



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
INSTITUTO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLOGIA
BACHARELADO EM ENGENHARIA DE SOFTWARE**

**PESQUISA DE OPINIÃO: PERCEPÇÃO DA PIRATARIA DOS JOGOS
ELETRÔNICOS**

Vinicius Melchior Liborio Santos

vinicius.santos@ufam.edu.br

Lidy Emanuelle Marinho Santos

lidy.santos@ufam.edu.br

**Itacoatiara – AM
Outubro - 2024**

LISTA DE FIGURA

Figura 1: Faixa etária dos participantes.	4
Figura 2: Nível de escolaridade dos participantes.	4
Figura 3: Nível de experiência com jogos digitais.	5
Figura 4: Nível de experiência com jogos digitais pirateados.	5
Figura 5: Horas jogadas por semana.	6
Figura 6: Frequência de uso de jogos piratas.	7
Figura 7 : Plataforma utilizada pelos participantes.	7
Figura 8 : Facilidade de acesso a jogos piratas.	8
Figura 9 : Motivações para o uso de jogos piratas.	9
Figura 10 : Impacto da pirataria na experiência de jogo.	9
Figura 11 : Entendimento sobre as consequências legais.	10
Figura 12 : Punições por uso da pirataria.	10
Figura 13 : Uso de recursos alternativos a pirataria.	11
Figura 14 : Meio de distribuição.	12
Figura 15: Percepção sobre Segurança.	12
Figura 16: Problemas de segurança.	13
Figura 17 : Influência social da pirataria.	13

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	3
2. PLANEJAMENTO E EXECUÇÃO DA PESQUISA DE OPINIÃO	3
2.1. Objetivo	3
2.2. Participantes	3
2.3. Definição da Instrumentação	3
2.4. Procedimento para Análise das Respostas	3
2.5. Termo de Consentimento Livre e Esclarecido	3
2.6. Execução da Pesquisa de Opinião	3
3. RESULTADOS DA PESQUISA DE OPINIÃO	3
3.1. Caracterização dos Participantes	3
3.2. Percepção da pirataria dos jogos eletrônicos	8
3.3. Resultados e Análise da Pesquisa de Opinião	13
3.4. Ameaças a Validade	13
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	13
REFERÊNCIAS	14
APÊNDICE A	14
APÊNDICE B	21

1. INTRODUÇÃO

No Brasil, a pirataria se tornou comum a ponto dos mais diversos tipos de mercadorias possuir versões piratas que podem ser comercializados em inúmeros espaços de forma que essa prática se torne cada vez mais forte e presente(Pase, 2013).

Um dos mercados que mais tem ganhado espaço com o passar do tempo é o dos jogos digitais, influenciado em grande parte pelos avanços tecnológicos os quais favorecem o consumo em massa de conteúdos eletrônicos(Mbakirtzis, 2023).

A partir disso, é comum que o interesse e a procura pelos produtos aumente gradativamente. Logo, com o crescimento da pirataria observa-se que segundo Bauman(1999), muitos indivíduos desejam ser consumidores, mas nem todos podem ser um consumidor. Isso indica que um grande número de pessoas estão dispostas a obter itens de fornecedores diferentes dos oficiais, caso necessário, contanto que possam usufruir do conteúdo dos jogos.

Visto que a pirataria foi capaz de tomar grandes proporções, tornou-se necessária a criação de legislações com o objetivo de tentar controlar as atividades do mercado pirata. Como resultado, o combate à pirataria se tornou pauta global por envolver questões, entre outras, de direitos autorais, o que levou a criminalização da distribuição de produtos falsificados ou clonados.

No Brasil, pode citar algumas das principais leis criadas para o combate à pirataria como a Lei de Direitos Autorais de 1976 e a Lei Anti-pirataria (10.695 de 01/07/2003 do Código de Processo Penal) que prevê a possibilidade de pena em reclusão para quem violar os direitos autorais de um autor.

Portanto, por meio deste trabalho busca-se analisar o comportamento das pessoas que consomem jogos digitais pirateados. Além disso, entender as motivações e a compreensão sobre as possíveis consequências do ato consumo pirata.

Para isso, foi realizada uma pesquisa de opinião com foco no público consumidor de jogos piratas por meio de um questionário virtual. A pesquisa foi dividida nas seguintes etapas: (i) Planejamento e execução: Definição dos participantes e aplicação do questionário e (ii) Análise do Resultado da Pesquisa de Opinião: Dados extraídos e analisados.

Alguns dos principais resultados obtidos mostram que para 88% dos participantes, o preço elevado é um dos fatores de maior relevância para a decisão de consumo de jogos piratas, entretanto, outro resultado esclarece que 34% busca utilizar promoções ou descontos para obter jogos originais.

2. PLANEJAMENTO E EXECUÇÃO DA PESQUISA DE OPINIÃO

2.1. Objetivo

O objetivo dessa pesquisa é compreender as motivações e comportamentos, além do conhecimento dos participantes sobre possíveis consequências da utilização de jogos pirateados.

2.2. Participantes

Os participantes da pesquisa devem possuir algumas características para se enquadrar no perfil necessário para a pesquisa como:

- Jogar jogos digitais
- Possuir experiência com o mercado de jogos
- Ter experiência com jogos piratas

2.3. Definição da Instrumentação

Como instrumento da pesquisa, foi desenvolvido um questionário, apresentado no anexo, em língua portuguesa. A distribuição aconteceu por meio de redes de troca de mensagens on-line e o preenchimento realizado através do Google Formulário. O questionário é composto por 4 seções que são termo de livre consentimento, caracterização do participante, percepção sobre a pirataria de jogos eletrônicos e comentários finais. Além disso, apresenta 7 perguntas sobre a caracterização do participante e 10 perguntas objetivas sobre a experiência do participante, há também uma seção livre para comentários e opiniões dos participantes.

2.4. Procedimento para Análise das Respostas

Para esta pesquisa, foi realizada uma avaliação preliminar com voluntários, a fim de verificar a qualidade das perguntas, a ortografia e o design do formulário. Após a validação, deu-se início ao período de coleta de respostas, que permaneceu aberto até a data estipulada. Os dados coletados foram armazenados em um arquivo .xlsx e posteriormente filtrados para a criação dos gráficos, que serão analisados na seção 3 desta pesquisa. No Apêndice, estão disponíveis os dados organizados antes da análise, juntamente com o repositório contendo o dataframe das respostas e o código-fonte utilizado para a geração dos gráficos e a filtragem dos dados.

Buscando avaliar as percepções e o nível de conhecimento dos participantes em relação à pirataria de jogos eletrônicos, foram consideradas apenas as respostas daqueles que aceitaram voluntariamente participar da pesquisa. Para garantir maior precisão na análise, foram filtrados os participantes com o mínimo de contato com o tema, com base nas respostas às perguntas 3, 4 e 6 da seção de caracterização do participante. Esse critério permitiu focar a análise em indivíduos com maior probabilidade de possuir conhecimento relevante sobre o tema, o que contribui para conclusões mais consistentes.

2.5. Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido - TCLE

Prezado(a) participante,

Você está sendo convidado(a) a participar de uma pesquisa de opinião como parte da disciplina de Engenharia de Software Experimental, do curso de Engenharia de Software do Instituto de Ciências Exatas e Tecnologia da Universidade Federal do Amazonas (ICET/UFAM). O objetivo desta pesquisa é compreender melhor a percepção do público em geral sobre a pirataria em jogos eletrônicos.

Este questionário não possui qualquer fim lucrativo e é exclusivamente para uma pesquisa

acadêmica. As suas respostas serão tratadas de forma confidencial, e os resultados serão apresentados de forma agregada (estatísticas, médias e totalizações), garantindo o sigilo e a confidencialidade das informações, impedindo a identificação individual dos participantes.

A sua participação é inteiramente voluntária, e você tem plena liberdade de recusar-se a participar ou de retirar seu consentimento em qualquer fase da pesquisa, sem que isso lhe traga qualquer prejuízo ou penalização.

O perfil de participantes que devem responder a este questionário inclui pessoas do público em geral que já tiveram algum contato com a pirataria de jogos eletrônicos. Pedimos que, para cada pergunta, escolha a alternativa que melhor representa sua opinião ou experiência. O questionário ficará ativo no período de 06/10 a 13/10.

Caso tenha alguma dúvida ou precise de mais informações, entre em contato:

Vinicius Melchior Liborio Santos (vinicius.santos@ufam.edu.br)

Lidy Emanuelle Marinho Santos (lidy.santos@ufam.edu.br)

☐ Sim, aceito participar dessa pesquisa.

☐ Não, não desejo participar.

2.6. Texto de convite

Olá, somos Vinicius Melchior e Lidy Santos, alunos do curso de Engenharia de Software do ICET/UFAM.

👉 Estamos realizando uma pesquisa para a disciplina Engenharia de Software Experimental e gostaria muito da sua ajuda. A pesquisa tem como objetivo compreender o perfil e comportamento dos usuários de jogos piratas.

👉 A participação é anônima e levará apenas alguns minutos.

📌 Para participar, basta acessar o link abaixo:

🔗 <https://forms.gle/5ZpvTnWrZYf9WBdD9>

Este formulário vai estar disponível do dia 06/10 a 13/10

Muito obrigado pelo seu tempo e colaboração!

2.7. Execução da Pesquisa de Opinião

Foi definido que o compartilhamento dos convites para a participação da pesquisa seria realizado por meio de aplicativos de mensagens online, logo os convites foram

disparados em diversos grupos para o público em geral de forma que não foi possível estabelecer o tamanho da população da pesquisa.

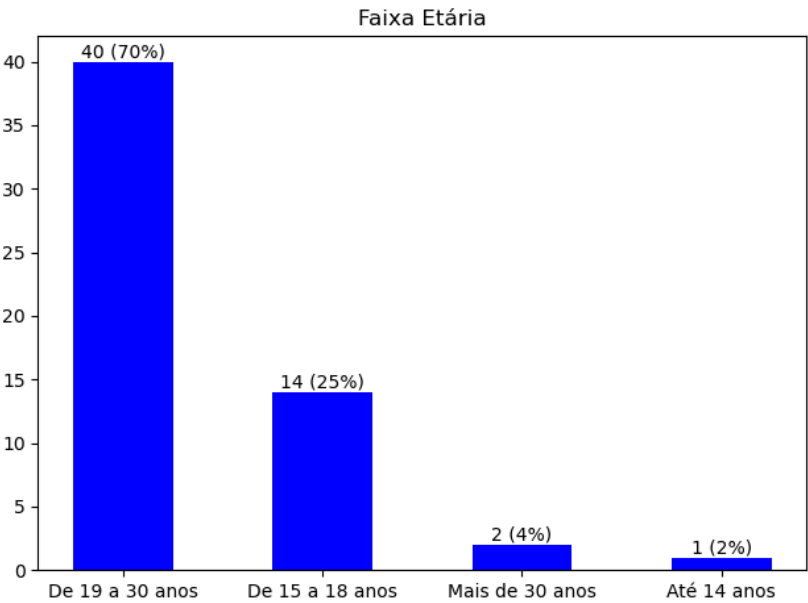
O questionário ficou disponível no período de 07/10/2024 a 13/10/2024 na plataforma Google Formulários e recebeu um total de 57 respostas que posteriormente foram filtradas para uma melhor análise com base no perfil da pesquisa.

3. RESULTADOS DA PESQUISA DE OPINIÃO

3.1. Caracterização dos Participantes

A Figura 1 apresenta a distribuição dos participantes por faixa etária. A maioria (70%) está na faixa de 19 a 30 anos, o que indica que o grupo de participantes é predominantemente jovem e reflete a geração que cresceu com o advento dos jogos digitais. Essa faixa etária pode ter um impacto significativo na percepção sobre a pirataria, já que os jovens geralmente estão mais expostos a tendências de consumo digital e podem ter diferentes atitudes em relação a jogos piratas. Por outro lado, apenas 1 participante tem até 14 anos, sugerindo uma baixa participação de adolescentes mais novos, o que pode limitar a diversidade de perspectivas sobre o tema.

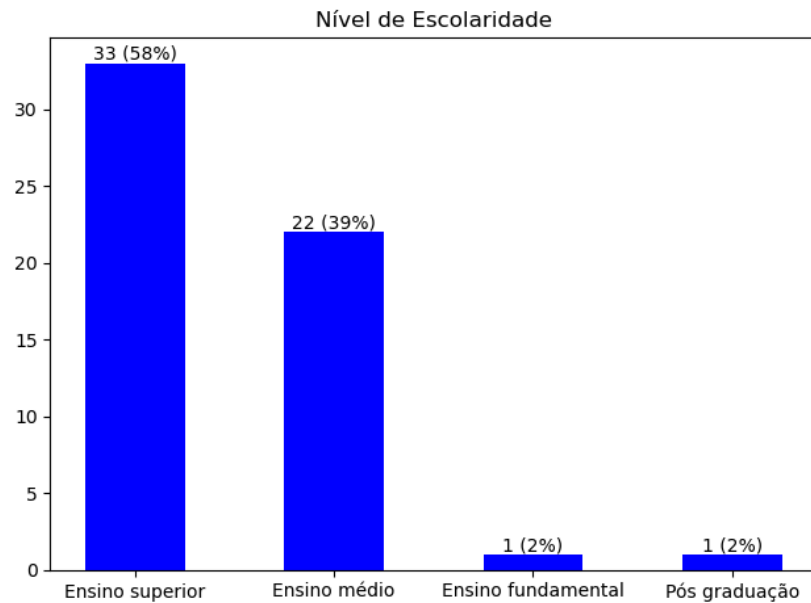
Figura 1: Faixa etária dos participantes.



Fonte: Autores (2024)

Na Figura 2, observamos os níveis de escolaridade dos participantes. A maior parte (58%) possui ensino superior, enquanto 39% têm ensino médio. Essa predominância de participantes com ensino superior sugere que a amostra tem um bom nível educacional, o que pode influenciar suas percepções e conhecimentos sobre pirataria em jogos eletrônicos. Indivíduos mais educados podem ter uma compreensão mais crítica das implicações legais e éticas da pirataria, tornando suas opiniões mais relevantes para a pesquisa. A presença de apenas um participante com ensino fundamental e um com pós-graduação também ressalta a homogeneidade do nível educacional da amostra.

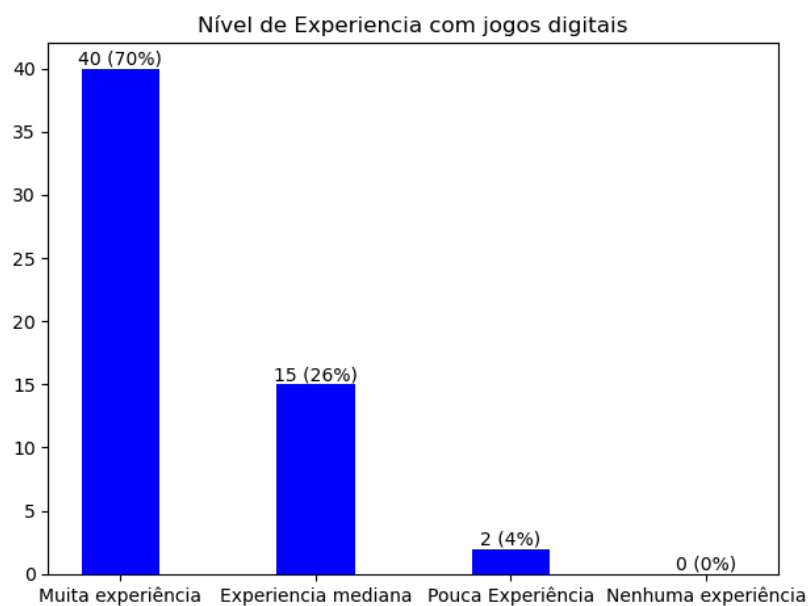
Figura 2: Nível de escolaridade dos participantes.



Fonte: Autores (2024)

A Figura 3 mostra a experiência dos participantes com jogos digitais. A maioria (70%) afirma ter muita experiência, indicando que a amostra é composta por jogadores ativos que estão familiarizados com o ambiente de jogos. Essa experiência é fundamental para a pesquisa, pois participantes com mais conhecimento podem oferecer insights mais profundos sobre a pirataria de jogos, suas práticas e suas percepções. Apenas 2 participantes relataram ter pouca ou nenhuma experiência, o que reforça a relevância dos dados obtidos.

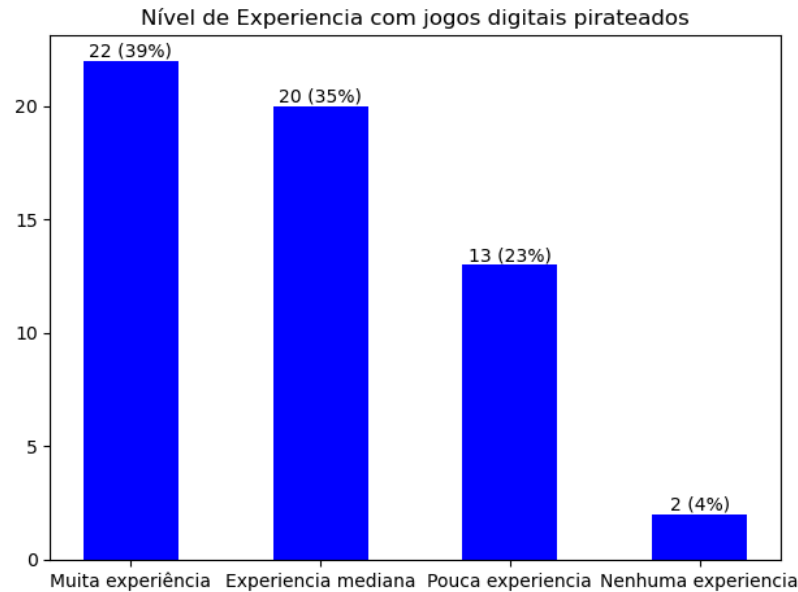
Figura 3: Nível de experiência com jogos digitais.



Fonte: Autores (2024)

Na Figura 4, observamos a experiência dos participantes com jogos digitais pirateados. A maior parte (74%) tem experiência com jogos pirateados, o que indica que uma parte significativa dos participantes está ciente das práticas de pirataria. Essa familiaridade é crucial, pois sugere que esses indivíduos podem ter opiniões formadas sobre a ética e a legalidade da pirataria. Por outro lado, 13 participantes afirmaram ter pouca experiência, e 2 relataram não ter experiência com jogos pirateados, o que pode indicar uma variedade de atitudes em relação a essas práticas.

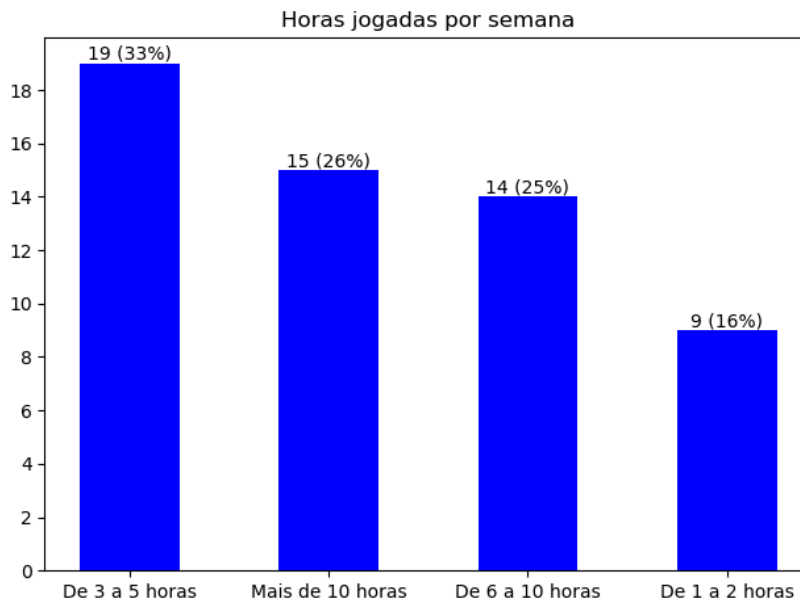
Figura 4: Nível de experiência com jogos digitais pirateados.



Fonte: Autores (2024)

A Figura 5 apresenta a média de horas jogadas semanalmente. A maioria (33%) dos participantes jogam entre 3 e 5 horas, enquanto 26% jogam mais de 10 horas. Esse dado sugere que os participantes dedicam um tempo considerável aos jogos, o que pode impactar suas opiniões sobre a pirataria. Jogadores que investem mais horas em jogos digitais podem ter maior probabilidade de utilizar jogos piratas, especialmente se enfrentarem dificuldades em acessar jogos de forma legal. A variedade nas horas jogadas também pode fornecer um contexto valioso sobre os hábitos dos jogadores e suas possíveis interações com a pirataria.

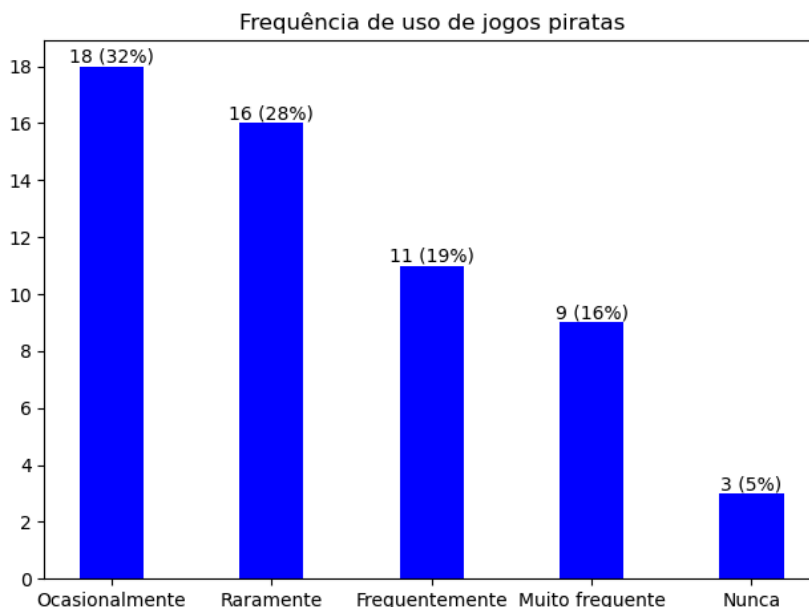
Figura 5: Horas jogadas por semana.



Fonte: Autores (2024)

A Figura 6 mostra a frequência com que os participantes usufruem de jogos digitais de fontes não oficiais. A maior parte (32%) usa ocasionalmente, enquanto 28% afirmaram usar raramente. Esse dado sugere que, embora haja um certo nível de engajamento com jogos pirateados, a maioria dos participantes não faz disso uma prática habitual. Essa consciência sobre as questões legais e éticas da pirataria pode indicar uma preocupação com as consequências de usar jogos de fontes não oficiais, reforçando a ideia de que os participantes têm uma compreensão das implicações de suas escolhas.

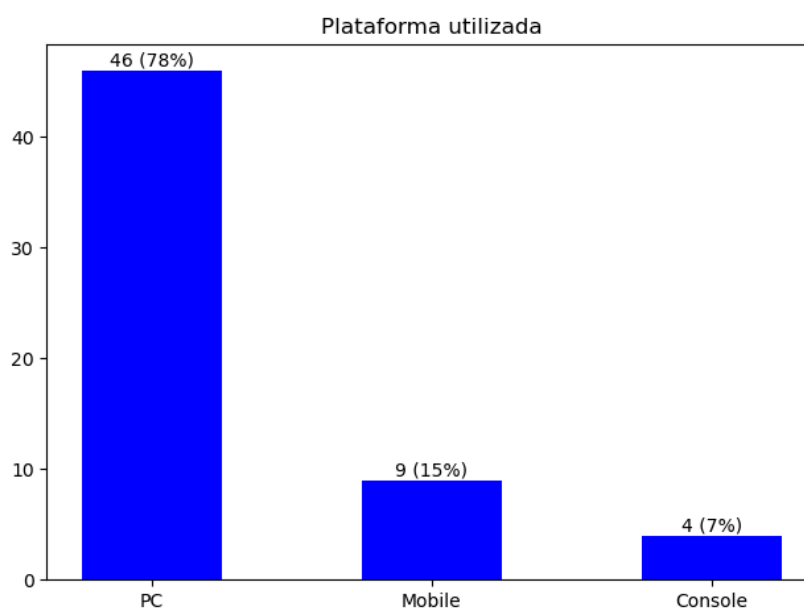
Figura 6: Frequência de uso de jogos piratas.



Fonte: Autores (2024)

Por fim, na seção de caracterização do participante, a Figura 7 apresenta as plataformas mais utilizadas pelos participantes. O PC se destaca como a plataforma mais popular (78%), enquanto dispositivos móveis (15%) e consoles (7%) têm uma participação menor. Essa preferência por PC pode indicar uma tendência entre os participantes de buscar experiências de jogo mais imersivas e complexas, que frequentemente são oferecidas em jogos de computador. A escolha da plataforma também pode influenciar a interação com a pirataria, uma vez que os jogos para PC podem ser mais acessíveis em termos de pirataria em comparação com consoles.

Figura 7 : Plataforma utilizada pelos participantes.



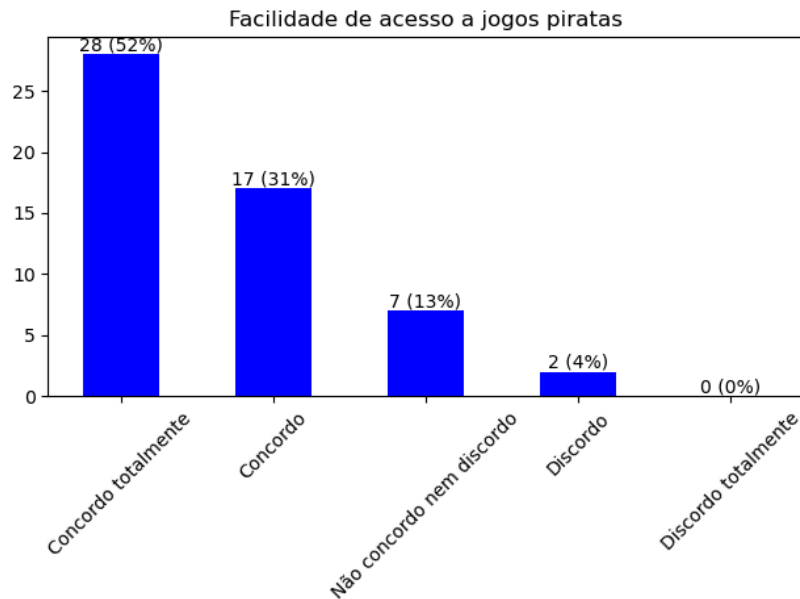
Fonte: Autores (2024)

Após essa filtragem dos participantes, obteve-se 54 respostas válidas para a próxima seção, que serão analisadas detalhadamente na próxima seção, voltada para as percepções sobre a pirataria de jogos eletrônicos.

3.2. Percepção da pirataria dos jogos eletrônicos

A pirataria de jogos eletrônicos é um tema controverso, refletindo uma série de opiniões e comportamentos entre os jogadores. Um dos aspectos mais notáveis é a facilidade de acesso a jogos piratas. A pesquisa revela que 52% dos participantes concordam totalmente que é fácil encontrar fontes não oficiais de jogos digitais, enquanto apenas 4% discordam totalmente (Figura 8). Esse dado destaca a ampla disponibilidade de jogos piratas, o que pode estimular sua utilização, como apontado por autores como Messias (2015) e Kauer(2021), que discutem como a facilidade de acesso impacta o consumo de conteúdo digital.

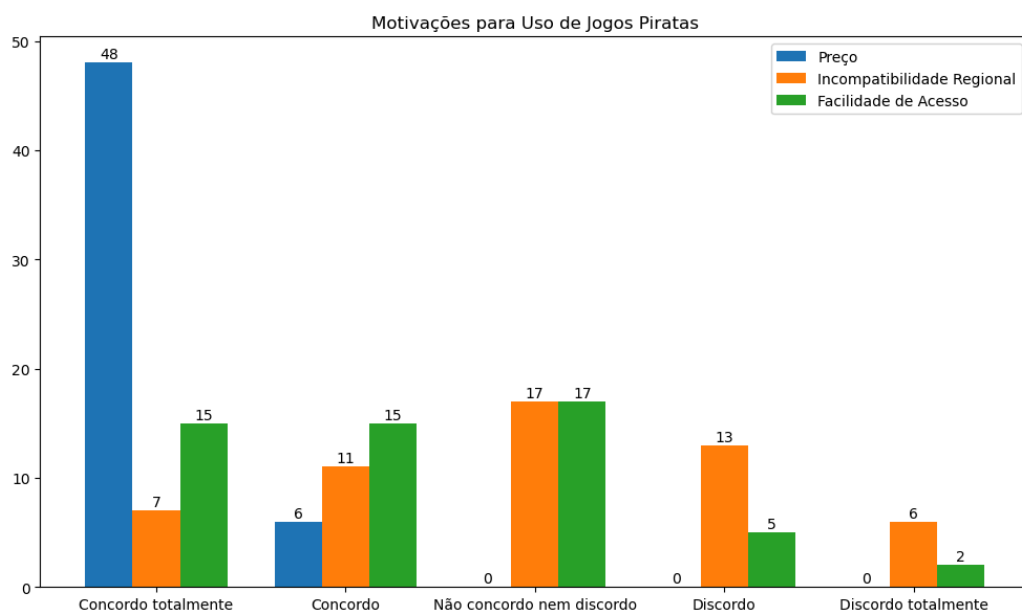
Figura 8 : Facilidade de acesso a jogos piratas.



Fonte: Autores (2024)

As motivações para o uso de jogos piratas também foram exploradas. No que diz respeito ao preço, 88% dos entrevistados concordam totalmente que essa é uma motivação significativa. Em contraste, a incompatibilidade regional apresentou uma visão mais dividida, com respostas variadas entre 'concordo totalmente' e 'não concordo nem discordo', indicando que esta questão não é tão determinante para todos (Figura 9). Por outro lado, a facilidade de acesso é um fator reconhecido, com 15% dos participantes concordando totalmente, enquanto 31% optaram por uma posição neutra. Esses resultados corroboram a análise de Ferreira (2017), que destaca o impacto da acessibilidade e do custo no consumo de conteúdo digital.

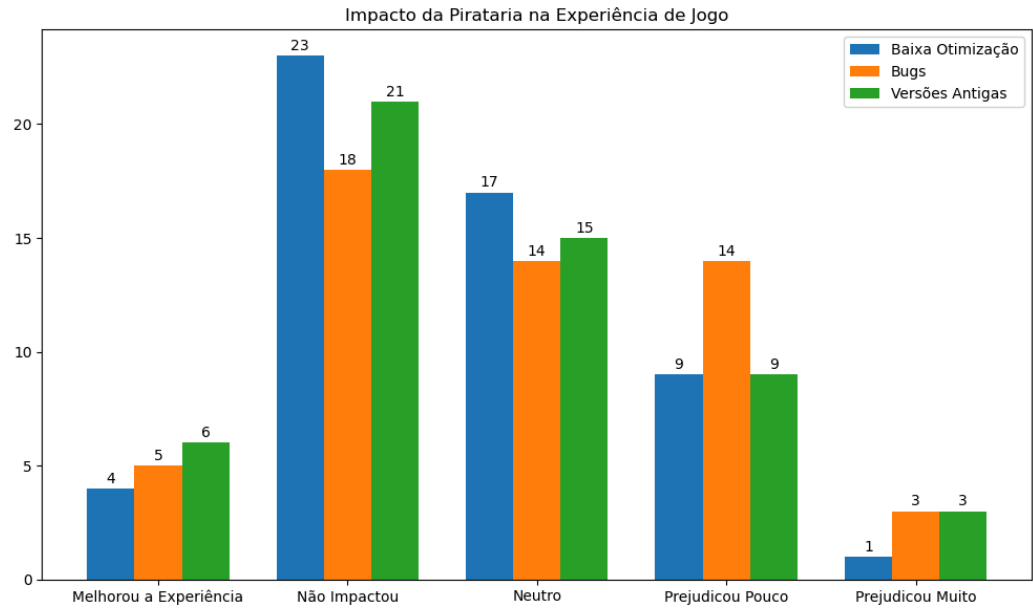
Figura 9 : Motivações para o uso de jogos piratas.



Fonte: Autores (2024)

O impacto da pirataria na experiência de jogo é uma área de interesse relevante. Quando questionados sobre como a pirataria afetou sua experiência de jogo, as respostas foram diversas, mas muitos afirmaram que não houve impacto significativo, embora alguns relataram uma prejudicialidade moderada (Figura 10). Essa ambivalência está alinhada com a discussão de Parker et al. (2021), que afirmam que a experiência dos jogadores pode ser influenciada pela qualidade do jogo pirateado.

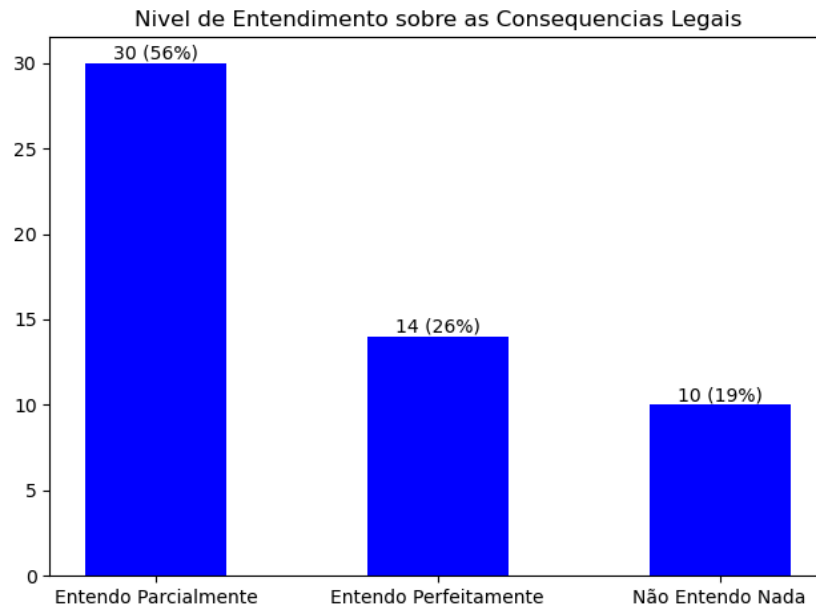
Figura 10 : Impacto da pirataria na experiência de jogo.



Fonte: Autores (2024)

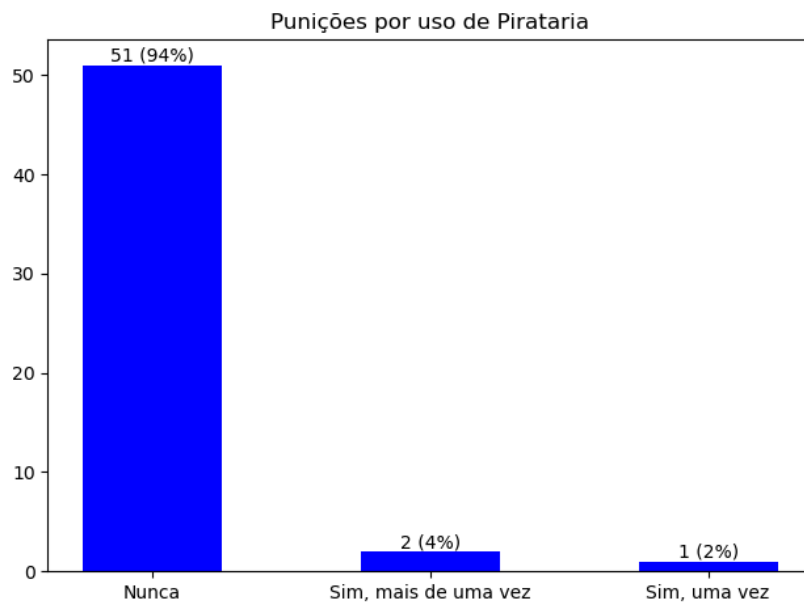
Em relação ao conhecimento das consequências legais da pirataria, 30 participantes afirmaram entender parcialmente as implicações, enquanto apenas 10 não entendem nada sobre o assunto (Figura 11). Isso sugere uma consciência legal, mas com um entendimento limitado. Além disso, a maioria dos participantes (51) relatou nunca ter sido punida por utilizar jogos pirateados, o que pode reforçar a percepção de que as consequências legais são distantes ou irrelevantes para muitos (Figura 12). Esses achados são consistentes com o estudo de VLV Advogados (2024), que discute a falta de compreensão sobre as penalidades associadas à pirataria.

Figura 11 : Entendimento sobre as consequências legais.



Fonte: Autores (2024)

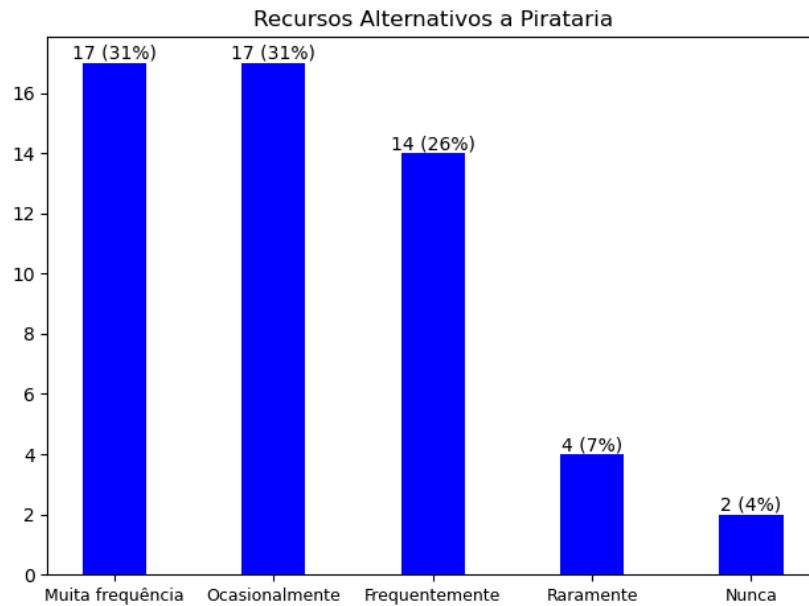
Figura 12 : Punições por uso da pirataria.



Fonte: Autores (2024)

No que diz respeito a recursos alternativos, 34% dos participantes afirmaram utilizar frequentemente descontos ou promoções em plataformas oficiais como uma alternativa à pirataria (Figura 13). Este comportamento pode ser visto como uma tentativa de acessar jogos de maneira legal, corroborando o argumento de Chen e Hennig-Thurau (2022) sobre a importância das promoções na mitigação da pirataria.

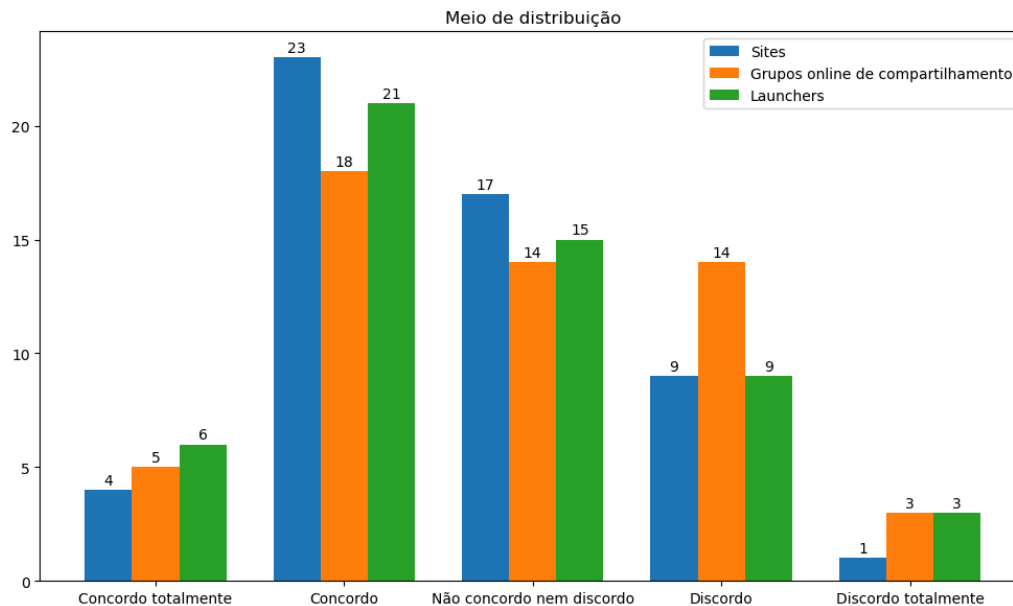
Figura 13 : Uso de recursos alternativos a pirataria.



Fonte: Autores (2024)

Os dados sobre como os participantes encontram e baixam jogos pirateados revelam diferentes tendências nas respostas. No que diz respeito aos sites, a maioria dos participantes 27 (50%) concorda totalmente que utiliza esse meio para acessar jogos piratas, enquanto 6(11%) discordam totalmente. Isso indica que os sites são uma fonte predominante para a obtenção de jogos pirateados (Figura 14). Em relação aos grupos online de compartilhamento, a aceitação é um pouco mais dividida, com 23 (43%) participantes concordando que utilizam esses grupos e 17(31%) discordando. Isso sugere que, embora os grupos online sejam uma opção popular, ainda existe uma fração significativa que não se identifica com esse meio . Por fim, a opção de launchers apresenta uma tendência semelhante, com 27 (50%) participantes concordando que utilizam esses serviços, enquanto 12 (22%) discordam. Embora os launchers sejam uma fonte de acesso, sua popularidade é menor em comparação com os sites. Essa variação nos dados destaca a complexidade do acesso a jogos piratas, dependendo do meio utilizado, refletindo um comportamento diversificado entre os jogadores.

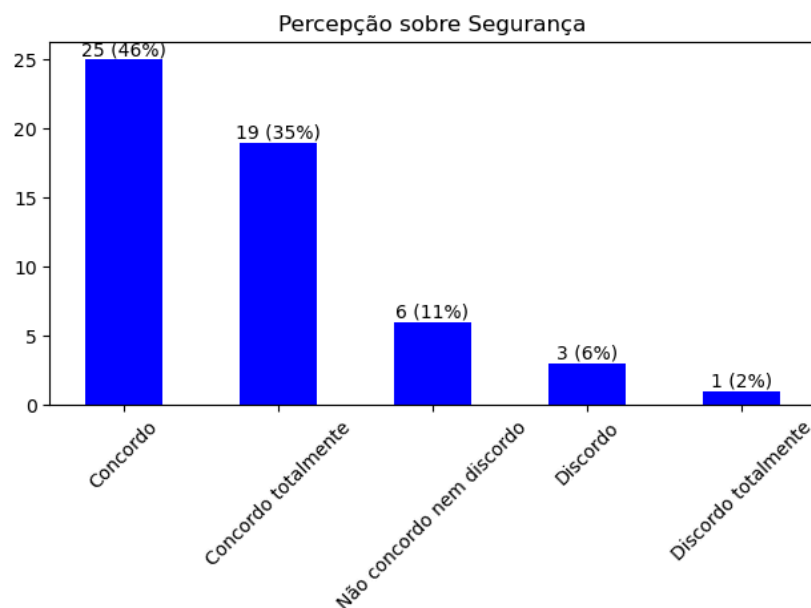
Figura 14 : Meio de distribuição.



Fonte: Autores (2024)

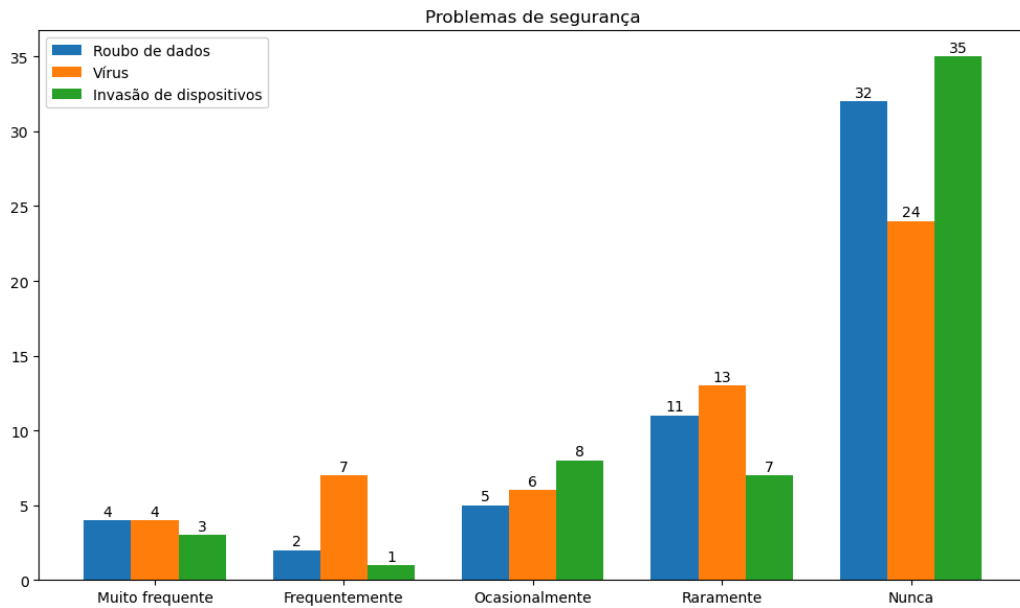
A preocupação com a segurança ao instalar jogos piratas também foi abordada. 46% dos participantes expressaram preocupação com a segurança, concordando que é um fator relevante (Figura 15). Entretanto, a frequência de problemas como roubo de dados e vírus foi relativamente baixa, com a maioria dos entrevistados relatando nunca ter enfrentado esses problemas (Figura 16). Isso pode indicar que, apesar das preocupações, a experiência de instalação de jogos piratas pode não ser tão problemática quanto se supõe. Esse ponto é apoiado pelo estudo de Figueiredo e Carvalho (2020), que discutem a percepção de segurança entre os consumidores de software pirata.

Figura 15: Percepção sobre Segurança.



Fonte: Autores (2024)

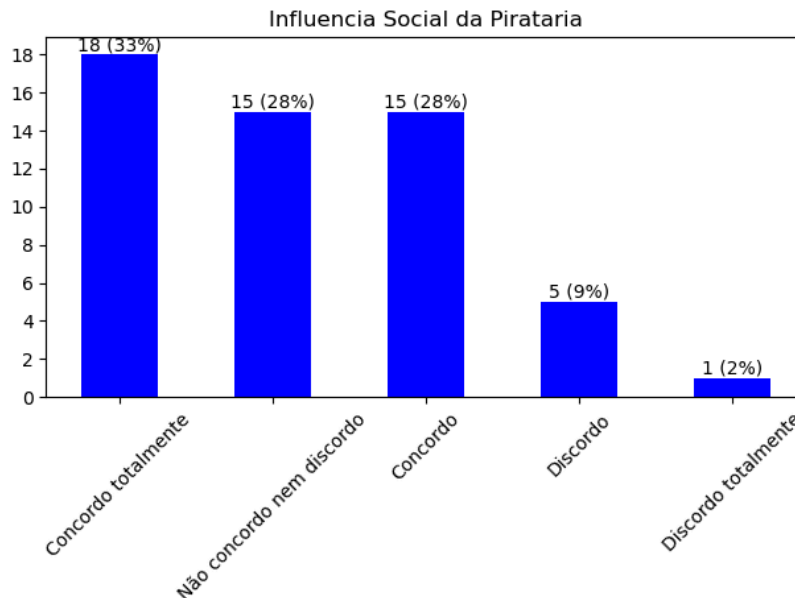
Figura 16: Problemas de segurança.



Fonte: Autores (2024)

Por fim, a influência social da pirataria na percepção dos direitos autorais gerou opiniões mistas. Embora 61% dos participantes concordem que a pirataria influencia negativamente essa percepção, outros 28% permaneceram neutros (Figura 17). Isso destaca uma divisão nas opiniões sobre o impacto social da pirataria, que pode ser refletido nas discussões de Méndez e Rodríguez (2022) sobre a relação entre comportamento de consumo e direitos autorais.

Figura 17 : Influência social da pirataria.



Fonte: Autores (2024)

3.3. Ameaças a Validade

Considerando o objetivo e o tema da pesquisa realizada, é necessário observar alguns fatores que podem ameaçar a confiabilidade dos resultados analisados e a conclusão da pesquisa. No contexto em questão, considerou-se os seguintes fatores:

3.3.1. Validade Interna

Viés de resposta: É possível que alguns participantes não respondam com a verdadeira opinião se estiverem preocupados com o tema da pesquisa.

3.3.2. Validade Externa

Generalização dos resultados: Resultados podem não ser compatíveis com outras populações como de outros países.

3.3.3. Validade de Construção

Interpretação inconsistente: A interpretação errada de alguma pergunta por parte dos participantes pode causar baixa precisão nos resultados.

3.3.4. Validade de Conclusão

Amostra limitada: A amostra pode não ser grande o suficiente para uma representação adequada.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As considerações finais desta pesquisa destacam a relevância de compreender a percepção sobre a pirataria de jogos eletrônicos no contexto atual. Através da coleta de dados e da análise de perfis de jogadores, foram reveladas informações valiosas sobre os comportamentos e as atitudes em relação ao uso de jogos pirateados. A predominância de jovens adultos com alto nível de experiência e conhecimento sobre jogos digitais, aliada à facilidade de acesso a conteúdos piratas, sugere que a pirataria ainda é uma prática comum, motivada principalmente pelo alto custo dos jogos e pela acessibilidade de fontes não oficiais.

Entretanto, a pesquisa também indica uma conscientização crescente sobre as consequências legais e os riscos de segurança associados à pirataria. Embora muitos participantes tenham admitido nunca ter enfrentado punições ou problemas graves de segurança, existe uma preocupação latente com esses aspectos, o que pode influenciar a redução desse tipo de comportamento no futuro.

Além disso, os resultados sugerem que a adoção de alternativas legais, como descontos e promoções, desempenha um papel importante na mitigação da pirataria. Isso aponta para a necessidade de estratégias de mercado que tornem os jogos digitais mais acessíveis e atrativos para os consumidores, diminuindo o apelo da pirataria.

Em suma, esta pesquisa contribui para o entendimento das motivações e percepções sobre a pirataria de jogos eletrônicos, oferecendo subsídios importantes para debates futuros sobre as políticas de combate à pirataria e a proteção dos direitos autorais no ambiente digital.

REFERÊNCIAS

- BAUMAN, Z. **Globalização: As Consequências Humanas**. Tradução: Marcus Penchel. Rio de Janeiro: Zahar, 1999.
- Chen, S., & Hennig-Thurau, T. (2022). **Promotions and Piracy: Exploring the Impact of Discount Strategies on Digital Content Consumption**. *Journal of Marketing Research*, 59(3), 512-528.
- Ferreira, V. A. B. (2017). **Navegando à margem: Pirataria de videogames no Brasil**. Universidade Federal de Santa Catarina. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/189443/Relat%C3%B3rio%20TCC%20Navegando%20%C3%A0%20Margem%20-%20Vin%C3%ADcius%20Ferreira.pdf?sequence=1>. Acesso em: 19 out. 2024.
- Figueiredo, L. M., & Carvalho, D. S. (2020). **Perception of Security Among Consumers of Pirated Software**. *International Journal of Digital Society*, v.11, n. 1, 48-60.
- Kauer, C. H. (2021). **Clonagem e falsificação na indústria de jogos digitais: uma análise da ambivalência da pirataria**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/234991/001137119.pdf>. Acesso em: 19 out. 2024.
- Mbakirtzis, M. M. (2023). **Análise do crescimento da indústria dos jogos digitais**. 31 f. Dissertação (Graduação em ciência da computação) - Universidade Estadual Paulista.
- Méndez, M., & Rodríguez, L. (2022). **Consumer Behavior and Copyright Perception in the Digital Age**. *Digital Media Studies*, v. 14, n.2, 76-93.
- Messias, J. C. (2015). **Notas sobre a pirataria de games no Brasil: inclusão (digital) dos pobres e resistência**. *Intexto*, 33, 154-173. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/intexto/article/view/47082>. Acesso em: 19 out. 2024.
- Parker, S., Hughes, B., Green, A., & Brown, T. (2021). **The Influence of Digital Piracy on Consumer Behavior**. *Journal of Digital Economy*, v. 12, n. 4, 214-232.
- PASE, André F. **Pirataria no Brasil, dos produtos baratos às práticas culturais**. São Paulo: SBGames 2013, n. 12, p. 50-57. 2013.
- VLV Advogados. (2024). **Pirataria: Um crime que afeta a todos!**. Disponível em: <https://vlvadogados.com/pirataria/>. Acesso em: 19 out. 2024.

APÊNDICE A

Respostas do formulário

Repositório:

[<https://github.com/vnsantoxs/PERCEPCAO-DA-PIRATARIA-DOS-JOGOS-ELETRONICOS>]

PESQUISA DE OPINIÃO	
1. Você concorda que é fácil encontrar fontes não oficiais de jogos digitais?	
Opções	Quantitativo de Respostas
Concordo Totalmente	28
Concordo	17
Não concordo nem discordo	7
Discordo	3
Discordo totalmente	2
2. Você acredita que algumas das principais motivações que levam a utilizam jogos digitais piratas podem ser as seguintes(Preço):	
Concordo Totalmente	48
Concordo	6
Não concordo nem discordo	0
Discordo	0
Discordo Totalmente	0
Você acredita que algumas das principais motivações que levam a utilizam jogos digitais piratas podem ser as seguintes(Incompatibilidade Regional):	
Concordo Totalmente	7
Concordo	11
Não concordo nem discordo	17
Discordo	13
Discordo Totalmente	6

Você acredita que algumas das principais motivações que levam a utilizam jogos digitais piratas podem ser as seguintes(Facilidade de Acesso):	
Concordo Totalmente	15
Concordo	15
Não concordo nem discordo	17
Discordo	5
Discordo Totalmente	2
3. Como a pirataria de jogos digitais afetou a sua experiência de acordo com as seguintes características(Baixa otimização):	
Melhorou a experiência	4
Não impactou	23
Neutro	17
Prejudicou um pouco	9
Prejudicou Muito	1
Como a pirataria de jogos digitais afetou a sua experiência de acordo com as seguintes características(Bugs):	
Melhorou a experiência	5
Não impactou	18
Neutro	14
Prejudicou um pouco	14
Prejudicou Muito	3
Como a pirataria de jogos digitais afetou a sua experiência de acordo com as seguintes características(Versões antigas):	
Melhorou a experiência	6
Não impactou	21
Neutro	15
Prejudicou um pouco	9

Prejudicou Muito	3
4. Qual é o seu nível de entendimento sobre as consequências legais de utilizar ou distribuir jogos digitais piratas?	
Entendo perfeitamente	14
Entendo parcialmente	30
Não entendo nada	10
5. Você já foi punido por utilizar jogos pirateados?	
Sim, uma vez	1
Sim, mais de uma vez	2
Nunca	51
6. Com que frequência você utiliza ou busca utilizar descontos ou promoções por plataformas oficiais como alternativa à pirataria?	
Muita frequência	17
Frequentemente	14
Ocasionalmente	17
Raramente	4
Nunca	2
7. Por qual meio de distribuição você encontra e baixa jogos pirateados (Sites)?	
Concordo Totalmente	38
Concordo	12
Discordo	2
Discordo Totalmente	2
Por qual meio de distribuição você encontra e baixa jogos pirateados (Grupos online de compartilhamento)?	
Concordo Totalmente	17
Concordo	14

Discordo	10
Discordo Totalmente	13
Por qual meio de distribuição você encontra e baixa jogos pirateados (Launchers)?	
Concordo Totalmente	15
Concordo	19
Discordo	13
Discordo Totalmente	7
8. Você se preocupa com a segurança de instalar jogos piratas em seus dispositivos	
Concordo Totalmente	19
Concordo	25
Não concordo nem discordo	6
Discordo	3
Discordo Totalmente	1
9. Frequência com que você tem ocorrências dos seguintes casos decorrente da instalação de jogos piratas (Roubo de dados)	
Muita frequência	4
Frequentemente	2
Ocasionalmente	5
Raramente	11
Nunca	32
Frequência com que você tem ocorrências dos seguintes casos decorrente da instalação de jogos piratas (Vírus)	
Muita frequência	4
Frequentemente	7
Ocasionalmente	6

Raramente	13
Nunca	24
Frequência com que você tem ocorrências dos seguintes casos decorrente da instalação de jogos piratas (Invasão de dispositivos)	
Muita frequência	3
Frequentemente	1
Ocasionalmente	8
Raramente	7
Nunca	35
10. Você concorda que o uso de jogos digitais piratas influencia a percepção social sobre a importância dos direitos autorais?	
Concordo Totalmente	18
Concordo	15
Não concordo nem discordo	15
Discordo	5
Discordo Totalmente	1
Deixe seu comentário	
<p>Considero ruim piratear jogos de pequenos criadores, porém jogos de grandes empresas são várias vezes inacessíveis para mim (classe média baixa) então me é negado lazer com preços absurdos que não são reflexo do real custo de produção do jogo *especialmente para empresas milionárias</p>	
<p>Muito fácil achar jogos pirateados hoje em dia, boa pesquisa!!</p>	
<p>Baixar jogos piratas não é algo fácil, porém, você quer jogar muito um jogo mas ele custa 300 reais, um salário mínimo no Brasil está em média R\$1412,00 , totalmente fora de cogitação do nosso orçamento, visto que, o custo de vida é muito alto e, pessoas que recebem um salário mínimo sobrevivem com este valor e muitas vezes falta. A única distração da realidade e diversão desta pessoa é um game, ela vai pagar 300 reais e vai deixar de pagar uma conta para poder comprar um jogo? Ou ela vai assistir um tutorial de como baixar, mesmo ciente dos riscos?</p>	
<p>Jogos piratas não deveria ser um crime, uma vez que so buscam jogos piratas aqueles q</p>	

<p>nao têm condições, e ja vi relatos de pessoas que jogaram o pirata e depois quando tinham condições compraram o original</p>
<p>Eu comprava jogo pirata apenas para PlayStation 2, no pc não baixo pirata pois tenho medo de roubo de dados</p>
<p>Acho que a pirataria se faz presente, principalmente no Brasil, pelo baixo poder de compra que a sociedade tem. Os jogos chegam ao brasil com um alto custo, e como a maioria das pessoas não recebem suficientemente bem para se permitir o luxo de gastar com esse tipo de coisa, acabam optando por baixar de forma "pirata" na internet. Podemos dar o exemplo do Nintendo Switch, que por si só já é caro e seus jogos nunca estão a um preço acessível, então as pessoas preferem baixar o emulador e os jogos na internet, e rodar tranquilamente no seu PC. Sem falar que a pirataria é algo que esta em constante crescimento, isso falando não só de jogos, mas de filmes, series e outros produtos digitais. Um exemplo disso são as famosas TVs Box, que estão presentes na maior parte das casas brasileiras, pois os serviços de TV são caros demais para ficar mantendo. A pirataria nunca foi um problema, mas uma solução.</p>
<p>Eu particularmente não costumo usufruir de jogos piratas, mas entendo quem pirateia, muitas vezes as pessoas não têm condições financeiras para comprar um console, pc ou até mesmo próprio jogo, muitas empresas colocam um preço absurdo em seus jogos, impossibilitando que pessoas de baixa/média renda consigam aproveitar o jogo.</p>
<p>A pirataria só se encontra em grande escala devido aos preços atuais de jogos que beiram/Passam 300 reais e não são todos que podem usufruir de jogos novos nessa faixa de preço</p>
<p>Bom jogos piratas eram minha rotina entre 2013 a 2016 pelo Xbox 360 destravado , mas hoje em dia uso steam e existe xcloud onde se pode jogar gastando pouco e valorizando o trabalho dos criadores</p>
<p>Na minha opinião os jogo piratas não e bom pelo motivo dos virus e dos dados roubados mais os site de jogos pirata não te Incentiva a baixa o jogo ao contrario e você que ta entrando por contra propria na quele site de jogos pirata, mais eu falo isso com experiencia propria porque quando eu quero jogar algum jogos caro e não tenho condição financeira para compra eu vou em um site confiavel que tenho e pirateio o jogos, mais tome cuidado com os site de jogos piratas proque você não sabi se o site e confiavel.</p>
<p>O mercado de jogos no Brasil é hiperfaturado. Os preços são exorbitantes e incompatíveis</p>
<p>A facilidade de acesso, acredito que eles ajudam na inclusão de pessoas que não podem ter acesso aos jogos originais.</p>

<p>A maioria dos jogos com preços elevados, tem esse preço por conta da alta quantidade de impostos assim também como quase tudo no Brasil. Imposto é roubo, e ladrão que rouba ladrão merece mil anos perdão, se houvesse menos impostos, eu compraria todos os jogos com prazer.</p>
<p>Assim jogos piratas são bons para gente de baixa renda que n pode comprar um jogo de 300 conto se não pode faltar algo em casa, mas isso as vezes nem sempre que jogo pirata é de bom agrado podem conter virus e pegar suas informações de dados etc. como sou programador não posso me arriscar com jogos piratas para meu lazer prefiro comprar nas promoções</p>
<p>sobre a questão da pirataria, pela maioria dos jogos já serem disponiveis gratuitamente, só cheguei a utilizar o minecraft pirateado, na época em que custava muito, e por nunca ter entendido sobre ataques digitais e virus, eu acabei lidando com muita dor de cabeça para resolver esses problemas, por isso atualmente eu só procuro jogos oficialmente gratuitos ou espero uma promoção</p>
<p>Sei que utilizar jogos piratas pode me prejudicar de diversas formas, mas os preços deles são bastantes elevados e na grande maioria das vezes não é possível adquirir os produtos originais. Vale ressaltar que a maioria dos jogos só tem sucesso aqui no Brasil graças a pirataria, pois os seus preços sempre foram elevados e poucas pessoas podem adquirir os mesmo de maneiras legais.</p>
<p>Desde sempre vivemos num país onde as coisas, principalmente tecnologia, é caro. Não é absurdo dizer que a pirataria virou parte da cultura brasileira como uma forma de obtenção de entretenimento por pessoas que em sua maioria não têm condições financeiras e só desejam passar o tempo fazendo algo nesse sentido, seja sozinha ou com amigos. Um exemplo muito clássico disso eram os jogos da plataforma PlayStation 2, pessoas compravam jogos nas feiras por R\$2, e por ser pirata, não era raro o jogo apresentar defeitos como travamentos, que era mais comum. Apesar disso, esse console marcou a infância de muita gente, inclusive minha própria e sou feliz por ter vivido isso. Finalizo dizendo que não estou apoiando a pirataria, apenas expressei uma opinião e uma experiência pessoal de vida.</p>
<p>O preço dos jogos digitais ainda são muito elevados e isso leva a pirataria. Porém, isso não se aplica somente aos jogos, mas em tudo que é importado, visto que a maioria desses jogos são de fora, infelizmente. Baixar jogo pirata é bom porque é barato, mas deixa o pc virar um minerador de cripto. Uma vida outra vida...</p>
<p>Os jogos pirateados estão ai pra pessoas que não desejam pagar caro em jogos, mas infelizmente o ato pode meio que "tirar comida da boca" de certas pessoas, eu uso mas também sinto vergonha de usar...</p>
<p>Na minha opinião os jogos eletrônicos tem que ser mais acessíveis em todos os aspectos, para poder combater e deixar a pirataria menos atraente. Em relação a</p>

<p>experiencia eu uma vez baixei um jogo pirata onde fiquei umas 3 horas em uma mesma fase pensando que era eu que não estava conseguindo, porém depois eu fui ver que os próprios desenvolvedores que incorporam essa trava quando o jogo é pirateado, não foi uma experiencia muito boa por conta do tempo que perdi, mas achei interessante essa forma disfarçada de abordagem.</p>
<p>Atualmente uma das principais causas do uso de jogos piratas e mods, é a questão do preço. Os jogos para consoles estão extremamente caros, principalmente os que estão sendo lançados. Alguns criadores de jogos já chegaram até a dizer abertamente para que adquiram seus jogos por meio da pirataria. Claro, isso afeta diretamente a arrecadação monetária do jogo, no entanto, eles tem a plena visão de que a grande maioria dos seus players são de baixa renda e não tem condições de adquirir um jogo por meios legais.</p>
<p>Minha opinião sobre a pirataria vai muito pelo fato que não é todo mundo que tem 300 reais para pagar em um jogo que assim que zerar acabou não tem mais o que se fazer, infelizmente a pirataria é o recurso mais "barato" já que claramente não vou precisar tirar 300 reais do bolso, sei que desenvolver um jogo é cansativo mas pelo menos aqui no Brasil a maioria dos brasileiros não tem esse valor para se gastar em um jogo, então se houvesse mais jogos porém a baixo custo acho que a pirataria diminuiria um pouco a questão da pirataria.</p>
<p>O maior problema da pirataria, é o não entendimento da causa da mesma, condições financeiras, um exemplo</p>
<p>Um criador de jogos no steam, fez um vídeo falando sobre pirataria, e como o jogo dele era pirateado no Brasil, porém ele percebeu que 40% da receita do jogo dele por meios oficiais vinha do Brasil, aí ele foi fazer uma pesquisa e descobriu a realidade financeira do país por causa disso ele mudou o preço do jogo apenas no brasil, diminuiu o preço, levando em consideração o câmbio do dólar pro real e a situação financeira média do Brasil, resultado, a pirataria do jogo dele no Brasil acabou e as vendas aumentaram, ele acabou com a pirataria do jogo dele com uma observação simples da realidade</p>
<p>Tirando as pessoas de mau caráter msm, quem pirateia ou usa coisa pirateada, no âmbito digital, não faz porque é divertido ou porque gosta, mas sim porque é o único meio de acesso aquilo naquele momento.</p>
<p>Vejo o criador do Minecraft, ele falou que quem não tivesse condições de comprar o jogo original, jogasse pirata msm e depois comprasse quando pudesse, eu fui uma dessas pessoas, joguei anos pirata, mas quando tive condições, comprei original.</p>

APÊNDICE B

Perguntas do formulário

Para a caracterização do participante:

1 - Qual é a sua faixa etária?

- ☐ Até 14 anos
- ☐ De 15 a 18 anos
- ☐ De 19 a 30 anos
- ☐ Mais de 30 anos

2 - Qual é o seu nível de escolaridade?

- ☐ Ensino Fundamental
- ☐ Ensino médio
- ☐ Ensino superior
- ☐ Pós graduação

3 - Você possui experiência com jogos digitais?

- ☐ Muita experiência
- ☐ Experiência mediana
- ☐ Pouca experiência
- ☐ Nenhuma experiência

4 - Você possui experiência com jogos digitais pirateados?

- ☐ Muita experiência
- ☐ Experiência mediana
- ☐ Pouca experiência
- ☐ Nenhuma experiência

5 - Quantas horas, em média, você joga semanalmente?

- ☐ De 1 a 2 horas
- ☐ De 3 a 5 horas
- ☐ De 6 a 10 horas
- ☐ Mais de 10 horas

6 - Como você classificaria a frequência com que você usufrui de jogos digitais de fontes não oficiais (piratas)?

- ☐ Muito frequente
- ☐ Frequentemente
- ☐ Ocasionalmente
- ☐ Raramente
- ☐ Nunca

7 - Qual plataforma você utiliza para jogar?

- ☐ PC
- ☐ Console
- ☐ Mobile

Percepção da pirataria dos jogos eletrônicos:

1 - Facilidade de Acesso a Jogos Piratas: Você concorda que é fácil encontrar fontes não oficiais de jogos digitais?

- ☐ Concordo totalmente
- ☐ Concordo
- ☐ Não concordo nem discordo
- ☐ Discordo
- ☐ Discordo totalmente

2 - Motivações para Uso de Jogos Piratas: Você acredita que algumas das principais motivações que levam a utilizar jogos digitais piratas podem ser as seguintes (Preço, incompatibilidade regional e facilidade de acesso):

- ☐ Concordo totalmente
- ☐ Concordo
- ☐ Não concordo nem discordo
- ☐ Discordo
- ☐ Discordo totalmente

3 - Impacto na Experiência de Jogo: Como a pirataria de jogos digitais afetou sua experiência de acordo com as seguintes características(Baixa otimização, bugs, versões antigas):

- ☐ Melhorou a experiência
- ☐ Não impactou
- ☐ Neutro
- ☐ Prejudicou um pouco
- ☐ Prejudicou muito

4 - Conhecimento das Consequências Legais: Qual é o nível de entendimento sobre as consequências legais de utilizar ou distribuir jogos digitais piratas?

- ☐ Entendo perfeitamente
- ☐ Entendo parcialmente
- ☐ Não entendo nada

5 - Sobre Consequências legais: Você já foi punido por utilizar jogos pirateados?

- ☐ Sim, uma vez
- ☐ Sim, mais de uma vez
- ☐ Nunca

6 - Sobre Recursos Alternativos a Pirataria: Com que frequência você utiliza ou busca utilizar descontos ou promoções por plataformas oficiais como alternativa à pirataria?

- ☐ Muito frequente
- ☐ Frequentemente
- ☐ Ocasionalmente
- ☐ Raramente
- ☐ Nunca

7 - Sobre o acesso: Por qual meio de distribuição você encontra e baixa jogos pirateados(Sites, Grupos online de compartilhamento, Launchers).

- ☐ Concordo totalmente
- ☐ Concordo
- ☐ Não concordo nem discordo
- ☐ Discordo

☐ Discordo totalmente

8 - Sobre a Percepção acerca da Segurança: Você se preocupa com a segurança de instalar jogos piratas em seus dispositivos

☐ Concordo totalmente

☐ Concordo

☐ Não concordo nem discordo

☐ Discordo

☐ Discordo totalmente

9 - Sobre os Problemas de segurança: Frequência com que você tem ocorrências dos seguintes casos decorrente da instalação de jogos piratas.(Roubo de dados, Vírus, Invasão de dispositivos).

☐ Muito frequente

☐ Frequentemente

☐ Ocasionalmente

☐ Raramente

☐ Nunca

10 - Sobre a Influência Social: Você concorda que o uso de jogos digitais piratas influencia a percepção social sobre a importância dos direitos autorais?

☐ Concordo totalmente

☐ Concordo

☐ Não concordo nem discordo

☐ Discordo

☐ Discordo totalmente

Sobre a opinião pessoal do participante: Gostaríamos de ouvir sua opinião! Sinta-se à vontade para compartilhar quaisquer pensamentos, experiências ou sugestões sobre a pirataria de jogos eletrônicos que você acha que são relevantes para esta pesquisa. Sua contribuição é muito valiosa para entendermos melhor esse tema.