

SERVIÇOS DE STREAMING E SEUS EFEITOS CONTRA A PIRATARIA DIGITAL

Vinicius de Almeida Alves¹

RESUMO

Na era da tecnologia dois fenômenos eclodiram com algum tempo de diferença, mas com similares origens e demanda. Não é leviano afirmar que a atual fase da humanidade está altamente ligada ao consumo, seja ele material ou imaterial, o segundo caso sendo as hipóteses de consumo de obras, livros, filmes e afins. Nesse momento da pós-contemporaneidade os serviços de streaming se encontram em ascensão, contudo se veem em conflito de concorrência desleal com os serviços de sites piratas veiculando conteúdo sem as licenças para tal. Ocorre que a própria figura do *streaming* pode ser a chave para mitigar o problema da prática criminosa de veiculação de propriedade intelectual alheia sem permissão.

Palavras-Chave: Propriedade Intelectual, Direito Penal, Streaming, Direito Digital

ABSTRACT

In the age of technology, two phenomena emerged some time apart, but with similar origins and demand. It is not wrong to say that the current phase of humanity is co-dependent to consumption, whether material or immaterial, being the last one the case for books, films, and similar. In this post-contemporary scenario, streaming services are on their edge, however, they conflict with piracy website services. It is also the goal to the present article expose how those platforms can be used against piracy platforms.

Keywords: Intellectual Property, Criminal Law, Streaming, Digital Law

1 INTRODUÇÃO

O presente artigo tem por objetivo explorar o cenário da pirataria digital frente a era dos *streamings*, estabelecendo uma ligação entre os dois fenômenos que podem ter em sua raiz a mesma essência, porém em sua execução um é ilícito, passível de processo criminal e danos morais, já o outro é uma alternativa lícita e com todas as permissões necessárias, assim executando o mesmo serviço, mas com segurança e legitimidade ausente em uma das hipóteses.

Com uma abordagem qualitativa e quantitativa, se buscou usufruir da pesquisa bibliográfica e ao mesmo tempo de dados numéricos para inferências de proporcionalidade.

Atravessando o assunto com composição de números sobre a pirataria 4.0, somado a dados dos serviços de *streaming* e estudos sociológicos, busca-se no presente artigo comprovar

¹ Graduando em direito. Faculdade Unisapiens. Viniciusalvesx.2000@gmail.com.

a importância dessas plataformas como ferramenta para o combate à pirataria, compreendendo suas essências e elementos formadores, além do apelo popular.

O artigo se estrutura com uma inicial composição sobre a existência de métodos não judiciais para coibir a incidência de crimes; seguindo para uma análise do fenômeno da veiculação ilegal de conteúdo, seus números estatísticos e explicações enquanto fenômeno social na era da informação; seguindo para o seguimento final onde se analisará a figura dos *streamings*, seus tipos, cases de sucesso, abrangência e como podem ser utilizados contra a pirataria.

2 MEIOS NÃO PENAIIS DE COIBIÇÃO DE CRIMES DIGITAIS

No regime jurídico nacional, o Estado é detentor do poder jurisdicional para dirimir as contendas sociais, aquilo conhecido como “*Jus Puniendi*”², também traduzido na língua pátria como poder jurisdicional.

Dessa maneira, se está falando sobre o monopólio do Estado sobre o poder de julgar os cidadãos por atos que lesem o ordenamento jurídico pátrio³. Destarte, cabe ao Estado⁴ punir as incidências criminosas na forma prevista em lei e conforme preconizado no Código de Processo Penal.

E de fato repousa na figura do Estado, representado na forma de seus agentes e devido processo legal essa prerrogativa de julgar as transgressões legais. Contudo, esse poder funciona de maneira reativa, só sendo exercido quando o Estado é provocado através de denúncia ou queixa sobre o ato penalmente relevante.

² “Não só como necessidade do processo penal, mas também em sentido amplo, como garantia orgânica da figura e do estatuto do juiz. Também representa a exclusividade do poder jurisdicional, direito ao juiz natural, independência da magistratura e exclusiva submissão à lei.”. LOPES JR, Aury. **Direito processual penal**, 16. ed. Saraiva Educação: São Paulo, 2019. P. 65

³ “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:[...] XXXV - a lei não excluirá da apreciação do Poder Judiciário lesão ou ameaça a direito;”. BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Senado Federal, 1988. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 20 de maio de 2018.

⁴ “É ao poder jurisdicional que incumbe assegurar o cumprimento das normas constitucionais, mantendo sempre o curso do poder estatal em direção à proteção da dignidade da pessoa humana.”. SILVA, Marco Antonio Marques da. **O processo como ponte entre o cidadão e o poder jurisdicional**. Cadernos Jurídicos, ano 17, nº44, p. 9-18: São Paulo, 2016. P. 10

Assim, apresentando uma limitação, a da provocação do Estado para que este último possa agir e dirimir os danos, e do ponto de vista legalista e positivista, de fato é a única forma legal e oficial para tal, mesmo que não seja a única maneira de se coibir a prática criminal.

Longe de ser meramente punitivista, o judiciário penal tem como suas premissas a reabilitação dos apenados e a coibição de crimes similares. Desta feita, o elemento coibitivo é o que mais interessa ao presente artigo. Por mais que haja uma “jurisdicionalidade” e oficiosidade no julgamento penal, o efeito de coibir a reincidência de crimes não está restrito ao exercício legal, mas também às práticas metaindividuais que possam exercer similar efeito. Na esfera jurídica, a coibição e repressão da reincidência criminal se dá pela figura das punições, tanto restritivas de liberdade, quanto multas pecuniárias, que servem como coator dos potenciais agentes criminosos por temor da pena que podem vir a receber.

Assim, se o efeito coator é relacionado a desincentivar potenciais criminosos de sua prática delituosa, mesmo que sem eficiência penal no sentido jurídico, atos ou medidas podem auxiliar nesse objetivo, causando um efeito em cadeia.

Considerando o tema do presente artigo, o mais relevante são os meios de coibição de práticas criminosas ligadas aos crimes digitais e de pirataria digital. Se tratando de práticas ligadas à dimensão digital, sistemas que dificultam o hackeamento ou vazamento de conteúdo são importantes ferramentas para diminuição da incidência de tais crimes. A partir do momento que os sistemas digitais passam a ser reforçados e criptografados para coibir sua deterioração, vazamento de conteúdo e/ou roubo de dados cadastrais de clientes. Desta feita, se está falando da coibição da prática de crimes através do aumento da dificuldade em sua execução, promovendo, por conseguinte sua diminuição, se bem executada as medidas paliativas.

Mais do que apenas punir após o ocorrido, é importante fomentar a prevenção e a conscientização do impacto de tais práticas criminosas na sociedade. Esse processo não possui caráter jurisdicional, porém exerce efeito similar em razão da sua natureza que dificulta atos infracionais.

Como será visto adiante no artigo, os sistemas de *streaming* são uma dessas medidas, não apenas por ser um sistema com certo nível de segurança e criptografia, mas sua própria função social combate a essência motivadora da pirataria digital. Destarte, mesmo que em essência já sendo ilícita, a pirataria digital tem suas “justificativas” mitigadas, como será discorrido no ponto 3.2 sobre a necessidade social do consumo de entretenimento e nostalgia,

e seus efeitos sociais, demonstrando sua relação mútua com a pirataria e ao mesmo tempo o combate a ela.

Enfrentar crimes é possível fora da esfera jurídica, mas demanda uma construção em longo prazo, por exemplo, o desenvolvimento de um sistema para acessar determinado conteúdo dotado de criptografia que impede agentes invasores de invadir o sistema e vazar seus conteúdos. Nesse cenário se dificultou para que ilícitos penais digitais se consumassem, esses meios não judiciais acabam sendo benéficos em si, pois desafogam o judiciário já tão assoberbado, além de melhorar a qualidade de vida e segurança dos indivíduos, empresários e empreendedores do entretenimento, levando a benefícios econômicos com a receita desses sites e plataformas, que em parte são revestidos de volta para sociedade na forma de impostos.

Assim, ajudar na segurança do ramo do entretenimento e conteúdo na Internet é uma forma de ajudar a sociedade como um todo, aumentando a segurança e confiabilidade, além de desafogar o judiciário.

3 PIRATARIA DIGITAL E A SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO

A pirataria digital se configura como um dos maiores fenômenos ilícitos da era 4.0, em uma crescente ascendente desde o começo do século XXI com a expansão da tecnologia, se configura como o compartilhamento de propriedades intelectuais as quais não tem o direito sobre para veicular, ou seja, divulgar conteúdo o qual não possui autonomia para tal, infringido o domínio de *copyright* de outrem.

No código penal pátrio esse crime pode ser encontrado em seu artigo 184 que se encontra tipificado como violação de direito autoral, com prisão entre três meses e um ano, ou pena de multa. Com o referido artigo possuindo uma série de desdobramentos em seus incisos e parágrafos.

Com isso posto, insta destacar que o Brasil se encontra com a Lei Geral de Proteção de Dados, uma legislação voltada para a segurança de dados e do uso consciente da tecnologia, demonstrando a real preocupação com a segurança no meio digital de seus cidadãos.

Sendo que mesmo com a existência de legislação contra tal prática, sua incidência continua sendo um dos maiores martírios dos donos de propriedades intelectuais.

De acordo com o relatório disponibilizado pela empresa norte-americana *Google*, até 01 de Novembro de 2021, a ferramenta de pesquisa online contabilizou 6.891.742.444⁵ (seis bilhões oitocentos e noventa e um milhões setecentos e quarenta e dois mil quatrocentos quarenta e quatro) solicitações de remoção de URLs de sites que infringiam direitos autorais.

Segundo o mesmo relatório que disponibiliza uma ferramenta de pesquisa fácil e intuitiva, pesquisando alguns donos de copyrights *mainstream* de conhecimento do grande público, a empresa *FOX* enviou 106.633.294 (cento e seis milhões seiscentos e trinta e três milhões duzentos e noventa e quatro) solicitações de remoção de conteúdos de sua propriedade intelectual de sites piratas. Já a *Warner Bros. Entertainment Inc.* registrou 16.370.314 (dezesseis milhões trezentos e setenta mil trezentos e quatorze).

Isso representa apenas uma contextualização da dimensão da pirataria digital que será melhor explorada em números no próximo tópico, mas o que torna tal fenômeno digital ilícito tão atraente está atrelado ao momento altamente dependente do digital que vive hoje na sociedade.

Com o acesso maciço à internet e conteúdo, além da necessidade nostálgica (que será explicada posteriormente no artigo) que levam os indivíduos a consumir o conteúdo por vias piratas, que por muito tempo não houve um similar lícito.

Elementos que causam a aderência podem ser citados como necessidade de controle de consumo, na televisão a cabo há uma programação muito vasta, mas que o consumidor precisa se adequar à agenda de programação, já na opção das locadoras há o poder de escolha, mas uma onerosidade variável alta por título alugado.

Não para menos os sites de conteúdo pirata se mostraram tão atrativos, o poder de escolha sem a onerosidade para o consumo. Esse cenário parecia incontestado até o surgimento dos streamings que possuem um layout similar aos dos sites piratas, mas revestidos de legalidade e domínio sobre as propriedades intelectuais ali veiculadas, com as mensalidades sendo uma taxa que lhes confere uma série de privilégios e segurança que o simples uso dos sites piratas não.

No cenário brasileiro teve um caso no passado recente que se mostrou emblemático em tal questão, aqui se referenciando ao processo movido contra os administradores do site

⁵ GOOGLE. **Relatório de Transparência.** Google, 2021. Disponível em: <https://transparencyreport.google.com/copyright/overview>

conhecido como “*Mega Filmes HD*”⁶. O casal foi detido pela policial federal em novembro de 2015, lucravam cerca de R\$70.000,00 por mês, eram o maior portal de conteúdo pirata na internet brasileira.

Segundo a revista *Veja*⁷, somente esse site, contava com um acervo aproximado de 150.000 filmes, animações, documentários, séries e programas de maneira pirata, com milhões de visitantes a cada semestre, com público majoritário de brasileiros, mas penetração em outros países como Portugal e Japão, fora 4,5 milhões de seguidores nas redes sociais.

Esse caso em particular, ocorrido durante a operação “*Barba Negra*”, demonstra a magnitude da situação, já que de longe não era o único em atividade, mesmo após sua derrubada por decisão judicial, subsistiram inúmeros outros similares.

3.1 Números da pirataria digital

Abordando a questão da pirataria 4.0 por um olhar agora mais estatístico, os números recentes são impressionantes, principalmente os coletados pela empresa londrina MUSO⁸, fundada em 2009 e que vem realizando relatórios e pesquisas sobre a pirataria na internet, com alguns resultados significantes.

Como apontado acima, no hiato entre 2017 e 2022 houve uma explosão de 201% no consumo de conteúdos piratas, a necessidade de consumir conteúdo em grande quantidade e periodicidade que pareciam não estar sendo suprido pela indústria em si, seja por questões programáticas ou de disponibilidade de verba para o consumo por vias legais.

No mesmo relatório foram elencados os países com maiores índices de pirataria de conteúdo⁹, sendo liderado pelos Estados Unidos da América, representando sozinhos 13,07% da pirataria de conteúdo do mundo, em números absolutos, 7.740.729.455 (sete bilhões

⁶ G1. Casal que administrava Mega Filmes HD lucrava R\$ 70 mil por mês, diz PF. G1 Globo, 2015. Disponível em: <https://g1.globo.com/sao-paulo/sorocaba-jundiai/noticia/2015/11/casal-que-administrava-mega-filmes-hd-lucrava-r-70-mil-por-mes-diz-pf.html>

⁷ VEJA. PF deflagra ação contra pirataria na internet e prende grupo que gerenciava site de filmes. Editora Abril, 2015. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/brasil/pf-deflagra-acao-contra-pirataria-na-internet-e-prende-grupo-que-gerenciava-site-de-filmes>

⁸ “MUSO’s Piracy By Industry dataset allows a view of piracy demand back to Jan 2017. In the chart to the right we can see that publishing piracy has seen a dramatic increase in demand since 2017 with the sharpest growth happening since 2020. If we compare 2017 vs 2022, MUSO has measured a 201% increase in demand for publishing piracy. Significantly, in 2020 publishing overtook film as the second most in-demand media sector for digital piracy.”. CHATTERLEY, Andy. **The Publishing Industry Piracy Report 2022**. Muso, 2022. P. 7

⁹ CHATTERLEY, Andy. **The Publishing Industry Piracy Report 2022**. Muso, 2022. Disponível em: <https://www.muso.com/magazine/muso-discover-q1-2022-digital-piracy-data-insights>

setecentos e quarenta milhões setecentos e vinte nove mil quatrocentos e cinquenta e cinco) visitas em sites de conteúdo pirata, já o Brasil ficou ranqueado como 9º colocado, representando 2,84% do tráfego de pirataria global com 1.680.120.628 (um bilhão seiscentos e oitenta milhões cento e vinte mil seiscentos e vinte e oito) visitas em sites de conteúdo pirata.

Ainda seguindo o relatório da MUSO, 63,2% dos consumidores de conteúdo pirata vão direto aos sites, o que indica que já sabem os caminhos os quais procurar, além de assiduidade.

Migrando para um outro relatório sobre pirataria digital, a Akamai¹⁰ confeccionou um similar ao da MUSO, além de utilizar como referencial o relatório de 2021 da última, em que trazem o dado que o Brasil constava em 2021 na quinta colocação no ranking, em que os Estados Unidos da América continuavam incontestes líderes. O Brasil teve então no ano de 2021, 4.533.436.207 (quatro bilhões quinhentos e trinta e três milhões quatrocentos e trinta e seis mil duzentos e sete) visitas em sites piratas, estabelecendo assim uma queda de 2.853.315.579 (dois bilhões oitocentos e cinquenta e três milhões trezentos e quinze mil quinhentos e setenta e nove).

Essa diferença brusca merece posterior análise mais profunda, mas questões como encriptação e aumento de segurança nas plataformas de streaming possam ter ligação com a presente oscilação. Sendo que esse cenário representa um uma possibilidade de mudança e implementação de pontos reservados mais à frente no artigo.

De acordo com o relatório da Akamai os filmes “Godzilla vs. Kong” e “Liga da Justiça de Zack Snyder” foram os dois filmes mais pirateados de 2021. Considerando os volumes astronômicos de acessos em sites piratas na casa dos bilhões e o fato desses dois longas-metragens estarem entre os mais reproduzidos, é possível estimar um rombo de bilheteria de precedentes históricos, uma vez que “Godzilla vs Kong” faturou U\$470.116.094,00¹¹.

3.2 Da necessidade social de consumo de entretenimento e nostalgia

Importante ressaltar que há um elemento da sociedade pós-contemporânea que deve ser destacada e que serve como argumento tanto para as “justificativas” da pirataria, quanto para a razão dos serviços de *streaming* serem tão atrativos ao grande público e capaz de combater o fenômeno da pirataria 4.0 se bem utilizada.

¹⁰ MCKEAY, Martin et al. **Pirates in the Outfield**. Akamai, State of the Internet, vol 8, nº1, 2021. Disponível em: <https://www.akamai.com/resources/state-of-the-internet/soti-security-pirates-in-the-outfield>

¹¹ <https://www.boxofficemojo.com/release/rl1383892481/>

Em primeira análise do presente subtópico, insta reforçar os ensinamentos já consagrados de Bauman¹², que um molde a ser quebrado, se vê repostado por outro, que mesmo diante da pretensa “liberdade” humana, a tendência a replicar ou se ajustar à um padrão se faz inerente na forma de composição social humana, de tendência gregária e coletiva.

Abstrai-se da paráfrase acima de uma das obras mais significativas do autor referenciado, que a sociedade é formada e reforçada por padrões, que mesmo se quebrando um, se substabelece outro, mesmo que de maneira mais sutil ou à primeira vista não percebido por aqueles afetados como sendo.

Assim, não é estranha a necessidade social por entretenimento e consumo de conteúdo, havendo substituições com as eras, os livros e o teatro de maneira dominante até o final do século XIX, o fenômeno das revistas em quadrinhos e o rádio de maneira dominante até meados dos anos 1940, com uma avassaladora dominância posterior do cinema e séries de TV. A diferença do momento atual de consumo de massa para as etapas anteriores é a tecnologia e sua capacidade de compartilhamento de conteúdo, ou seja, em nenhum outro momento foi possível veicular de maneira ilícita obras protegidas por propriedade intelectual como na pós-contemporaneidade dotada da tecnologia.

Gerando esse ciclo de ansiedade e dependência de consumo¹³ como maneira de satisfazer o desejo por entretenimento é possível estabelecer conexão com o próximo elemento argumentativo que justifica esse cenário tão propício à prática da pirataria digital, que repousa na tendência humana da nostalgia.

A nostalgia é um elemento presente e muito impactante na psiquê humana, podendo ser entendida como saudade ou apego a algo que lhe marcou, tendo sua etimologia remontando aos

¹² “Na verdade, nenhum molde foi quebrado sem que fosse substituído por outro; as pessoas foram libertadas de suas velhas gaiolas apenas para ser admoestadas e censuradas caso não conseguissem se realocar, através de seus próprios esforços dedicados, contínuos e verdadeiramente infundáveis, nos nichos pré fabricados da nova ordem: nas classes, as molduras que (tão intransigentemente como os estamentos já dissolvidos) encapsulavam a totalidade das condições e perspectivas de vida e determinavam o âmbito dos projetos e estratégias realistas de vida. A tarefa dos indivíduos livres era usar sua nova liberdade para encontrar o nicho apropriado e ali se acomodar e adaptar: seguindo fielmente as regras e modos de conduta identificados como corretos e apropriados para aquele lugar.”. BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2001. P. 11

¹³ “Um dos efeitos de manter a busca da felicidade atrelada ao consumo de mercadorias é tornar essa busca interminável e a felicidade sempre inalcançada. Se não se pode chegar a um estado de felicidade duradouro, então a solução é continuar comprando, com a esperança de que a próxima linha de produtos superfáceis de usar ou a nova tendência outono-inverno redima os incansáveis buscadores de felicidade.”. FRAGOSO, Tiago de Oliveira. **Modernidade líquida e liberdade consumidora: o pensamento crítico de Zygmunt Bauman**. Perspectivas Sociais, n. 1, 2011. P. 112

gregos¹⁴. E é esse sentimento de saudade e/ou apego com algo que leva o indivíduo querer reviver uma experiência ao consumir novamente uma mesma obra que já consumiu anteriormente.

O raciocínio final logo acima foi consubstanciado por pesquisa realizada na Universidade de Chicago que estudou o fenômeno do “reconsumo” (*reconsumption*, no original)¹⁵. Sendo que o estudo atribui ao hedonismo e sentido de autossatisfação essa necessidade de reassistir obras que já assistiu, gerando esse sentimento hedônico e satisfativo.

Dessa maneira, há um fenômeno em nível pessoal e subjetivo da experiência do consumidor¹⁶ que o leva a querer reprisar essa experiência ao consumir novamente aquele conteúdo. Abstrai-se do estudo referenciado que há essa dimensão pessoal e afetiva que afeta o consumidor e o leva a consumir novamente o que já conhece em razão da sensação que isso lhe traz. Além é claro da dimensão de controle sobre o que está consumindo¹⁷.

Assim, a dependência nostálgica de consumo midiático se acentuou com o advento tecnológico¹⁸, em razão da capacidade de transmissão, tanto legal, quanto ilegal, através dos meios eletrônicos, começou a se estabelecer essa cultura hedonista de assistir quando quiser.

Tal apelo pela prática da pirataria digita encontrou reforços indiretos na figura de limitação da autonomia de vontade do consumidor por um longo hiato, estando sujeito à

¹⁴ “The word nostalgia—a combination of the ancient Greek words *nostos* (homecoming) and *algos* (pain)—was coined in the 17th century to describe a neurological disease among depressed Swiss mercenaries fighting abroad.” THOMPSON, Derek. Why People Watch Movies and Shows Over and Over. The Atlantic, 2014. Disponível em: <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2014/09/rewinding-rewatching-and-listening-on-repeat-why-we-love-re-consuming-entertainment/379862/>

¹⁵ RUSSELL, Cristel Antonia; LEVY, Sidney J. **The temporal and focal dynamics of volitional reconsumption: A phenomenological investigation of repeated hedonic experiences.** Journal of Consumer Research, v. 39, n. 2, p. 341-359, 2012.

¹⁶ “The narratives reveal the temporal and focal dimensions of the reconsumption experience. Reconsuming creates an awareness of a conjectural link between one’s experience and past and future experiences, hence engaging time. The repeated experiences are linked together emotionally, providing a form of affective resonance catalyzed by the reconsumed object”. RUSSELL, Cristel Antonia; LEVY, Sidney J. **The temporal and focal dynamics of volitional reconsumption: A phenomenological investigation of repeated hedonic experiences.** Journal of Consumer Research, v. 39, n. 2, p. 341-359, 2012. P. 349.

¹⁷ “Experiential control refers to consumers’ ability to navigate within and across reconsumption experiences and regulate their temporal unfolding.”. RUSSELL, Cristel Antonia; LEVY, Sidney J. **The temporal and focal dynamics of volitional reconsumption: A phenomenological investigation of repeated hedonic experiences.** Journal of Consumer Research, v. 39, n. 2, p. 341-359, 2012. P. 353

¹⁸ “Nesta era digital em que a dependência ao mundo virtual é tida como inevitável, muitas tarefas cotidianas já foram transportadas para a rede mundial (Internet) em computadores e, ultimamente, de telefones celulares ou de outra ferramenta inventada da noite para o dia e imediatamente divulgada exaustivamente como última moda. É quase impossível a ela se furtar, sobretudo para os adolescentes ou aqueles com espírito de adolescente, não importando sua faixa etária (argumento que foi prospectivo em Huinziga)”. COAN, Emerson Ike. **O domínio do entretenimento na contemporaneidade.** Ação Midiática–Estudos em Comunicação, Sociedade e Cultura., v. 1, n. 4, 2012. P. 12

programação da televisão aberta ou mesmo da televisão a cabo, que por mais que passem conteúdos midiáticos e sortidos para todos os públicos imagináveis, ainda limitam os consumidores em razão de suas programações, ter que esperar determinado dia e horário para assistir.

Mesmo que já há algumas décadas o DVD seja uma opção, seu valor unitário em contrapartida de um serviço com fornecimento quase ilimitado de conteúdo se mostra mais atrativo. Contudo, mais atrativo ainda foi o fenômeno ilícito da pirataria digital já bem discutida e conceituada nos tópicos acima.

Compreendo a esse ponto que há na sociologia e campo acadêmico o entendimento que os seres humanos são influenciáveis pelo sentimento de nostalgia, a vontade de reassistir obras com significado emocional, somando isso com a disponibilidade tecnológica e em certo ponto até mesmo socioeconômicas, resulta na alta atratividade dos sites veiculando conteúdos gratuitamente e de maneira massiva, tendo catálogos quase infindáveis de conteúdo ao toque de um clique.

Todo o cenário sociológico posto até esse ponto, presta serviço de explicação, como os sites de pirataria de filmes e séries em um primeiro momento apresentavam um grande apelo à população pela escassez de autonomia e sentimento de nostalgia, posto que com o avanço da sociedade de consumo e mídia, novas obras vão sendo destacadas e antigas vão sendo sedimentadas, até mesmo esquecidas. Assim a pirataria digital supria esses desejos e necessidades, mesmo sendo um método ilícito e questionável, que acabou por se tornar obsoleto e ainda mais controverso com a eclosão e popularização dos serviços de streaming que suprem as necessidades supridas em sites piratas, porém de maneira legal e segura.

Assim, antes de adentrar o próximo ponto, estabelece-se aqui que os elementos que levam a população a consumir conteúdo pirata, são os mesmos que os levam a tender a consumir os serviços de streaming, disponibilidade de conteúdo conforme a vontade do usuário, amplitude de escolha, acrescentando ao espectro do streaming a onerosidade fixa para consumo integral dos títulos disponíveis, com a contrapartida de segurança e oficialidade.

4 SERVIÇOS DE STREAMING E SEU EFEITO REPRESSIVO À PIRATARIA

Após a análise da possibilidade de atos privados ajudarem no combate aos crimes digitais, abordar sobre a pirataria digital em si e suas motivações, se faz importante

compreender a figura dos serviços de streaming e seu potencial papel no combate à pirataria digital.

Ao observar à fundo os serviços de streaming abstraem-se que são em essência o mesmo que os sites de conteúdo pirata, quanto a forma, porém, dotados de legalidade e posse das propriedades intelectuais.

4.1 Serviço de Streaming

Serviços de *streaming* podem ser definidos como softwares online para transmissão de conteúdo, podendo ser música, vídeos, jogos e afins. Porém, no presente artigo o conceito de serviço de streaming denota aqueles de veiculação de filmes e séries a serem abordados em seguida.

Como abordado na seção sobre pirataria, os sites que veiculam esse tipo de conteúdo são domínios na internet em que ficam disponíveis em diferentes categorias e de fácil acesso ao visitante os filmes disponíveis na plataforma, adquiridos sem o devido licenciamento.

Os *streamings* de filmes e séries funcionam de maneira similar, contando ainda com pagamento mensal de uma taxa, existência de um login de usuário individual para cada usuário e licenciamento de todos os conteúdos ali presentes.

Insta ressaltar que por se tratar de um serviço de disponibilização de conteúdos com o devido licenciamento, o escopo de obras pode se fazer limitado pelo acervo de propriedades intelectuais de posse da empresa e em produção. Mesmo não sendo tão “universal” quanto os sites piratas, se mostram alternativas legais aos que buscam autonomia de escolha no que assistir e uma grande variedade sem acréscimo de onerosidade.

Cumpra-se ainda o efeito da nostalgia, vez que muitos desses serviços trazem obras clássicas e que marcaram gerações, sendo um grande atrativo, uma forma de assistir obras clássicas e que marcaram época de uma maneira lícita e oficial.

Desta feita, os serviços de *streaming* cumprem as funções sociais outrora cumpridas ilicitamente pelos sites piratas, sendo assim uma evolução lícita e que promove e respeita as propriedades intelectuais, tendo um serviço com proteção e segurança individualizada para a experiência de usuário de cada um, o que não se poderia esperar de um serviço clandestino.

4.1.1 Netflix

A empresa *Netflix* é talvez a maior referência no campo dos *streamings* no mundo, tendo iniciado suas operações como se conhece hoje em 2010, em 2023 atingiram a marca de 230,75 milhões de assinantes¹⁹. Possuindo atualmente, no Brasil, 2.844 filmes e 1.078 séries²⁰. Um dos destaques desse serviço é suas produções originais, ou seja, não só transmitindo propriedade intelectual antigas, como também desenvolvendo novas.

Tendo sido o disruptor da chamada “era dos *streamings*”, ele despontou criando a tendência para esse tipo de serviço e iniciando esse novo momento em que os sites piratas deixam de ser a única opção para uma experiência de controle do que vai assistir e sem onerosidade excessiva.

4.1.2 Disney+

A *Disney+* é talvez um dos serviços mais recentes nesse ramo de streaming, tendo iniciado seus serviços em 2019, com um dos acervos com maior apelo nostálgico, possui em seu banco de obras os filmes clássicos e modernos da empresa norte-americana Disney, indo desde clássicos como “A Branca de Neve e os Sete Anões” de 1937 até títulos mais recentes como “Raya, e o último dragão” de 2021, esse serviço conta ainda com as propriedades intelectuais da Marvel e Star Wars, duas das macro franquias mais populares e rentáveis da cultura pop.

Em números mais precisos, a plataforma conta com 157,8 milhões de assinantes²¹, sem dados exatos para afirmar e estimar o número total de títulos, a plataforma conta com uma grande quantidade de títulos compondo os selos *Disney*, *Pixar*, *Marvel*, *Star Wars* e *National Geographic*²².

Nesse serviço estão obras com alto teor nostálgico e cujo três títulos de séries e três títulos de filmes que estão entre os mais pirateados no mundo de acordo com o relatório

¹⁹ <https://www.istoedinheiro.com.br/netflix-supera-expectativas-com-230-milhoes-de-assinantes-no-mundo/>

²⁰ <https://www.netflix.com>

²¹ <https://www.tudocelular.com/mercado/noticias/n206123/disney-plus-perda-4-milhoes-assinantes-inicio-2023.html#:~:text=Atualmente%2C%20o%20Disney%20Plus%20tem,assinantes%20em%20todo%20o%20mundo.>

²² <https://www.disneyplus.com>

disponibilizado pela Akamai²³. Significando que o conteúdo é desejável e pode ser obtido de maneira correta e meios legais.

4.1.3 HBO Max

A *HBO Max* completa junto com os dois itens anteriores a grande tríade dos maiores serviços de *streaming* em atividade, tendo sido lançada em 2020 nos Estados Unidos da América, possui o acervo mais amplo dentre as plataformas do gênero, já que contam em seu catálogo com a maioria dos títulos já produzidos pela *Warner Bros.* que é ademais, um dos cinco maiores estúdios de Hollywood, além de títulos dos selos “*Cartoon Network*”, “*Discovery*”, “*HBO*”, “*Max Originals*” e “*DC Comics*”.

Contando com 97,6 milhões de assinantes²⁴, a plataforma conta com mais de 15 mil horas de conteúdo disponível aos assinantes²⁵, sendo que dentre seus títulos disponíveis, cinco filmes e três séries nas listas dos mais pirateados do relatório disponibilizado pela *Akamai*²⁶.

Com uma gama de gêneros vasta e diversa, é possível encontrar em seu catálogo desde a série da Mulher-Maravilha de 1975 interpretada por Linda Carter até os filmes da Mulher-Maravilha de 2017 e 2020 interpretada por Gal Gadot; também sendo possível encontrar desde King Kong de 1933 ao Kong: A Ilha da Caveira de 2017.

Importante destacar que é nessa plataforma que se encontram todos os títulos das franquias *Harry Potter* e *Game of Thrones*, que são algumas das mais populares e reprisadas no mundo. Demonstrando aí seu potencial de consumo de maneira lícita, vez que a *HBO Max* detém os direitos de propriedade intelectual para veicular todas essas obras.

Mais uma vez reforçando que há alternativas legais e que não infringem direitos autorais para assistir obras com autonomia e onerosidade fixa/moderada.

4.1.4 Globoplay

²³ MCKEAY, Martin et al. **Pirates in the Outfield**. Akamai, State of the Internet, vol 8, nº1, 2021. Disponível em: <https://www.akamai.com/resources/state-of-the-internet/soti-security-pirates-in-the-outfield>

²⁴ <https://www.chippu.com.br/noticias/hbo-max-discovery-plus-assinantes-warner-bros-discovery-lucro-streaming>

²⁵ <https://www.hbomax.com>

²⁶ MCKEAY, Martin et al. **Pirates in the Outfield**. Akamai, State of the Internet, vol 8, nº1, 2021. Disponível em: <https://www.akamai.com/resources/state-of-the-internet/soti-security-pirates-in-the-outfield>

A plataforma *Globoplay* é um exemplo nacional de serviço de streaming, tendo iniciado suas operações em 2015, contando com aproximadamente 30 milhões de assinantes²⁷, além de ter 70 mil títulos a disposição de seus assinantes²⁸.

Sendo uma plataforma iminentemente de conteúdo nacional, com algumas poucas exceções, é um fenômeno em escala nacional e não global como os itens acima, contudo, não foge à regra anterior de autonomia de como, quando e onde assistir, além da onerosidade controlada.

Tendo um grande acervo de novelas da emissora Globo, além de suas séries e derivados, se mostrou um grande atrativo para a população reviver obras marcantes, novamente entrando com o elemento nostálgico como fator de demanda e procura.

4.2 Potencial de combate à pirataria digital

Conforme o exposto até aqui, os serviços de streaming podem ser entendidos como uma evolução lícita dos sites piratas, funcionando de maneira semelhante, mas eivado de seus vícios e criminalidade²⁹.

Não se pode negar o papel da indústria audiovisual e produção conteúdo, já que se trata de um mercado multibilionário³⁰. Assim sendo, há grande apelo por consumir esses produtos, porém há maneiras corretas de consumir, visto que há empregado nessas produções, não apenas a propriedade intelectual em si, mas também gastos reais de produção e pagamento dos profissionais envolvidos.

²⁷ <https://cinepop.com.br/globoplay-ultrapassa-a-netflix-como-o-streaming-mais-assinado-do-brasil-397033/>

²⁸ <https://globoplay.globo.com/>

²⁹ “O lazer pode ser buscado de diversas formas. Muitos gostam de assistir filmes no cinema, outros na televisão da sua casa, seja em canais abertos ou por assinatura. São poucos os que adquirem DVDs, e menos ainda aqueles que fazem locação de filmes. A maioria opta por assinar plataformas de streaming de vídeo, que possuem milhares de produções em seus catálogos, além de respeitarem a proteção dos direitos dos autores.”. BALDISSERA, Wellington Antonio; FORTES, Vinícius Borges. **Pirataria digital e plataformas de streaming de vídeo: problema ou solução na tutela de direitos autorais?** Revista Argumentum-Argumentum Journal of Law, v. 20, n. 3, p. 889-913, 2019. P. 890

³⁰ “O entretenimento se tornou uma grande fonte de lucro nos últimos tempos, todavia, a indústria cinematográfica vem precisando se modernizar e se adaptar com o passar dos anos, tanto criativamente, quanto comercialmente e juridicamente. Muitos filmes e séries marcaram gerações, se tornando fortes influenciadores da cultura moderna, principalmente diante do alcance mundial que foi obtido por várias obras, seja através do cinema, da televisão ou da internet. Nas últimas décadas, inúmeros filmes fizeram um sucesso estrondoso e obtiveram lucros milionários, alguns, alcançaram cifras bilionárias.”. BALDISSERA, Wellington Antonio; FORTES, Vinícius Borges. **Pirataria digital e plataformas de streaming de vídeo: problema ou solução na tutela de direitos autorais?** Revista Argumentum-Argumentum Journal of Law, v. 20, n. 3, p. 889-913, 2019. P. 898

A pirataria põe tudo isso em risco, a partir do momento em que as obras são veiculadas de maneira ilícita e seus desenvolvedores de direito não recebem o retorno financeiro que lhes seria devido com a sua veiculação. Não se tratando, nesse ponto de questão social ou moral, os filmes e séries são produtos intelectuais, concebidos e resguardados em lei na forma de propriedade intelectual, fora os gastos para sua execução, não sendo de direito que seu trabalho seja vilipendiado como vem sendo.

As plataformas de *streaming* são uma boa resposta para tal fenômeno, vez que se originam da mesma raiz. A busca por pirataria se deu com o aumento da internet e a demanda por assistir conteúdos específicos, quando da vontade do usuário, não dependendo de programação de canais ou tendo que se onerar a cada título assistido, assim sendo apontadas falhas dos modelos de negócios de canais a cabo e locadoras, que foram “supridas” pelos sites piratas, como o **Mega Filmes HD** referenciado acima, mas que acabou fechado por ser um domínio eletrônico ilegal e que feria direitos de autorais.

O problema está em que existem inúmeros sites similares e igualmente ilícitos, havendo então a alternativa do *streaming*, plataformas com *layout* e função similares, porém dotadas de legalidade e licença de uso das propriedades intelectuais, uma fonte de entretenimento de maneira lícita e em que os detentores de direito das propriedades recebem o que lhes é devido e com a devida receita as empresas podem reinvestir nas plataformas e em novas produções com cada vez mais qualidade.

Pode se mitigar a pirataria digital, ao menos em parte, com o investimento em segurança e software para evitar o download ilegal de obras, além de fomentar a importância dessas plataformas, de poder assistir com qualidade e segurança, ao invés de clandestinamente e de maneira precária.

No período de um ano os relatórios da MUSO e Akamai demonstraram uma queda de colocação do Brasil de 6º para 9º em termos de pirataria em escala global, não porque outros países aumentaram significativamente seu fluxo de pirataria digital, mas porque seus próprios números em si caíram vertiginosamente.

Essa queda merece um estudo mais aprofundado, porém demonstra real possibilidade de contorno do cenário de ampla pirataria que prejudica a industrial audiovisual. Assim, sendo importante conciliar medidas judiciais e não judiciais, já que o judiciário pode ajudar no fechamento e cassação das plataformas piratas, enquanto do lado não judicial, as empresas de *streaming* audiovisual necessitam reforçar seus benefícios e legitimidade.

Como apresentado nos subpontos acima, cada serviço de streaming apresenta uma infinidade de conteúdo veiculado de forma legítima e com as devidas licenças para todos os gostos, não havendo mais justificativa moral para o excessivo consumo de pirataria, quando há disponíveis plataformas/repositórios com todo esse conteúdo disponível de maneira oficial, segura e com acompanhamento personalizado através dos perfis dos assinantes.

As mensalidades podem simbolizar uma barreira, porém não tão intransponível, vez que não é uma onerosidade ilícita, mas sim taxa para manutenção do serviço e devida estipulação de valor dos detentores das propriedades intelectuais para sua reprodução.

Assim o fomento e fortalecimento das plataformas de *streaming* são uma forma de combater a pirataria, já que os serviços são em essência iguais, com a única diferença da legitimidade de um dos modelos de negócio.

5 CONCLUSÃO

Caminhando para a conclusão do presente artigo, conclui-se que o fenômeno da pirataria digital eclodiu em um período de grande potencial tecnológico, baixa regulação da internet e grande demanda social por consumo de conteúdo, que como demonstrado acima sofre uma grande carga da sensação de nostalgia, além do controle e autonomia do que irá ser assistido e a busca por baixa onerosidade.

Na ausência dos *streamings*, mesmo que ainda sendo ilegais, os sites piratas cumpriram essa demanda social, porém com o passar dos anos, se apresentaram alternativas legítimas para a mesma necessidade.

Isto posto, com a figura de serviços legítimos para assistir conteúdo sob demanda, se torna ainda mais inconcebível o consumo de propriedades intelectuais por vias ilícitas que causam prejuízo aos que investiram na produção de suas obras esperando retorno.

A figura dos *streamings* é imprescindível para o combate da pirataria ao ser sua contraparte legítima que deve ser incentivada e fomentada, assim em longo prazo estabelecendo como natural a busca por tais serviços ao invés de buscá-los de maneira criminosa na Internet.

Mesmo que não seja uma medida com efeitos imediatos, possui potencial de impacto em longo prazo ao fomentar com constância a importância do consumo de obras por vias oficiais e como isso traz benefícios à indústria que se revertem em qualidade e segurança aos

assinantes, o que não ocorre com o precário universo do conteúdo pirata, clandestino por natureza e que possui alternativa viável.

REFERÊNCIA

BALDISSERA, Wellington Antonio; FORTES, Vinícius Borges. **Pirataria digital e plataformas de streaming de vídeo: problema ou solução na tutela de direitos autorais?**. Revista Argumentum-Argumentum Journal of Law, v. 20, n. 3, p. 889-913, 2019.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2001.

BRASIL. **Código Penal**. Diário Oficial da União, Rio de Janeiro, 31 dez. 1940.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Senado Federal, 1988. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 20 de maio de 2018.

BRASIL. Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018. **Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD)**. Brasília, DF: Presidência da República, [2020]. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2019-2022/2020/lei/114020.htm. Acesso em: 19 jun. 2023.

CHATTERLEY, Andy. **The Publishing Industry Piracy Report 2022**. Muso, 2022. Disponível em: <https://www.muso.com/magazine/muso-discover-q1-2022-digital-piracy-data-insights>

COAN, Emerson Ike. **O domínio do entretenimento na contemporaneidade**. Ação Midiática–Estudos em Comunicação, Sociedade e Cultura., v. 1, n. 4, 2012.

FRAGOSO, Tiago de Oliveira. **Modernidade líquida e liberdade consumidora: o pensamento crítico de Zygmunt Bauman**. Perspectivas Sociais, n. 1, 2011.

GOOGLE. **Relatório de Transparência**. Google, 2021. Disponível em: <https://transparencyreport.google.com/copyright/overview>

LOPES JR, Aury. **Direito processual penal, 16. ed.** Saraiva Educação: São Paulo, 2019.

MCKEAY, Martin et al. **Pirates in the Outfield**. Akamai, State of the Internet, vol 8, nº1, 2021. Disponível em: <https://www.akamai.com/resources/state-of-the-internet/soti-security-pirates-in-the-outfield>

RUSSELL, Cristel Antonia; LEVY, Sidney J. **The temporal and focal dynamics of volitional reconsumption: A phenomenological investigation of repeated hedonic experiences**. Journal of Consumer Research, v. 39, n. 2, p. 341-359, 2012.

SILVA, Marco Antonio Marques da. **O processo como ponte entre o cidadão e o poder jurisdicional**. Cadernos Jurídicos, ano 17, nº44, p. 9-18: São Paulo, 2016.

THOMPSON, Derek. **Why People Watch Movies and Shows Over and Over**. The Atlantic, 2014. Disponível em: <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2014/09/rewinding-rewatching-and-listening-on-repeat-why-we-love-re-consuming-entertainment/379862/>