a/WQJLFkhBTprt9LQLJLGzDGb>>. Acesso em: 21 dez. 2022.

MARCONDES, L. C.; ROSSI, D. C. A História do Acaso: Papel da Pirataria na Cultura dos Jogos Digitais. Separata de: VERSUTI, A. et al. **Imagen, Gamificação, Educação, Literatura e Inclusão**. 1<sup>a</sup>. ed. Aveiro: Ria Editorial, 2018. cap. 4, p. 28 - 36. ISBN 978-989-54155-8-8. Disponível em: [https://www.researchgate.net/profile/Carla-Tavora/publication/350710310\\_Os\\_Processos\\_de\\_Dinamismo\\_e\\_Desafios\\_nos\\_Setores\\_da\\_Educacao\\_a\\_Insercao\\_do\\_Ambiente\\_de\\_Tecnologias\\_de\\_Aprendizagem\\_e\\_Conhecimento\\_TACs/links/606e2edda6fdcc5f778c93f0/Os-Processos-de-Dinamismo-e-Desafios-nos-Setores-da-Educacao-a-Insercao-do-Ambiente-de-Tecnologias-de-Aprendizagem-e-Conhecimento-TACs.pdf#page=29](https://www.researchgate.net/profile/Carla-Tavora/publication/350710310_Os_Processos_de_Dinamismo_e_Desafios_nos_Setores_da_Educacao_a_Insercao_do_Ambiente_de_Tecnologias_de_Aprendizagem_e_Conhecimento_TACs/links/606e2edda6fdcc5f778c93f0/Os-Processos-de-Dinamismo-e-Desafios-nos-Setores-da-Educacao-a-Insercao-do-Ambiente-de-Tecnologias-de-Aprendizagem-e-Conhecimento-TACs.pdf#page=29). Acesso em: 26 set. 2022.

MIZUKAMI, Pedro M.; CASTRO, Oona; MONCAU, Luiz F.; LEMOS, Ronaldo. Chapter 5: Brazil. In: KARAGANIS, Joe (Ed.). **Media piracy in emerging economies**. Social Science Research Council, 2011. Disponível em: <<http://piracy.ssrc.org>>. Acesso em 19 set. 2022

MUSO TNT. **MUSO**, Protect, Discover & Connect. 2021. Disponível em: <[www.muso.com](http://www.muso.com)>. Acesso em: 15 set. 2022.

NASRALLAH, Amal. Software de prateleira e personalizado - diferenças no lucro presumido. **Tributário nos bastidores**. S.l. 29 ago. 2016. Disponível em: <<https://tributarionosbastidores.com.br/2016/08/spre/>>. Acesso em: set. 2022

NOGUEIRA JÚNIOR, D. A. “création et internet”: as leis na frança e no brasil contra a pirataria e a mobilização interativa. **Revista Eletrônica Internacional de Economia Política da Informação, da Comunicação e da Cultura**, v. 12, 2010. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/153596>. Acesso em: 07 out. 2022

**ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DO COMÉRCIO. Acordo sobre os Aspectos dos Direitos de Propriedade Intelectual Relacionados ao Comércio = Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights.** 1994. Disponível em: <[https://gedai.com.br/wp-content/uploads/2021/01/Acordo-trips\\_-acordo\\_sobre\\_aspectos\\_dos\\_direitos\\_de\\_propriedade\\_intelectual\\_relacionados\\_ao\\_comercio.pdf](https://gedai.com.br/wp-content/uploads/2021/01/Acordo-trips_-acordo_sobre_aspectos_dos_direitos_de_propriedade_intelectual_relacionados_ao_comercio.pdf)>. Acesso em: 15 set. 2022.

PERDIGÃO, K. A.; MACÊDO, A. C.; GONÇALVES, E. S. A utilização dos termos Acesso Aberto e Acesso Livre em periódicos científicos nacionais. **Ciência da Informação**, [S. l.], v. 48, n. 3, 2020. Disponível em: <http://revista.ibict.br/ciinf/article/view/4828>. Acesso em: 7 dez. 2021.

REIA, J.; MIZUKAMI, P. N. Reformando a lei de direitos autorais: desafios para o novo governo na área da cultura. **Revista Eletrônica de Comunicação, Informação e Inovação em Saúde**, v. 9, n. 1, 2015. DOI: 10.29397/reciis.v9i1.923 Acesso em: 23 set. 2022.

SANTOS, J. C. S. D. Direitos autorais na internet: o caso do google books. Ponto de Acesso, v. 5, n. 1, p. 19-26, 2011. DOI: 10.9771/1981-6766rpa.v5i1.4084 Acesso em: 04 dez. 2022.

Sci-Hub. Sobre. Disponível em: <<https://sci-hub.se/about>>. Acesso em: out. 2022

VIDAL, L. A. de P.; SERATIUK, R. R.; COSTA, P. H. C. da. Pirataria digital nos dias de hoje: estudo de possíveis formas para seu controle. Universidade Federal do Paraná: **Grupo de Estudos de Direito Autoral e Industrial**, Paraná. 23 jan. 2021. Disponível em: <https://gedai.com.br/pirataria-digital-nos-dias-de-hoje-estudo-de-possiveis-formas-para-seu-controle/>. Acesso em: 24 set. 2022.

WEITZEL, Simone da Rocha. Iniciativa de arquivos abertos como nova forma de comunicação científica. Grupo de discussão: Como democratizar a comunicação nas novas mídias (internet – inclusão digital). In: **SEMINÁRIO INTERNACIONAL LATINO-AMERICANO DE PESQUISA EM COMUNICAÇÃO**, 3. São Paulo, Anais... São Paulo, 2005. [Asociación Latinoamericana de Investigaciones de la Comunicación-ALAIC; Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo]. Disponível em: <<http://eprints.rclis.org/6492/>>. Acesso em: 19 nov. 2022.