



## **COLÉGIO ESTADUAL DE CONCEIÇÃO DO JACUIPE**

ANTONIO CÉSAR DA SILVA JÚNIOR  
CARLOS EDUARDO DA SILVA RIBEIRO  
DIEGO SANTOS DE OLIVEIRA  
SAMUEL DE JESUS SANTOS

## **AVANÇO DA TECNOLOGIA: PIRATARIA E SUAS CONSEQUÊNCIAS**

Conceição do Jacuípe-BA  
2023

ANTONIO CÉSAR DA SILVA JÚNIOR  
CARLOS EDUARDO DA SILVA RIBEIRO  
DIEGO SANTOS DE OLIVEIRA  
SAMUEL DE JESUS SANTOS

## **AVANÇO DA TECNOLOGIA: PIRATARIA E SUAS CONSEQUÊNCIAS**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao  
Curso Técnico de Informática Integrado ao Ensino  
Médio, do Colégio Estadual de Conceição do  
Jacuípe, para obtenção do Grau do Técnico de  
Informática. Orientadora: Prof. Jadiane Santana.

Conceição do Jacuípe  
2023

## RESUMO

Esta pesquisa tem como proposta de tema central o estudo do avanço tecnológico junto à pirataria e a análise das consequências trazidas com elas. Vindo mostrar o que é de fato a pirataria e como ela não afeta só a economia dos proprietários de empresas como a vida dos usuários desses conteúdos piratas. Além da apresentação das leis de direitos autorais e das licenças da Creative Commons.

Palavras-chave: Avanço tecnológico, pirataria, economia, direitos autorais, licenças da *Creative Commons*.

## ABSTRACT

*This research has as its central theme the study of technological advances along with piracy and the analysis of the consequences brought with them. Coming to show what piracy really is and how it not only affects the economy of business owners but also the lives of users of these pirated contents. In addition to the presentation of copyright laws and Creative Commons licenses.*

*Keywords: Technological advancement, piracy, economy, copyright, Creative Commons licenses.*

## 1 INTRODUÇÃO

Com o avanço da tecnologia na sociedade, a pirataria cresceu em paralelo com as diversas ferramentas tecnológicas como os CD'S, pen-drives e arquivos digitais, com isso, vários riscos foram trazidos para usuários que consomem esses tipos de conteúdos digitais, fazendo com que surgissem problemas para empresas que produzem essas ferramentas tecnológicas e para usuários externos que acabam sofrendo com invasão de privacidade, furto de dados, vírus em suas máquinas, entre outros problemas relacionados. Além do aumento do preço de softwares e produtos digitais, devido à desvalorização do conteúdo de qualidade original. Com a evolução da tecnologia e com a chegada dos arquivos em formato MP3 a pirataria vem sendo difundida com mais facilidade pelo método de compartilhamento simples e por ocupar pouco espaço, tipo de arquivo que pode ser utilizado em diversas plataformas e de diversas maneiras. Dentro destes contextos de pesquisa, existe um questionamento envolvido: quais os riscos que a sociedade sofre com o consumo de softwares de programas e de mídias pirateadas?

A presente pesquisa tem a intenção de instruir e trazer mais segurança para usuários e empresas que consomem essas ferramentas virtuais e informar sobre seus riscos. A escolha deste tema se deu pelo interesse de informar às pessoas sobre o

que é a pirataria e o risco que ela pode causar, por exemplo, algumas pessoas utilizam de algum meio pirateado como sites, jogos, filmes e músicas, mas não sabem que estão cometendo um crime e sendo exposto a vários riscos. É extremamente importante conscientizar as pessoas sobre os perigos da pirataria, uma vez que essa prática não apenas viola os direitos autorais, mas também pode levar a sérias consequências para os usuários. Muitos sites, jogos e músicas e filmes pirateados contêm malware e vírus que podem danificar os dispositivos dos usuários e colocar em risco a segurança de suas informações pessoais. Assim, a pesquisa tem como objetivo geral trazer um alerta sobre os riscos do consumo de produtos virtuais pirateados, trazendo assim mais segurança para esses usuários. E como objetivos específicos: analisar fatores sobre o avanço da pirataria e a ausência da proteção de dados, seus riscos e consequências, aplicar um questionário e construir um gráfico a partir das informações coletadas, produzir um folder informativo sobre o avanço da tecnologia e os problemas trazidos por ela se usadas de formas indevidas.

Este trabalho de pesquisa tem como metodologia quantitativa de caráter bibliográfico, onde será aplicado um formulário sendo aplicado no *Google forms* e em pesquisa de campo.

## **2 REFERENCIAL TEÓRICO**

Com o avanço da tecnologia, a pirataria veio crescendo exponencialmente junto com ela, com isso a pirataria veio ajudando pessoas que não têm condições de utilizar produtos originais, porém esse tipo de ação traz certos riscos, como fraudes que podem causar perda de dados, corromper o sistema e até realizar o roubo de identidade, além de muitas vezes frustrar o consumidor pela baixa qualidade do produto, a pirataria de alguns produtos como por exemplo, bebidas, óculos de sol e remédios, podem causar sérios danos à saúde do consumidor, ferindo até mesmo o código de ética médica.

O que se busca é investigar se as atuais medidas de combate à pirataria de software, sob as suspeitas de propriedade do direito autoral clássico, são realmente eficazes. Para essa investigação, há de se manter que, como em qualquer conclusão, inexiste no presente estudo grau absoluto de certeza. Entretanto, isso de forma alguma torna a pesquisa inválida, uma vez que a evidência de como estes dados foram obtidos e explorados e as inferências que deles se realizam são demonstradas da maneira mais ampla e autêntica quanto possível (EPSTEIN; KING, 2013).

Na introdução dos CDs (*COMPACT DISCS*) no Brasil, houve um grande avanço tecnológico para o país, com isso a pirataria surgiu devido aos altos preços desses CDs, segundo Lemos (2022) A relação entre a receita média e o preço unitário dos CDs lançados no mercado brasileiro mostra que esse consumo ainda pode ser visto como restrito, principalmente para consumidores dos segmentos menos favorecidos. Para esses amantes da música, o maior atrativo dos CDs piratas é o baixo preço, valores morais gerais.

Devido a isso Lemos (2022) comenta que em 2004, a Sony lançou secretamente um grande lote de CDs protegidos por um novo sistema DRM (*Digital Rights Management*) chamado Extended Copy Protection ou XCP. Em meados de 2005, especialistas em computação começaram a escrever em blogs sobre o mecanismo de proteção. Acusado de atuar como um programa espião, o XCP seria instalado secretamente no sistema operacional do host para enviar ao Sony BMG (*Bertelsmann Music Group*) informações sobre o comportamento dos usuários ao ouvir música em seus computadores. Mais grave, outra reclamação alega que o software XCP roda como um rootkit, um programa que não pode ser detectado por mecanismos antivírus e deixa o computador de seu host vulnerável. Mas tal crescimento, mesmo que bastante significativo, parece ser obliterado pela ilegalidade.

Figura 1- CDs(*Compact Discs*)



(Foto: Reprodução) — Foto: TechTudo

Fonte:TechTudo 29/08/2022

Com o surgimento dos Mp3 (MPEG 1 Layer-3) *Players* no país, houve um grande aumento na pirataria audiovisual porque, como foi escrito por Castro em 2006, o formato de compactação de áudio MP3 foi a maior responsável por essa

transformação no mundo da música digital já que por ocuparem 1/12 do espaço do disco, facilitando a transmissão e o armazenamento.

Castro (2006) Devido à proliferação crescente de arquivos MP3 não autorizadas na internet, o SDMI (Iniciativa de Música Digital Segura) foi criado pela indústria fonográfica com parceria com a indústria de informática tendo o objetivo de estabelecer um padrão único de distribuição musical pela internet e que fosse seguro contra pirataria.

Figura 2- Diamond Rio PMP 300 foi o primeiro MP3 *player* a se tornar um sucesso comercial.



Foto: Divulgação/Diamond Multimedia

Fonte: TechTudo 15/08/2022

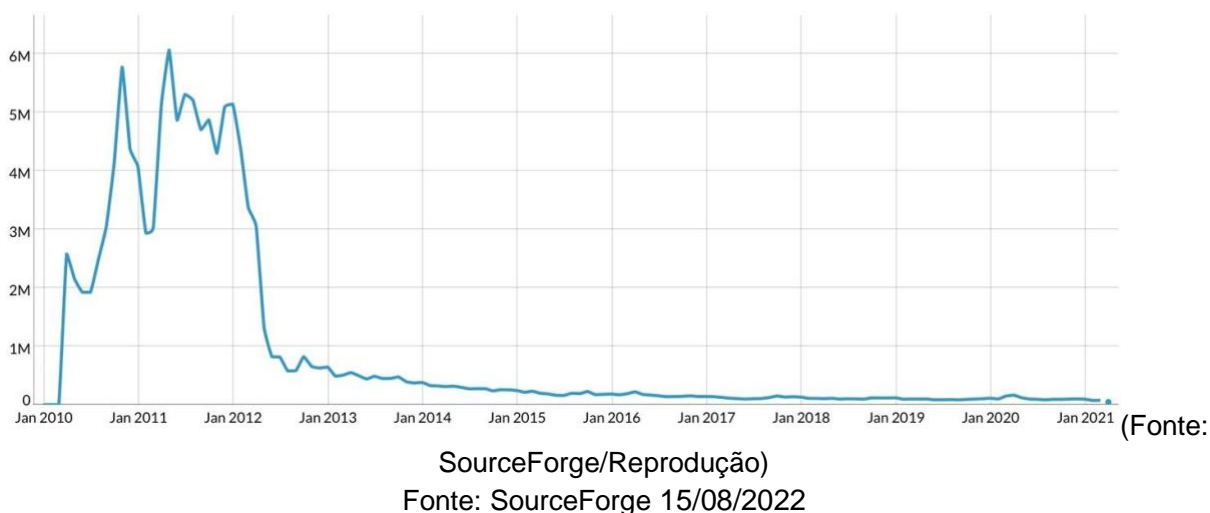
De acordo com os sites UFRJ e o Oficina da Net na década de 90 surgiu um tipo de rede que tinha como base, a mudança de rota das funções habituais de rede, onde a máquina do usuário era denominada “nó”, podendo realizar funções de clientes e servidores ao mesmo tempo; esses “nós” são conectados entre si para realizarem trocas de arquivos em uma rede, esse tipo de rede se denomina como P2P (*peer-to-peer*, ou par-a-par). O serviço P2P cria uma rede virtual entre os pares conectados no momento e busca no HD do usuário da mídia ou documento que a pessoa tenha disponibilizado na rede.

Esses arquivos depois de disponibilizados para o usuário, pode ser utilizado de diversas maneiras como por exemplo, compartilhado externamente para outros dispositivos por meio de um *pen-drive* ou diretamente para outro dispositivo.

Esse tipo de sistema teve maior visibilidade no Brasil no início dos anos 2000 com o uso do Protocolo de Transferência de Arquivos(FTP) e de programas como o *eMule*, *Gnutella*, *µTorrent*, *Napster* e *BitTorrent*.

Como foi escrito por CASTRO em 2006, a concepção da rede como patrimônio cultural da humanidade, é um espaço livre para ter acesso a diversos tipos de informação, desde textos até conteúdos audiovisuais. Diversos usuários da internet que consomem músicas compartilhadas por meio de redes P2P, acreditam estar fazendo novas amizades ou até mesmo prestando serviços aos pares disponibilizando suas coleções para compartilhamento online. Outras pessoas chegaram a dizer que se sentiam satisfeitas em burlar as regras da indústria fonográfica, mesmo sendo vista como um comércio desleal e insensível às necessidades e anseios de artistas e fãs da música.

Figura 3- Número de downloads do instalador eMule de 2010 até Janeiro de 2021



Com o surgimento das plataformas de *streaming* o uso de redes P2P caiu bastante, como pode se observar no gráfico acima. Esse sistema de *streaming* veio se popularizar no Brasil no final de 2011 trazendo um benefício, que é a possibilidade de acessar mídias audiovisuais sem a necessidade de fazer um *download*. Após a fragmentação das redes de streaming, por um curto período de tempo, acreditaram que realmente iria ser o fim da pirataria, porém começaram a surgir plataformas que juntavam todas as outras redes que eram separadas, em uma única plataforma, a pirataria assim voltando a cena.

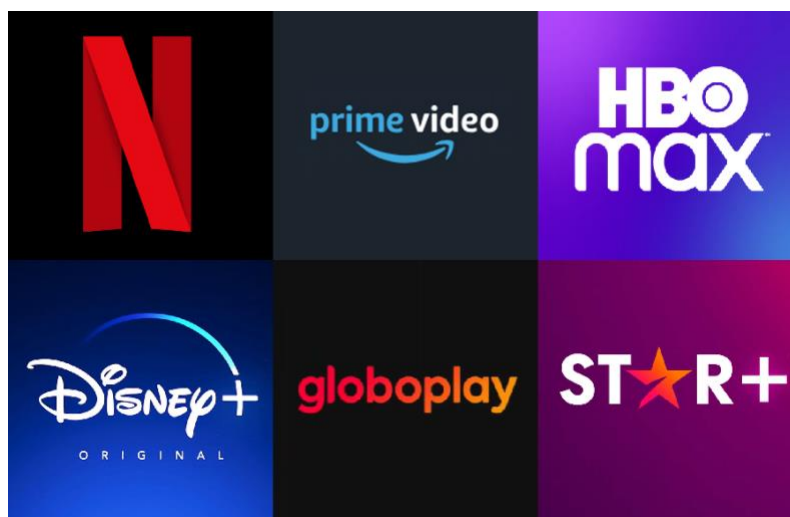
Segundo Pereira (2021) a popularização das plataformas de streaming de áudio e vídeo trouxe a esperança de um possível combate à pirataria digital. Foram

feitos vários estudos que tinham relação à uma queda do uso de conteúdos piratas, muitos acreditavam no fim da pirataria. Com essa popularização cada estúdio e produtora foram criando suas próprias plataformas de streaming, tornando cada vez mais difícil acesso a conteúdos piratas.

Pereira (2021) cita que a empresa SANDVINE traz três fatores como responsáveis pelo novo aumento que são: a fragmentação das redes de streaming; a demora no lançamento de filmes e séries no Brasil e a exclusividade de alguns desses conteúdos em determinadas plataformas.

Após a difusão das redes de streaming, por um curto período de tempo, acreditaram que realmente iria ser o fim da pirataria, porém começaram a surgir aplicativos que juntavam todas as plataformas que eram separadas em uma única plataforma.

Figura 04- Plataformas de *streaming*



(Fonte: PapelPop/reprodução)

Disponível em: PapelPOP 25/11/2022

Existem legislações relacionadas aos direitos autorais desde 1971 e 1973, porém a pirataria vai de contra a essas regras, basicamente o *copyright* são um conjunto de regras que são estabelecidas pela lei para proteger o criador e o uso das suas criações.

De acordo com (CASTRO G. 2006) as leis tradicionais de copyright consideram exclusivos, ou reservados todos os direitos que fazem referência a reprodução, a distribuição e a modificação de uma obra. As licenças alternativas propostas pelo *Creative Commons*, coletivo fundado e dirigido por Lessig, vêm a reservar alguns dos



direitos exclusivos do autor, deixando livres os outros. Deixando ao artista disponibilizar a obra na internet selecionando o tipo de licença que ele quer atribuir a esta obra.

Em 2006 Castro afirmou que as licenças *creative commons* já são reconhecidas no Brasil tendo o apoio do ministro Gilberto Gil ao trabalho das CC também contribuiu para legitimar esta iniciativa do país. O próprio ministro inspirou uma outra modalidade de licença CC, que é dedicada especialmente para regulamentar a recombinação da música digital (sampling).

Castro (2006) afirma que o Creative Commons junta equipes com especialistas dedicados à elaboração e viabilização de licenças não restritivas e divulgação, especialmente as que são adaptadas ao meio digital. Como contraponto aos modelos que foram propostos pelos defensores da implementação de forma disseminada das tecnologias DRM pelos agrupamentos de mídia, onde se respeita o direito do autor em determinar o grau de liberdade da adaptação e reprodução em que deseja conferir à sua obra, bem como tipos de utilização no qual ele deseja permitir ou restringir.

Segundo a entidade IFPI, 95% dos downloads de música não recolhem os direitos autorais. Só em 2008, nos 16 países pesquisados, foram 40 bilhões de arquivos baixados sem pagamento de copyrights (IFPI, 2009). A IFPI (*International Federation of the Phonographic Industry*), entidade que reúne cerca de mil e quinhentas companhias em setenta países, relata crescimento de cerca de 25% (tanto em unidades, quanto em faturamento) nos downloads legais, que agora equivalem à quinta parte de toda a venda de música.

Figura 5- Ranking de países que mais consomem pirataria



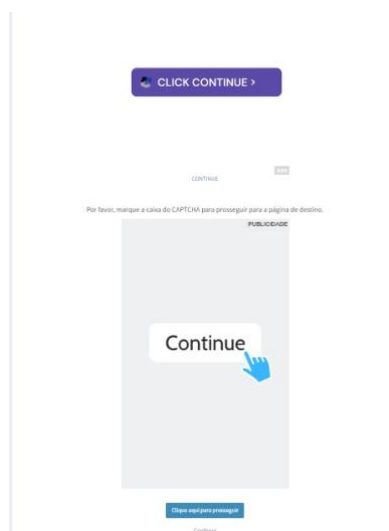
Fonte:TecMundo  
Reprodução:09/2023

De acordo com a legislação brasileira da Lei Federal 9.609, de 10 de fevereiro de 1998 que é específica a proteção da indústria de software assim como a Lei 9.610 da mesma data, que vem modificar, atualizar e concretizar a legislação de direitos autorais que categoriza a pirataria de software como crime. De acordo com as leis citadas, no caso da comercialização ilegal de programas de computador, o descumpridor da lei estão se sujeitando a uma pena de até quatro anos de prisão, multa e também a pagar uma indenização de até 3.000 vezes o valor dos programas comercializados. Já aos usuários que utilizam desses programas sem a devida licença poderão ser submetidos a reclusão de 06 a 24 meses, além da indenização de até 3.000 vezes o valor dos programas utilizados ilegalmente.

A pirataria virtual traz diversas consequências tanto para o produtor, quanto para o consumidor. De acordo com a pesquisa de Shultz II de 2009, o roubo de propriedade intelectual é um desafio que não encoraja os diretores de empresas produtoras. As decorrências para os produtores que estão expostas a esse mal são a redução das entradas e dos lucros, podendo ou não ameaçar a existência da empresa produtora, além das baixas nos incentivos de pesquisa e desenvolvimento da empresa.

A pirataria de conteúdo (músicas, vídeos, *e-books*) não oferece problemas quando é relacionada com a pirataria de software (programas), já que esses programas são arquivos executáveis (.exe), como a coluna sobre Segurança Digital do G1 (2016) afirma, os vírus também são programas ou parte deles, podendo ser incluídos também nos famosos *cracks* tipos de arquivos que vem junto com o programa para retirar as proteções antipirataria, "cracks" esses que geralmente requerem privilégios de administrador para serem executados, expondo totalmente os usuários a possíveis riscos que esses programas podem trazer. Além de um outro problema bastante frequente em vários sites da internet que são os anúncios semelhantes ao botão de *download*, muitas páginas possuem mais de um "botão de download" e apenas um deles leva ao arquivo desejado, enquanto o outro é um anúncio que pode conter um programa altamente perigoso para a máquina do usuário.

Figura 6-Falsos botões de *download*



(Fonte:Pessoal)

### 3 PROCESSOS METODOLÓGICOS

Essa pesquisa bibliográfica exploratória tem uma base de pesquisa quantitativa, que será aplicada em formato de formulário aos alunos do turno matutino do Colégio Estadual de Conceição do Jacuípe e alguns moradores da cidade, tendo em vista resultados de questões relacionadas a frequência de uso de softwares piratas, conhecimento sobre plágio, direitos autorais e os problemas da pirataria. Pesquisa de natureza exploratória que familiariza o leitor com o objeto a ser estudado. Que terá como produto final um folder informativo no aplicativo Canva.

De acordo com Gil Antônio (2002) pesquisas que tem o objetivo principal de familiarizar o leitor com o problema, visando deixar explícito ou a construção de hipóteses. Tendo a ideia principal o aprimoramento de ideias, ou descoberta de suspeitas. Com um planejamento bastante flexível, possibilitando a consideração dos mais variados aspectos que têm relação com estudo.

Como foi dito por GIL (2002), o tipo de pesquisa exploratória tem como foco proporcionar maior intimidade com o problema, com a intenção de torná-lo mais claro ou a constituir hipóteses. Pode-se dizer que esse tipo de pesquisa tem a finalidade de aperfeiçoar suas ideias ou a descoberta de suspeitas.

Uma pesquisa quantitativa busca validar hipóteses com base em valores numéricos, pretendendo tirar conclusões sobre o que está sendo pesquisado, trazendo respostas para possíveis dúvidas. "Na pesquisa quantitativa, o objetivo é obter dados numéricos que possam ser analisados estatisticamente para identificar

tendências, padrões e relações entre variáveis." - Creswell, J. W. (2014). Esse tipo de pesquisa visa analisar dados estatísticos, médias e valores percentuais relacionados a situações para tornar hipóteses válidas e fazer escolhas. "A pesquisa quantitativa é a melhor opção quando se deseja medir, quantificar e testar hipóteses, proporcionando uma base sólida para a tomada de decisão." (MALHOTRA, 2010).

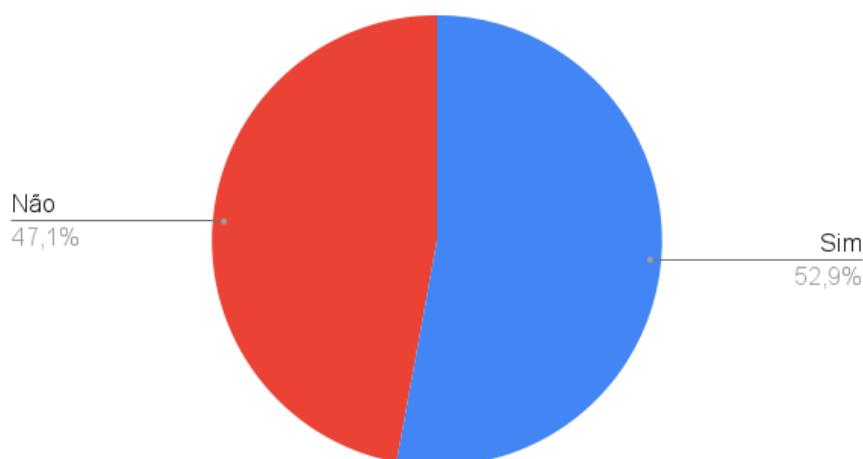
#### 4 DISCUSSÃO DOS DADOS

Para realização deste trabalho foi necessário confeccionar um questionário que foi elaborado na plataforma *Google forms*, o qual teve sua aplicação no ambiente escolar possuindo seis perguntas com respostas de múltipla escolhas, aplicamos também um questionário manuscrito direcionados a alguns habitantes de Conceição do Jacuípe, ambos questionários obtiveram quarenta e uma respostas (41) tendo um total de oitenta e duas (82) respostas, houve essa necessidade de aplicar outro questionário para fazer um comparativo entre estudantes e moradores da cidade de Conceição do Jacuípe podendo assim tornar a pesquisa mais clara e objetiva.

Através da pesquisa foi possível obter informações importantes para a conclusão do nosso trabalho, utilizando gráficos com o objetivo de revelar os dados que foram retirados de pessoas de variadas idades, desde pessoas que vivenciaram e acompanharam a evolução da tecnologia, pessoas que tiveram acesso tardio à tecnologia e pessoas que tiveram acesso à tecnologia desde sua infância.

Gráfico 1- Uso de produtos virtuais piratas

Você costuma utilizar produtos virtuais piratas?



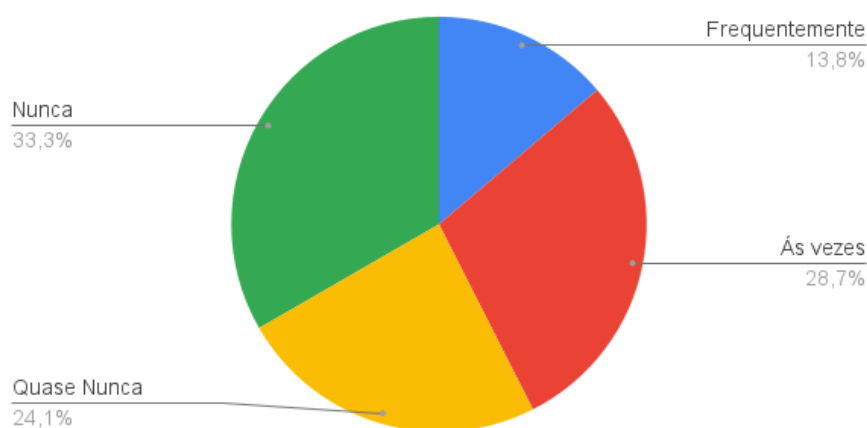
Fonte: Google Forms/Pessoal.

A partir desse gráfico é possível perceber que as pessoas têm uma certa incerteza de usar ou não a pirataria, essa incerteza pode ser causada muitas vezes por causa da desinformação, do medo de ocasionar em crime, e muitas pessoas que não usam é porque sabem dos riscos e consequências que o uso da pirataria causa. Por causa disso a diferença de quem utiliza a pirataria e de quem não faz esse tipo de prática é muito pouca pois acaba se tornando "comum" por isso o constante crescimento de usuário que acessam esse tipo de arquivos e softwares.

Barreto (2010) declara que atualmente no Brasil cerca de 70,2 milhões de pessoas consomem mercadorias falsificadas. Nos últimos anos, o percentual de público consumidor de CD's piratas decaiu, de acordo com os pesquisadores, o motivo afirmado por eles foi a expansão do mercado de MP3 no Brasil, via dispositivos móveis, e o crescimento exponencial da internet, que "facilitou" os usuários acharem músicas pirateadas de forma gratuita. Apesar da queda no ano de 2010 os CD's continuam na liderança da pirataria.

Gráfico 2 -Frequência de busca por softwares piratas

Com que frequência você busca por um software ou mídia pirateada na internet?



Fonte: Google Forms/Pessoal

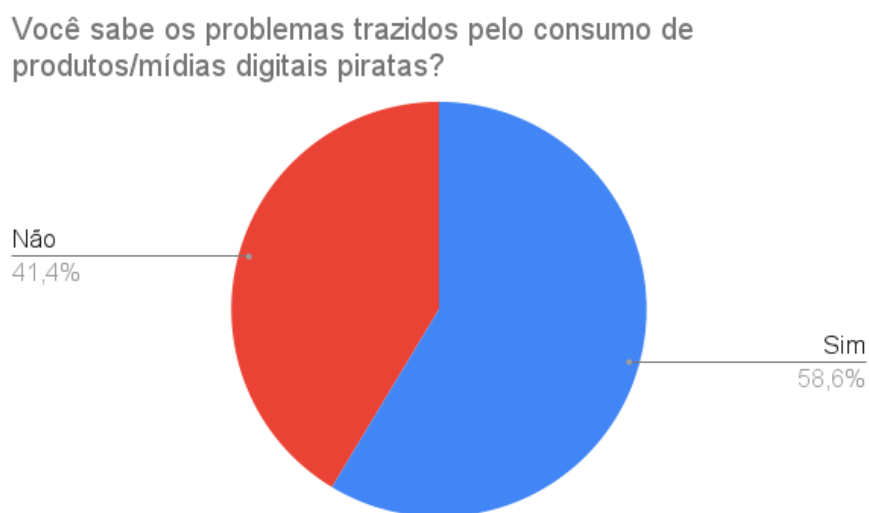
Como podemos observar no gráfico, há uma pequena diferença entre as alternativas, assim mostrando que nem todos que conhecem a pirataria a utilizam, mas mesmo com a porcentagem predominante de pessoas que utilizam a pirataria,

ela não é buscada frequentemente, assim mostrando que nem todos que a utilizam a apoiam.

Com base em uma pesquisa do TecMundo, o relatório "Piratas à vista" da empresa de cibersegurança Akamai que analisou 15 países com o intuito de saber como os usuários chegam até os conteúdos piratas, o Brasil ficou em 5º lugar no ranking sobre acessos a produtos piratas.

Entre o período de janeiro até setembro do ano de 2021 o Brasil teve o marco de 4,5 bilhões de produtos online não licenciados, esses números foram retirados de acordo com a medida de visitas a sites e aplicativos que fornecem conteúdo pirata para os usuários, segundo esse relatório 61,5% dos consumidores visitam esses sites diretamente, por outro lado os outros 28,6% pesquisaram ativamente por essas plataformas.

Gráfico 3 -Conhecimento sobre os problemas do uso de softwares piratas?



Fonte:Google Forms/Pessoal

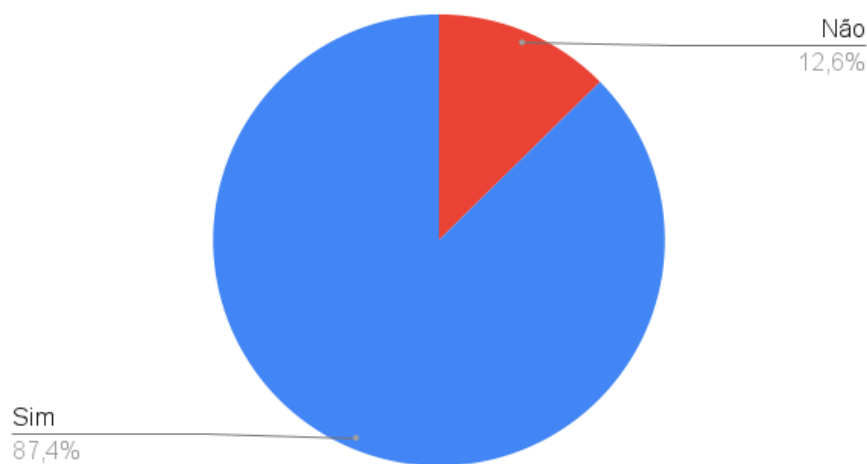
De acordo com os dados da pesquisa é possível perceber que muitas pessoas sabem que a pirataria é um crime, mas mesmo assim utilizam, não sabendo das consequências trazidas por ela que prejudicam não só os usuários de pirataria como

peessoas que não compactuam com essa prática, isso mostra que as pessoas acham que sabem de tudo sobre a pirataria, mas prejudicando todos.

De acordo com a pesquisa do ETCO (Instituto Brasileiro de Ética Concorrencial) (2004) Os direitos de propriedade intelectual no Brasil são vergonhosamente violados, embora a maioria seja conivente com isso. Em termos de pirataria de software, o país perdeu mais de US\$519 milhões (mais de R\$1,5 bilhão) em 2003. Ou seja, dois em cada três softwares vendidos no Brasil são piratas. Devido aos prejuízos relacionados ao fabricante e/ou artista, houve uma queda de 83% para 79% das pessoas que acreditam nessa ideia.

Gráfico 4 -Conhecimento sobre o crime de pirataria digital

Você sabe que pirataria digital é crime?



Fonte: Google Forms/Pessoal

Como podemos observar há uma grande diferença entre os gráficos onde a maioria das pessoas consideram a pirataria como crime, mesmo que seja algo “normalizado” pela população. Barreto (2010) afirma que de 2006 até 2010 houve um

aumento de 7% de usuários que afirmavam que produtos pirateados não traziam consequência negativa, além de que também houve uma queda de 10% com relação a associação da pirataria ao crime organizado. Nesse mesmo período o percentual total de consumidores que creem que a venda de mercadorias prejudica o lucro do comércio legal caiu de 76% para 68%. Nessa mesma data também houve uma queda sobre a porcentagem de pessoas que achavam que a pirataria alimenta a sonegação de impostos, a queda foi de 83% para 75%.

## 5 PRODUTO

Foi construído um folder informativo através da plataforma Canva, com os dados retirados que foram atribuídos através dos formulários que foram aplicados tanto no Google Forms, quanto no formulário feito manualmente com o intuito de retratar as consequências do uso de pirataria e assim trazendo uma descrição do avanço das ferramentas tecnológicas. Tornando assim possível a realização de nossos objetivos de pesquisa.







## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa possibilitou gerarmos uma análise acerca de como pessoas que vivenciaram diferentes períodos da tecnologia, entendem sobre a pirataria no meio digital, trabalhamos também os motivos que trouxeram a pirataria a avançar gravemente em paralelo ao avanço tecnológico. Podemos analisar que a presente pesquisa possibilitou gerarmos uma análise acerca de como pessoas que vivenciaram diferentes períodos da tecnologia, entendem sobre a pirataria no meio digital, trabalhamos também os motivos que trouxeram a pirataria a avançar gravemente em paralelo ao avanço tecnológico.

Através do folder podemos informar as pessoas sobre os perigos rotineiros da pirataria, que muitas vezes as pessoas utilizam algum meio de pirataria indiretamente por não saber os riscos e consequências dessas ferramentas virtuais, com isso também conseguimos alertar a população sobre os riscos que o consumo de produtos virtuais piratas traz, assim trazendo mais segurança para os usuários. Através deste estudo conseguimos também apresentar fatores sobre o avanço da pirataria e ausência de segurança de dados, seus riscos e consequências.

Inicialmente houve dificuldade na colaboração dos componentes, pois não havia esforço e comprometimento com o trabalho de pesquisa, além da dificuldade para a realização dos nossos questionários, os pontos positivos da presente pesquisa foi a rápida realização das fases finais com a colaboração de todos; a lei da pirataria já era de conhecimento de parte da equipe tornando assim mais fácil a realização do estudo.

## 7 REFERÊNCIAS

LEMOS, A. 2002. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre. Sulina.  
<<https://www.editorasulina.com.br/img/sumarios/289.pdf>>

EPSTEIN, Lee; KING, Gary. ***Pesquisa empírica em direito: as regras de inferência***. Tradução Fabio Morosini et al. São Paulo: Direito GV, 2013. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10438/11444>>

PEREIRA, Nathália. **Pirataria digital e plataforma de streaming à luz do direito autoral**. PUC-Goiás, 2021. Disponível em: <<https://repositorio.pucgoias.edu.br/jspui/handle/123456789/1459>> Acesso em:

GIL, Antonio. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4<sup>o</sup> edição. São Paulo Editora Atlas S.A, 2002.

Disponível em:  
<[https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/150/o/Anexo\\_C1\\_como\\_elaborar\\_projeto\\_de\\_pesquisa\\_-\\_antonio\\_carlos\\_gil.pdf](https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/150/o/Anexo_C1_como_elaborar_projeto_de_pesquisa_-_antonio_carlos_gil.pdf)> Acesso em:

IFPI. Digital Music Report 2009: **New Business Models for a Changing Environment.**

Disponível em:<[http://www.ifpi.org/content/section\\_resources/dmr2009.html](http://www.ifpi.org/content/section_resources/dmr2009.html)>. Acesso em:

CASTRO, Gisela. **Pirataria na Música Digital: Internet, direito autoral e novas práticas de consumo.** UNl revista - Vol, 1, Nº3, 2006.

Disponível em:<[https://www.researchgate.net/profile/Gisela-Castro/publication/28132182\\_Pirataria\\_na](https://www.researchgate.net/profile/Gisela-Castro/publication/28132182_Pirataria_na)> Acesso em:

CRESWELL, J. W.. **Investigação qualitativa e projeto de pesquisa: escolhendo entre cinco abordagens.** Porto Alegre: Penso, 2014. Disponível em:<<https://acervo.enap.gov.br/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=52312>> Acesso em:

MALHOTRA, N. **Pesquisa de marketing: uma orientação aplicada.** 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.

Disponível em:<<https://www.scielo.br/j/ram/a/cdvZrK3r3rwzMD7B7XXrDWD/?format=html&lang=pt>> Acesso em:

SHULTZ II. **Pirataria de Software: Uma Análise da Relação entre Comportamento Ético, Atitude e Intenção do Consumidor.** XXXIX Encontro da ANPAD. Rio de Janeiro, 2010.

Disponível em: <[https://arquivo.anpad.org.br/diversos/down\\_zips/53/mkt2856.pdf](https://arquivo.anpad.org.br/diversos/down_zips/53/mkt2856.pdf)>

MEYER, M. **O que é P2P e como ela funciona?** Oficina da NET, 2015. Disponível em: <<https://www.oficinadanet.com.br/post/14046-o-que-e-p2p-e-como-ela-funciona>> Acesso em:

ALVINO, A. **Redes P2P.** Politécnica UFRJ, Rio de Janeiro. Disponível em:<[https://www.gta.ufrj.br/grad/15\\_1/p2p/introducao.html#:~:text=Mas%20foi%20na%20d%C3%A9cada%20de,de%20cliente%20como%20de%20servidor](https://www.gta.ufrj.br/grad/15_1/p2p/introducao.html#:~:text=Mas%20foi%20na%20d%C3%A9cada%20de,de%20cliente%20como%20de%20servidor)> Acesso em:

ROHR, A. **Como a pirataria pode fazer seu computador ser infectado por vírus.** G1 Segurança Digital, 2016. Disponível em: <<https://g1.globo.com/tecnologia/blog/seguranca-digital/post/como-pirataria-pode-fazer-seu-computador-ser-infectado-por-virus.html>> Acesso em:

PIGNATI, G. **Brasil é um dos países que mais consome pirataria no mundo.** Tecmundo, 2022. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/internet/233302-brasil-paises-consome-pirataria-mundo.htm>>. Acesso em:

ETCO. **Os males que a pirataria causa ao País.** ETCO na mídia, 2004. Disponível em: <<https://www.etco.org.br/etco-na-midia/os-males-que-a-pirataria-causa-ao-pais/>> BARRETO, L. Combate à Pirataria e Direitos do Consumidor Série Aperfeiçoamento de Magistrados 3. Seminário desafios atuais e combate a infrações propriedade industrial Disponível em: [https://www.emerj.tjrj.jus.br/serieaperfeicoamentodemagistrados/paginas/series/3/Combate\\_a\\_Pirataria\\_e\\_Agressao\\_100.pdf](https://www.emerj.tjrj.jus.br/serieaperfeicoamentodemagistrados/paginas/series/3/Combate_a_Pirataria_e_Agressao_100.pdf).

Figura 1: **CDs(Compact Discs).** TechTudo Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2014/06/qual-diferenca-entre-blu-ray-dvd-e-cd-entenda.ghml>

Figura 2: **Diamond Rio PMP 300 foi o primeiro MP3 player a se tornar um sucesso comercial.** TechTudo Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2019/09/primeiro-mp3-player-a-venda-faz-21-anos-veja-curiosidades-do-rio-pmp300.ghml>

Figura 3: **Número de downloads do instalador eMule de 2010 até Janeiro de 2021** SouceForge Disponível em: [https://i.blogs.es/6894a0/descargas-emule-grafico/1366\\_2000.jpeg](https://i.blogs.es/6894a0/descargas-emule-grafico/1366_2000.jpeg)

Figura 4: **Plataformas de streaming** PapelPOP Disponível em: <https://www.papelpop.com/2021/12/streaming-no-brasil-uma-analise-sobre-o-crescimento-das-plataformas-em-2021/>

Figura 5: **Ranking de países que mais consomem pirataria** TecMundo Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/internet/233302-brasil-paises-consome-pirataria-mundo.htm>