

## PIRATARIA: O PREÇO DA CULTURA NO BRASIL

Izabella Fernanda Ribeiro Carneiro<sup>1</sup>; Paulo Roxo Barja<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universidade do Vale do Paraíba/Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas e Comunicação (FCSAC), Avenida Shishima Hifumi, 2911, Urbanova - 12244-000 - São José dos Campos-SP, Brasil, aizabellafernanda07@gmail.com

<sup>2</sup>Universidade do Vale do Paraíba/Instituto de Pesquisa e Desenvolvimento (IPD), Avenida Shishima Hifumi, 2911, Urbanova - 12244-000 - São José dos Campos-SP, Brasil, barja@univap.br.

### Resumo

O presente artigo apresenta uma análise efetuada sobre o consumo de pirataria digital no Brasil e os prejuízos daí originados; na origem do fenômeno, há o contexto social e econômico da população, e o direito à cultura garantido pelo Estado. Busca-se correlacionar estas determinantes com o viés de fundamentar os alicerces do consumo pirata. Neste contexto, apresenta-se a definição de pirataria; a pirataria no País e seus prejuízos; as condições de consumo legal da sociedade, considerando sua classe social e nível de escolaridade; a distribuição de salas de cinema no território; e a problemática relação entre cultura, como direito e garantia do cidadão, e a realidade do seu (nem tão) livre acesso. A metodologia parte do levantamento de dados de pesquisas de institutos, e empresas de tecnologia, a respeito da sociedade brasileira e acesso geral a meios digitais não legalizados. Os resultados colhidos evidenciam a conclusão a respeito da desigualdade social presente no Brasil, como fator primordial de impacto na pirataria digital.

**Palavras-chave:** Pirataria digital. Desigualdade social. Democratização da cultura.

**Área do Conhecimento:** Ciências sociais aplicadas, comunicação.

### Introdução

O consumo de produtos digitais não legalizados é popular no Brasil; ao ser coisa configurada comum, faz-se desmemoriado, por parte da sociedade, consistir este consumo em violação dos direitos autorais, crime contra a propriedade intelectual, e artística de um sujeito. A desinformação quanto a este ponto é determinante para os índices de consumo pirata do País. Contudo, considerando a renda mensal média da população brasileira, depara-se com a realidade insuficiente da maior parte dos indivíduos; de um valor em geral limitado do qual pouco ou nada sobra para ser aplicado a causas de cultura e entretenimento. Conjuntamente, o Estado coloca a cultura, e seu acesso e livre expressão como plenos direitos do cidadão. Todavia, ao encarar os dados, concebe-se a contradição presente entre a legislação, e a realidade do contexto social.

A partir disto, o presente trabalho tem por objetivo avaliar a hipótese de que a persistente desigualdade social configura-se como o principal alicerce da reprodução e designação da pirataria digital, dada a necessidade do proveito da produção artística e a falha do Estado em concedê-lo.

### Metodologia

Foi utilizado o método de pesquisa bibliográfica sobretudo em sítios da internet e com foco em aspectos quantitativos, com o objetivo de avaliar a relação direta da pirataria digital com a desigualdade social no Brasil. Assim, resultados e discussão baseiam-se em dados de pesquisas de institutos, e empresas de tecnologia, como IBGE, MUNIC, IPEA; Akamai, Kaspersky, Mindminers; e a Constituição Federal atual.

### Resultados

De acordo com a legislação vigente no Brasil, pirataria é crime, uma vez que configura o ato de reproduzir, ou distribuir, produtos sem autorização ou consentimento do detentor legítimo dos direitos

autorais de determinada obra intelectual, podendo haver pena de detenção entre dois e quatro anos ou multa; ambos direcionados ao indivíduo responsável pela infração da lei. Conforme o decreto- lei 2848:

§ 1º Se a violação consistir em reprodução total ou parcial, com intuito de lucro direto ou indireto, por qualquer meio ou processo, de obra intelectual, interpretação, execução ou fonograma, sem autorização expressa do autor, do artista intérprete ou executante, do produtor, conforme o caso, ou de quem os represente. (BRASIL, 1940).

No Brasil, a pirataria verifica-se predominantemente em mercadorias como brinquedos, calçados, vestimentas e eletrônicos. E, como cabe à análise, encontra-se frequentemente vinculada ao roubo da propriedade intelectual artística: filmes, músicas, games. A propagação e consumo de tais bens sobretudo culturais -, uma vez que expressa em suas camadas a criação artística de determinada sociedade em um tempo -, de acordo com sua respectiva tecnologia, com o intuito de lucro direto ou indireto, pode gerar uma pena de 2 a 4 anos ao responsável.

Pena – reclusão, de 2 (dois) a 4 (quatro) anos, e multa.

§ 2º Na mesma pena do § 1º incorre quem, com o intuito de lucro direto ou indireto, distribui, vende, expõe à venda, aluga, introduz no País, adquire, oculta, tem em depósito, original ou cópia de obra intelectual ou fonograma reproduzido com violação do direito de autor, do direito de artista intérprete ou executante ou do direito do produtor de fonograma, ou, ainda, aluga original ou cópia de obra intelectual ou fonograma, sem a expressa autorização dos titulares dos direitos ou de quem os represente. (BRASIL, 1940).

Todavia, ainda que constitua a pirataria uma infração hedionda para os produtores legais, e prejudicial para a própria sociedade brasileira, o consumo de produtos digitais distribuídos por sites não legalizados é demasiadamente comum no país, sendo inclusive um ato não considerado pelos brasileiros como criminoso; mesmo entre cidadãos conscientes de tal delito, permanece subestimado:

(...). Uma recente pesquisa da Kaspersky mostra que os internautas brasileiros preferem correr o risco de serem infectados, mesmo quando mais de 90% deles estão cientes dos riscos de tomar decisões erradas ao navegar na internet. (KASPERSKY, 2023).

Neste contexto, o Brasil ocupa a quinta posição entre os maiores consumidores de pirataria digital do mundo em valores absolutos, com mais de 4 bilhões de visitas a websites piratas no período avaliado (2021), conforme Tabela 1 a seguir.

Tabela 1 – Consumo de websites piratas.

Posição	País	Visitas
1	Estados Unidos	13.558.211.764
2	Rússia	7.201.499.453
3	Índia	6.503.638.719
4	China	5.913.142.174
5	Brasil	4.533.436.207
6	França	3.889.291.887
7	Turquia	3.758.288.952
8	Vietnã	3.561.238.902
9	Indonésia	3.494.551.117
10	Ucrânia	3.342.906.062
11	Reino Unido	3.331.110.669
12	Canadá	3.267.146.365
13	México	3.126.434.106
14	Japão	2.926.208.373
15	Alemanha	2.808.971.369

Fonte: adaptado pelos autores a partir de AKAMAI (2021).

Observa-se ainda que o consumo de pirataria digital no Brasil é proporcionalmente superior ao de países como Índia e China, pois cada um destes países apresenta população cerca de 600% maior que a brasileira.

Uma consequência significativa da pirataria é o fato de que empresas legalizadas de produtos digitais deixarem de receber bilhões de visitas no ano em seus sites, tornando-se incapazes de informar adequadamente quantos indivíduos consumiram determinada obra veiculada, com evidente prejuízo ao pagamento de direitos autorais aos artistas.

Websites piratas disponibilizam o produto gratuitamente ou a um preço inferior ao original, uma vez que não prestam impostos para o Estado dos seus serviços; em consequente que visam lucro indireto a partir de propagandas na tela, *pop-ups* e anúncios. Assim, o prejuízo concebido para os setores de filmes e séries, anualmente para o Brasil, é de 15 bilhões, segundo agências estatais, como Anatel, Ancine, Ministério da Justiça e Segurança Pública, Ministério Público e Receita Federal. Tal valor, em situações contrárias, haveria de ser destinado, em regras seguidas, à posse do Estado, ao próprio benefício da produção cultural e artística nacional. Bem como, implica no índice de desemprego; uma vez que "(...) rouba o mercado da economia formal e restringe novos investimentos" (BARRETO, 2024).

## Discussão

Discorrendo a partir do apresentado, é necessário considerar o contexto social e econômico dos cidadãos do país, para se fundamentar as razões do problema. É fato que a economia do Brasil é segmentada a partir da má distribuição de renda entre as camadas da população: a medida que é concentrada aos mais ricos, e atribuída de forma laboriosa e escassa aos mais pobres. Determinadas condições refletem uma evidente discrepância no estilo de vida, principalmente nos aspectos "saúde" e "lazer", entre os mais ricos e os mais pobres: "O Brasil é conhecido por sua alta concentração de renda, onde o 1% mais rico da população detém 28,3%, da renda total, tornando-o um dos países mais desiguais do mundo." (IPEA, 2023).

É indubitável que tal cenário venha a influenciar diretamente os seus modos de consumo de lazer: atividades físicas, materiais e digitais. Deliberativo, que, diante das condições impostas pela vivência em sociedade e necessidades básicas do indivíduo, um cidadão, concebido com, ao menos, um salário mínimo (R\$1412/2024), deverá nesta vertente atribuir a sua renda; limitando o lazer, ou entretenimento, ao que lhe sobrar deste valor (se e quando isso ocorrer). De acordo com a pesquisa MindMiners realizada em 2021, 90% dos brasileiros ganham menos de R\$ 3.422 por mês, e 70% ganham até dois salários mínimos (pouco mais de R\$2800, em 2024). Muitos brasileiros têm dificuldade em pagar as suas contas básicas, e mais de metade dos entrevistados numa pesquisa de 2024 procuraram um emprego extra para complementar a sua renda. (MINDMINERS, 2024).

Dessa forma, arcar com os custos de uma assinatura mensal streaming, por exemplo, não é congruente com a realidade do brasileiro mais pobre. Não obstante a desinformação sobre as formas de realização do procedimento legal de consumo digital, e os malefícios e implicações da pirataria, assim como a baixa escolaridade presente entre os usuários mais ativos, são fundamentais para admitir os índices de consumo a pirataria digital: (...) 75% dos indivíduos foram classificados como piratas (...), 83% na C, 96% nas D e E. (...) Com relação à escolaridade, é possível observar que a pirataria é maior entre aqueles com menos educação (92%) (IPEA, 2012).

Diante destes dados, é quase esquecido pelo senso comum e pelos críticos da pirataria que a cultura é um direito fundamental do cidadão. Paradoxo: a mesma legislação que chega a designar a pirataria como crime hediondo à propriedade intelectual coloca a cultura e sua manifestação como inerente ao indivíduo na posição de cidadão. A incoerência é clara quando se considera o contexto social e econômico brasileiro, bem como o de infraestrutura, já que apenas 9% dos municípios do Brasil possuem salas de cinema no seu território, de acordo com uma pesquisa da MUNIC (Pesquisa de Informações Básicas Municipais, IBGE), de 2021. Lembramos a afirmação da Constituição Federal: "O Estado garantirá a todos o pleno exercício dos direitos culturais e acesso às fontes da cultura nacional, e apoiará e incentivará a valorização e a difusão das manifestações culturais" (BRASIL, [Constituição 1988]).

A ausência de salas de cinema nos municípios, ainda segundo os pesquisadores do IPEA, 2012, é fator apontado como agravante ao que condiz o consumo ilegal de produto digital.

Sendo assim, diante dos fatos apresentados, percebe-se que a pirataria é um problema complexo e diverso, não podendo ser encarado somente em face da sua superfície: o crime cometido pela maior parte da população brasileira. Pois é resultado de paradigmas anteriores a qualquer afloração deste: a desigualdade social, e a negligência com a informação; manifestações e consumo cultural no Brasil.

## Conclusão

A própria sociedade sofre um prejuízo quando o Estado deixa de receber impostos por conta de empresas não legalizadas de reprodução cultural e/ou artística digital; outro fator prejudicial para os brasileiros é o número de empregos formais que deixam de ser gerados por conta da pirataria. Recai ainda sobre a sociedade a perda de capital de investimento junto aos setores culturais, vinculados à produção cultural e seu consumo no Brasil. Entretanto, a pirataria digital é uma das consequências da estrutura social, econômica e moral estabelecida no País. Em detrimento dos artistas, os websites e plataformas não legalizadas trazem o livre acesso popular a obras culturais mais do que o próprio Estado que, por lei, deveria garantir ao cidadão este acesso. Entendemos que as iniciativas tomadas por qualquer frente, estatal ou não, de combate à pirataria digital, não devem implicar na suspensão completa imediata dos meios piratas, uma vez que estes, por ilegais sejam, também alicerçam o consumo audiovisual brasileiro. Ao contrário disto, as ações devem incidir diretamente sobre a população: sua informação, educação, conscientização e, fundamentalmente, acesso à distribuição livre, conveniente e legalizada dos produtos digitais. Na medida em que isso se concretize, espera-se uma queda no consumo pirata.

## Referências

AKAMAI. **Piratas à vista**. 2021. Disponível em: <https://static.poder360.com.br/2022/03/soti-security-pirates-in-the-outfield.pdf>. Acesso em: 19 ago. 2024.

BARRETO, Luiz. **Pirataria e inclusão social**. Disponível em: <https://revista.ibict.br/inclusao/article/view/1500/1683#:~:text=Ora%2C%20a%20pirataria%20%C3%A9%2C%20em,no%20mercado%20formal%20de%20trabalho>. Acesso em: 19 ago. 2024.

BRASIL. **Artigo 215**, Constituição Federal de 1988. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/topicos/10648364/artigo-215-da-constituicao-federal-de-1988>. Acesso em: 19 ago. 2024.

BRASIL. **Decreto Lei N° 2.848**, de 07 de Dezembro de 1940. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/topicos/10615003/artigo-184-do-decreto-lei-n-2848-de-07-de-dezembro-de-1940/modelos-pecas>. Acesso em: 19 ago. 2024.

G1. **Pirataria digital de filmes e séries causa prejuízo de mais de R\$15 bilhões por ano ao Brasil**. 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: 19 ago. 2024.

GOV.BR. **Salário mínimo de 2024 terá ganho real e crescerá três pontos percentuais além dos 3,85% da inflação**. 2023. Disponível em: <https://www.gov.br/planalto/pt-br/acompanhe-o-planalto/noticias/2023/12/salario-minimo-de-2024-tera-ganho-real-e-crescera-3pp-alem-dos-3-85-da-inflacao>. Acesso em: 19 ago. 2024.

IPEA. **Estudos revelam o impacto da redistribuição de renda no Brasil**. 2023. Disponível em: <https://www.ipea.gov.br/portal/categorias/45-todas-as-noticias/noticias/13909-estudos-revelam-impacto-da-redistribuicao-de-renda-no-brasil>. Acesso em: 19 ago. 2024.

IPEA. **Download de músicas e filmes no Brasil: Um perfil dos piratas online**. 2012. Disponível em:

[https://www.ipea.gov.br/porta/images/stories/PDFs/comunicado/120510\\_comunicadoipea0147.pdf](https://www.ipea.gov.br/porta/images/stories/PDFs/comunicado/120510_comunicadoipea0147.pdf). Acesso em: 19 ago. 2024.

**KASPERSKY. Um em quatro brasileiros já usou programas ilegais apesar de conhecerem os riscos.** 2023. Disponível em: [https://www.kaspersky.com.br/about/press-releases/2023\\_um-em-quatro-brasileiros-ja-usou-programas-ilegais-apesar-de-conhecerem-os-riscos-aponta-pesquisa-da-kaspersky](https://www.kaspersky.com.br/about/press-releases/2023_um-em-quatro-brasileiros-ja-usou-programas-ilegais-apesar-de-conhecerem-os-riscos-aponta-pesquisa-da-kaspersky). Acesso em: 19 ago. 2024.

**KASPERSKY. Infodemia e os impactos na vida digital.** 2021. Disponível em: <https://www.kaspersky.com.br/blog/pesquisa-infodemia-impactos-vida-digital/17467/>. Acesso em: 19 ago. 2024.

**MINDMINERS. O impacto da vida financeira dos brasileiros no consumo.** 2024. Disponível em: <https://mindminers.com/blog/o-impacto-da-vida-financeira-dos-brasileiros-no-consumo-2/>. Acesso em: 19 ago. 2024.

**SCC10. Pesquisa aponta índices de acesso a cinemas, teatros e museus.** 2024. Disponível em: <https://scc10.com.br/cotidiano/cultura/pesquisa-aponta-indices-de-acesso-a-cinemas-teatros-e-museus/>. Acesso em: 19 ago. 2024.