

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE CIÊNCIAS JURÍDICAS E ECONÔMICAS
FACULDADE NACIONAL DE DIREITO

PROPRIEDADE INTELECTUAL EM AMBIENTE DIGITAL: O DESAFIO DA
PIRATARIA PARA A TUTELA DOS DIREITOS AUTORAIS EM RELAÇÃO A
PLATAFORMAS DE STREAMING DE CONTEÚDO AUDIOVISUAL

DIVA GABRIELLE FARIAS LOPES SILVA

RIO DE JANEIRO

2022

DIVA GABRIELLE FARIAS LOPES SILVA

**PROPRIEDADE INTELECTUAL EM AMBIENTE DIGITAL: O DESAFIO DA
PIRATARIA PARA A TUTELA DOS DIREITOS AUTORAIS EM RELAÇÃO A
PLATAFORMAS DE STREAMING**

Monografia de final de curso, elaborada no âmbito da graduação em Direito da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como pré-requisito para obtenção do grau de bacharel em Direito.

Orientador: Prof. Dr. Enzo Baiocchi

RIO DE JANEIRO

2022

CIP - Catalogação na Publicação

586p Silva, Diva Gabrielle Farias Lopes
Propriedade Intelectual em Ambiente Digital: o desafio da pirataria para a tutela dos direitos autorais em relação a plataformas de streaming / Diva Gabrielle Farias Lopes Silva. -- Rio de Janeiro, 2022.
62 f.

Orientador: Enzo Baiocchi.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Faculdade Nacional de Direito, Bacharel em Direito, 2022.

1. Combate à pirataria digital. 2. Conteúdo audiovisual. 3. Lei de direitos autorais. 4. Plataforma de Streaming. I. Baiocchi, Enzo, orient. II. Título.

Elaborado pelo Sistema de Geração Automática da UFRJ com os dados fornecidos pelo(a) autor(a), sob a responsabilidade de Miguel Romeu Amorim Neto - CRB-7/6283.

DIVA GABRIELLE FARIAS LOPES SILVA

**PROPRIEDADE INTELECTUAL EM AMBIENTE DIGITAL: O DESAFIO DA
PIRATARIA PARA A TUTELA DOS DIREITOS AUTORAIS EM RELAÇÃO A
PLATAFORMAS DE STREAMING**

Monografia de final de curso, elaborada no âmbito da
graduação em Direito da Universidade Federal do Rio de
Janeiro, como pré-requisito para obtenção do grau de
bacharel em Direito.

Rio de Janeiro, 16 dezembro de 2022.

Prof. Dr. Enzo Baiocchi (orientador)

Prof^a. Dr^a. Veronica Lagassi

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Márcia Farias e Wagner Lopes, por todo amor, carinho e incentivo em cada etapa da minha vida.

À Penha, Rui, Cris e Dudu por fazerem parte da minha formação e torcerem comigo até hoje pelas minhas conquistas.

Às minhas avós e aos meus tios e tias pelo apoio nessa caminhada.

Ao Leandro, meu namorado, que embora esteja há pouco tempo na minha vida tem me ajudado e me incentivado nos meus desafios profissionais.

Às minhas amigas Luísa Helena, Amanda Silva e Evelyn Medeiros por todas as aventuras e desesperos compartilhados durante a graduação.

Aos professores da Faculdade Nacional de Direito, bem como ao meu orientador, pela dedicação em multiplicar o conhecimento e contribuir para o ensino público de qualidade.

Aos professores membros da banca de avaliação do presente trabalho pelo aceite e disponibilidade.

Por fim, a todos que contribuíram, de forma positiva, direta ou indiretamente, na minha formação.

RESUMO

O trabalho tem como objetivo geral analisar a relação entre pirataria digital, conteúdo audiovisual e tecnologia de streaming. Apresenta como justificativa entender a pirataria digital, incluindo a análise dos motivos relacionados à prática, por considerar que a pirataria digital, relacionada a conteúdos audiovisuais, atenta aos direitos autorais. Aborda as temáticas referentes a propriedade intelectual, direitos de autor, obras audiovisuais, tecnologia de Streaming, pirataria comercial e pirataria de fim. Tem abordagem metodológica de natureza descritiva e a técnica de pesquisa adotada é a bibliográfica, a pesquisa da literatura para apoiar o trabalho foi realizada nas fontes informacionais: SCIELO (Scientific Electronic Library Online), LUME (Repositório Digital da Universidade Federal do Rio Grande do Sul), NDLTD (Networked Digital Library of Theses and Dissertations) e Google Acadêmico. Apresenta como resultado que a pirataria digital é um problema que atinge diretamente os detentores dos direitos de autor e afeta não somente o setor privado, mas também o público, e que a pirataria digital é vista como inofensiva por quem a pratica. Bem como, identifica que o combate à pirataria digital é um desafio contínuo e ainda em construção no país, que tem buscado estruturar esse combate desde 2004.

Palavras-chave: combate à pirataria digital; conteúdo audiovisual; lei de direitos autorais; plataformas de streaming.

ABSTRACT

The general objective of this paper is to analyze the relationship between digital piracy, audiovisual work and streaming technology. It presents as a justification the aim to comprehend digital piracy, including the analysis of the reasons related to the practice, considering that digital piracy, related to audiovisual works, violates copyright. It approaches the topics related to intellectual property, copyright, audiovisual works, streaming technology, commercial piracy, and end piracy. It has a descriptive methodological approach and the adopted research technique is bibliographic, the literature search to support the work was conducted in the informational sources: SCIELO (Scientific Electronic Library Online), LUME (Digital Repository of the Federal University of Rio Grande do Sul), NDLTD (Networked Digital Library of Theses and Dissertations) and Google Scholar. The results show that digital piracy is a problem that directly affects copyright holders and affects not only the private but also the public sector, and that digital piracy is seen as harmless by those who practice it. It also identifies that the fight against digital piracy is a continuous challenge still under construction in the country, which has sought to structure this fight since 2004.

Keywords: combating digital piracy; audiovisual content; copyright law; streaming platforms.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
2	REFERENCIAL TEÓRICO	12
2.1	PROPRIEDADE INTELECTUAL	12
2.2	DIREITO DE AUTOR	166
3	A TECNOLOGIA DE <i>STREAMING</i>	25
3.1	CONSIDERAÇÕES SOBRE O CONSUMO DE CONTEÚDO AUDIOVISUAL ..	25
3.2	CONSIDERAÇÕES SOBRE A TECNOLOGIA DE <i>STREAMING</i>	27
4	PIRATARIA DIGITAL	39
4.1	PIRATARIA DIGITAL: PIRATARIA COMERCIAL E PIRATARIA DE FIM	40
4.2	PIRATARIA DIGITAL E O ACESSO À CULTURA	45
4.3	AÇÕES DE COMBATE À PIRATARIA	47
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	53
	REFRÊNCIAS	58

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho versa sobre as relações entre indústria do entretenimento - mais especificamente as produções audiovisuais -, as plataformas de streaming e a pirataria digital.

Trabalha-se com a visão de que desde os anos 2000, com a evolução da internet, tanto no sentido de qualidade quanto no de popularização, a forma de consumo do entretenimento foi alterada (SOILO, 2019, p. 18). O consumo de *digital versatile disc* (DVDs), *downloads* e a ida ao cinema foi e está sendo paulatinamente substituída pelo consumo de conteúdo audiovisual em plataformas sob demanda, as quais têm se multiplicado e buscado formas de manter a atratividade dos consumidores.

Um dos principais problemas que atingem a indústria do entretenimento atualmente é a pirataria digital. A disponibilização de forma paralela de conteúdo é uma prática que afeta o mercado e também traz reflexões e consequências para o campo jurídico.

Nesse cenário, a pirataria pode ser amplamente compreendida como atividade de copiar, reproduzir e comercializar materiais, sejam físicos ou digitais, sem autorização, e, assim sem conferir as retribuições referentes a direitos de propriedade intelectual, que engloba os direitos de propriedade industrial, como as marcas, e os direitos autorais.

Os conteúdos audiovisuais, especificamente, são protegidos pelos direitos autorais. A legislação brasileira protege os direitos autorais, em sede constitucional como direito fundamental no artigo 5º, XXVII e em legislações infraconstitucionais, impedindo, por conseguinte, que sejam distribuídos e/ou vendidos sem a expressa autorização de quem detenha os direitos autorais. Nesse sentido, tem-se, a lei 9610/98, a Lei dos Direitos Autorais, que, entre outras providências, define o que são os direitos de autor e o que pode ser protegido a esse título, a exemplo, obras literárias e audiovisuais, conforme seu artigo 7º. Afirmando também que os direitos do autor se subdividem em direitos patrimoniais e morais, cabendo ao autor o exclusivo uso, fruição e disposição de sua obra, sendo necessária a sua autorização para qualquer utilização de suas criações, conforme artigos 28 e 29.

Tais violações trazem consequências tanto penais quanto civis e ensejam a atuação estatal por meio de agências reguladoras e operações policiais. Todavia, a pirataria digital é muitas das

vezes vista como um “não crime”, ou seja, como se o ato de se apropriar do conteúdo produzido ou transmitido pela indústria do entretenimento de forma ilegal fosse uma forma de justiça social e acesso à cultura.

O problema levantado traz à tona um embate entre novas tecnologias, direitos autorais e compreensão do que seria justo pelos consumidores. Nesse cenário, busca-se compreender os desafios trazidos pela pirataria digital, especialmente com relação às plataformas de *streaming* de conteúdo audiovisual, para a tutela dos direitos autorais.

O presente estudo tem como justificativa, entender o problema levantado na pesquisa considerando que a pirataria digital, relacionada a conteúdos audiovisuais, atenta aos direitos autorais e é uma prática altamente presente no dia a dia, especialmente no Brasil, que de acordo com citação da Associação Brasileira da Propriedade Intelectual em Pauta (2020, p. 3), alcançou o maior volume de pirataria online entre os países do mundo. Bem como, é relevante entender os desafios trazidos para a proteção dos direitos autorais em relação às plataformas de streaming, uma vez que essas plataformas tem grande aceitação do público, estando, assim em processo de consolidação e expansão.

O objetivo geral, conforme exposto no parágrafo acima, envolve analisar as relações entre novas tecnologias e os direitos autorais, trabalhando especificamente a pirataria digital na indústria do entretenimento em relação às plataformas de *streaming*.

Os objetivos específicos são:

- a) Conceituar e analisar o ramo da Propriedade Intelectual, em especial, os Direitos Autorais em relação a proteção jurídica das obras audiovisuais;
- b) Abordar a relação entre pirataria digital e as plataformas de streaming;
- c) Abordar os desafios colocados pela pirataria digital para a tutela dos direitos autorais, como as motivações em piratear e consumir o conteúdo pirateado; e
- d) Identificar as formas de combate à prática da pirataria digital adotadas atualmente e recentemente no Brasil.

A estrutura do trabalho apresenta a divisão em 5 seções primárias, incluindo a presente Introdução. A segunda seção denominada “Referencial Teórico” é voltada para a análise da estrutura jurídica que protege os titulares dos direitos dos conteúdos audiovisuais, ou seja, como ponto de partida, situa-se a violação de direitos provocada pela pirataria digital. Com isso, essa seção discorre acerca da Propriedade Intelectual, incluindo, conceito, fontes, objeto de estudo da área e natureza jurídica. Ainda, na seção “Referencial Teórico” discorre-se acerca dos Direitos de Autor abordando questões sobre o direito moral e patrimonial de autor, direitos conexos, bem como, adiante, correlaciona-se os Direitos Autorais com a proteção, especificamente, das obras audiovisuais. Na sequência, a seção “A Tecnologia de *Streaming*” define e explica brevemente o que seria essa tecnologia, situando a relevância desta para o consumo atualmente de obras audiovisuais, bem como correlaciona a tecnologia de *streaming* com a problemática da pirataria digital. A quarta seção primária denominada “Pirataria Digital” analisa-se como a pirataria digital funciona e o que move as pessoas que realizam a prática e, por fim, aborda as medidas adotadas para o combate à Pirataria. Na quinta seção são feitas as “Considerações Finais”.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Para a compreensão da pirataria digital e de sua ilegalidade é necessário entender, primeiramente, qual legislação está sendo violada. Neste sentido, o presente capítulo, pautando-se em um breve levantamento bibliográfico, aborda o referencial teórico construído com base no arcabouço legal violado pela pirataria digital, ou seja, conceitos como Propriedade Intelectual, Direito de Autor e pirataria digital.

2.1 PROPRIEDADE INTELECTUAL

A Propriedade Intelectual é o ramo do Direito que trata da criação humana, buscando promover a proteção de bens imateriais. Para fins de melhor sistematização dos direitos, o ramo da Propriedade Intelectual se subdivide, abarcando as searas dos Direitos de Autor e da Propriedade Industrial. Assim, sob a proteção dos Direitos de Autor encontram-se, por exemplo, as produções literárias, artísticas fotográficas, enquanto a Propriedade Industrial protege marcas, desenhos industriais entre outros.

A Organização Mundial da Propriedade Intelectual define Propriedade Intelectual como:

A Propriedade Intelectual, de maneira ampla, é o conjunto de direitos que resultam da atividade intelectual nas áreas da indústria, ciência, literatura e artes. Os países estabelecem leis para a proteção da Propriedade Intelectual por duas razões. Em primeiro lugar é para promover expressão estatutária aos direitos morais e patrimoniais para os criadores das suas próprias criações e os direitos do público em acessar a criação. Em segundo lugar é para promover, como um ato deliberado de política governamental, criatividade, disseminação e aplicação dos resultados e encorajar o comércio justo, que deve contribuir para o desenvolvimento social e econômico (WIPO, 2004, p.3, tradução nossa).

Apesar de reunidas abaixo do conceito de “Propriedade Intelectual”, os Direitos de Autor e de Propriedade Industrial tem entre si grandes diferenças. Em ambos os casos a proteção é exercida não sobre a ideia, mas sim sobre a sua exteriorização e materialização. Porém, a criação industrial busca um fim utilitário, enquanto as criações autorais têm fins artísticos (SILVEIRA, 2018, p.13). No país, cada seara possui uma lei específica, quais sejam a Lei nº 9.279/96 para a área de Propriedade Industrial e a Lei nº 9.610/98 para o campo dos Direitos de Autor. Assim, em razão da diferença de natureza das criações, o estudo jurídico é dividido nas áreas de Direitos de Autor e de Propriedade Industrial, cada qual possuindo suas próprias particularidades. Nesse sentido, explicita Bittar:

Nesse contexto, reservou-se ao Direito de Autor a regência das relações jurídicas decorrentes da criação e da utilização de obras intelectuais estéticas, integrantes da literatura, das artes e das ciências. Ao Direito de Propriedade Industrial (ou Direito Industrial) conferiu-se a regulação das relações referentes às obras de cunho utilitário, consubstanciadas em bens materiais de uso empresarial, por meio de patentes (invenção, modelo de utilidade, modelo industrial e desenho industrial) e marcas (de indústrias, de comércio, ou de serviço e de expressão, ou sinal de propaganda). Em seu âmbito, ainda dentro da denominada teoria da concorrência desleal, são abarcados nomes comerciais, segredos industriais e outros bens de natureza incorpórea e de uso empresarial. (BITTAR, C., 2019, p. 13)

Ainda, conforme será tratado melhor abaixo, em razão da dualidade na promoção da proteção de direitos, atualmente, é dado tratamento *sui generis* à Propriedade Intelectual, subdividido em seus aspectos pessoal e material.

O campo da Propriedade Intelectual é um ramo do direito altamente internacionalizado, estando amparado por acordos, convenções e organizações como a Convenção de Paris, Convenção de Berna, Convenção de Roma, Conferência de Estocolmo, Acordo TRIPS e a Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI), anteriormente citada.

Ainda sobre a Organização Mundial da Propriedade Intelectual, tem-se que com a Conferência de Estocolmo, em 1967, a OMPI foi estabelecida, entrando em operação em 1970, contudo sua origem remonta às Convenções de Paris e de Berna dos anos de 1883 e 1886. A Convenção de Paris, dentre outros fins, buscava tutelar marcas, desenhos industriais, enquanto a de Berna buscava tutelar as obras literárias e artísticas. Com a junção das Convenções de Berna e Paris, em 1893, foi criado o Escritório Internacional para a Propriedade Intelectual, (PAESANI, 2012, p. 3), que seria o predecessor da OMPI.

A partir de 1974, a organização ganhou ainda mais relevância, tornando-se uma das agências especializadas da Organização Mundial das Nações Unidas “com fins de promover, por meio de cooperação internacional, a criação, disseminação, uso e proteção de obras intelectuais para o progresso econômico, cultural e social da humanidade” (WIPO, 2004, p. 5, tradução nossa).

Cabe colocar, também, em razão da relevância para a área que o Acordo TRIPS, de 1994, cuja sigla em português é compreendida como Acordo sobre Aspectos dos Direitos de Propriedade Intelectual Relacionados ao Comércio, lida com a relação entre Propriedade

Intelectual e comércio buscando padrões e princípios que permitam equilibrar a busca por benefício econômico e a proteção dos direitos de Propriedade Intelectual.

Desse modo, tem-se que a proteção dos direitos de Propriedade Intelectual se subdivide em duas categorias, quais sejam, a de Direitos de Autor e de Propriedade Industrial, as quais, embora guardem similitudes, são disciplinados de forma específica. Bem como, o estudo da Propriedade Intelectual extrapola o direito nacional e constitui uma verdadeira rede de cooperação entre os países com fins de promover a proteção das criações humanas buscando incentivar o prosseguimento das produções e permitir o acesso pelo grande público.

Especificamente, no âmbito nacional, cabe analisar, a proteção trazida pela Constituição Federal aos direitos de Propriedade Intelectual. Embora, a proteção dos direitos de Propriedade Intelectual remonte à Constituição de 1824, a atual Constituição trouxe importantes atualizações. Sendo prevista no capítulo de direitos fundamentais, o artigo 5º, XXVII e XXIX trazem garantias aos autores de obras em geral e de inventos industriais, sem deixar de lado o interesse social para o desenvolvimento do país.

Sobre a posição dos direitos de Propriedade Intelectual como direitos fundamentais, apesar de servir para a expressão da tutela dos direitos morais dos criadores, seja da área de Propriedade Industrial seja de Direitos de Autor, a questão não é unanimidade na doutrina, que, em partes, compreende os direitos de Propriedade Intelectual como meramente econômicos. Nesse sentido, explicita José Afonso da Silva:

O dispositivo que a define e assegura está entre os dos direitos individuais, sem razão plausível para isso, pois evidentemente não tem natureza de direito fundamental do homem. Caberia entre as normas da ordem econômica” (SILVA, 2005, p. 277).

O contexto também permite abordar tensões constitucionais quanto à Propriedade Intelectual. A Constituição de 1988 trouxe como proteção aos direitos de Propriedade Intelectual apenas a exclusividade, acarretando em restrição para a concorrência. Nesse sentido, tem-se uma tensão entre a livre concorrência, princípio basilar da República, e a tutela dos direitos em questão que se exprime, especialmente, no embate entre livre cópia e a proteção dos referidos direitos (BARBOSA, 2010, p. 90-92).

Para o conflito apresentado, Denis Borges Barbosa (2010, p. 98-105) sugere que sejam resolvidos por meio de uma leitura da Constituição pautada nos princípios da proporcionalidade e da razoabilidade. O autor assevera que a Constituição é um sistema e, assim, as liberdades por ela garantidas devem coexistir em harmonia. Nessa esteira, o autor coloca que a razoabilidade deve ser compreendida como uma junção de três aspectos, quais sejam, o senso comum de pessoas equilibradas, a adequação dos meios aos fins de forma lógica e que resulte na aplicação da norma com menor intervenção possível. Os efeitos na área de Propriedade Intelectual são que a interpretação da legislação, no que tange a exclusividade, deve considerar os interesses opostos para equilibrá-los, bem como as legislações infraconstitucionais devem se prestar também a equilibrar tais tensões presentes na Constituição (BARBOSA, 2010, p. 104). Assim, a Constituição de 1988, ao abarcar a liberdade de expressão e de difusão de ideias também tutela a Propriedade Intelectual, sendo apenas um conflito aparente.

Conforme abordado, a Propriedade Intelectual trata de bens imateriais fruto de criações humanas, o que acarreta a necessidade de proteção, por um lado dos direitos da personalidade do criador e, por outro, a proteção econômica das criações. Em razão dessa dualidade na promoção da proteção de direitos, não é pacífico se seu estudo está incluído no âmbito dos direitos reais ou dos direitos da personalidade, tendo algumas teorias surgido ao longo dos anos na tentativa de definir a natureza jurídica desses direitos.

A Teoria Monista surgida no final do século XIX compreendia que a criação humana era uma projeção da personalidade humana. Assim, essa teoria tinha o enfoque na personalidade, sendo criticada por não conceder a devida valorização aos direitos pecuniários do autor (BRANT, 2012, p. 16). A Teoria dos Direitos Intelectuais, por sua vez, dispõe da divisão dos direitos em pessoais, reais, obrigacionais e criava uma quarta categoria especificamente para os direitos intelectuais, sendo criticada por não valorizar o aspecto moral dos direitos de propriedade intelectual (BRANT, 2012, p. 17). Pode-se trazer, ainda, da Teoria dos Direitos Coletivos que destituíam o autor do pertencimento de sua obra, colocando esta como pertencente à sociedade, o que gera um desestímulo a novas criações (BRANT, 2012, p. 17).

Atualmente é dado tratamento *sui generis* à Propriedade Intelectual, subdividido em seus aspectos pessoal e material. A Propriedade Intelectual possui características de ordem pessoal, obrigacional e real, o que implica em uma natureza jurídica tríplice, uma vez que possui o

aspecto moral e o aspecto patrimonial que comporta o real e o obrigacional (BRANT, 2012, p. 18).

Em relação especificamente ao Direito de Autor, Bittar C. (2019, p. 26) explicita que deve ser considerado como um Direito Autônomo, sendo um Direito Especial, *sui generis*. O Direito do Autor não se enquadraria nem exclusivamente ao campo do Direito de Propriedade, nem ao campo do Direito da Personalidade, uma vez que expressa uma convergência de direitos e não apenas direitos reais ou morais.

Nesse sentido, tem-se ainda que Newton Silveira compreende que a propriedade intelectual se espraia pelas em três categorias de direitos subjetivos, quais sejam, a de direitos reais que implica no uso, gozo, fruição ligados à propriedade, a de direitos da personalidade ligados aos atributos da pessoa humana e por fim os direitos de crédito ou obrigacionais com relação aos direitos de propriedade do autor (SILVEIRA, 2018, p. 75).

Depreende-se que a natureza jurídica do Direito de Propriedade Intelectual não é um tema pacificado. Contudo, pode-se afirmar que atualmente é um dado um tratamento *sui generis* a tal direito em razão de comportar mais de um feixe de direitos, expressando garantias patrimoniais e pessoais dos criadores.

Portanto, os direitos de Propriedade Intelectual visam proteger as criações humanas, sejam aquelas voltadas para fins utilitários, sejam as de natureza estética, a fim de promover por um lado a garantia dos direitos dos próprios autores e, por outro, o crescimento econômico e social por meio do incentivo a criatividade e à cultura, sendo um campo regido por acordos e tratados internacionais e também recebendo tratamento constitucional, em âmbito nacional. Por promover a proteção de campos tão distintos apresenta como principais subdivisões a área da Propriedade Industrial e dos Direitos e Autor, bem como caracteriza-se pela proteção tanto de direitos morais quanto de patrimoniais dos autores o que culmina em sua natureza jurídica *sui generis*.

2.2 DIREITO DE AUTOR

O Direito de Autor visa assegurar ao autor de obra literária, artística ou científica a propriedade exclusiva sobre a obra, a fim de que ele possa fruir e gozar de quaisquer benefícios

dela decorrentes, inclusive ganhos comerciais e se origina no momento de criação da obra. Conforme expõe Bittar:

Em breve noção, pode-se assentar que o Direito do Autor ou Direito Autoral é o ramo do Direito Privado que regula as relações jurídicas advindas da criação e da utilização econômica de obras intelectuais estéticas e compreendidas na literatura, nas artes e na ciência. (BITTAR, C., 2019, p. 25)

O Direito de Autor tem disciplina própria no nosso ordenamento nos termos da Lei 9.610/98, chamada de Lei de Direitos Autorais (LDA). Conforme artigo 7º da LDA, as obras intelectuais protegidas são todas as criações do espírito, expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte tangível ou intangível, conhecido ou que se invente. Assim, engloba, entre outras, as obras artísticas, científicas e audiovisuais.

As obras aqui tratadas foram idealizadas e concebidas pela mente e criatividade humanas, são dispostas em suportes materiais e trazem consigo efeitos para o mundo jurídico. Tais efeitos surgem desde o momento da criação e afetam tanto o autor, quanto a obra, a relação entre autor e obra, e também perante terceiros e toda a coletividade (BITTAR, E., 2004, p. 138-139).

Os Direitos de Autor, conforme mencionado, compreendem direitos de ordem real, obrigacional e pessoal, sendo vistos também como “categoria pela qual a personalidade humana se expressa e pela qual se pode atingir a plenitude das manifestações da dignidade da pessoa humana [...]” (BITTAR, E., 2004, p. 132–133).

A dignidade humana é valor fundamental do ordenamento jurídico, sendo considerado um superprincípio, o qual serve de norte para a interpretação de todo o ordenamento. Trata-se de termo ambíguo que visa abarcar todos os direitos fundamentais da pessoa humana e metas previstas pela Constituição (BITTAR, E., 2004, p. 134-135).

Soma-se ao supracitado que os direitos da personalidade são compreendidos como direitos inatos, absolutos, extrapatrimoniais, intransmissíveis, imprescritíveis, impenhoráveis, vitalícios, necessários e oponíveis erga omnes, sendo, direitos intrínsecos a pessoa humana com previsão no art. 5º, X da CRFB/88, que podem ser definidos conforme abaixo. Bittar E. (2004, p. 136), ressalta, ainda, que “os direitos da personalidade são os direitos fundamentais vistos sob a ótica do direito privado”.

A ideia de personalidade está intimamente ligada à de pessoa, pois exprime a aptidão genérica para adquirir direitos e contrair deveres. Esta aptidão é hoje reconhecida a todo ser humano, o que exprime uma conquista da civilização jurídica. Como o ser humano é o sujeito das relações jurídicas, e a personalidade a faculdade a ele reconhecida, diz-se que toda pessoa é dotada de personalidade. (PEREIRA, 2017, p.181)

Nesse cenário, os direitos da personalidade refletem a relação do indivíduo consigo mesmo, mas, ainda assim, alcançando a sua exteriorização, em que se inclui o direitos à vida, à honra, à imagem, à intimidade. Enquanto que os direitos intelectuais, propriamente ditos, se fixam na relação entre o indivíduo e os bens ou coisas imateriais que cria (BITTAR, 2019, p.2).

Para Bittar C. (2019), por conseguinte, os direitos autorais, sejam morais ou patrimoniais, podem ser compreendidos como direitos fundamentais por se conectarem aos direitos da personalidade e a dignidade humana. A legislação constitucional visa fomentar a produção de obras nacionais, afastar amarras e censuras, bem como proteger tais produções, o que se torna nítido pelos incisos IV, IX, XXVII do rol de direitos fundamentais do art. 5º, mas também pelo art. 216, abaixo.

Art. 5º Todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza, garantindo-se aos brasileiros e aos estrangeiros residentes no País a inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade, nos termos seguintes:
[...] IV - é livre a manifestação do pensamento, sendo vedado o anonimato;
IX - é livre a expressão da atividade intelectual, artística, científica e de comunicação, independentemente de censura ou licença; [...]
XXVII - aos autores pertence o direito exclusivo de utilização, publicação ou reprodução de suas obras, transmissível aos herdeiros pelo tempo que a lei fixar; [...]

Art. 216. Constituem patrimônio cultural brasileiro os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira, nos quais se incluem:
I - as formas de expressão;
II - os modos de criar, fazer e viver;
III - as criações científicas, artísticas e tecnológicas;
IV - as obras, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artístico-culturais;
V - os conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico. (BRASIL, 1988, arts. 5º e 216)

Nessa linha, necessário abordar que no país adota-se a visão dualista no que tange ao conteúdo dos Direitos de Autor, em que tais direitos possuem duas facetas, a de direito moral de autor e a de direito patrimonial. Tal previsão está expressa no art. 22 da Lei de Direitos Autorais:

Art. 22. Pertencem ao autor os direitos morais e patrimoniais sobre a obra que criou (BRASIL, 1998, art. 22).

Os direitos morais são o vínculo entre o criador e sua própria obra, uma vez que ela seria emanada de si mesmo e tem rol previsto no art. 24 da Lei de Direitos Autorais, nos termos de Bittar E. (2004, p. 140) “Os direitos morais de autor têm a ver com a própria proteção do autor e de sua personalidade extrinsecada em obra de espírito”.

Os direitos morais visam proteger o vínculo único existente entre autor e obra, uma vez que por ser uma obra artística, fruto da criatividade humana, somente pode ser expressada por aquele indivíduo em especial. Os direitos morais, conforme informa Bittar C. (2019, p. 66) são pessoais, perpétuos, inalienáveis, imprescritíveis e impenhoráveis.

Os direitos morais se subdividem ainda em direitos personalíssimos e pessoais. Os personalíssimos dizem respeito aos direitos de modificação e arrependimento em relação a obra, já os pessoais se referem aos direitos paternidade, de inédito, de nomeação, de integridade da obra (BITTAR, E., 2004, p. 140).

Esses direitos são considerados com estreita ligação com os direitos da personalidade, possuindo esta como características a inalienabilidade, a irrenunciabilidade, a imprescritibilidade e a impenhorabilidade. Em razão dessa ligação que a obra é inseparável do autor no seu aspecto moral, independentemente de qualquer uso comercial da obra e da morte, por exemplo (BITTAR, E., 2004, p. 141). Complementando, tem-se nas palavras de Bittar E. que:

O que se quer dizer é que o aspecto ‘personalidade’ é central na formação da obra original. Em outras palavras, se a obra existe, é porque foi concebida, e esta concepção se deve ao gênio criador. Neste sentido, a obra é ‘personalidade’ extrinsecada [...]Por se tratar de lampejo da ‘personalidade’ do criador, a obra, jamais, em seu aspecto moral, dele se aparta; mantém-se a ele ligada como o membro ao corpo (BITTAR, E., 2004, p. 145).

Por ser expressão da personalidade, “toda e qualquer agressão à obra, ou à sua integridade, é uma afronta à própria ‘personalidade’”, uma vez que obra e personalidade não se dividem

(BITTAR, E., 2004, p. 146). Importa destacar que apesar dos direitos da personalidade se extinguirem com a morte, os direitos morais de autor permanecem ativos. Pela legislação brasileira os herdeiros do *de cujus* podem reivindicar a autoria e a paternidade, incluir o nome do autor na obra, bem como manter a integridade e a obra inédita, ainda que a obra tenha caído em domínio público (PAESANI, 2012, p. 15). Também caminha nesse sentido a Convenção de Berna ao estabelecer como perpétuos os direitos morais *post mortem* em relação a paternidade e integridade da obra (PAESANI, 2012, p. 17).

Já os direitos patrimoniais de autor estão relacionados ao proveito econômico e publicação da obra, conforme dispõe o artigo 28 da Lei de Direitos Autorais, abaixo. Esses direitos, em razão da lei, são considerados bens móveis, cessíveis, temporários e transferíveis em vida ou na morte (PAESANI, 2012, p. 15).

Art. 28. Cabe ao autor o direito exclusivo de utilizar, fruir e dispor da obra literária, artística ou científica (BRASIL, 1998, art. 28)

Esses direitos surgem em um segundo momento, com a publicização da obra pelo autor (BITTAR, E., 2004, p. 141-142). Com isso a obra irá compor o cenário cultural humano, em que a coletividade poderá acessar e interagir. Em razão da relevância para a coletividade para fins de colaboração do desenvolvimento humano, que ao autor é garantida a exploração econômica da sua criação.

Os direitos patrimoniais, por conseguinte, não são intrínsecos ao autor e podem ser transferidos à terceiros de forma temporária ou definitiva, por meio de negócios jurídicos ou por força de lei (PAESANI, 2012, p. 15). O criador visa tornar a sua obra pública e deixá-la economicamente atrativa. Nas palavras de Bittar:

Aqui, distintamente do que ocorre com os direitos morais, os direitos não se atrelam ao criador, pois pode-se deles dispor como mercadoria, com a única restrição da autorização para uso. A penhorabilidade, a alienabilidade, a transmissibilidade, prescritibilidade são, neste ponto, as marcas específicas destes direitos (BITTAR, E., 2004, p.142).

Em relação aos direitos patrimoniais, conforme abordado, estão inclusos direitos obrigacionais e reais. O direito obrigacional está relacionado a obrigações creditícias e obrigações *propter rem*, ligadas ao direito real (BRANT, 2012, p. 29). Embora boa parte da doutrina compreenda que os direitos reais são *numerus clausus*, os direitos de usar, gozar, fruir

e dispor em relação aos direitos de propriedade intelectual, presente no artigo 28 da Lei de Direitos Autorais, também seriam direitos reais ainda que não previstos no artigo 1225 do Código Civil (BRANT, 2012, p. 31).

Os direitos patrimoniais se extinguem em 70 anos, contados de acordo com o previsto na Lei de Direitos Autorais. Após esse prazo a obra cai em domínio público, sendo, então, tutelada a integridade da obra pelo Estado.

Pontua-se que como os reflexos jurídicos da autoria surgem a partir do momento da criação, não é necessária a existência de um registro para a atribuição dos direitos. O registro, embora seja facultativo e tenha caráter meramente declaratório é relevante para assegurar os direitos (PAESANI, 2012, p. 12).

A lei de direitos autorais também traz um rol de criações que não estão protegidas a título de direito autoral, a fim de afastar abusos em relação ao registro desses direitos, além de outras razões de interesse público e pela própria natureza das criações. Conforme art. 8º da Lei de Direitos Autorais, tem-se como excluídos:

Art. 8º Não são objeto de proteção como direitos autorais de que trata esta Lei:

I - as ideias, procedimentos normativos, sistemas, métodos, projetos ou conceitos matemáticos como tais;

II - os esquemas, planos ou regras para realizar atos mentais, jogos ou negócios;

III - os formulários em branco para serem preenchidos por qualquer tipo de informação, científica ou não, e suas instruções;

IV - os textos de tratados ou convenções, leis, decretos, regulamentos, decisões judiciais e demais atos oficiais;

V - as informações de uso comum tais como calendários, agendas, cadastros ou legendas;

VI - os nomes e títulos isolados;

VII - o aproveitamento industrial ou comercial das ideias contidas nas obras.

(BRASIL, 1998, art.8)

Apesar da ligação com os direitos da personalidade e de esses direitos serem majoritariamente compreendidos pela doutrina como atinentes a pessoa natural, e com isso, não estarem presentes nas pessoas jurídicas, é possível para a Propriedade Intelectual que faça jus a proteção promovida pelos direitos autorais. Por exemplo, a figura do organizador de obra coletiva (BRANT, 2012, p. 24) tais quais empresas do setor de comunicação que tem como carro chefe a produção de obras audiovisuais, como novelas, sendo titulares de direitos autorais

por via originária ou derivada (BITTAR, C., 2019, p. 55). Conforme presente no art. 11 da Lei Autoral, abaixo, em alguns casos essa proteção é concedida.

Art. 11. Autor é a pessoa física criadora de obra literária, artística ou científica.

Parágrafo único. A proteção concedida ao autor poderá aplicar-se às pessoas jurídicas nos casos previstos nesta Lei. (BRASIL, 1998, art. 11)

Desse modo, os direitos morais e os patrimoniais, embora sejam dois conjuntos de direitos, são incidíveis e andam juntos para formar a concepção do Direito de Autor, o qual é composto tanto pelo interesse pecuniário do autor, quanto a proteção do seu vínculo pessoal com a obra.

Necessário discorrer também acerca da categoria dos direitos conexos, uma vez que esses direitos caminham ao lado dos direitos de autor. São direitos próprios daqueles que intervêm de alguma forma na obra e que pela legislação brasileira são entendidos como um direito novo e exclusivo oponível a todos, incluindo o autor da obra. É o caso de artista, do intérprete e do executante de determinada obra, que acrescentam de algum modo originalidade à obra (PAESANI, 2012, p. 22).

A proteção dos direitos conexos está expressamente prevista entre os artigos 89 e 96 da Lei de Direito Autorais, todavia a previsão Constitucional é incompleta. No art. 5º, XXVIII, “b” é garantido o direito de fiscalização pelos intérpretes, excluindo, por conseguinte, os produtores fonográficos e das empresas de radiodifusão, os quais são protegidos por meio de analogia com o direito de autor (PAESANI, 2012, p. 22-23).

Para compor o presente estudo, aborda-se que o choque entre os interesses público e privado também está presente nos Direitos de Autor, como na Propriedade Industrial. O acesso à criações intelectuais e a possibilidade de pensar em novas criações dialogam diretamente com liberdade de expressão, acesso à cultura e formação de pensamento crítico, questões basilares para um estado democrático.

As criações do intelecto estão inseridas em um cenário cultural e de incentivo ao crescimento da humanidade, embora expressem também interesses privados do autor. À coletividade interessa ter acesso à obra enquanto para o autor interessa obter ganhos econômicos e proteger a sua obra. Nesse sentido, tem-se duas correntes de interpretação:

Assim, é que se formaram duas correntes de pensamento procurando discutir o estatuto teórico da proteção ao autor de obra estética: ora se trata de uma proposta privatista, entendendo-se que as normas jurídicas estão voltadas para o favorecimento pessoal do autor, ora se trata de uma proposta publicista, que se esforça em perceber o grande interesse público envolvido, visto participar do interesse estatal não só a proteção, como também o incremento e o estímulo de toda produção cultural e intelectual (artística, literária, científica) (BITTAR, E., 2004, p. 143).

A visão final, todavia, deve ser a de não buscar os extremos, mas o ajuste dos dois pontos com base na razoabilidade, uma vez que, conforme já apresentado nos termos de Barbosa (2010), o ordenamento jurídico não é um emaranhado de normas e sim um sistema. Diante desta tensão, Bittar E. (2004, p. 144) caminha no sentido de refletir acerca da extensão e da finalidade das normas que promovem esta proteção a fim de expor que ao fim as normas buscam a compatibilização entre aquilo que é dito interesse público e de interesse privado.

Nesse cenário situam-se limitações ao direito do autor em prol da defesa pelo Estado do direito da coletividade o acesso ao bem cultural, dentre os quais, o direito de livre citação e de crítica, a limitação de tempo para o exercício dos direitos patrimoniais, que implica o caimento da obra em domínio público (BITTAR, E., 2004, p. 149-152).

No presente trabalho, a análise terá como foco a proteção dos direitos autorais e conexos de obras audiovisuais, ou seja, a proteção aos autores e terceiros ligados a obra, no que tange a disponibilização dos conteúdos audiovisuais via *Internet* nas plataformas digitais.

A Lei de Direitos Autorais define as obras audiovisuais, em seu art. 5º, VII, “i” como:

i) audiovisual - resulta da fixação de imagens com ou sem som, que tenha a finalidade de criar, por meio de sua reprodução, a impressão de movimento, independentemente dos processos de sua captação, do suporte usado inicial ou posteriormente para fixá-lo, bem como dos meios utilizados para sua veiculação (BRASIL, 1998, art. 5º)

Com isso, tem-se que a obra audiovisual é toda a fixação de imagens, com ou sem som, em um suporte criando a reprodução de movimento. O termo “obra audiovisual” deve ser entendido como genérico, abarcando as espécies de obra cinematográfica e obra televisiva (BITTAR, C., 2019, p. 95-97). Suas formas de divulgação, desse modo, abarcam a televisão de sinal aberto ou fechado, o cinema, a Internet e qualquer outro meio que venha a surgir no futuro.

Assim, para a disponibilização de conteúdos audiovisuais em qualquer veículo de comunicação, é sempre necessária a autorização pelo detentor dos Direitos de Autor, caso contrário, estará configurada a violação de tal proteção. As sanções de ordem civil e penal, para estas violações, estão previstas nos artigos 102 a 110 da Lei de Direitos Autorais bem como no próprio código penal em seu art. 184.

Para fins do presente estudo, trabalhar-se-á com a contrafação, ou pirataria, ou seja, a reprodução e/ou cópia não autorizada de conteúdos audiovisuais em ambiente digital, especificamente no contexto referente às plataformas *streaming* de conteúdos audiovisuais. Com isso, tem-se a leitura da pirataria digital como uma prática que viola os Direitos de Autor, sendo uma questão enfrentada tanto pelos detentores destes direitos quanto pelo Poder Público, em razão dos efeitos permearem os diferentes setores da sociedade.

3 A TECNOLOGIA DE *STREAMING*

A tecnologia de *streaming* já é realidade no dia a dia da população, mundial e brasileira. Seja *streaming* de música, vídeo, filmes e séries, boa parte da população assina ou utiliza de forma gratuita alguma dessas plataformas ou sites. Para o campo do audiovisual, a tecnologia de *streaming* vem provocando mudanças significativas na forma de a população consumir esse tipo de conteúdo, ganhando cada vez mais adeptos, o que também provoca uma mudança na atuação das empresas ligadas a produção e comercialização desses conteúdos, as quais buscam “surfear” nas tendências do mercado.

Como muitas mudanças significativa, a popularização da tecnologia de *streaming* foi vista como sinônimo de oportunidades e esperanças, dentre as possibilidades, pode-se elencar o combate à pirataria. A pirataria não é uma questão recente enfrentada pela indústria, que sempre busca inovar a fim de evitar que seus produtos percam valor. Contudo, o que temos no cenário atual, é que a tecnologia de streaming, apesar de todas as suas características e vantagens, não serviu para combater a pirataria e, sim, se tornou mais um mecanismo para a pirataria digital.

3.1 CONSIDERAÇÕES SOBRE O CONSUMO DE CONTEÚDO AUDIOVISUAL

Colocar os pés em um cinema cheio, depois de correr para conseguir comprar os ingressos, e, finalmente, entrar na sala escura e gelada, mas nem por isso menos aconchegante, com cheiro de pipoca amanteigada, e torcer para os trailers e avisos serem rápidos para que o filme seja logo iniciado. Por muito tempo, o cinema foi sinônimo da melhor experiência de consumo em relação ao universo do audiovisual. Somando a exclusividade de ser primeira oportunidade de assistir ao conteúdo, com a qualidade de imagem e uma tela de grandes dimensões, ir ao cinema era para além de uma simples descontração, era um momento aguardado e planejado.

Todavia, a indústria do entretenimento acompanha e se adapta aos gostos da sociedade, os quais dialogam com a evolução das tecnologias. Assim, ao longo dos anos diferentes formas de consumir o conteúdo audiovisual dominaram o mercado, sofrendo momentos de alta e de baixa em sua popularidade, sendo os principais, além do cinema, a televisão linear – aberta e

paga -, o VHS e o DVD. Nesse cenário, é possível notar ondas de disrupção na forma de consumir o conteúdo audiovisual, conforme sintetizado por Katz (2019, p. 16) na tabela abaixo:

Tabela 1. Setor Audiovisual: Ondas de Disrupção da Cadeia de Valor

Ano de introdução	TV aberta 1930	TV paga 1960	VHS 1977	DVD 1997
Recursos da Tecnologia	<ul style="list-style-type: none"> Distribuição ponto a multiponto Número limitado de canais Algumas limitações de recepção 	<ul style="list-style-type: none"> Melhor recepção Capacidade de receber múltiplos canais 	<ul style="list-style-type: none"> Vídeo de baixa qualidade Regravável Caro Desgasta-se com o tempo 	<ul style="list-style-type: none"> Vídeo de alta qualidade Não gravável Barato
Principal entidade disruptiva	<ul style="list-style-type: none"> Distribuição em cinemas 	<ul style="list-style-type: none"> TV a Cabo DTH 	<ul style="list-style-type: none"> Vídeo locadora tipo loja de família Blockbuster 	<ul style="list-style-type: none"> Netflix
Benefícios para o consumidor	<ul style="list-style-type: none"> Possibilidade de consumir conteúdo em casa 	<ul style="list-style-type: none"> Variedade de conteúdo Experiência em vídeo sob demanda 	<ul style="list-style-type: none"> Conteúdo mais atualizado Pode ser assistido a qualquer momento 	<ul style="list-style-type: none"> Interface diferenciada Motor de recomendações

Fonte: Katz, 2019.

Além das disrupções apresentadas, o consumo de conteúdo audiovisual sofre alteração de grande relevância com o surgimento e crescimento da *internet*. No Brasil, o desenho do acesso às tecnologias móveis e à *internet*, apesar das disparidades sociais e econômicas que assolam o país, é de ritmo crescente na utilização e aquisição de tais tecnologias.

A *internet* foi implementada comercialmente no país em 1995 e ainda no começo dos anos 2000 o acesso à *internet* e aos computadores era restrito. Conforme pesquisa suplementar à Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (Pnad) do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) voltada à análise do acesso à *internet* e posse de telefone móvel celular para uso pessoal do ano de 2005, 18,6% dos lares brasileiros possuíam computador e destes apenas 13,7 possuíam acesso à *internet* (INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA, 2007, p. 34).

O país passou por uma massificação do acesso a computadores e à *internet* entre 2006 e 2012, em que houve um aumento de 20 pontos percentuais no acesso à *internet* pelos computadores nos domicílios (SENNE, F.; PORTILHO, L.; STORINO, F.; BARBOSA, A., 2020, p. 195). No período entre 2013 e 2015, ficou caracterizado uma redução no uso dos computadores e aumento do uso de *smartphones* (SENNE, F.; PORTILHO, L.; STORINO, F.; BARBOSA, A., 2020, p. 195). Em balanço mais recente, segundo a Pesquisa Nacional por

Amostras de Domicílios, em 2021, chegou a 90% a porcentagem de lares brasileiros que possuem acesso à *internet* (CASA CIVIL, 2022, p.1).

Desse modo, com a popularização da internet a partir dos anos 90, além do consumo de conteúdo audiovisual por meio da televisão linear e dos DVDs, os *downloads* de conteúdo ganharam força, sendo uma tecnologia que possibilita assistir ao conteúdo após baixá-lo por completo. Sendo assim, o *download* é uma tecnologia que carece de praticidade em relação a conteúdos longos e que está sujeita a muitas interrupções a depender da qualidade da banda larga fixa (PFEFFER et al., 2020, p. 558).

A tecnologia de *streaming* também tem o seu surgimento datado nos anos 90, contudo, ainda sem uso expressivo (G1, 2020, p. 2). A melhoria na qualidade da banda larga e a facilitação do acesso à rede, em razão da redução de preços, que vem ocorrendo ao longo dos anos 2000 até o momento, (KATZ, 2019, p. 16) são fatores decisivos para a tecnologia de *streaming* ganhar cada vez mais espaço.

Para o campo do audiovisual, a evolução da *internet* e a possibilidade de popularização das plataformas de *streaming* são de extrema relevância. No Brasil, hoje, as plataformas de conteúdo audiovisual por *streaming* são um dos meios mais comuns de acesso a esse tipo de conteúdo, contando, no corrente ano de 2022, com a assinatura de pelo menos uma das plataformas disponíveis no país por 71% dos brasileiros, conforme pesquisa da empresa Hibou (MELLO, 2022, p.2).

Desse modo, em uma observação, ainda que rápida, é possível perceber que a forma de assistir conteúdos audiovisuais tem sofrido alterações a partir da inserção e popularização da tecnologia de *streaming*. Essas plataformas se tornaram parte da rotina diária de grande parte da população, angariando um espaço não somente no campo do descanso, mas também como forma de interação social.

3.2. CONSIDERAÇÕES SOBRE A TECNOLOGIA DE *STREAMING*

A termo “*streaming*”, derivado do verbo “*stream*” de origem inglesa significa “fluxo” ou “corrente”, no sentido de ser algo contínuo. Com isso, a tecnologia de *streaming* consiste no fluxo contínuo das informações, sem que seja necessário deter a informação no dispositivo,

como ocorre em um *download* em que é necessário “baixar” o conteúdo e armazená-lo no dispositivo ou em dispositivos de armazenamento externo, como DVD, possibilitado pelo acesso ininterrupto à internet de qualidade. Andressa Soilo, sintetiza o conceito de *streaming* da seguinte forma:

[...]corresponde à técnica que envia a dispositivos digitais conectados à internet informações de áudio e vídeo em fluxo contínuo. A transmissão de dados se dá de modo instantâneo, diferentemente do acesso ao conteúdo proveniente do download – em que há a espera de pacotes enviados por servidores para o acesso completo ao material multimídia (SOILO, 2020, p.2).

Pode-se categorizar o consumo do *streaming* em duas modalidades, a primeira é o chamado “*streaming on demand*” em que o conteúdo fica a todo o tempo disponível na plataforma para que consumidor acesse quando preferir. É o caso das plataformas de *streaming* de conteúdo audiovisual de maior popularidade atualmente, quais sejam Netflix, Amazon Prime, Disney +, Paramount + e a brasileira Globoplay. A segunda modalidade é o chamado “*live streaming*”, que significa a transmissão em tempo real do conteúdo, utilizada normalmente para a transmissão de jogos online e shows.

Ainda as plataformas de conteúdo audiovisual sob demanda que utilizam a tecnologia de *streaming* podem se dividir, principalmente, em *Advertising Video on Demand* (“AVOD”), *Free Video on Demand* (“FVOD”), *Subscription Video on Demand* (“SVOD”) e *Transactional Video on Demand* (“TVOD”), a depender, principalmente, da forma de monetização, coletivamente abarcadas pela denominação *Video on Demand* (“VOD”).

Assim, temos que:

- (i) *Video on Demand* (“VOD”) significa o modo de distribuição, pago ou não pago, por meio do qual o conteúdo é entregue ao usuário por meio de qualquer mídia, como, MMDS, Wimax, DTH e IPTV, permitindo que tais conteúdos sejam vistos em tempo real, via tecnologia de *streaming*, no momento escolhido pelo usuário, em qualquer dispositivo, sem referência a uma grade de programação para exibição do conteúdo, e em que não ocorre o armazenamento ou gravação do conteúdo pelo usuário, ou seja, sem *download*; A modalidade sob demanda, comporta a possibilidade de o usuário pausar, adiantar ou voltar o conteúdo a qualquer momento durante a exibição.

- (ii) *Advertising Video on Demand* (“AVOD”) significa o modo de distribuição pelo qual o conteúdo é entregue gratuitamente ao usuário por meio de qualquer mídia, como, MMDS, Wimax, DTH e IPTV, permitindo que tais conteúdos sejam vistos em tempo real, via tecnologia de *streaming*, no momento escolhido pelo usuário, em qualquer dispositivo, sem referência a uma grade de programação para exibição dos conteúdos, em que não ocorre o armazenamento ou gravação do conteúdo pelo usuário, ou seja, sem *download*, sendo a receita auferida pela venda de anúncios presentes na plataforma de acesso ao conteúdo;
- (iii) *Free Video on Demand* (“FVOD”) significa o modo de distribuição pelo qual o conteúdo é entregue ao usuário de maneira gratuita, por meio de qualquer mídia, como, MMDS, Wimax, DTH e IPTV, permitindo que tais conteúdos sejam vistos em tempo real, via tecnologia de *streaming*, no momento escolhido pelo usuário, em qualquer dispositivo, sem referência a uma grade de programação para exibição do conteúdo, e em que não ocorre o armazenamento ou gravação do conteúdo pelo usuário, ou seja, sem *download*;
- (iv) *Subscription Video on Demand* (“SVOD”) significa a modalidade de serviço pelo qual o conteúdo é disponibilizado via *internet* no sistema “sob demanda” que permite aos usuários do referido serviço, mediante o pagamento pela assinatura do serviço como um todo - não sendo possível o pagamento por programa ou por exibição - assistir ao conteúdo por meio de qualquer dispositivo, sem referência a uma grade de programação para exibição. Nessa modalidade, é possível que seja fornecido ao assinante a funcionalidade de *download* temporário, em que o assinante poderá receber e reter uma cópia do conteúdo em dispositivos compatíveis durante um período específico e limitado de tempo.
- (v) *Transactional Video on Demand* (“TVOD”) significa modo de distribuição por meio do qual um conteúdo é adquirido sob demanda pelo usuário, mediante o pagamento de uma tarifa por cada conteúdo, e entregue por meio de qualquer mídia, como, MMDS, Wimax, DTH e IPTV, permitindo que tal conteúdo seja visto em tempo real, via tecnologia de *streaming*, durante um determinado

período de tempo, em qualquer dispositivo, sem referência a uma grade de programação para exibição do conteúdo, e em que pode ocorrer ou não o armazenamento ou gravação do conteúdo pelo usuário, ou seja, o *download* temporário do conteúdo.

As plataformas mais populares são do tipo SVOD, que abarca a Netflix, a Amazon Prime, Globoplay, Disney+, Paramount+. No Brasil outra plataforma que tem ganhado relevância é a Pluto Tv, tratando-se de uma plataforma AVOD, bem como o serviço de “loja” dentro da Amazon Prime Video pode ser caracterizado como um serviço TVOD.

A popularização da tecnologia de *streaming* para conteúdo audiovisual, além de estar calcada na evolução técnica da banda larga fixa, também guarda relação com outras características presentes na plataforma de VOD. Aqui, destaca-se (i) acesso célere ao conteúdo, (ii) acesso ao conteúdo por diferentes dispositivos, (iii) interatividade das plataformas com os usuários, (iv) customização da forma de assistir, (v) volume de conteúdo disponibilizado e (vi) preço acessível. Essas características também culminam em alterações na forma de consumir conteúdo audiovisual, destacando-se o “*binge-watching*”.

A tecnologia de *streaming* reflete o estado atual da sociedade, marcada pela velocidade. As plataformas de VOD possibilitam a visualização de forma automática e ininterrupta do conteúdo no momento desejado. Para assistir filmes e séries nas plataformas não é necessário, aguardar um período de tempo para conseguir o acesso, por exemplo, para ocorrer o *download*, ou aguardar determinada programação. Assim, há uma facilitação do acesso no que tange a sua celeridade.

A facilitação no acesso ao conteúdo trazido pela tecnologia de *streaming* também está atrelada ao comodismo em assistir o conteúdo por meio diferentes dispositivos. As plataformas estão disponíveis em televisões com conectividade, chamadas “*Smart TVs*”, mas também, em *smatphones*, *notebooks* e *tablets*, o que amplia também a capacidade de acessar o conteúdo em inúmeros lugares que o usuário desejar. Assim, a técnica de *streaming* tornou o acesso aos conteúdos mais fluidos e presentes em qualquer momento do dia que o usuário desejar, já que retirou a hegemonia da televisão linear e inseriu o acesso a uma variedade de conteúdos por meio de diferentes dispositivo.

Cabe destacar, que embora exista uma gama de dispositivos que permitem o consumo, a TV é o dispositivo mais usado. Conforme pesquisa realizada em 2021 pela *Opinion Box*, 64% da população brasileira utiliza das Televisões costumeiramente para assistir conteúdo em plataformas de *VOD*, embora os *smartphones* não se distanciem tanto ficando com 60%. Ainda, a TV é o dispositivo favorito, obtendo, 46% da preferência, enquanto os *smartphones* têm metade dessa preferência (SALGADO, 2021, p. 2).

A plataforma de *VOD*, que opera por tecnologia de *streaming*, também reflete outra característica das novas gerações imersas e dependentes da *internet*, qual seja a interatividade. A televisão, tradicionalmente, é tratada como um meio de consumo de informação unidirecional, o conteúdo é transmitido a partir de uma grade pré-definida pelos próprios canais, que intercalam a programação com propagandas, além de comportar diversos gêneros de conteúdo para poder captar o maior número de telespectadores. A sua estrutura, então, é pautada na existência de diferentes canais, os quais buscam se diferenciar entre si e fidelizar o telespectador (BECKER *et al.*, 2018, p.200). Já o *streaming*, é marcado pela autonomia e possibilidade de escolha pelo próprio usuário, o qual influencia na própria disponibilização de conteúdo e organização da plataforma por meio da interação via redes sociais (DALL'ORTO; SILVA, 2017, p.2), complementando, expõe Jenkins; Green; Ford (2014):

Os públicos estão se fazendo nitidamente presentes ao modelarem ativamente os fluxos de mídia, e produtores, gerentes de marca, profissionais de serviço ao consumidor e comunicadores corporativas estão acordando para a necessidade comercial de ouvi-los e de responder a eles de maneira ativa. (JENKINS; GREEN; FORD, 2014, p.25 *apud* LABARBA, MALTA, 2019, p. 5).

Tendo em vista esse cenário, as plataformas estão presentes nas principais redes sociais, por exemplo, *Instagram* e *Twitter*, postando sobre os conteúdos, entrando em contato com os usuários por meio de enquetes e respostas diretas, como forma de engajamento e medição de interesse nos seus conteúdos. Abaixo, interações entre a *Netflix* Brasil e seus seguidores no *Twitter*:

Figura 1 – Print de um diálogo ocorrido em uma rede social



Fonte: Twitter, 2022.

Por conseguinte, as plataformas de *streaming* buscam a bilateralidade para construir o seu funcionamento e conteúdo, ao estarem em contato contínuo com os usuários pelas redes sociais.

Cabe destacar que esse movimento das plataformas de *VOD* em fornecer conteúdo com individualidade e buscar a interação com os assinantes, caminha com a troca da prevalência da cultura de massa pela cultura das mídias ou *cibercultura*, como explicita Maria da Glória Gohn: “O debate sobre as teorias de massa tomou outros rumos devido às novas tecnologias de comunicação. Passa-se a falar mais em termos de cultura das mídias, *cibercultura* dentre outros” (GOHN, 2000 *apud* NOGUEIRA JR, 2013, p.51).

Para a concepção de cultura de massa, os veículos de comunicação se prestam para moldar a sociedade, são meios de influência e de alienação, em que os indivíduos são meros receptores da informação, ou seja, agentes passivos. Com isso, compreendia-se que os meios de comunicação moldavam de forma unilateral o modo de consumo ou até opiniões políticas do grande público. A partir dos anos 90, com o avanço das tecnologias de comunicação, há uma redução no papel dos meios de comunicação de controlador da sociedade, uma vez que a informação não está concentrada, mas é criada e trocada por meio da interação entre os indivíduos, conferindo espaço à *cibercultura* (NOGUEIRA JR, 2013, p.51 -52). Assim, a

indústria do entretenimento se integra a essa mudança de interação e organização social, aumentando o seu contato com os usuários.

A nova organização da programação atinente às plataformas de *VOD*, possibilita assistir a uma gama de conteúdos audiovisuais no momento desejado, pelo dispositivo desejado e de forma instantânea, assim tem como forte característica a customização do consumo de conteúdo. Em comparação com outros meios de assistir ao conteúdo audiovisual, as plataformas de *VOD* apresentam ao consumidor uma interface simples em que é possível navegar entre diferentes tipos de conteúdo, subdivididos em classificações que envolvem, gênero, idade e até recomendações com base em conteúdos previamente assistidos. Dessa forma, o poder de escolha em relação ao que assistir é maior na tecnologia de *streaming* em comparação com os demais meios, como a TV linear. Nesse sentido, resume Andres:

Durante muito tempo, o paradigma central da programação de TV obrigava o telespectador de determinado programa a assistir ao episódio e aguardar pelo próximo, na expectativa do que aconteceria nas semanas seguintes. Caso o consumidor não pudesse estar em casa no dia e no horário estipulados pela emissora, ele perderia a programação e estaria fadado a saber o que tinha acontecido através de conversas com amigos e familiares, já que não seria possível assistir àquele episódio novamente. [...] Os vídeos on-line deram aos espectadores a possibilidade de assistir ao que eles querem e quando querem, pela smart tv, smartphone, tablet ou computador (ANDRES, 2017, p. 91).

Ainda considerando a característica da customização, tem-se que a técnica de *streaming* aqueceu o consumo de conteúdo de forma “não linear”, impactando diretamente a forma de transmissão linear de programação. Com isso, afeta diretamente a televisão, principal expoente de transmissão linear e grande transformadora da sociedade, por ser um veículo de comunicação que abrange grande parte da população mundial e é capaz de moldar a forma de pensar e a forma de consumir.

A linearidade na transmissão pode ser compreendida como dispõe Becker et al., (2018, p. 200) “[...]sendo o conteúdo transmitido num fluxo contínuo e planejado, no qual cada unidade de programação transita suavemente para a próxima unidade.”, ou seja, com a programação planejada pelo transmissor. Com o avanço da *internet*, a TV passou a incorporar técnicas de não linearidade, com o fornecimento, por operadoras de TV por assinatura, do chamado “*Time-shift TV*”, que engloba o (i) “*Pause TV*”, que permite ao telespectador pausar o conteúdo e retomar do mesmo ponto e o (ii) “*Start Over TV*”, que permite ao telespectador assistir do início

um programa que já iniciou ou até mesmo terminou e também do “*Catch up TV*” que consiste na gravação automática do conteúdo, ficando este disponível, em média, sete dias após a sua transmissão original (BECKER et al., 2018, p. 201). Essas técnicas aproximam, por conseguinte, a grade de programação da televisão da experiência de uma plataforma de *streaming* de conteúdo audiovisual, marcada pela característica de ser “*on demand*”.

Cabe pontuar, que apesar da presença forte do *streaming* de conteúdo audiovisual na rotina dos brasileiros, a TV linear ainda ocupa uma boa fatia do consumo de conteúdo nas residências, totalizando 79% do tempo de consumo de vídeo, enquanto o streaming ocupa 21% conforme pesquisa realizada pelo Kantar Ibope Media em 2021 (FÓRUM DO SISTEMA BRASILEIRO DE TV DIGITAL TERRESTRE, 2022, p. 1). Por conseguinte, tem-se uma competição de mercado, em que as tecnologias de *streaming* ocupam um bom espaço com tendência de crescimento, mas também é perceptível uma coexistência das tecnologias.

Com isso, nota-se uma convivência das tecnologias. Apesar de toda a evolução e comodismo traídos pelas plataformas de VOD, a tendência, é de que as tecnologias se complementem e coexistam. Na linha de disrupção de Katz (2019), apresentada anteriormente, apesar de algumas das tecnologias terem sido enfraquecidas, elas coexistem com as novas, como o cinema e a Tv (aberta e fechada).

A plataforma de *streaming* da Globo Comunicação e Participações S.A. pode ser um exemplo desse cenário. Apesar de a empresa ser a detentora de um dos canais de Tv aberta com maior audiência no país e de dezenove canais de Tv Fechada, em novembro de 2015 lançou no mercado a sua plataforma de SVOD denominada Globoplay, na qual tem investido maciçamente. A empresa entrou nesse mercado, buscando, além de ocupar o seu tradicional papel na indústria televisiva, competir com as empresas de conteúdo “*on demand*” a fim de se adequar às tendências do público. Assim, a empresa busca se colocar no mercado não apenas como uma produtora de conteúdo, com distribuição linear, mas também como uma empresa que consegue ser leve e tecnológica e entregar os conteúdos de forma não-linear a fim de não perder uma fatia do mercado que tem crescido constantemente.

Outro ponto em relação às características das plataformas de VOD, é a grande quantidade de conteúdo disponível. A Netflix, por exemplo, está presente em mais de 190 países, possuindo catálogos distintos em cada um desses Estados. No Brasil, de acordo com o banco de dados do

site *UNOGS - unofficial Netflix online Global Search* [2020] –, o Brasil possui, no momento desta pesquisa, 4064 filmes e 2253 séries, o que é notado também nas demais plataformas de *VOD* populares. Para além de grandes títulos, as plataformas de *VOD*, se aproveitam de conteúdos “nichados” para manter a sua audiência. Nesse cenário, esse funcionamento vai ao encontro da teoria da Cauda Longa, conceituada como:

Cauda Longa é nada mais que escolha infinita. Distribuição abundante e barata significa variedade farta, acessível e ilimitada – o que por sua vez, quer dizer que o público tende a distribuir-se de maneira tão dispersa quanto as escolhas. Sob a perspectiva da mídia e da indústria do entretenimento dominantes, essa situação se assemelha a uma batalha entre os meios de comunicação tradicionais e a internet. (ANDERSON, 2006 *apud* DALLORTO; SILVA, 2017, p.4).

O modelo de distribuição com funcionamento de acordo com a Teoria da Cauda Longa compreende que existem segmentos de cliente e busca atender a todos, dispondo de variedade de conteúdo, ainda que não tenham grande popularidade. Assim, conjuntamente os produtos com baixa demanda, que são os produtos do mercado de nicho, podem ultrapassar as vendas dos produtos mais demandados, que são os produtos do mercado de massa, sendo vantajoso para a empresa e para o público (SILVA; MARCIANO, 2017, p. 264-266).

Esse modelo de negócio é especialmente possibilitado pela distribuição de conteúdo via *internet*. Em um modelo de negócio físico é necessário um custo de armazenamento dos produtos de forma que é mais vantajoso investir em conteúdos que sejam populares, por exemplo, para uma locadora seria melhor investir em DVDs e VHSs com grande apelo do público a estocar conteúdos que agradassem uma pequena parcela de clientes. Com a distribuição digital os custos de armazenamento e de transação são menores, sendo possível segmentar o conteúdo em muitos gêneros e, com isso, atingir uma variedade de público maior (SILVA; MARCIANO, 2017, p. 265-266).

Ainda, as plataformas de *VOD*, combinam a comodidade, celeridade e grande quantidade de conteúdo a um preço de assinatura acessível e/ou inexistente. As plataformas de maior sucesso no Brasil são as do tipo *SVOD*, em que é necessário o pagamento de uma quantia mensal para acessar todo o acervo de conteúdo da plataforma. A quantia varia atualmente entre R\$15,00 e R\$30,00, sendo, então, uma opção mais barata do que as tradicionais assinaturas de TV Fechada, que partem, em média, de um valor mínimo de R\$60,00. Além disso, as plataformas tendem a criar pacotes com outras plataformas a fim de baratear o assinatura

conjunta. Assim, as plataformas de VOD também se tornam vantajosas em razão do custo-benefício.

Por conseguinte, o acesso célere e dinâmico ao conteúdo, a interatividade presente e estimulada pelas plataformas de VOD, o volume de conteúdo disponibilizado, a customização ao consumir o conteúdo e o preço acessível são alguns dos fatores que garantiram sucesso e popularização para essas plataformas. As plataformas vão ao encontro das características da sociedade cada vez mais conectada à internet, a qual busca a velocidade e simplicidade para obter informações no seu dia a dia, o que inclui conteúdos audiovisuais, bem como o comodismo e a interatividade, que permitem realizar quase tudo de onde estiver, desde pagar uma conta no banco até assistir a sua série favorita.

As características das plataformas de *VOD* acarretam em alterações significativas na forma de consumir os conteúdos, conforme abordado. Contudo, cabe ainda indicar que nova organização da programação atinente às plataformas de *video on demand*, marcada pelo acesso instantâneo e pela customização, está atrelada ao chamado “*binge watching*”, que pode ser compreendido como “maratonando” ou como “audiência compulsiva”. Conforme entendimento de Becker *et al.*, que definem duas modalidades, conforme abaixo:

1. Assistir a uma temporada inteira, ou várias temporadas, de uma única série e ver os episódios num curto período de tempo. Por exemplo, assistir a todos os 10 episódios da 1ª temporada de *Game of Thrones* durante um voo de São Francisco para a Europa;
2. Acompanhar ativamente um programa, de forma a assistir os episódios assim que possível, logo que forem lançados. Por exemplo, assistir o final da temporada de *Homeland* no dia seguinte ao lançamento (BECKER *et al.*, 2018, p. 210).

Ou seja, o “*binge watching*” é proporcionado pelas plataformas de “*video on demand*” por estas terem quebrado a necessidade de vinculação do telespectador a grelha de programação, assim o usuário pode assistir apenas ao gênero que mais lhe agrada, sem precisar “zapear” entre os canais e sem a intervenção de comerciais, na maior parte dos casos. Com isso, as plataformas conseguem prender a atenção do telespectador por horas a fio, além do que TV linear consegue captar (BECKER *et al.*, 2018, p. 200).

Ainda sobre práticas relacionadas ao consumo de conteúdo audiovisual de plataformas, Vanessa Valiati (2020, p. 198-200), em pesquisa que contou com coleta de dados quantitativos e qualitativos de brasileiros residentes no sul do país com enfoque na relação com a Netflix,

notou que o consumo ocorre de forma rotineira, tal qual um ritual, e o *binge-watching* é acompanhado de sensações. Boa parte de seus entrevistados usa a Netflix no dia a dia e atrelaram o *binge – watching* a uma sensação de cansaço, de vazio, mas não necessariamente em um sentido negativo. Embora os usuários não atrelem efeitos negativos, o fato de ter uma “audiência compulsiva” acende um alerta para a insaciabilidade do usuário, que para conseguir assistir por mais horas, posterga atividades e até necessidades básicas como o sono (VALIATI, 2020 *apud* PERKS, 2015).

Bem como, a pesquisadora notou um aspecto relacional no consumo do conteúdo. Ter conhecimento acerca de determinado conteúdo pode encaixar ou excluir o usuário de conversas e interações sociais, além de poder servir como meio para iniciar assuntos. Assim, os conteúdos das plataformas permeiam a rotina dos usuários de forma que não ficam restritas a um momento de lazer, mas passam a compor temas para as suas interações sociais.

O “*binge-watching*” pode ser entendido como uma forma de consumo desenfreada de conteúdo audiovisual, muito associada a plataformas de VOD em razão de suas características básicas, em especial, a possibilidade de customizar o conteúdo, a quantidade de conteúdo disponível e a velocidade de transmissão. Não obstante, a prática seja comum e vista com bons olhos pelos usuários, o consumo de forma ininterrupta pode afetar atividades básicas da rotina dos usuários.

Por conseguinte, a *internet* revolucionou a forma de consumir conteúdos audiovisuais. Paulatinamente, a melhoria da qualidade da banda larga acompanhada da popularização de seu acesso, permitiu que a tecnologia de *streaming* ganhasse espaço no mercado. Em razão de suas características, como a customização na forma de assistir, as plataformas são uma das principais formas de consumir esses conteúdos, sendo as mais populares prestadoras do serviço do tipo SVOD. As plataformas de conteúdo audiovisual por tecnologia de *streaming* se enraizaram de tal forma que alteraram a forma de consumir, gerando efeitos como o *binge-watching*, além de permear as interações sociais, seja por meio de redes sociais ou até na relação diária em ambientes de trabalho e estudo.

A popularidade das plataformas de VOD, possibilitadas pela tecnologia de *streaming*, apesar de bem recebida pelo mercado e pela população, traz consigo um mal que seria o consumo ilegal dos conteúdos disponibilizados por essas plataformas.

Em razão de determinadas características, já mencionadas, como customização, fácil acesso, desnecessidade de download e baixos preços, em comparação com a TV Paga, reverberou na indústria e na sociedade a impressão de que o *streaming* poderia ser a saída para reduzir e/ou acabar com a Pirataria (SOILO, 2019, p.19). Contudo, o que tem se desenhado é um aumento desenfreado no consumo de conteúdos piratas, servindo como um reforço à Pirataria. Para o campo do audiovisual, em relação a filmes e séries, é estimada a perda de mais de 15 bilhões de reais por ano no Brasil, conforme apurado por autoridades nacionais em 2021 (G1, 2021, p.2).

Por conseguinte, a Pirataria de conteúdo audiovisual é uma questão já enfrentada pelas autoridades e pelo setor privado na tentativa de tutelar os direitos autorais. Com a evolução das tecnologias, dentre elas a popularização da tecnologia de *streaming*, abriu-se possibilidade de ser uma ferramenta no enfrentamento da Pirataria. Contudo, a observação feita é a estímulo da pirataria digital, abordada na sequência.

4 PIRATARIA DIGITAL

Detentores de direitos de Propriedade Intelectual visando tutelar seus direitos vivem em constante conflito com agentes piratas. Com a evolução e a popularização da *internet*, as violações aos direitos de Propriedade Intelectual em meio digital se tornaram frequentes e lucrativas, o que, por outro lado gera perda de receita para os detentores desses direitos. Tomando proporções cada vez maiores, a pirataria digital de conteúdo audiovisual se torna um problema para a indústria do entretenimento que se vê cada vez mais desprotegida e para o Estado que vê o crescimento de delitos contra a Propriedade Intelectual, além da redução de receitas.

A Pirataria pode ser compreendida, de modo amplo e de acordo com o uso corrente, como atividade de copiar, reproduzir e comercializar materiais, sejam físicos ou digitais, sem autorização, e, assim sem conferir as retribuições referentes a uso de direitos de Propriedade Intelectual, que engloba os Direitos Autorais, de terceiros.

Como expõe, Andressa Soilo (2019), o termo “Pirataria” para fins de Propriedade Intelectual tem utilização de longa data:

Em se tratando de violação da propriedade intelectual, o termo “pirataria” existe desde o século XVII quando, inicialmente, era tratada como uma metáfora às desapropriações em alto-mar, para depois, ao fim de tal século, ser incorporada nos dicionários europeus designando a prática daqueles que “imprime injustamente a cópia de outra pessoa” (JOHNS, 2009 p. 23 *apud* SOILO, 2019, p.17, tradução nossa).

Se no uso corriqueiro, o termo “Pirataria” é utilizado de forma ampla, para a área jurídica, o conceito de “Pirataria” também não possui delimitações tão claras. O acordo TRIPS, traz os conceitos de “*counterfeit trademark goods*” e de “*pirated copyright goods*”, aproximando o conceito de “Pirataria” ao de violação de direito de autor, bem como o direito europeu tende a realizar a diferenciação entre “Contrafação” e “Pirataria” atrelando a “Pirataria” ao direito de autor. Contudo, pelo TRIPS, não é possível concluir que não haveria “Pirataria” de outros direitos de Propriedade Intelectual, uma vez que o termo “Contrafação” é utilizado de forma ampla em sua introdução (VALERIO Y, VALERIO G, 2014, p. 3-4). Assim, embora o acordo TRIPS não limite a incidência do termo “Pirataria” nota-se a tendência de aproximá-lo do direito de autor.

No direito nacional, o termo “Pirataria” se aproxima do conceito “Contrafação”. A Lei 9.610/98 define, em seu art. 5º, VII, a Contrafação como reprodução não autorizada de obras protegidas por Direito de Autor. Bem como o decreto 5.244/2004, que cria o Conselho Nacional de Combate à Pirataria e Delitos Contra a Propriedade Intelectual, define em seu Art.1º, Parágrafo Único, a Pirataria como violação aos direitos autorais presentes nas leis 9.609/98 e 9.610/98 (VALERIO Y.; VALERIO G., 2014, p. 4-5). Com isso, tem-se no direito nacional a aproximação do conceito de Pirataria à violação de Direitos Autorais, o que torna possível a utilização do termo “Contrafação” como sinônimo de “Pirataria”, em um cenário de utilização do conceito de pirataria restrito ao direito de autor.

Para fins do presente trabalho, a “Pirataria” analisada se dará à luz da violação tão somente de Direitos de Autor, não abrangendo os demais direitos de Propriedade Intelectual, de modo que pode ser considerado equivalente ao conceito de “Contrafação” para o direito nacional.

Por fim, utiliza-se “pirataria digital” para se referir a violação de Direito de Autor proporcionada pela *internet*, por meio da disponibilização, cópia e *download*, de forma ilegal, de materiais protegidos por Direitos Autorais na rede, o que engloba softwares, músicas, livros, também conteúdos audiovisuais. Utiliza-se, então, “pirataria digital” em oposição a pirataria realizada por meio físico, ou seja, pela distribuição de cópias ilegais físicas. Nesse sentido caminha Belleflamme e Peitz:

Nas últimas duas décadas, a rápida penetração da Internet e a digitalização de produtos de informação (música, filmes, livros e software) levaram um número crescente de consumidores a copiar e distribuir produtos de informação sem a autorização dos seus proprietários legais, um fenômeno conhecido como "pirataria digital" (tradução nossa) (BELLEFLAMME, PEITZ, 2010, p. 1, tradução nossa).

4.1 PIRATARIA DIGITAL: PIRATARIA COMERCIAL E PIRATARIA DE FIM

Para a compreensão da pirataria digital é necessário subdividir a análise entre o que pode ser definido como “Pirataria Comercial” e o que pode ser entendido como “Pirataria de Fim”. A “Pirataria Comercial” é aquela realizada por organizações que copiam, reproduzem, distribuem e/ou comercializam materiais protegidos por direitos de autor, sem a autorização

dos detentores destes, em larga escala visando a obtenção de lucro (BELLEFLAMME; PEITZ, 2010, p.3, tradução nossa).

A “Pirataria Comercial”, como colocam Belleflamme e Peitz (2010, p.22, tradução nossa) é a modalidade que mais atinge a indústria, especialmente em países em desenvolvimento. Para os autores, o número de agentes piratas tende a ser grande em razão dos baixos custos envolvendo a pirataria digital, tanto o ato de copiar quanto o de distribuir. O custo marginal de produção dos conteúdos digitais pirateados é próximo de zero, sendo que para a venda, além do lucro, é embutido no valor final os custos com os riscos em serem identificados pelas autoridades (YAO, 2005, p. 100, tradução nossa).

Comparando-se a pirataria de conteúdo audiovisual em meio físico, ou seja, por DVD's, por exemplo, existe um custo de produção e de armazenamento dos produtos. Com a tecnologia de *streaming*, os custos de armazenamento são infinitamente menores, em razão dos arquivos serem digitais, ainda com a vantagem de o produto pirateado ter, ao final, qualidade idêntica e/ou bem próxima ao original. Nesse mesmo sentido, expõe:

As tecnologias digitais permitiram a reprodução de baixo custo e de alta qualidade de obras protegidas por direitos de autor (em particular, música e filmes), levando à sua completa desmaterialização; [...] (BELLEFLAMME; PEITZ, 2010, p.2, tradução nossa)

[...] desde a chegada da revolução digital copiar o conteúdo ficou mais fácil e com pequena ou nenhuma perda de qualidade (SUDLER, 2012, p.2, tradução nossa).

Em razão dos baixos custos para operacionalizar é possível que muitos agentes piratas tenham operações pequenas e com isso dificultem a identificação pelas autoridades (BELLEFLAMME; PEITZ, 2010, p. 23, tradução nossa). Bem como, a alta qualidade dos produtos digitais pirateados fortalece esse mercado paralelo. Com isso, um enrijecimento nas políticas contra a pirataria poderia acarretar mudança nesse cenário já que poderia ter efeito direto nos custos aplicados ao produto final.

Assim, há claras características de atividade criminosa na “Pirataria Comercial”, este tipo de Pirataria pressupõe a existência de uma organização voltada para a prática dessa atividade, considerando a obtenção de lucros e com consciência de ser uma prática ilegal.

Já a “Pirataria de Fim” é aquela em que pessoas físicas adquirem o material protegido por direitos autorais de forma ilegal para o seu próprio uso, também abarcando a possibilidade de compartilhamento desse conteúdo.

Os motivos que levam ao consumo e/ou compartilhamento de conteúdo ilegal na “Pirataria de Fim” têm muitas nuances. Um dos primeiros pontos a serem levantados é que a pirataria digital não traz danos aparentes à sociedade, com isso, não é visto como um crime e, por conseguinte, não há apelo social para que seja combatido (BALESTRINO, 2008, p.8, tradução nossa).

Outro fator são valores dos produtos digitais. Por vezes os usuários podem considerar que os produtos digitais possuem preços exagerados (MEIRELES, 2015, p. 11, tradução nossa), seja por não terem a qualidade para suprir o valor atribuído, seja pela compreensão de que as empresas estão superfaturando, e, com isso, buscam a pirataria.

É possível visualizar também o consumo de material ilegal como uma simples reação pragmática do usuário que ao ponderar os custos e riscos em adquirir o conteúdo legalmente ou pirateado, e compreende ser mais vantajoso o ilegal, ao considerar que a possibilidade de punição é baixa. (BELLEFLAMME; PEITZ, 2010, p. 4, tradução nossa). Nesse sentido, tem-se um diálogo com o ponto supracitado, uma vez que se a pirataria digital não é considerado um crime, os riscos de penalização são vistos como nulos, não entrando no “cálculo” de benefícios e desvantagens em obter conteúdo pirata.

Sob a ótica comportamental, com base na Teoria do Comportamento Planejado, tem-se que as intenções comportamentais dos indivíduos são guiadas por três componentes principais, quais sejam, atitude, normas subjetivas e controle comportamental percebido. Com isso, o primeiro fator é entendido como algo pessoal, implicando a predisposição do indivíduo em realizar determinado comportamento, o segundo fator está relacionado a pressões sociais em realizar ou não determinada ação, essa influência pode vir da família, amigos, professores, entre outras figuras significativas em seu círculo social e, por fim, o terceiro fator significa a percepção da própria pessoa sobre a facilidade ou dificuldade em realizar determinado comportamento (MEIRELES, 2015, p. 15-16, tradução nossa).

Essa teoria associa crenças ao modo de se comportar, havendo três tipos de crenças relevantes para o comportamento e que o antecedem, quais sejam, as comportamentais, as normativas e as de controle. As primeiras influenciam a atitude do indivíduo em relação a um determinado comportamento, tanto de forma favorável quanto de forma não favorável. As crenças normativas estão relacionadas a influência que figuras importantes têm sobre o indivíduo, com relação direta com as normas subjetivas. As últimas implicam nas crenças do indivíduo em relação a facilidade ou dificuldade em realizar determinada ação, o que se relaciona com o controle comportamental percebido.

Nas palavras de Rúben Meireles:

Em resumo, a teoria nos permite compreender e prever comportamentos particulares em contextos específicos, assumindo que o comportamento humano é guiado por crenças (comportamentais, normativas e de controle) que nos seus respectivos agregados se comportam como antecedentes de atitudes, normas subjetivas e controle comportamental percebido. (MEIRELES, 2015, p.16, tradução nossa).

Considerando que a teoria permite, com certa flexibilidade, indicar outros fatores que influenciam a intenção do indivíduo, Rúben Meireles (2015, p. 17, tradução nossa), inclui em sua análise os fatores (i) obrigação moral e comportamento prévio de pirataria. Assim, dois fatores interessantes para a compreensão dos motivos associados a “Pirataria de Fim” no presente trabalho.

Sobre a obrigação moral, tem-se que “refere-se ao sentimento de culpa ou a obrigação pessoal em realizar ou não determinado comportamento” (CRONAN; AL-RAFEE, 2008, p. 530, tradução nossa). Com isso, tem-se que a obrigação moral deve ser considerado um fator em separado das normas subjetivas e demais pressões sociais, relacionadas, como o controle comportamental percebido. Nesse sentido, o pesquisador define a hipótese que aqueles com um senso de obrigação moral mais aguçada deveriam ser os menos ou não adeptos da pirataria digital.

Sobre os efeitos de comportamento prévio relacionado à pirataria na intenção de cometer a pirataria, tem-se que aqueles que já se utilizaram da pirataria antes tem maiores chances de utilizar novamente (D'ASTOUS *et al.*, 2005; CRONAN; AL-RAFEE, 2008 *apud* MEIRELES, 2015, p. 18, tradução nossa).

Ainda com viés da Teoria do Comportamento Planejado, tem-se que as atitudes dos indivíduos são influenciadas por crenças que levam a um determinado comportamento. De modo que, a crença do indivíduo acerca das probabilidades de ter uma consequência negativa ou positiva ao se utilizar da pirataria, irá influenciar seu comportamento diante da pirataria. Considerando o indivíduo como racional e pragmático, tem-se que a escolha será a do caminho que leve ao máximo aproveitamento (MEIRELES, 2015, p. 20, tradução nossa). Com isso, com base nesta teoria, a presença de medidas certas e/ou severas contra a pirataria tem elevadas chances de fazer com que o indivíduo se abstenha de se utilizar da pirataria, embora, por outro lado, possa simplesmente incentivar que os indivíduos tenham mais cautela ao buscar conteúdo pirata (MEIRELES, 2015, p. 20, tradução nossa).

Com isso, a análise comportamental demonstra que as intenções comportamentais dos indivíduos são formadas com base na predisposição do indivíduo em realizar determinado comportamento, em pressões sociais e no sopesamento do sucesso da atitude em obter o que deseja. Para fins da análise da intenção comportamental em relação à pirataria digital, soma-se a esses fatores a moral e ação pretérita ligada à pirataria. Dessa forma, para que a intenção comportamental de um indivíduo se incline no sentido de não cometer a Pirataria de Fim, este deve, ao sopesar as chances de sucesso, crer que cometer a pirataria digital não vale a pena, o que pode ser alcançado com base em pressão social, em senso moral, demonstração de que existem medidas de combate à Pirataria sendo aplicadas.

Assim como a Pirataria Comercial, o efeito da Pirataria de Fim também se relaciona com a redução de receita da indústria. Considerando um cenário em que há o monopólio do material digital, como é o caso do conteúdo audiovisual, e que a pirataria digital é considerada uma ameaça real, a reação da detentora dos direitos de autor pode ser a redução do preço do seu produto a fim de atrair o usuário a consumir o produto legal ou assumir uma posição de aumentar o preço do produto, acatando o fato de que uma parcela dos usuários irá se utilizar da pirataria (BELLEFLAMME; PEITZ, 2010, p. 5, tradução nossa). Com isso, em ambas as estratégias de perda de valores pela indústria.

Portanto, a nomenclatura “Pirataria Comercial” pode ser utilizada para se referir a grupos que se valem da pirataria digital como atividade econômica e tendo consciência de que se trata de atividade ilícita. Já a “Pirataria de Fim” pode ser utilizada para se referir a pessoas físicas que obtém conteúdo pirateado para si. Ao contrário da Pirataria Comercial, a Pirataria de Fim

não visa o lucro, a análise dos motivos que levam ao ato de piratear são mais complexos. Dentre os motivos, podem ser enquadrados, a não visualização da pirataria digital como uma prática ilegal, a tentativa de economizar e a compreensão de que piratear vale mais a pena do que adquirir da indústria.

4.2. PIRATARIA DIGITAL E O ACESSO À CULTURA

Outro aspecto a ser necessariamente levantado no que tange à análise da pirataria digital, especialmente a “Pirataria de Fim”, é a sua relação com o acesso à cultura. Por um lado a Pirataria é compreendida como mal que afeta a indústria audiovisual e o próprio Estado, por outro a Pirataria pode ser vista como um símbolo de resistência e de promoção do acesso à cultura.

A busca e disponibilização de conteúdo pirata se insere na já mencionada *cibercultura*. Para os agentes piratas e usuários a internet deve ser um ambiente livre e um fomentador de informações e conteúdo. A figura do *hacker* é muito presente na *cibercultura*, podendo estes serem vistos como ativistas, como um grupo de resistência diante das tentativas de limitações, sendo uma figura aproveitada pelos agentes piratas de conteúdos audiovisuais, os quais se enxergam como resistência diante da indústria e que tem uma função positiva para a sociedade ao compartilharem livremente conteúdos protegidos por direitos autorais (TRISTÃO; BOEIRA, 2021, p. 617).

Para aqueles que consomem e compartilham conteúdo audiovisual pirata, estes bens são a expressão da criatividade humana e acessar esse conteúdo possibilita absorver cultura, por meio, por exemplo, do contato com outro idioma. Contudo, para esse grupo o conteúdo audiovisual disponibilizado pela indústria tem valor elevado, inclusive, em relação ao padrão de vida no Brasil, de forma que é criada uma massa que é excluída desse acesso e, por conseguinte, são excluídos culturalmente (TRISTÃO; BOEIRA, 2021, p. 595). Dessa forma, a pirataria teria o papel de quebrar essas barreiras e facilitar o acesso aos conteúdos que estariam sob monopólio das empresas da indústria audiovisual.

Também, para os agentes e usuários, as suas ações piratas não seriam um problema para a indústria do entretenimento, considerando que seria um dano muito pequeno se comparado

com o tamanho e força da indústria. Além disso, ainda que a pirataria tenha algum efeito negativo para a indústria, esta, seria capaz de se adaptar de modo que seus lucros não seriam afetados pela pirataria (TRISTÃO; BOEIRA, 2021, p. 594).

Por outro lado, os que se situam como antipiratas, ou seja, principalmente, agentes estatais e do setor privado ligado ao audiovisual ou representantes eleitos, não vislumbram a presença de uma resistência ou de nuances relacionadas ao acesso à cultura (TRISTÃO; BOEIRA, 2021, p. 601). A internet seria um novo meio de compartilhamento de conteúdo, mas não seria alheio ao controle e à regulamentação. A tendência dos antipiratas, no geral, é a de considerar aqueles que consomem e compartilham conteúdo por meio de pirataria como violadores das leis. Assim, a compreensão é a de que Estado de Direito deve ser respeitado, apesar de poder ser rediscutido, de forma que defender a violação dos direitos autorais com a justificativa de redistribuição de cultura, não retira a natureza de criminosa da conduta (TRISTÃO; BOEIRA, 2021, p. 614).

Os conteúdos audiovisuais são compreendidos como bens de consumo, em que a remuneração devida é um valor justo pelo investimento realizado na obra pela indústria, bem como a remuneração é o incentivo para que novas criações sejam realizadas. O que a Pirataria faz é apenas se aproveitar do sucesso das produtoras sem conceder os respectivos créditos. Além disso, a Pirataria lesaria a própria sociedade ao estar relacionada com organizações criminosas, nacionais e internacionais, devendo, assim, ser combatida tanto pelo setor privado quanto pelo público.

Portanto, a pirataria digital de conteúdo audiovisual é um problema que afeta a indústria do entretenimento, tratando-se de ilícito relacionado à violação de direitos autorais, muitas vezes, realizada por organizações criminosas, com fins lucrativos. Ainda, Pirataria possui uma faceta em que o consumo e o compartilhamento de conteúdo audiovisual de forma ilegal é realizado por usuários que não vislumbram auferir lucros, mas apenas acessar o conteúdo. Apesar de ser um ilícito, a discussão sobre a Pirataria ser um meio de “justiça social” na redistribuição dos conteúdos e, por conseguinte, de cultura, é bastante presente. Embora, a pretensão de que não haja retribuição pelos conteúdos seja inviável, considerando que o sistema de propriedade intelectual é necessário para viabilizar a continuidade de produções, o movimento possibilita buscar repensar a forma de redistribuição.

4.3. AÇÕES DE COMBATE À PIRATARIA

Conforme apresentado, os efeitos da pirataria digital são abrangentes, afetando tanto o setor público quanto o privado. As ações de combate, nessa linha, são realizadas pelo setor privado, isoladamente, bem como em conjunto com o setor público, com abordagens distintas no que tange a “Pirataria Comercial” e a “Pirataria de Fim”.

As discussões em relação a Pirataria ganharam força no Brasil a partir de 2004, ano em que ocorreu a CPI da Pirataria. A razão para a virada de chave para que a Pirataria virasse um tema, encontra-se, principalmente, na pressão internacional de países como os Estados Unidos, que buscavam emplacar as regras previstas no TRIPS e os padrões da Organização Mundial do Comércio (TRISTÃO; BOEIRA, 2021, p. 601).

Um dos resultados da CPI da Pirataria foi a criação do Conselho Nacional de Combate à Pirataria (CNCP), um dos principais expoentes, atualmente, no combate à pirataria digital no país. Trata-se de órgão público de inteligência que visa articular o setor público e o privado e implementar políticas públicas de combate à pirataria (TRISTÃO; BOEIRA, 2021, p. 603).

O CNCP também é responsável por elaborar o Plano Nacional de Combate à Pirataria. No Plano mais recente, destinado aos anos de 2022 a 2025, o documento é organizado em quatro eixos, todos possuindo metas de curto, médio e longo prazo. O Eixo 1 destina-se a tratar de medidas de articulação entre instituições e organizações para o combate à pirataria, que traz como metas, por exemplo, a criação de um fórum Sul-Americano de combate à Pirataria e articulação com o Congresso Nacional para fins de alteração na legislação no que tange as penas aplicadas à Pirataria. No Eixo 2, trata de medidas de prevenção a produção, importação, comercialização e divulgação de produtos e serviços em desacordo com as leis de Propriedade Intelectual, trazendo a possibilidade de planejar e coordenar uma ação nacional de combate à pirataria. Já no Eixo 3 é voltado para medidas de capacitação de agentes públicos, com a realização de treinamentos e fóruns. Por fim, o Eixo 4 é voltado para medidas educativas com a elaboração de cartilhas e campanhas de conscientização em relação à Pirataria.

Com isso, tem-se que o CNCP possui primordialmente um papel de coordenar medidas e articular organizações e entidades na realização do combate à pirataria por diferentes frentes. Embora o Plano de Combate à Pirataria seja bem completo, não é possível localizar na página

do Ministério da Justiça e da Segurança Pública e na página do CNCP, o acompanhamento dessas medidas e/ou os estudos detalhados com resultados obtidos em anos anteriores por meio desse combate.

De medidas já realizadas pelo poder público, com enfoque na denominada “Pirataria Comercial”, destaca-se a Operação 404, tanto pelo seu tamanho, quanto pelos resultados obtidos no combate à pirataria digital. A Operação 404 é coordenada pela Secretaria de Operações Integradas do Ministério da Justiça e Segurança Pública, tendo a participação de órgãos federais, estaduais e internacionais. A operação foi deflagrada pela primeira vez em 2019 em doze estados brasileiros, resultando no bloqueio 210 sites e 100 aplicativos de streaming de conteúdo ilegal bloqueados. Na quarta edição, a mais recente, realizada em 2022, 461 aplicativos e 266 sites foram retirados do ar. A quarta edição, contou, ainda com a participação da Agência Nacional do Cinema (ANCINE), das embaixadas dos Estados Unidos e do Reino Unido, bem como de forças de segurança desses países, como *Homeland Security Investigations* (HSI), afim de que as pontas localizadas fora do Brasil relacionadas aos sites e aplicativos piratas sejam também afetados (MINISTÉRIO DA JUSTIÇA E DA SEGURANÇA PÚBLICA, 2022).

Além dos sites, a operação cumpriu mandados de busca e apreensão em todas as suas edições, na última edição sendo 30 mandados no Brasil. A condenação pode ocorrer com base no art. 184 do CP, contudo, com frequência as penas por associação criminosa (art. 288 do CP) e lavagem de capitais podem incidir (art. 1º - Lei 9.613/1998), já que o crime de pirataria pode estar associado a outras atividades ilegais.

A Operação 404 demonstra a articulação do poder público, que por diferentes órgãos e instituições, tem unido forças para combater a pirataria e obtido resultados positivos. Com isso, a Operação parece ter ainda vida longa, uma vez que segue como prática recorrente que precisa de combatida de pouco em pouco diariamente.

Outra movimentação do Poder Público é a busca pelo bloqueio administrativo de sites com conteúdo ilegal. No evento Pay-TV Forum de 2022, a Agência Nacional de Telecomunicações e a Ancine anunciaram que estão realizando um termo de cooperação técnica voltado para análise e possível implementação desse bloqueio, medida que ainda encontra discussões sobre a sua legalidade em ser aplicada. Desse modo, a pirataria digital,

especialmente a de audiovisual por streaming, ganharia uma proteção extra, considerando que a derrubada de conteúdo seria agilizada.

No que se refere à “Pirataria de Fim”, tem-se que o combate não é realizado com enfoque na seara criminal, mas sim, com a ideia de conscientização sobre os riscos em praticar a Pirataria, bem como sobre criar a consciência de que é um crime.

Na quarta edição da Operação 404, descobriu-se que boa parte dos aplicativos e serviços de streaming ilegais derrubados conseguiam acessar o dispositivo do usuário para captar dados, o que envolve e-mails, senhas entre outras informações pessoais. A divulgação na mídia em massa desses resultados, bem como da própria operação, serve para levar a informação para o público em geral, servindo como forma de desincentivo ao acesso desses conteúdos ilegais.

De forma mais direta, a Associação Brasileira de Televisão por Assinatura tem feito campanhas de conscientização que incluem a veiculação na televisão de propaganda indicando que a pirataria é crime. Embora, o foco inicial seja o sinal de televisão por assinatura, o efeito pode ser aproveitado por outras mídias, como as plataformas de *streaming*, já que muitos sites piratas colocam todos os tipos de conteúdo juntos.

Como demonstrado anteriormente, a população, em geral, não condena a pirataria, tanto Comercial quanto de Fim, por não associarem a prática a um crime. Não vislumbra-se a perda para o social, apenas a perda para as empresas do setor, a qual não seria tão prejudicial para o setor. Nesse cenário, a divulgação das ações e a realização de campanhas são de extrema importância para mudar a lógica da população, a fim de demonstrar é uma prática que sucateia os direitos de propriedade intelectual, pode trazer riscos para a segurança de dados, além da “Pirataria Comercial” poder estar associada a outras práticas ilegais.

O setor privado, de forma isolada, atua diretamente, aliado a tecnologia, para proteger seus conteúdos e direitos, dentre essas medidas, tem relevância o *Content ID*.

O *Content ID* é de propriedade da Google Inc. e utilizado para identificar conteúdo ilegal na plataforma *Youtube*. Trata-se de um sistema de *fingerprint* digital, funcionando com base na sobreposição da imagem original do detentor dos direitos autorais com a imagem que um terceiro tenha colocado na plataforma, havendo similaridade, tem-se que o conteúdo do terceiro

está violando os direitos autorais do detentor. Para que haja essa comparação, os detentores dos direitos de autor devem colocar as informações de seus conteúdos em um banco de dados que será utilizado para realizar as identificações. Quando o conteúdo ilegal é identificado, ao detentor dos direitos de autor é concedida a Reivindicação do *Content ID*, para que este decida qual ação tomar, sendo possível, bloquear o acesso ao conteúdo ou até reverter a monetização do vídeo para si, mas essas medidas só são aplicadas após o devido contraditório.

Embora, muitas violações ocorram por meio de sites e aplicativos piratas, as medidas tomadas em sites legalizados, como o *Youtube* e *Google*, também tem a sua relevância na limitação da circulação de conteúdo com violação de direitos de autor (TRISTÃO; BOEIRA, 2021, p. 607).

Cabe colocar que não há consenso em relação à legalidade da aplicação de derrubadas de conteúdo sem a atuação do Poder Judiciário. Por um lado, tem-se que essa atuação seria uma violação da liberdade de expressão, nos termos do art. 5º, IX da CF, bem como seria uma violação do Marco Civil da Internet, conforme art. 19, lei 12.965/14.

Exemplo desse entendimento pode ser encontrado em decisões judiciais proferidas pelo Tribunal de Justiça de Santa Catarina e pelo Tribunal de Justiça do Estado de São Paulo. Para o Desembargador (Apelação Cível n. 0000412-86.2016.8.24.0175), de Santa Catarina, a remoção temporária de conteúdo, qual seja de um vídeo contendo uma paródia, da plataforma *Youtube* a pedido do detentor dos direitos de autor não poderia ter acontecido, considerando que o procedimento correto seria a manutenção da liberdade de expressão até a devida decisão judicial permitindo a retirada do vídeo. Tal decisão considerou que o *Youtube* aplicou a *Digital Millenium Copyright Act* e não a legislação brasileira, violando o art. 19 do Marco Civil da Internet. (TRIBUNAL DE JUSTIÇA DE SANTA CATARINA, 2022).

Igualmente, para o Tribunal de São Paulo (Apelação Cível nº 1036141-31.2019.8.26.0100), em ação movida diretamente contra a Google Inc. questionando a aplicação do *Content ID*, o sistema constitui verdadeira censura prévia, sendo uma violação da Constituição e do Marco Civil da Internet. A decisão compreende que no caso não era de notória violação de direito autoral, e, por conseguinte, a decisão sobre a retirada de conteúdo da Internet deve vir do Estado, na figura do Judiciário, pois seria o órgão capaz se sopesar os valores e

garantir a liberdade de expressão (TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO ESTADO DE SÃO PAULO, 2020, p. 414-415).

Contudo, como expõe Bechara (2021, p.4), é possível comportar as derrubadas de conteúdo sem a participação do Judiciário, seja pelas plataformas e provedores de Internet, seja pela seara administrativa.

O art. 19 do Marco Civil da Internet serve para fins de responsabilidade dos provedores de Internet sobre os conteúdos dos usuários, o tratamento para as violações de direito de autor, em específico, encontram-se, de fato, na Lei de Direitos Autorais. Assim, os artigos necessários para a compreensão e discussão da questão são os arts. 102 e 105 da Lei de Direitos Autorais (BECHARA, 2021, p. 2-3).

Pelo art. 102 da referida lei, o detentor dos direitos de autor pode, caso sua obra esteja sendo reproduzida, divulgada ou utilizada de forma ilegal, apreender os exemplares reproduzidos ou suspender a divulgação. Dessa forma, este artigo não menciona a necessidade de intervenção da esfera judicial, restringindo a busca da solução para a violação de seus direitos, ao Judiciário. Ao contrário, as violações de transmissão e retransmissão, descritas no art. 105 da Lei de Direitos Autorais, requerem a intervenção do Poder Judiciário para que cesse (BECHARA, 2021, p. 3).

No caso das violações por meio da Internet, tem-se seu enquadramento no art. 102 da Lei de Direitos Autorais, já que, por sua natureza, não há transmissão e retransmissão do conteúdo, mas, sim, disponibilização e divulgação. Para fins do art. 105, a atuação do Estado é imprescindível, já que é necessário a ida aos estabelecimentos que realizam a transmissão e a retransmissão, no caso da disponibilização pela Internet, esse procedimento não é necessário, a derrubada é realizada de forma remota.

Indo além, Bechara (2021, p. 5-6), compreende que a ANATEL e ANCINE, respectivamente pelo art. 65 – M de seu Regulamento de Serviços de Telecomunicações e art. 7º, III da MP 228-1, devem combater, dentro da sua seara administrativa, a divulgação de conteúdo de forma fraudulenta, ou seja, a Pirataria em si. Assim, não deveriam ser vistos impeditivos para a atuação desses órgãos no combate à Pirataria.

Como medida comercial, também é notável o surgimento dos “*bundles*”. Com a valorização do streaming para conteúdos audiovisuais, houve uma multiplicação na quantidade de plataformas no mercado. A grande variedade de plataformas com assinaturas individualizadas diminui a praticidade e encarece o acesso ao VOD. Com isso, as plataformas tem se unido para proporcionar a venda conjunta com preços acessíveis.

Nota-se uma diferença de direcionamento nas medidas tomadas em face da Pirataria Comercial e da Pirataria de Fim, as quais dialogam com as motivações de cada prática. Considerando que a Pirataria Comercial está ligada, muitas vezes, a organizações criminosas que atuam na violação de Direitos Autorais em larga escala, as medidas tomadas envolvem a força e a inteligência policiais em busca de aplicação da punição penal para os delitos, bem como buscar desmantelar a operação de captação e transmissão ilegal de conteúdo. A Operação 404 com bastante nitidez concede ênfase na atuação contra streaming ilegal. Para a Pirataria de Fim, por se tratar de prática cometida no cotidiano pelas pessoas as quais buscam obter o conteúdo para si, as medidas tomadas são, principalmente, no sentido de conscientizar sobre os perigos e estabelecer a consciência de que a prática leva à violação de direitos. Em paralelo, o setor privado investe em tecnologias para tentar conter o avanço da Pirataria, seja por meio da disseminação de conteúdo ilegal por meio de plataformas e aplicativos de streaming.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho buscou discorrer sobre a problemática da pirataria digital, atrelando a prática a violação de direitos de Propriedade Intelectual, especificamente o ramo dos Direitos de Autor. Com a popularização da tecnologia de *streaming*, abriu-se a expectativa e a possibilidade de que esta se tornasse um meio eficaz de conter a pirataria de conteúdos audiovisuais, fosse física ou por cópias digitais. Contudo, nota-se que a tecnologia não foi capaz de conter o avanço da pirataria digital, sendo mais uma forma de fomento da prática. Com isso, as medidas de combate à pirataria de conteúdos audiovisuais voltam-se a problemática, incluindo ações para conter a disseminação de conteúdo de forma ilegal distribuídos em sites e aplicativos por *streaming*.

A pesquisa se caracteriza como de natureza descritiva e a técnica de pesquisa adotada é a bibliográfica. As pesquisas de cunho descritivo se caracterizam por “estudar as características de um fenômeno [...] e tem por objetivo levantar opiniões, atitudes e crenças de uma população.” (GIL, 2008, p. 28). Já a pesquisa bibliográfica é aquela realizada com base em livros e artigos já desenvolvidos por terceiros (GIL, 2008). Bem como, a pesquisa da literatura para apoiar o estudo foi realizada nas fontes informacionais: SCIELO (*Scientific Electronic Library Online*), LUME (Repositório Digital da Universidade Federal do Rio Grande do Sul), NDLTD (*Networked Digital Library of Theses and Dissertations*) e Google Acadêmico, tendo como palavras-chave: direito autoral; propriedade intelectual; pirataria; pirataria digital; plataforma de streaming.

A fim de discorrer sobre a problemática, analisou-se, primeiramente, a legislação violada. A área da Propriedade Intelectual visa, de forma geral, proteger a criação humana, subdividindo-se em Direitos Autorais e da Propriedade Industrial. Os Direitos Autorais, abarcam proteções de ordem moral e patrimonial, aos autores de obras literárias, artísticas ou científicas, garantindo a estes propriedade exclusiva sobre a obra, e, por conseguinte, a plena fruição de quaisquer benefícios dela decorrentes. Nesse cenário, os conteúdos audiovisuais por serem compreendidos como toda a fixação de imagens, com ou sem som, em um suporte criando a reprodução de movimento, tem a sua proteção advinda, principalmente, dos Direitos de Autor.

As formas de consumo das obras audiovisuais passaram por uma série de transformações ao longo dos anos, sendo a evolução e popularização da *internet* parte dessas mudanças. Entre momentos de alta e baixa popularidade, o consumo de conteúdo audiovisual, foi ou ainda é realizado por meio do cinema, da televisão linear – aberta e paga – do VHS e do DVD. A forma de estruturação do mercado audiovisual, assim como de outros setores, sofreu grande influência da *internet*. No Brasil a *internet* foi implementada em 1995 e começou a fazer parte, de forma tímida, dos lares ainda nos anos 2000. A massificação do acesso ocorreu entre 2006 e 2012, a qual foi acompanhada de crescimento contínuo, implicando nos dias de hoje a presença da *internet* na quase totalidade das residências brasileiras. Assim, com a popularização da *internet* e, posteriormente, a melhoria da sua qualidade novas formas de consumo do conteúdo audiovisual, quais sejam, o download e o *streaming* entram em cena.

A *internet* proporcionou uma nova disrupção na forma de consumo de conteúdo audiovisual com a promoção de novas formas e consumo, em especial, o *streaming*. A tecnologia surgiu na década de 90 e emplacou conforme a evolução da própria *internet*, ocupando, hoje, lugar de destaque no campo do entretenimento. Os conteúdos são acessados por plataformas sob demanda, também chamadas de plataformas *Video on Demand* (“VOD”), expressão que abarca subtipos os de plataformas *Advertising Video on Demand* (“AVOD”), *Free Video on Demand* (“FVOD”), *Subscription Video on Demand* (“SVOD”) e *Transactional Video on Demand* (“TVOD”), que se diferenciam, principalmente, da forma de monetização.

O sucesso da utilização da tecnologia de *streaming* para conteúdos audiovisuais, além da melhoria da qualidade da *internet*, pode ser associado a características intrínsecas às plataformas de VOD. No presente trabalho, destacou-se (i) acesso célere ao conteúdo, (ii) acesso ao conteúdo por diferentes dispositivos, (iii) interatividade das plataformas com os usuários, (iv) customização da forma de assistir, (v) volume de conteúdo disponibilizado e (vi) preço acessível. A popularidade das plataformas de VOD também podem ser demonstrada por outros efeitos nos usuários, quais sejam, a rotinização do acesso a essas plataformas, o “binge-watching” e influência nas relações sociais dos usuários e não usuários. Assim, as plataformas de VOD ocupam hoje posição central no consumo de conteúdo audiovisual, sendo capaz de influenciar a rotina e as relações sociais dos usuários.

Embora a tecnologia de *streaming* ocupe uma posição de destaque no consumo de conteúdo audiovisual por meio das plataformas de VOD, a tecnologia não conseguiu evitar ou

conter o avanço da pirataria. A pirataria de conteúdo audiovisual é uma questão já enfrentada pelas autoridades e pelo setor privado na tentativa de tutelar os direitos autorais, tanto na modalidade física, por meio, por exemplo, da cópia e disponibilização ilegal de *DVDs*, quanto na digital, por meio de downloads. Com a evolução das tecnologias, dentre elas a popularização da tecnologia de *streaming*, abriu-se possibilidade de ser uma ferramenta no enfrentamento da Pirataria. Todavia, a referida tecnologia serviu como forma de colaboração com a evolução da pirataria digital.

Com esse cenário, na sequência, é realizada a análise da pirataria digital, a fim de melhor compreender o problema e as possíveis soluções. De início surge a necessidade de subdividir a prática em duas vertentes, denominadas “Pirataria Comercial” e “Pirataria de Fim”.

A “Pirataria Comercial” é aquela realizada por organizações que violam os direitos autorais, comercializando materiais protegidos por direitos de autor, sem a autorização dos detentores destes, em larga escala visando a obtenção de lucro e muitas vezes, pode estar relacionada a outras atividades criminosas, como a lavagem de dinheiro. Assim, na “Pirataria Comercial” as organizações são movidas pelo lucro e por ser a modalidade que atinge os detentores dos direitos autorais de forma mais direta, é a modalidade combatida com maior afinco tanto pelo setor privado quanto pelo público. Já a “Pirataria de Fim” é aquela em que a pessoas obtém o material protegido por direitos autorais de forma ilegal para o seu próprio uso. Essa divisão é importante para entender diferentes motivações para a prática e que cada tipo requer uma forma de medida de combate distinta.

Ou seja, no contexto da pirataria digital, o *streaming*, antes visto como uma possível ferramenta de combate à prática, hoje é parte da forma como é operacionalizada tal pirataria. Os conteúdos disponibilizados pelas plataformas de *streaming* legais, são alvo de desejo pela população em geral e compõe o dia a dia das pessoas. Contudo nem todos desejam ou podem pagar para obter esse conteúdo de forma legalizada, conforme analisado, as intenções comportamentais ante a pirataria podem variar, e levam em consideração fatores como moral, pressão social, nível de facilidade em piratear e até o preço em obter o conteúdo de forma legalizada. Ao analisar os riscos em se obter o conteúdo desejado de forma ilegal, muitas vezes soa vantajoso, tendo em vista que boa parte da população não enxerga a pirataria como um crime. Por outro lado, a tecnologia de *streaming* facilitou a própria disponibilização em grande escala do conteúdo de forma ilegal, por simplificar a forma de copiar o conteúdo, reduzindo o

tamanho das operações, e permitir que o produto pirateado tenha qualidade idêntica ou quase idêntica ao original.

Para a “Pirataria Comercial” o setor privado busca sempre medidas para retirar o conteúdo do ar e essas organizações são os alvos de operações policiais, como a Operação 404, criada especialmente para esse fim. Para a “Pirataria de Fim” as medidas são basicamente voltadas para conscientizar e alertar o usuário dos riscos em obter conteúdo pirata.

As medidas a serem tomadas, apesar dos avanços, encontram resistências e entraves jurídicos. Conforme indicado, as derrubadas realizadas sem autorização do judiciário, ainda que possa ser vista como possível com base no ordenamento, encontra corrente contrária, a qual tem sido utilizada pelo judiciário. A impossibilidade de realizar essas derrubadas seria um golpe direto em uma medida eficiente e rápida contra a disponibilização de conteúdo de forma ilegal. Ainda, seria um entrave na medida pretendida pela Ancine e Anatel em realizar a derrubada administrativa.

Tem-se, assim, que a pirataria digital é um problema que atinge diretamente os detentores dos direitos de autor e afeta não somente o setor privado, mas também o público. A prática, embora muitas vezes vista como inofensiva por quem se utiliza da pirataria digital, atinge diretamente um setor importante da economia, além de poder estar financiando organizações criminosas. O combate à prática não é simples e nem rápido, trata-se de algo diário e cumulativo, no sentido de buscar o enfraquecimento daqueles que fazem da pirataria digital um comércio e de conscientização daqueles que consomem de forma indiscriminada.

As medidas de conscientização devem ser claras ao informar sobre os riscos do consumo de conteúdo pirateado, bem como devem buscar quebrar a lógica de que a pirataria, especialmente, a digital, não é crime, por meio da ênfase das perdas para o coletivo. A indicação de que a pirataria é um crime grave, poderia mudar a análise risco tanto de quem pratica a pirataria para obter o conteúdo para si quanto para quem repassa para terceiros. Nesse caso, a alteração no crescimento da pirataria digital também perpassa por mudanças na legislação, que atualmente prevê como penalidade, no mínimo de detenção de 3 meses e no máximo reclusão de 4 anos, podendo, em ambos os casos, haver multa. A alteração no *quantum* ou a adoção de penalidades distintas, por meio da reeducação no uso das tecnologias, poderiam ter efeitos positivos nesse combate. Além do exposto, a manutenção e crescimento de ações de derrubadas,

seja por meio das ações policiais ou pelo setor privado, também são medidas importantes, ainda que seja uma derrubada em um universo de milhares de sites e aplicativos piratas, pois demonstram que há uma vigilância constante.

REFERÊNCIAS

- ANDRES, F. S. **#Participle**: a interatividade do fazer televisual. 2017. Tese (Doutorado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2017. Disponível em: https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/13083/TES_PPGCOMUNICACAO_2017_ANDRES_FERNANDA.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em: 30 out. 2022.
- ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DA PROPRIEDADE INTELECTUAL EM PAUTA. Associação Brasileira da Propriedade Intelectual Clipping da imprensa. Brasília: abpi.empauta.com, 2020. Disponível em: <https://abpi.org.br/wp-content/uploads/2020/12/1608547470.pdf>. Acesso em: 01 jul. 2022.
- BALESTRINO, Alessandro. It is a theft but not a crime. **European Journal of Political Economy**, Italy, v. 24, n. 2, p.283-544, 2008. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/222721175_It_is_a_theft_but_not_a_crime. Acesso em: 24 jul. 2022.
- BARBOSA, D. B. **Uma introdução à propriedade intelectual**. 2 ed. rev. e atual. [s. l.]: Editora Lumen Juris, [2003]. Disponível em: https://www.dbba.com.br/wp-content/uploads/introducao_pi.pdf. Acesso em: 24 jul. 2021.
- BECHARA, Marcelo. Uma verdade inconveniente para pirataria. *In: Portal de Notícias Migalhas de Peso*, [s. l.], 16 jul. 2021. Disponível em: <https://www.migalhas.com.br/depeso/348710/uma-verdade-inconveniente-para-a-pirataria>. Acesso em: 24 jul. 2022.
- BECKER, V.; ABREU, J.; NOGUEIRA, J.; CARDOSO, B. O desenvolvimento da TV não linear e a desprogramação da grelha. **Observatorio (OBS*)**, [S. l.], v. 12, n. 1, 2018. DOI: 10.15847/obsOBS12120181007. Disponível em: <https://obs.obercom.pt/index.php/obs/article/view/1007>. Acesso em: 10 maio 2022.
- BELLEFLAMME, P.; PEITZ, M. **Digital Piracy: Theory** (October 27, 2010). CESifo Working Paper Series No. 3222, Disponível em: SSRN: <https://ssrn.com/abstract=1698618> or <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.1698618>. Acesso em: 10 maio 2022.
- BITTAR, C. A.; **Direito de autor**. 6ª ed. Brasil: Ed. Forense, 2019.
- BITTAR, E.C.B. Direitos autorais como direitos fundamentais da pessoa Humana. **Revista do Curso de Direito**, São Paulo, v. 1, n. 1, p. 126-155, 31 dez. 2004. Disponível em: <https://www.metodista.br/revistas/revistas-metodista/index.php/RFD/article/view/489/487>. Acesso em: 10 mai. 2021.
- BRANT, C. A. B. **Lições preliminares de propriedade intelectual**. Belo Horizonte: [s. n.], 2012.
- BRASIL, **Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998**. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República [2022]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19610.htm. Acesso em: 10 maio 2022.

BRASIL, [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidência da República [2022]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 10 maio 2022.

CASA CIVIL. 90% dos lares brasileiros já tem acesso à internet no Brasil, aponta pesquisa. *In: Notícias*. Brasília, DF, 29 jun. 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/casacivil/pt-br/assuntos/noticias-2022/setembro/90-dos-lares-brasileiros-ja-tem-acesso-a-internet-no-brasil-aponta-pesquisa#:~:text=Conectividade,-90%2>. Acesso em: 27 set. 2022.

CRONAN, T. P.; AL-RAFEE, S. Factors that influence the intention to pirate software and media. **Journal of Business Ethics**, [s. l.]: Springer. v. 78, p. 527-545, 2008.

DALL'ORTO, F. C.; SILVA, M. Z. Streaming e sua influência sobre o Audiovisual e o Product Placement. *In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 40; INTERCOM – SOCIEDADE BRASILEIRA DE ESTUDOS INTERDISCIPLINARES DA COMUNICAÇÃO CURITIBA, Curitiba – PR. Anais [...]. 04 a 09 set. 2017. Disponível em: <https://plataforma9.com/congressos/40-congresso-brasileiro-de-ciencias-da-comunicacao-intercom-2017.htm>. Acesso em: 10 mai. 2022.*

FÓRUM DO SISTEMA BRASILEIRO DE TV DIGITAL TERRESTRE. Pesquisa da Kantar Ibope Media aponta que tv linear lidera o país. *In: Fórum SBTVD*. [São Paulo]: 28 jun. 2022. Disponível em: <https://forumsbtvd.org.br/pesquisa-da-kantar-ibope-media-aponta-que-tv-linear-lidera-o-pais/>. Acesso em: 28 jul. 2022.

G1. Segunda tela e streaming: como a inovação mudou o entretenimento. *In: Portal de Notícias da Globo*. [s. l.]: 10 mar. 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/especial-publicitario/inovacao/noticia/2020/03/10/segunda-tela-e-streaming-como-a-inovacao-mudou-o-entretenimento.ghtml>. Acesso em: 28 jul. 2022.

G1. Pirataria digital de filmes e séries causa prejuízo de mais de R\$15 bilhões por ano no Brasil. *In: Portal de Notícias da Globo*. [s. l.]: 23 maio 2021. Disponível em: <https://g1.globo.com/fantastico/noticia/2021/05/23/pirataria-digital-de-filmes-e-series-causa-prejuizo-de-mais-de-r-15-bilhoes-por-ano-ao-brasil.ghtml>. Acesso em: 21 jul. 2022

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Pesquisa Nacional por amostra em domicílio**: acesso à internet e posse de telefone móvel celular para uso pessoal 2005. Rio de Janeiro: IBGE, 2007. Disponível em: <https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv33982.pdf>. Acesso em: 21 jul. 2022.

KATZ, Raul. **Alterações nos mercados de audiovisual global e brasileiro**: dinâmica competitiva, impacto no bem-estar do consumidor e implicações em políticas públicas e no modelo de concorrência, [United States]: Telecom Advisory Services, 2019. Disponível em: <http://www.teleadvs.com/wp-content/uploads/PTBR-Changes-in-the-Global-and-Brazilian-Audiovisual-Market-Raul-Katz.pdf>. Acesso em: 21 jul. 2022.

LABARBA, T. S.; MALTA, F. Análise do Consumo de Conteúdo Audiovisual em Plataformas de Vídeo On Demand: o impacto nos veículos de mídias tradicionais e a

adaptação para o novo universo digital online. *In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE 25; INTERCOM – SOCIEDADE BRASILEIRA DE ESTUDOS INTERDISCIPLINARES DA COMUNICAÇÃO*, 2019 Vitória – ES. **Anais** [...] 03 a 05/06/2019 -. Disponível em:

<https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-2757-1.pdf>. Acesso em: 10 maio 2022.

MEIRELES, R. E. M. **Digital Piracy: factors that influence the intention to pirate**. 2015. Dissertação (Mestrado em Economia) -Faculdade de Economia - Universidade do Porto, 2015. Disponível em: <https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/80711>. Acesso em: 01 jul. 2022.

MELLO, Ligia. *Streaming 2022*. *In: Hibou Monitoramento de Mercado e Consumo*. São Paulo, 2014. Disponível em: <http://www.lehibou.com.br/wp-content/uploads/2022/07/22STR01.pdf>. Acesso em: 01 jul. 2022.

MINISTÉRIO DA JUSTIÇA E SEGURANÇA PÚBLICA. Operação 404 chega a 4ª edição com buscas no metaverso, suspensão de 4 canais e 90 vídeos retirados do ar. Brasília, DF, 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/noticias/operacao-404-chega-a-4a-edicao-com-buscas-no-metaverso-suspensao-de-4-canais-e-90-videos-retirados-do-ar>. Acesso em: 09 ago 2022.

NOGUEIRA JÚNIOR, D. de A. (2013). Direitos autorais e a pirataria: uma polêmica na realidade virtual. **Revista FAMECOS**, 20(1), 47-68. DOI 10.15448/1980-3729.2013.1.13645. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/13645>. Acesso em: 10 maio 2022.

PAESANI, L. M. **Manual de propriedade intelectual: direito de autor, direito de propriedade industrial, direitos intelectuais sui generis**. São Paulo: Atlas, 2012.

PEREIRA, C. M da S. **Instituições de direito civil - Volume I**. 30 ed. rev. e atual. Rio de Janeiro: Gen: Forense, 2017.

PFEFFER, C. V.; WRONSKI FILHO, R. C.; SILVESTRE JUNIOR, L. C.; SANTOS, C. B. dos. Streaming Contra a Pirataria: um estudo no contexto brasileiro. **Memorial TCC Caderno da Graduação**, v.6, n. 1, 2020. Disponível em: <https://memorialtcccadernograduacao.fae.edu/cadernotcc/issue/view/7>. Acesso em: 10 maio 2022.

SALGADO, D. Streaming no Brasil: pesquisa mostra plataformas preferidas pelos brasileiros. *In: Blog Opinion box*. [Belo Horizonte], 19 nov. 2021. Disponível em: <https://blog.opinionbox.com/streaming-no-brasil/>. Acesso em: 01 jul. 2022.

SENNE, F.; PORTILHO, L.; STORINO, F.; BARBOSA, A. Inclusão desigual: uma análise da trajetória das desigualdades de acesso, uso e apropriação da internet no brasil. **Revista de Direito, Estado e Telecomunicações**, Brasília, v. 12, nº 2, p. 187-211, out. de 2020. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/RDET/article/download/34718/27763/86591>. Acesso em: 20 jun. 2022.

SOILO, A. N. **Habitando a distribuição do entretenimento: o regime de propriedade intelectual, a tecnologia streaming e a “pirataria” digital em coautoria.** 2019. Tese (Doutorado Antropologia Social) - Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/200183>. Acesso em: 24 jul. 2021.

SOILO, A. N. Habitando a lei: “pirataria”, *streaming*, e o regime de propriedade intelectual. **Mana**, Rio de Janeiro, v. 26, n. 3. 2020. DOI 10.1590/1678-49442020v26n3a202. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/mana/a/7GZH3ggy39tF7jtY8hbfcny/?lang=pt> Acesso em: 28 jul. 2021.

SILVA, M. da; MARCIANO, F; OLIVEIRA, P. de. Modelo de Negócio Inovador: a empresa Netflix. **Revista Eletrônica Científica do CRA- PR**, v.4, n. 1, 2017. Disponível em: <http://recc.cra-pr.org.br/index.php/recc/article/view/52/76>. Acesso em: 10 maio 2022.

SILVA, J. A. da. **Curso de Direito Constitucional Positivo.** 25 ed. São Paulo: Malheiros, 2005.

SILVEIRA, N. **Propriedade intelectual:** propriedade industrial, direito de autor, software, cultivares, nome empresarial, título de estabelecimento, abuso de patentes. 6 ed. rev. ampl. São Paulo: Manole, 2018.

SUDLER, H. Effectiveness of anti-piracy technology: Finding appropriate solutions for evolving online piracy. **Business Horizons**, Indiana University, 2012. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Hasshi-Sudler/publication/256672699_Effectiveness_of_anti-piracy_technology_Finding_appropriate_solutions_for_evolutionary_online_piracy/links/5cbb77164585156cd7a718d2/Effectiveness-of-anti-piracy-technology-Finding-appropriate-solutions-for-evolving-online-piracy.pdf. Acesso em: 27 set. 2022.

TRIBUNAL DE JUSTIÇA DE SANTA CATARINA. Paródia em rede social não viola direito autoral e sua exclusão gera indenização. *In:* Notícias. Florianópolis, Santa Catarina, 23 abr. 2018. Disponível em: <https://www.tjsc.jus.br/web/imprensa/-/parodia-em-rede-social-nao-viola-direito-autoral-e-sua-exclusao-gera-indenizacao>. Acesso em: 27 set. 2022.

TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO ESTADO DE SÃO PAULO. Apelação Cível nº 1036141-31.2019.8.26.0100. ACORDAM, em 2ª Câmara de Direito Privado do Tribunal de Justiça de São Paulo, proferir a seguinte decisão: "Deram provimento ao recurso. V. U. Indeferido o pedido de sustentação da advogada da apelante por ter sido realizada em sessão anterior.", de conformidade com o voto do Relator, que integra este acórdão. Apelante: INTERVOZES – COLETIVO BRASIL DE COMUNICAÇÃO SOCIAL, é apelado GOOGLE BRASIL INTERNET LTDA. Relatores: Desemb. José Joaquim dos Santos e Alvaro Passos, 15 dez. 2020. Disponível em: <https://intervozes.org.br/wp-content/uploads/2020/12/Aco%CC%81rda%CC%83o-1036141-31.2019.8.26.0100.pdf>. Acesso em: 27 set. 2022.

TRISTÃO, L. K.; BOEIRA, S. L. (2021). Pirataria Digital de Audiovisuais no Brasil: um Diálogo Entre Representações Sociais. **Revista Brasileira de Estudos Organizacionais**, v.8, n.3, 581-629. DOI: 10.21583/2447-4851.rbeo.2021.v8n3.461. Disponível em: <https://rbeo.emnuvens.com.br/rbeo/article/view/461>. Acesso em: 10 maio 2022.

UNOGS.com. unofficial Netflix Online Global Search, [s. l.], 2020. Disponível em: <https://unogs.com/countrydetail>. Acesso em: 23 nov. 2022.

VALERIO Y.; VALERIO G.; Considerações sobre o termo pirataria. *In*: PINHEIRO, Luciano Andrade. **Portal de Notícias Migalhas Colunas**. [s. l.], 17 fev. 2014. Disponível em: <https://www.migalhas.com.br/coluna/pi-migalhas/195549/consideracoes-sobre-o-termo-pirataria>. Acesso em: 01 jul. 2022.

VALIATI, V. A. D. Consumo audiovisual em plataformas digitais: a configuração de práticas e fluxos na rotina de usuários da Netflix. **Galáxia**, São Paulo [online]. 2020, n. 45, pp. 194-206. Epub 02 Out 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/gal/a/3vrwRrWCDjzq4HPWC5NLRyf/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 10 maio 2022.

VANATTENHOVEN, J.; GEERTS, D. Broadcast, video-on-demand, and other ways to watch television content: a household perspective. *In*: **ACM Digital Library**. International Conference on Interactive Experiences for TV and online Video 15, Bruxelas, 2015. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2745197.2745208>. Acesso em: 01 jul. 2022.

WIPO. **Wipo Intellectual Property handbook**. 2 ed. [s. l.]: Wipo Publication, 2004. Disponível em: https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/intproperty/489/wipo_pub_489.pdf. Acesso em: 24 jul. 2021.

YAO, JT. Counterfeiting and na optimal monitoring policy. **European Journal of Law and Economics**, Taipei, Taiwan, v. 19, n. 1, p. 95-114, 2005.