

**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”  
FACULDADE DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS**

**RODRIGO RIBOLDI SILVA**

**AS NOVAS TECNOLOGIAS: A APLICAÇÃO DA PROPRIEDADE INTELECTUAL  
NA ÁREA DO ENTRETENIMENTO DIGITAL**

**FRANCA  
2023**

**RODRIGO RIBOLDI SILVA**

**AS NOVAS TECNOLOGIAS: A APLICAÇÃO DA PROPRIEDADE INTELECTUAL  
NA ÁREA DO ENTRETENIMENTO DIGITAL**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Direito da Faculdade de Ciências Humanas e Sociais da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, como requisito para obtenção do título Bacharel em Direito.

Orientador: Prof. Alfredo José dos Santos.

**FRANCA  
2023**

**RODRIGO RIBOLDI SILVA**

**AS NOVAS TECNOLOGIAS: A APLICAÇÃO DA PROPRIEDADE INTELECTUAL  
NA ÁREA DO ENTRETENIMENTO DIGITAL**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Direito da Faculdade de Ciências Humanas e Sociais da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, como requisito para obtenção do título de Bacharel em Direito. Área de concentração: Propriedade intelectual.

Orientador: Prof. Alfredo José dos Santos.

**BANCA EXAMINADORA:**

Presidente: Alfredo José dos Santos

2º Examinador: Leonardo Eiji Kawamoto

3º Examinador: Matheus de Alencar e Miranda

Franca, São Paulo, 24 de novembro de 2023.

S586n	<p>Silva, Rodrigo Riboldi</p> <p>AS NOVAS TECNOLOGIAS: : A aplicação da propriedade intelectual na área do entretenimento digital / Rodrigo Riboldi Silva.</p> <p>-- Franca, 2023</p> <p>79 p.</p> <p>Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Direito) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Ciências Humanas e Sociais, Franca</p> <p>Orientador: Alfredo José dos Santos</p> <p>1. Propriedade intelectual. 2. Entretenimento online. 3. Pirataria. 4. Direito Digital. 5. Serviços de Streaming. I. Título.</p>
-------	---

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Faculdade de Ciências Humanas e Sociais, Franca. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

## **Agradecimentos**

Componho este trabalho como uma ode àqueles que sempre estiveram do meu lado. Se fui excessivamente breve, foi por não dispor de palavras suficientes com as quais posso agradecê-los. Se fui aqui excessivamente conciso, foi porque, na prolixidade, não seria capaz de conter as emoções. Serei, contudo, verdadeiro.

À minha mãe, que, não mais presente entre nós, ainda reverbera em nosso presente e futuro.

Ao meu pai, cujos esforços moveram montanhas.

À minha irmã, fiel companheira.

Ao meu sobrinho, centeio de luz que iluminou o caminho a ser seguido.

Aos meus amigos: tanto aos velhos conhecidos como aos que um dia conhecerei.

Devo tudo a vocês.

“Agora peço a todos que ouvirem ou lerem este pequeno tratado que, se alguma coisa de seu agrado houver aqui, agradeçam por isso a Nosso Senhor Jesus Cristo, do qual procede todo talento e toda virtude. E, por outro lado, se houver algo que os desagrade, peço que o debitem às limitações de minha competência, e não à minha vontade, pois eu certamente teria me expressado melhor se tivesse sabido como fazê-lo.”

Geoffrey Chaucer

SILVA, Rodrigo Riboldi. **As novas tecnologias:** a aplicação da propriedade intelectual na área do entretenimento digital. Orientador: Alfredo José dos Santos, 2023. 79 p. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Direito) – Faculdade de Ciências Humanas e Sociais, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Franca, 2023.

## RESUMO

As mudanças sociais ocasionadas pela proliferação do acesso ao internet de maneira global trouxeram consigo uma série de novos dilemas jurídicos, especialmente no modo como os consumidores interagem com propriedades intelectuais da área do entretenimento. Neste sentido, o presente estudo logra desenvolver uma análise aprofundada sobre as relações e consequências sociojurídicas estabelecidas entre os novos meios de consumo de propriedades intelectuais – tantos lícitos como ilícitos – como, por exemplo, as modalidades de *streaming* e de *torrent* para a obtenção de obras artísticas. Para tais fins, utilizando um método de pesquisa indutiva bibliográfica e jurisprudencial, foi realizada uma investigação quanto às possíveis ramificações jurídicas trazidas à tona pela difusão de tais meios de transmissão de conteúdo, com o condão primário de não apenas investigar a possibilidade de responsabilização civil dos usuários que realizam a aquisição de tais conteúdos oriundos de propriedades intelectuais de forma ilícita, mas também de pontuar os mecanismos jurídico-contratuais de transmissão de obras que permita que sua obtenção por usuários online ocorra de forma lícita. Ao final, concluiu-se que, embora a regulação e a proteção efetiva das propriedades intelectuais no ambiente digital são essenciais para garantir um equilíbrio justo entre os direitos dos criadores e a acessibilidade do público, nota-se a severa ineficácia dos remédios jurídicos destinados a coibir violações através das modalidades de *streaming* e *torrent*, ainda que serviços que permitam a obtenção de tais propriedades de forma lícita por usuários vêm ganhando espaço no mercado de forma gradual.

**Palavras-chave:** Propriedade intelectual; Entretenimento online; Pirataria; Direito Digital

SILVA, Rodrigo Riboldi. **New technologies:** the application of intellectual property in the area of digital entertainment. Advisor: Alfredo José dos Santos, 2023. 79 p. Graduation thesis (Law baccalaureate) - College of Human and Social Sciences, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Franca, 2023.

## **ABSTRACT**

The social changes brought about by the global proliferation of internet access have carried with them a series of new legal dilemmas, most notably in the way consumers interact with intellectual properties within the entertainment sector. In this sense, this study aims to develop an in-depth analysis of the socio-legal consequences established between the new means of consuming intellectual property - both licit and illicit - such as streaming and torrenting as a means of obtaining artistic works. To this end, using an inductive bibliographical and jurisprudential research method, an investigation was carried out into the possible legal ramifications brought to light by the spread of such means of content transmission, with the primary aim of not only investigating the possibility of civil liability for users who acquire such content from intellectual properties in an illicit manner, but also to point out the legal-contractual mechanisms for transmitting works that allow them to be obtained by online users in a lawful manner. Afterwards, a conclusion was reached wherein although regulation and effective protection of intellectual property in the digital environment are essential to ensure a fair balance between the rights of creators and public accessibility, there currently exists a severe lack of effectiveness regarding legal remedies aimed at curbing violations through streaming and torrenting, even though services that allow users to enjoy such works lawfully are gradually gaining prominence.

**Keywords:** Intellectual property; Online entertainment; Piracy; Digital Law

## GLOSSÁRIO

**Torrent:** Um protocolo de transferência de dados peer-to-peer (P2P) que permite a distribuição eficiente de arquivos grandes pela internet. Os usuários são capazes de compartilhar partes de um arquivo de maneira simultânea, tornando os downloads mais rápidos e eficazes quando comparado aos métodos tradicionais de download;

**Streaming:** Convencionou-se chamar de “streaming” a transmissão contínua de dados pela internet, sistema que permite a reprodução instantânea de áudio, vídeo ou outros conteúdos multimídia. Diferentemente do download, o streaming não exige o armazenamento prévio do arquivo, bastando apenas que o usuário se conecte a um servidor determinado para consumir determinada obra, possibilitando seu consumo em tempo real;

**Download:** O ato de transferir dados (arquivos, vídeos, músicas, etc.) de um servidor remoto para um dispositivo local, geralmente para armazenamento ou uso posterior. Downloads podem ocorrer de diversas maneiras, como através de navegadores ou aplicativos específicos;

**Upload:** Termo designado para processo de transferir dados de um dispositivo local para um servidor remoto. É o oposto do download e é comumente usado ao enviar arquivos, imagens ou vídeos para a internet, seja para armazenamento em nuvem, compartilhamento ou publicação;

**Software:** Programas de computador ou conjunto de instruções que direcionam o funcionamento de um sistema ou dispositivo eletrônico. Inclui aplicativos, sistemas operacionais, jogos e outras ferramentas que permitem a execução de tarefas específicas em um computador ou dispositivo;

**Website:** Portal online disponibilizado através do protocolo HTTP, sendo acessível mediante programa browser. Um website pode conter informações estáticas ou dinâmicas, incluindo textos, imagens, vídeos e links, proporcionando uma experiência interativa aos usuários.

**Crack:** Programa de computador que permite a neutralização dos mecanismos de proteção de determinado softwares, permitindo assim que usuários que tenham obtido programa de computador de forma ilícita usem-o sem qualquer restrição;

**Browser:** Programa de computador capaz de se conectar a websites através da decodificação de códigos HTML.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>9</b>
<b>2. A VIOLAÇÃO DA PROPRIEDADE INTELECTUAL NO MEIO DIGITAL POR USUÁRIOS BRASILEIROS: UM PANORAMA.....</b>	<b>13</b>
2.1. DA ABORDAGEM À PROPRIEDADE INTELECTUAL NO BRASIL.....	15
2.2. SERVIÇOS DE ENTRETENIMENTO NO MEIO DIGITAL – MODALIDADES E PARTICULARIDADES.....	17
<b>3. DOS PRINCIPAIS MEIOS DE VIOLAÇÃO DAS PROPRIEDADES INTELECTUAIS NO MUNDO DIGITAL.....</b>	<b>24</b>
3.1. DOS TORRENTS.....	24
3.2. DOS WEBSITES DE DOWNLOAD DIRETO.....	27
3.3. DOS WEBSITES ILÍCITOS DE STREAMING.....	29
<b>4. DAS MEDIDAS TOMADAS CONTRA AS VIOLAÇÕES DAS PROPRIEDADES INTELECTUAIS NA SEARA DIGITAL.....</b>	<b>32</b>
4.1. DO BLOQUEIO DE WEBSITES .....	33
4.2. DAS CARTAS EXTRAJUDICIAIS DE COBRANÇA – “COPYRIGHT TROLLS”.....	37
4.3. DAS AÇÕES JUDICIAIS CONTRA OS USUÁRIOS INFRATORES.....	39
4.4. DO DRM – “DIGITAL RIGHTS MANAGEMENT”.....	42
4.5. DO SISTEMA DE “TRÊS STRIKES” OU RESPOSTA GRADUADA.....	45
<b>5. DECIFRANDO O DMCA: UMA ANÁLISE DAS PRINCIPAIS NORMATIVAS ESTRANGEIRAS DE PROTEÇÃO AOS DIREITOS AUTORAIS.....</b>	<b>47</b>
5.1. O “ROUBO ELETRÔNICO” NO ORDENAMENTO JURÍDICO AMERICANO.....	50
5.2. DA PERSPECTIVA EUROPEIA SOBRE A PROPRIEDADE INTELECTUAL .....	52
5.3. DAS NORMATIVAS BRASILEIRAS DESTINADAS AO COMBATE DA VIOLAÇÃO AOS DIREITOS AUTORAIS.....	55
5.4. A JUDICIALIZAÇÃO DO SOFTWARE NO BRASIL.....	63
5.5. O MARCO CIVIL DA INTERNET E SUAS REPERCUSSÕES .....	64

<b>6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>67</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>72</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Nos primórdios da era digital, quando o acesso à internet tornava-se cada vez mais difuso entre o mercado consumidor, deslumbrava-se uma utopia exuberante, onde a internet emergia como um veículo universal de acesso ilimitado ao conhecimento e à informação, transcendendo fronteiras geográficas e limitações temporais. Nesse panorama, delineava-se a promessa de uma esfera virtual imbuída de uma democracia inaudita, onde a fluidez na troca de ideias e a disseminação democrática do saber eram exaltadas como pilares basilares de uma nova era digital. Não obstante, a trajetória desse ideal utópico encontrou-se entrelaçada a uma realidade intrincada, em que surgiram desafios multifacetados, permeados por questões jurídicas, éticas e tecnológicas de grande envergadura, e, de especial interesse ao presente estudo no âmbito da salvaguarda das propriedades intelectuais.

Contudo, ainda que alguns teóricos projetassem seus anseios idílicos através de interpretações nas quais a evolução da internet se apresentava quase como consequência natural de um futuro promissor capaz de dirimir nacionalismos, dogmas e intolerâncias através de uma aparente superação de barreiras físicas e proliferação de oportunidades de contato entre seres humanos de origem completamente distintas (AMADEU, 2013, p. 9), outros, em concepção marcadamente antagônica ao utopismo de pensadores que propagavam um prognóstico favorável para o futuro, expressaram a preocupação de que essa esfera virtual emergente poderia se transformar em uma espécie de "terra sem lei". Devido ao caráter descentralizado da internet até então, não faltaram comparações entre a rede mundial de computadores e cenários de filmes de bague-bague:

A Internet de hoje não é muito diferente do faroeste de 125 anos atrás. Alguns dos desafios e disputas que envolvem a propriedade intelectual na Internet não são muito diferentes das grandes guerras de terras do século XIX, quando os estados do oeste eram basicamente grandes extensões de terra abertas do México ao Canadá. Atualmente, a Internet é essa terra. Há quem acredite que tudo na Internet deve ser livre para todos usarem e explorarem para ganho pessoal - os barões do gado dos tempos modernos. Há outros, no entanto, que gostariam de ter algum grau de controle sobre como seus direitos de propriedade intelectual são usados nesse mundo virtual. Eles querem ter o direito de dizer a alguém "não, você não pode usar minha propriedade de forma alguma" ou "você pode usar minha propriedade se pedir minha permissão primeiro ou me pagar um royalty". (LOOK, 1999, p. 1, tradução nossa)

Diversos críticos levantaram questões acerca da falta de regulamentação adequada e do potencial para o surgimento de comportamentos irresponsáveis e prejudiciais, como o anonimato encorajador de atividades ilícitas e a violação dos direitos de propriedade intelectual. (KABAY, 1998, p. 4) No mais, tais teóricos também alertaram para outras possibilidades danosas, oriundas da facilidade de disseminação de informações não verificadas ou falsas, afirmando que a proliferação da Internet, se realizada com descuido, poderia levar a uma desinformação generalizada e à propagação de teorias da conspiração, minando assim a confiança nas fontes de informação e, conseqüentemente, na própria estrutura da sociedade. Assim sendo, nota-se que as perspectivas críticas apresentadas destacaram a necessidade premente de estabelecer diretrizes regulatórias sólidas para mitigar os potenciais impactos negativos que se originariam de abusos relacionados à violação da propriedade intelectual no âmbito digital:

O maior estímulo aos crimes virtuais é dado pela crença de que o meio digital é um ambiente marginal, um submundo em que a ilegalidade impera. Essa postura existe porque a sociedade não sente que o meio é suficientemente vigiado e que seus crimes são adequadamente punidos. O conjunto norma-sanção é tão necessário no mundo digital quanto no real. Se houver essa falta de crédito na capacidade punitiva da sociedade digital, os crimes aumentarão e os negócios virtuais serão desestimulados. (PECK, 2021, p. 225)

Portanto, verificada a ausência de regulação, de mecanismos de controle e/ou de sanções aplicadas ao usuários, a internet em si inicialmente tornou-se terra fértil para o cometimento de condutas que violavam a propriedade intelectual, em função não apenas da virtual inexistência de imputabilidade/responsabilização civil aos usuários que incorressem em tal conduta, mas também a própria natureza telemática da internet, que, por sua vez, permitia a transferência de arquivos de forma anônima, somada à ampla disponibilidade de softwares e demais tecnologias de transferências de arquivos entre usuários, como o protocolo P2P – que levaria ao desenvolvimento da modalidade de compartilhamento conhecida como *torrent*, cujas particularidades serão posteriormente desenvolvidas no presente estudo. Neste sentido, destaca-se a notável clarividência de relatório da OMPI da 1996:

A Internet tem sido descrita como "a maior copiadora do mundo". Enquanto as tecnologias mais antigas de fotocópia e gravação permitem a cópia mecânica por consumidores individuais, em quantidades limitadas e exigem tempo considerável do copista, resultando em qualidade inferior à do original, ocupam inclusive o próprio espaço físico do próprio copista. Por outro lado, através da Internet, é possível fazer um número ilimitado de cópias praticamente de forma instantânea,

sem qualquer degradação de qualidade. Essas cópias, por sua vez, poderão ser transmitidas para locais em todo o mundo em questão de minutos. O resultado disso poderá ser o rompimento dos mercados tradicionais de venda de cópias de programas de computador, música, arte, livros e filmes. Portanto, é fundamental ajustar o sistema jurídico para responder ao novo ambiente tecnológico de forma eficaz e adequada, tanto em nível nacional quanto internacional, pois a Internet é um meio sem fronteiras; e fazê-lo rapidamente, por meio da adesão e implementação dos tratados, pois as tecnologias e os mercados evoluem cada vez mais rapidamente. (OMPI, 1996, online, tradução nossa)

Dessa forma, tendo em vista a facilidade inerente na transferência de arquivos através da internet, dos downloads e das transferências ilícitas de diversas obras de propriedade intelectual registradas, como, por exemplo, músicas, filmes, softwares, livros e jogos eletrônicos, a prática se tornou corriqueira entre parte expressiva dos internautas. (SAUNDERS, 1998, p. 71) Ressalta-se, inclusive, que a existência de diversos softwares que facilitavam a pirataria digital, como o Napster, um programa de compartilhamento de arquivos P2P, que foi lançado em 1999 e se tornou um enorme sucesso entre os usuários que procuravam compartilhar músicas gratuitamente, contribuiu de forma significativa para a disseminação da pirataria digital. Ainda, após sua remoção das redes, determinada por ordem judicial, outros softwares de compartilhamento de arquivos surgiram em seu lugar, como o Kazaa, o LimeWire e o BitTorrent, que permitiam aos usuários compartilhar arquivos de forma simplificada, dispensando assim a necessidade de conhecimento técnico prévio para que usuários pudessem adquirir obras protegidas pela propriedade intelectual de forma ilícita (STRAHILEVITZ, 2003, p.4).

Tendo em vista os enormes prejuízos sofridos por diversas detentoras de propriedades intelectuais com a disseminação da pirataria digital na ordem de bilhões de dólares antes mesmo da virada do milênio, (GALLEGOS, 2000, p. 15) foram elaborados diversos mecanismos de controle e monitoramento com o condão de coibir a prática, e, caso necessário, identificar os usuários infratores com o intuito de responsabilizá-los civil e criminalmente. Além de processos judiciais de alta notoriedade contra os titulares dos principais websites e programas que permitiam a conduta, evidenciou-se uma imperativa necessidade de se conceberem novas legislações com o propósito de restringir de maneira mais efetiva a violação dos direitos de propriedade intelectual na seara digital. Tal tendência foi visível no âmbito internacional, representada nos Estados Unidos pelo Digital Millennium Copyright Act (1998), NET Act (1998) e na União Europeia pela Diretriz 2019/790. Em solo nacional, a tendência foi representada pela promulgação do atual conjunto de leis que versa sobre direito autoral e propriedade intelectual, elaborado na segunda metade de 1990.

Contudo, mesmo após anos de vigência de tais normas e a aplicação de diversos mecanismos de repressão, a prática disseminada da pirataria digital perdura de tal forma a ser praticamente inabalável no âmbito virtual, resistindo tenazmente à implementação das mencionadas legislações e demais medidas. Tal fenômeno advém não apenas da complexidade inerente à regulação efetiva de um ambiente online dinâmico e globalizado, mas também das inovações constantes nas tecnologias e meios de evasão, que contornam restrições técnicas e legais com notável astúcia. Ressalta-se que a demanda contínua por acesso gratuito e pela conveniência na obtenção de conteúdo digital tem contribuído para a manutenção dessa prática ilícita, desafiando assim a eficácia das medidas punitivas impostas pelas leis, que serão analisadas posteriormente no atual estudo. (KARAKAYA, 2011, p. 60)

De forma sintetizada, o presente estudo tem como propósito realizar uma análise abrangente sobre a ocorrência da violação da propriedade intelectual principalmente na área de entretenimento digital tanto em âmbito internacional quanto nacional, com foco especial no contexto brasileiro. Inicialmente, será explorado como o entretenimento online se disponibiliza juridicamente ao público, examinando os modelos legais e os desafios associados à distribuição digital de conteúdo. Posteriormente, serão apresentados detalhes minuciosos sobre os meios de violação de propriedade intelectual, abrangendo aspectos como downloads ilegais, torrents e streaming não autorizado. Será discutido o funcionamento desses métodos, os mecanismos de controle existentes e as normativas vigentes que abordam essa temática complexa. Ao aprofundar essa análise, o estudo busca oferecer uma compreensão abrangente das dinâmicas envolvidas na pirataria digital, contribuindo para o desenvolvimento de perspectivas mais informadas sobre como lidar com esse desafio multifacetado.

## **2. A VIOLAÇÃO DA PROPRIEDADE INTELECTUAL NO MEIO DIGITAL POR USUÁRIOS BRASILEIROS: UM PANORAMA**

A pirataria digital no Brasil tem sido um desafio persistente que impacta diversos setores da indústria, incluindo entretenimento, software, e publicações. Este fenômeno representa uma ameaça significativa aos detentores de direitos autorais, gerando perdas financeiras substanciais e prejudicando o desenvolvimento econômico e a inovação. Ao analisar dados reais, é possível compreender a extensão do problema e seus efeitos sobre a economia brasileira.

Segundo relatórios da Business Software Alliance (BSA), uma organização global que combate a pirataria de software, o Brasil apresenta uma taxa de pirataria de software relativamente alta. Em 2016, a taxa de pirataria de software no país foi estimada em 47% (BSA, 2016, online), acarretando prejuízos de aproximados 17 bilhões de dólares à indústria mundial de software. Assim, depreende-se que a pesquisa indica que quase metade dos softwares utilizado no Brasil advém de fontes ilícitas, isso é, obtidas através da violação dos direitos de propriedade intelectual de seus criadores/detentores. Nota-se que a estatística não apenas reflete as perdas financeiras diretas para as empresas desenvolvedoras de software, mas também possivelmente implica em maior incidência dos riscos associados ao uso de software não licenciado, como, por exemplo, as vulnerabilidades de segurança que os programas adquiridos de forma indevida podem proporcionar.

Imperioso ressaltar aqui que a figura de 17 bilhões se refere somente ao prejuízo causado pela obtenção indevidas de softwares – caso seja contabilizado o prejuízo total causado pela pirataria digital no Brasil como um todo, isso é, considerando não apenas softwares, mas sim filmes, séries, jogos eletrônicos, séries de TV, editoriais e outras obras, a figura chega a impressionar, uma vez que os acessos e as obtenções ilícitas pelos usuários brasileiros Brasil causou no ano de 2020 vultoso dispêndio de R\$ 287 bilhões aos detentores de propriedades intelectuais. (FNCP, 2020, online) Ainda, em números absolutos, 61,5% de todos os usuários de internet no mundo visitaram pelo menos um site voltado ao compartilhamento ilícito de obras durante período compreendido entre janeiro e setembro de 2021; referente aos usuários brasileiros, registrou-se um total de 4,5 bilhões de downloads e acesso à streams ilícitas no mesmo período. (AKAMAI, 2021, p. 9)

Dessa forma, setor de entretenimento, a pirataria de conteúdo audiovisual, incluindo filmes, séries e músicas, continua sendo um problema persistente. Plataformas de streaming ilegais e a distribuição não autorizada de mídia digital contribuem para a disseminação desse fenômeno. De acordo com a Federação Internacional da Indústria Fonográfica (IFPI), o Brasil é historicamente um dos principais países em termos de consumo de música digital, ainda que a pirataria segue representando uma ameaça considerável para a indústria fonográfica (IFPI, 2021, online) Ainda, deve se delinear que, de acordo com a pesquisa supracitada, o Brasil encontra-se, de forma surpreendente, em quinto lugar no ranking global dos países que mais consomem conteúdo pirata. Essa posição revela uma dinâmica peculiar em nosso cenário digital, sugerindo a importância de uma análise mais profunda sobre os fatores que contribuem para esse padrão de consumo. (AKAMAI, 2021, p. 9)

Além disso, a mesma pesquisa surge que a pirataria de conteúdo de televisão, como séries e programas é a mais difundida no Brasil, seguida pelo download ilícito de obras editoriais, como e-books, artigos e periódicos, também impactando negativamente a indústria editorial brasileira. Ainda, a Associação Brasileira de Direitos Reprográficos (ABDR) destaca que a reprodução não autorizada de materiais protegidos por direitos autorais prejudica não apenas os autores e editoras, mas também desencoraja investimentos em novos projetos editoriais.

Assim, conclui-se que os efeitos econômicos da pirataria digital no Brasil são significativos. Além das perdas diretas para os detentores de direitos autorais, a pirataria também contribui para a informalidade e a concorrência desleal. Ao pressupor que parcela expressiva dos usuários brasileiros adquirem obras de maneira ilícitas, o impacto prejudicial dessa prática na saúde da economia nacional é evidente, pois, além de coibir a inovação ao gerar um cenário nada atrativo para a produção de obras intelectuais nativas, tal comportamento poderá também afastar potenciais investimentos de empresas internacionais que possuem extensas propriedades intelectuais no país, existindo a possibilidade de essas empresas optarem por não comercializar produtos em solo brasileiro em função da incerteza enfrentada sobre a possibilidade de violação dos direitos autorais de suas obras.

Dessa forma, qualquer prospecção que busque estabelecer um novo alicerce contra a pirataria digital no Brasil exige uma abordagem abrangente que deverá envolver não apenas medidas legislativas, mas também aprimoramento da fiscalização de conteúdo e estímulo ao

desenvolvimento e proliferação de alternativas legais acessíveis capazes de suprir a demanda que atualmente é preenchida pela aquisição ilícita de conteúdo. A implementação eficaz dessas medidas é crucial para proteger os direitos autorais, fomentar a inovação e promover um ambiente de negócios saudável no país. Dessa forma, convém realizar uma maior aprofundação com o intuito de desenvolver melhor entendimento sobre como a propriedade intelectual em si é compreendida no plano jurídico brasileiro.

## **2.1. DA ABORDAGEM À PROPRIEDADE INTELECTUAL NO BRASIL**

Através do ordenamento jurídico pátrio, percebe-se que a propriedade intelectual é um conceito jurídico que busca abranger os direitos relacionados às criações do espírito humano. As criações inseridas sob a égide da propriedade intelectual, de acordo com a Convenção da Organização Mundial de Propriedade Intelectual (OMPI), podem ser tangíveis, como livros, música, obras de arte, ou intangíveis, como patentes e marca registrada. (BARBOSA, 2022, p. 7)

Sobre seus efeitos materiais, a propriedade intelectual concede aos criadores e inventores o direito exclusivo de usar, reproduzir, distribuir e controlar o acesso às suas obras ou invenções por um período determinado. Tal instituto jurídico tem a intenção de incentivar a inovação, promover a criatividade e garantir que aqueles que investem tempo e recursos em seu processo criativo possam colher os frutos advindos dessa criação. (PIMENTEL, 2007, p. 14) Outrossim, a propriedade intelectual visa equilibrar os interesses dos criadores com o acesso público ao conhecimento, proporcionando um ambiente onde a inovação e a cultura podem prosperar. Se conclui, portanto, que a judicialização dos direitos autorais e da propriedade intelectual é absolutamente imprescindível para a criação de uma intersecção na qual o livre acesso ao conhecimento e os direitos individuais do criador possam não apenas coexistir, mas também estarem em simbiose, possibilitando maior desenvolvimento e progresso social. (SHERWOOD, 1997, p. 19)

A proteção da propriedade intelectual no Brasil é assegurada por meio de um conjunto abrangente de leis e regulamentos que refletem compromissos nacionais e internacionais. Como signatário do Acordo sobre Aspectos dos Direitos de Propriedade Intelectual Relacionados ao Comércio (TRIPS), o Brasil se comprometeu a seguir padrões internacionais para a proteção dos direitos de propriedade intelectual. (BARRAL, 2007, p. 41) O TRIPS,

vinculado à Organização Mundial do Comércio (OMC), logrou estabelecer diretrizes para a proteção e aplicação de diversos tipos de propriedade intelectual, incluindo patentes, direitos autorais, marcas registradas e indicações geográficas. Ao ratificar o acordo em 1994, o Brasil comprometeu-se, como membro da comunidade internacional, a fortalecer suas leis e a proativamente buscar práticas relacionadas à salvaguarda da propriedade intelectual em consonância com as regulações internacionais:

Os Membros farão com que os titulares de direito possam dispor de procedimentos judiciais civis relativos à aplicação de normas de proteção de qualquer direito de propriedade intelectual coberto por este Acordo. Os réus terão direito a receber, em tempo hábil, intimação por escrito que contenha detalhes suficientes, inclusive as razões das pretensões. Será permitido às partes fazer-se representar por um advogado independente e os procedimentos não imporão exigências excessivas quanto à obrigatoriedade de comparecimento pessoal. Todas as partes nesses procedimentos estarão devidamente habilitadas a fundamentar suas pretensões e a apresentar todas as provas pertinentes. O procedimento fornecerá meios para identificar e proteger informações confidenciais, a menos que isto seja contrário a disposições constitucionais vigentes. (OMC

No contexto do Acordo sobre Aspectos dos Direitos de Propriedade Intelectual Relacionados ao Comércio (TRIPS), é crucial que os países em desenvolvimento estabeleçam legislação robusta para o controle da propriedade intelectual. O TRIPS, como parte da Organização Mundial do Comércio (OMC), estabelece padrões internacionais para a proteção e aplicação dos direitos de propriedade intelectual, incluindo patentes, direitos autorais, marcas registradas e outros. (TRIPS, 1996.)

Para os países em desenvolvimento, a implementação de uma legislação robusta alinhada ao TRIPS é estratégica por uma série de razões. Primeiramente, por proporcionar uma base legal sólida que busca facilitar a participação desses países no comércio internacional, uma vez que o TRIPS está intrinsecamente ligado às regras comerciais globais da OMC, evitando ainda que os países sejam alvos de onerosos contenciosos no órgão. No mais, uma legislação eficaz de propriedade intelectual pode incentivar o investimento estrangeiro direto e promover a transferência de tecnologia para os países em desenvolvimento. Por óbvio, através do estabelecimento de um ambiente jurídico que age proativamente em prol da proteção dos direitos de propriedade intelectual, os países em desenvolvimento signatários do TRIPS, ao assumir tal compromisso, tornam-se mais atrativos às empresas internacionais, impulsionam a inovação local e integram-se mais plenamente à economia global. (RAI, 2009, p. 1)

Ainda, o Brasil também figura como signatário da Convenção de Berna (1971), que, assim como o TRIPS, detém a prerrogativa de estabelecer padrões para a proteção dos direitos autorais de obras literárias e artísticas no âmbito internacional, tendo o Brasil adicionado a

Convenção ao seu ordenamento nacional no ano 1975. Contudo, nota-se que o texto do TRIPS não apenas absorveu uma série de disposições presentes na Convenção de Berna, mas também incorporou normativas relacionadas às novas tecnologias sobre as quais a Convenção de Berna se manteve omissa. Dessa forma, visto que o TRIPS determinou o estabelecimento de um quadro mais extenso, nele incluindo diretrizes para abordar a proteção à propriedade intelectual na seara digital, convém-se dizer que o TRIPS suplantou a Convenção de Berna como o principal tratado que rege o direito da propriedade intelectual entre os países. (GIBLIN, 2020, p. 4)

No âmbito nacional, a Constituição Federal de 1988, em seu artigo 5º, inciso XXIX, reconhece e assegura a proteção aos direitos de propriedade industrial e intelectual. Além disso, o país possui legislação específica como meio de abordar as problemáticas associadas com a propriedade intelectual, como a Lei de Direitos Autorais (Lei nº 9.610/98) para proteção de obras literárias, artísticas e científicas; a Lei de Propriedade Industrial (Lei nº 9.279/96) que regula patentes, marcas, desenhos industriais; a Lei de Software (Lei nº 9.609/98), que busca regular os softwares e programas de computador enquanto propriedades intelectuais; e a Lei de Proteção dos Cultivares (Lei nº 9.456/97), que propõe-se a aplicar os direitos de propriedade intelectual aos cultivares criados em solo nacional.

A tutela da propriedade intelectual no Brasil não se restringe apenas ao sistema legal, mas também abrange ações de conscientização e de combate à pirataria e estímulo à inovação. A criação de mecanismos eficazes de fiscalização e aprimoramento contínuo das leis são desafios enfrentados para garantir a efetiva proteção dos direitos de propriedade intelectual no país. Embora o Brasil tenha feito avanços significativos na conformidade com os compromissos internacionais, a implementação prática ainda enfrenta desafios, especialmente no tocante à métodos de combater-se as violações às propriedades intelectuais no mundo digital. Com o intuito de melhor compreender tais normativas, deve-se primeiro estabelecer um panorama sobre como a propriedade intelectual no meio virtual em si é compreendida e caracterizada no sistema jurídico nacional.

## **2.2 SERVIÇOS DE ENTRETENIMENTO NO MEIO DIGITAL – MODALIDADES E PARTICULARIDADES**

Primeiramente, convencionou-se classificar a propriedade intelectual tutelada no meio digital como imaterial, devido à natureza intangível das criações e informações digitais. Ao contrário de bens físicos, como um livro impresso ou um CD, as obras no meio estritamente digital não dispõem de existência física palpável.

Em vez disso, consistem em dados, código, design, conteúdo multimídia e outros elementos que são armazenados eletronicamente. Ainda, sobressai-se que os bens imateriais apenas podem ser “adquiridos” mediante contrato de cessão de direitos, uma vez que não podem ser alienados através de contrato de compra e venda como os bens tangíveis. (BARRAL, 2007, p. 83) Ainda que em desuso entre a maioria dos consumidores, prudente ressaltar que os CDs, DVDs, disquetes e outros meios físicos de armazenamento de obras digitais nada mais são do que meros vetores de transmissão de mídia, uma vez que o consumidor que os adquire o faz com a intenção de consumir o conteúdo nele armazenado.

Sendo assim, entende-se que o produto que o consumidor está adquirindo trata-se não do vetor físico, mas sim do conteúdo imaterial armazenado na mídia em questão. Por meio da aquisição lícita da mídia física, considera-se que é conferida uma espécie de permissão implícita (por vezes explícita, podendo estar escrita na embalagem de alguns CDs ou DVDs ou nos termos e condições de alguns softwares) ao comprador para que possa consumir o conteúdo ali inserido:

Seja como for, os consumidores de mídia física quase nunca obtêm os direitos sobre o conteúdo digital através de cessão. Em vez disso, os consumidores recebem uma outorga implícita ou expressa para usar o conteúdo como parte da compra da "embalagem" do produto. As licenças expressas podem ser impressas ou dentro da caixa ou podem ser exibidas em uma tela ao abrir ou executar o conteúdo digital em um dispositivo. conteúdo digital em um dispositivo. Não é incomum ver que, em um esforço para conter a pirataria, as medidas de proteção de copyright são aplicadas juntamente com termos de licença, de modo a proibir atos de reprodução ou comunicação ao público que, de outra forma, seriam permitidos pela lei. Se um termo em uma licença é considerada injusta ou irracional em relação aos consumidores de material protegido por direitos autorais depende, em grande parte depende muito da abordagem do país em relação ao regime de direitos autorais e ao princípio da liberdade de contrato. (GUIBALT, 2016, p. 8, tradução nossa)

A imaterialidade da propriedade intelectual no meio digital implica que seu valor reside nas ideias, conceitos, inovações ou expressões que ela representa, em vez de em uma forma física específica. Essa característica apresenta desafios únicos em termos de proteção, distribuição e monitoramento, tornando necessárias abordagens específicas para garantir a defesa dos variados gêneros de obras consideradas como propriedade intelectual no ambiente

digital. Idealmente, a legislação e as práticas relacionadas à propriedade intelectual deveriam ser adaptadas para abordar essa imaterialidade, oferecendo ferramentas legais e tecnológicas para proteger os interesses dos criadores e detentores de direitos no cenário digital:

A intangibilidade trazida pela Sociedade Digital impõe um grande desafio para os operadores do Direito, já que provoca a necessidade de se repensar o próprio modelo econômico de exploração da propriedade intelectual. Isso já vem ocorrendo há bastante tempo, mas com a facilidade de acesso e as tecnologias de reprodução, a situação de infração deixou de ser uma exceção, uma ocorrência pontual, para se tornar não apenas comum, mas também “socialmente aceita”. Já ouvi frases como “mas se não é para copiar por que tem o gravador de CD/DVD?” (PECK, 2021, p. 105)

Em desfavor da compra de artigos como CDs, DVDs, disquetes e afins, é imperativo ressaltar a crescente popularidade da aquisição de obras de forma completamente digital, sem a intermediação de uma mídia física para que se transfira o conteúdo ao destinatário final. Como exemplo emblemático de tal forma de venda, destaca-se os serviços lícitos de streaming online, entre os quais destacam-se gigantes como Netflix, Amazon Prime Video e Disney+.

Tais plataformas digitais representam uma evolução significativa na forma como o público consome entretenimento e possuem enorme relevância no plano nacional, uma vez que supõe-se que cerca de 70% dos brasileiros assinam pelo menos um serviço de streaming de vídeo (HIBOU, 2022, *online*), proporcionando enorme mudança no paradigma de consumo de tais obras. Imperioso discorrer aqui sobre a relação jurídica que garante licitude ao seu *modus operandi*: tais serviços de streaming operam mediante a aquisição de licenças para a reprodução de obras com os detentores originais da propriedade intelectual.

Após a celebração de um contrato de adesão de assinatura mensal com o consumidor, são conferidas permissões para que este consuma o conteúdo disponibilizado após a aquisição da licença da propriedade intelectual pela empresa com seu detentor original, respeitados os termos e condições estabelecidos entre as partes. Sobressai-se que esse modelo reflete a intrincada interação entre as plataformas digitais e os detentores de direitos, proporcionando aos assinantes a prerrogativa de consumir os materiais mediante uma relação contratual definida. Observa-se que é apenas é concedido aos consumidores o direito de consumir o bem imaterial para uso pessoal, e não de gravar, copiar ou transmiti-lo de qualquer maneira. Conforme excerto dos Termos de Uso atualmente vigente da plataforma Netflix:

O serviço Netflix e todo o conteúdo acessado por intermédio do serviço Netflix destinam-se exclusivamente para uso pessoal e não comercial, portanto, não podem

ser compartilhados com pessoas de fora da sua residência. Durante a vigência da sua assinatura, a Netflix concede a você um direito limitado, não exclusivo e intransferível para acessar o serviço Netflix e o conteúdo da Netflix. Exceto pelo descrito acima, nenhum outro direito, titularidade ou participação lhe é concedido. Você concorda em não utilizar o serviço em exibições públicas. (NETFLIX, 2022)

Além dos serviços de streaming voltados à disponibilização de obras audiovisuais ao mercado, convém-se mencionar a Steam, loja virtual de jogos. desenvolvida pela Valve Corporation, é uma plataforma de distribuição digital de jogos para PC, Mac e Linux. Lançada em 2003, tornou-se uma das principais lojas online, oferecendo uma vasta gama de títulos que vão desde jogos indie até grandes lançamentos de desenvolvedores renomados.

Sua principal funcionalidade reside na distribuição digital de jogos eletrônicos ao usuário, eliminando a necessidade de mídias físicas. Os usuários podem comprar e baixar jogos diretamente para seus computadores por meio da loja digital fornecida pela plataforma.

Juridicamente, a Steam opera através de um mecanismo de outorga de licenças de uso de software: após a compra de um jogo, uma licença de software é permanentemente vinculada à conta Steam do usuário, permitindo que eles baixem o software e os utilize em qualquer dispositivo compatível, sendo prevista até mesmo hipóteses nas quais as licenças de jogos podem ser transferidas para outras contas sob condições específicas.

Dessa forma, o consumidor final, após adquirir a licença para desfrutar do conteúdo recém adquirido, possui os mesmos direitos sobre a obra assim como se tivesse realizado a compra de uma mídia física tal como um CD contendo o software em questão, permitindo que a utilize para uso exclusivamente pessoal.

Contudo, uma crítica legítima à plataforma Steam reside na natureza da posse dos jogos pelos usuários. Ao contrário da aquisição de cópias físicas, onde os jogadores possuem um item tangível, na Steam, eles adquirem uma licença digital. Essa licença está sujeita aos Termos de Uso da Steam, o que significa que os jogadores não detêm a propriedade real dos jogos, mas sim meramente o direito de jogá-los enquanto estiverem em conformidade com as políticas da plataforma.

A revogação potencial dessa licença é um ponto de preocupação válido. Se, por algum motivo, a conta do usuário for suspensa ou banida devido a violações dos termos de serviço, o acesso aos jogos adquiridos também pode ser perdido, levantando questões sobre a

estabilidade e a natureza jurídica do bem adquirido mediante transação feita pelos usuários mediante aquisição de jogos na plataforma.

Ainda, de forma relevante ao presente estudo, a Steam apresenta uma série de benesses aos usuários que cópias piratas de jogos não são capazes de proporcionar: Ao adquirir jogos na Steam, os usuários evitam uma série de riscos associados à pirataria, como a presença de malware, vírus de computador e outros programas indesejados que podem estar presentes em versões piratas de jogos. Além disso, a plataforma também oferece uma série de recursos sociais, como perfis de jogador, amigos e grupos, criando assim uma comunidade interativa entre os usuários, possibilitando que participem de eventos e compartilhem conquistas adquiridas nos jogos, por exemplo.

No quesito econômico, uma vez que os preços de alguns jogos eletrônicos podem tornar-se excessivamente onerosos para consumidores de determinados países, a Steam também inova ao apresentar propostas de preços e descontos localizados que se adequam à realidade de certos países, permitindo uma maior penetração de mercado especialmente em países em desenvolvimento e subdesenvolvidos:

**Figura 1** - Tabela de comparação de preço do jogo “Grand Theft Auto V” entre países em relação ao dólar americano na plataforma Steam. Note-se que o preço pode chegar a ser quase 50% menor ao preço americano em alguns países de menor poder aquisitivo.

 U.S. Dollar	\$14.79	\$14.79	
 Uruguayan Peso	\$U288	\$7.21	-51.20%
 Argentine Peso	ARS\$ 2811,26	\$7.96	-46.13%
 Brazilian Real	R\$ 40,66	\$8.36	-43.46%
 Ukrainian Hryvnia	310₴	\$8.55	-42.15%
 Kazakhstani Tenge	3996₸	\$8.61	-41.72%
 Philippine Peso	₱491.36	\$8.78	-40.57%
 Chinese Yuan	¥ 66.23	\$9.12	-38.30%
 Costa Rican Colon	₡4915	\$9.26	-37.39%
 Vietnamese Dong	225000₫	\$9.26	-37.37%
 Turkish Lira	₺271,95	\$9.47	-35.90%
 Indonesian Rupiah	Rp 148370	\$9.53	-35.50%
 Thai Baht	฿347.43	\$9.73	-34.16%
 South Asia - USD	\$10.17	\$10.17	-31.24%

Fonte: <<https://steamdb.info/>>

Em muitos casos, a Steam representou solução mercadológica capaz de superar a demanda por jogos piratas, tornando-se a escolha preferida dos usuários, se devendo, em grande parte, ao enorme número de benefícios que a plataforma confere, além de preços

justos que se adequam à realidade do local do consumidor. Não a toa, cabe mencionar aqui uma frase dita com propriedade por Gabe Newell, fundador da Valve Corporation, empresa proprietária da Steam: “A maneira mais fácil de deter a pirataria não é através da implementação de tecnologias que visam reprimi-la. É oferecendo a essas pessoas um serviço que seja ainda melhor daquele que estão recebendo dos piratas.” (NEWELL, 2016, tradução nossa)

Para análise mais completa sobre plataformas de distribuição de conteúdo de entretenimento na internet, fundamental destacar a existência do Spotify, plataforma de transmissão de músicas.

O Spotify, por sua vez, emergiu como um fenômeno cultural e comercial, alcançando um sucesso e popularidade notáveis na indústria da música digital. Fundado em 2006, o serviço sueco revolucionou a forma como as pessoas consomem música, proporcionando acesso a milhões de obras de maneira rápida, conveniente e lícita. Não a toa, a plataforma conta com cerca de 44,1 milhões de assinantes na América Latina. (SPOTIFY, 2023, *online*)

O modelo de negócios da plataforma, assim como o Netflix, consiste na celebração de contratos de adesão com os consumidores em potencial. Após a assinatura, a plataforma oferece ao assinante uma série de benefícios como reprodução offline, qualidade de áudio superior e a ausência de anúncios durante as músicas. Possui ainda uma versão gratuita que auferi lucro mediante o playback de anúncios, oferecendo uma experiência acessível para aqueles que preferem não pagar por uma assinatura premium.

Juridicamente, o Spotify opera sob acordos de licenciamento com gravadoras e detentores de direitos autorais, sendo, assim como as demais plataformas supramencionadas, uma espécie de intermediário que, após obter direito a uma série de propriedades intelectuais, proporciona seu consumo para seus usuários com uma diversidade notável de benefícios como meio de negócios. Dessa forma, o serviço possui autorização legal para disponibilizar e reproduzir músicas de artistas após licitamente adquirir seus direitos de transmissão. Por fim, o pagamento de royalties aos artistas e às gravadoras é uma parte fundamental desse arranjo e é calculado com base no número de reproduções das músicas obtidas na plataforma. (MARSHALL, 2015, p. 5-7)

Neste contexto, torna-se evidente que todas as plataformas discutidas anteriormente compartilham um *modus operandi* semelhante. Ao adquirirem direitos de transmissão para

propriedades intelectuais, essas plataformas oferecem aos usuários o direito de consumir obras de sua escolha, seja por meio de assinatura recorrente (Netflix e Spotify) ou pagamento único (Steam). Além disso, cada uma delas busca aprimorar a experiência do usuário, proporcionando diversas utilidades que transcendem o simples consumo de conteúdo. Por fim, conclui-se que, à medida que exploramos as nuances dessas plataformas, é crucial também examinar os meios ilícitos de acesso às propriedades intelectuais no mundo digital, com a finalidade de fornecer uma compreensão abrangente da dinâmica complexa entre o modelo legal dessas plataformas e os desafios representados pelos métodos ilegais de acesso às obras intelectuais, destacando a necessidade contínua de abordagens inovadoras na proteção dos direitos autorais no ambiente digital.

### **3. DOS PRINCIPAIS MEIOS DE VIOLAÇÃO DAS PROPRIEDADES INTELECTUAIS NO MUNDO DIGITAL**

As principais modalidades de compartilhamento de conteúdo digital, tais como o sofisticado sistema de torrents, o tradicional download direto e os controvertidos portais de streaming ilícitos, ocupam uma posição central no âmbito da esfera contemporânea da pirataria e do contencioso relacionado à violação dos direitos de propriedade intelectual.

Os torrents, fundamentados na tecnologia inovadora do protocolo BitTorrent, operam por intermédio da fragmentação do material alvo em segmentos menores, permitindo sua distribuição por meio de uma rede descentralizada. Enquanto isso, o download direto, em franca oposição à natureza colaborativa dos torrents, se consolida como uma modalidade em que os arquivos são obtidos diretamente de um servidor centralizado, desconsiderando a dinâmica participativa entre os usuários. Por outro lado, os sites de streaming ilegítimos, renegando a autorização dos titulares dos direitos autorais, disponibilizam amplo acesso à propriedades intelectuais de forma gratuita.

Diante de tais categorizações, é imperativo notar que maior parte das medidas tomadas contra as violações da propriedade intelectual online são realizadas com o intuito de desabilitarem tais meios e/ou punibilizar os usuários que os utilizam de forma indevida para combater o compartilhamento ilícito de conteúdo online, ainda que tais medidas sofram inúmeras dificuldades para obterem êxito. (OMPI, 2019, p. 2)

Dessa forma, convém realizar análise permenorizada sobre o funcionamento dos principais métodos que permitem e/ou facilitam a realização de tal prática entre os usuários. A disseminação dessas modalidades de compartilhamento de conteúdo digital não apenas suscita preocupações legais, mas também questiona os fundamentos éticos subjacentes ao respeito à propriedade intelectual.

#### **3.1. DOS TORRENTS**

O conceito de torrents surgiu em 2001, quando o programador Bram Cohen criou o protocolo BitTorrent, base para a tecnologia de torrents moderna. O objetivo de Cohen era desenvolver um sistema de compartilhamento de arquivos descentralizado que pudesse transferir arquivos grandes de forma eficiente, sem depender de um único servidor. Seu modo

de operação central se baseia em um conceito conhecido como "rede de enxame" ou "rede peer-to-peer" (P2P). Nessa rede, os usuários que desejam compartilhar um arquivo, seja ele um vídeo, um programa ou qualquer outro tipo de dado digital, dividem o arquivo em fragmentos menores, chamados de "pedaços" ou "chunks". (COHEN, 2003, p. 1)

Após, Quando um usuário deseja baixar um arquivo por meio de um software de torrent, ele primeiro obtém um arquivo com um ramal de metadados, conhecido como arquivo ".torrent", que contém informações sobre o arquivo a ser baixado, bem como detalhes sobre os "peers" (ou seja, outros usuários) que já possuem partes desse arquivo. O arquivo .torrent também inclui informações sobre o rastreador, um servidor especial que auxilia na coordenação das comunicações entre os "peers".

Posteriormente, o software de torrent utiliza o arquivo .torrent para estabelecer conexão com o rastreador e, desse modo, localizar outros usuários que possuem partes do arquivo desejado. O cliente inicia então o download desses fragmentos de múltiplas fontes simultaneamente, o que permite uma transferência mais rápida em comparação com a obtenção do arquivo a partir de uma única fonte. À medida que os pedaços são baixados, o cliente começa também a enviar os pedaços que já possui para outros usuários na rede. Tal processo de compartilhamento de pedaços entre os pares facilita uma distribuição eficiente do arquivo, tornando o processo de download mais ágil e menos dependente de um único servidor central. (COHEN, 2003, p. 2)

Finalizado o download do conteúdo, é facultado ao usuário que o iniciou se deseja contribuir com o upload do arquivo baixado, prática denominada de "seeding", possibilitando velocidades de download maiores a outros usuários posteriores que desejam também realizar o download do arquivo suscitado.

Dessa forma, entrelaça-se novo panorama sobre as consequências jurídicas da prática, uma vez que o usuário que voluntariamente se torna um "seeder" está, para todos os efeitos legais, não apenas armazenando mas também compartilhando nas redes de torrent conteúdo potencialmente protegidos por direitos autorais.

**Figura 2.** Lista de “seeders” contribuindo com o upload de determinado arquivo em conexão simultânea. Tarja preta utilizada para proteção da identidade dos usuários.

País/Região	IP
	223.
	171.
	152.
	182.
	165.
	197.
	102.
	102.
	88.2
	181.
	103.
	5.62
	146.
	91.1
	92.1
	81.9

Fonte: qBittorrent.

Tendo em mente o funcionamento dos softwares de torrents que oferecem ao usuário opção de realizar download de arquivos pesados sem que a conexão seja perdida e o download necessite ser retomado do início em caso de falha, os torrents tornaram-se especialmente úteis para a transmissão de grandes arquivos tais como filmes, jogos e softwares.

Em termos demográficos, os usuários que frequentemente recorrem aos torrents são encontrados em diferentes faixas sociais, incluindo entusiastas da tecnologia, estudantes universitários, cinéfilos, audiófilos e indivíduos em busca de acesso a informações especializadas. Apesar de sua popularidade generalizada, os torrents tendem a atrair usuários que dispõem de certo nível de conhecimento técnico computacional, permitindo-lhes a tirar o maior proveito dos softwares. Diversas pesquisas demonstram que estudantes universitários constituem parte significativa dos usuários de torrent. (MATEUS, 2008, p. 3)

No mais, ressalta-se que, embora o protocolo BitTorrent seja comum entre todos os programas atualmente capazes de realizar torrents, os internautas possuem diversas opções quanto aos softwares disponíveis que permitem o download por tal modalidade. Entre os principais candidatos, figuram os programas BitTorrent, o qBittorrent, o uTorrent, o Transmission e o Deluge.

O uso indevido de torrents, associado por natureza com a distribuição ou obtenção não autorizada de conteúdo protegido por direitos autorais, pode acarretar consequências jurídicas de acordo com o ordenamento jurídico pátrio. De acordo com a jurisprudência consolidada, a prática de baixar ou compartilhar ilegalmente arquivos protegidos configura violação dos direitos autorais, sujeitando o infrator tanto às sanções cíveis na Lei de Direitos Autorais (Lei nº 9.610/98) quanto às repercussões penais presentes nos Arts. 184 a 186 do Código Penal.

Reitera-se, portanto, que a violação de direitos autorais por meio de downloads ilegais configura uma infração passível de responsabilização civil e, em certos casos, até mesmo de penalização criminal. Assim, aqueles que promovem atos de reprodução, distribuição não autorizada ou comunicação ao público de obras protegidas, por meio do uso indevido de torrents, podem ser sujeitos a ações judiciais movidas pelos titulares dos direitos autorais lesados.

Dentre as consequências jurídicas possíveis, destacam-se a imposição de indenizações por danos materiais e morais, determinadas com base no prejuízo causado aos detentores dos direitos autorais, bem como ações judiciais visando a cessação da prática ilegal, mediante a concessão de medidas cautelares e a exigência de retirada do conteúdo ilícito de circulação. Além disso, nos casos mais graves, a conduta ilícita pode ensejar a instauração de procedimentos criminais, sujeitando o infrator a penas de detenção e multa.

Impreterível delinear aqui que, os torrents, embora muitas vezes associados a práticas ilícitas de compartilhamento de conteúdo protegido por direitos autorais, possuem um escopo mais amplo e significativo em termos de aplicação e utilidade, ainda que tal maneira de uso não representa objeto de estudo no presente trabalho. Muito além do compartilhamento de filmes, músicas e softwares sem autorização, os torrents também são amplamente utilizados para a distribuição legal de uma variedade de conteúdos de forma lícita, como, por exemplo, obras no domínio público e softwares de código aberto. (BROWN, 2016, p. 2)

### **3.2. DOS WEBSITES DE DOWNLOAD DIRETO**

Os sites de download direto ilícitos operam disponibilizando conteúdo protegido por direitos autorais para download sem a devida autorização dos detentores desses direitos. Essa prática constitui uma violação flagrante da propriedade intelectual, uma vez que esses sites podem oferecer acesso não autorizado a obras como filmes, músicas, software e outros materiais protegidos.

Esses websites funcionam como repositórios de arquivos que podem ser baixados diretamente pelos usuários através do primitivo protocolo FTP (File Transfer Protocol), que, em contrapartida aos torrents, estabelece apenas uma conexão única entre o usuário e o servidor no qual os arquivos são armazenados, não havendo a presença de terceiros. Por óbvio, caso tal protocolo seja utilizado para disponibilizar esses materiais sem a devida autorização, tais plataformas possuem a capacidade de transgredir os princípios éticos e legais que regem a propriedade intelectual.

Contudo, deve ser pautado que, em tempos mais recentes, esses sites têm paulatinamente perdido sua relevância, uma vez que os downloads diretos podem ocorrer não apenas de forma lenta quando comparado aos torrents (devido ao seu sistema centralizado, onde apenas um servidor providencia o download do arquivo), mas também não possuem a infraestrutura voltada à facilitação do consumo de mídias audiovisuais através dos players já pré-configurados, como fazem os sites de streaming.

Vale ressaltar que a existência dos sites de download direto por si só, assim como os torrents, não são ilícitas, uma vez que meramente proporcionam uma infraestrutura para que os usuários compartilhem e transfiram arquivos entre si. Nominalmente, tais plataformas servem apenas como intermediárias, permitindo que os usuários realizem o upload de seus próprios arquivos e forneçam links para que outros usuários possam fazer o download desses conteúdos. No entanto, a legalidade de websites desse gênero é frequentemente questionada devido ao potencial abusivo de sua funcionalidade. (ZHANG, 2015, p. 4) Como essas plataformas facilitam o compartilhamento de arquivos, é possível que usuários utilizem esses serviços para disseminar conteúdo protegido por direitos autorais sem a devida autorização, violando assim as leis de propriedade intelectual. Sendo assim, a questão-chave reside na natureza do conteúdo compartilhado pelos usuários, não na infraestrutura oferecida pelos sites de download direto. Se os usuários utilizam essas plataformas para compartilhar material protegido por direitos autorais sem permissão, estão agindo de maneira ilegal. Por outro lado, se os usuários compartilham conteúdo de maneira legal e autorizada, a utilização desses websites permanece perfeitamente lícita.

Cita-se o caso do notório MegaUpload, site popular de transferência de arquivos que encerrou suas operações em 2012 após ter sido alvo de operação pelo Departamento da Justiça americano que resultou na prisão de seu proprietário Kim Dotcom. Ainda que o site

fora de fato um dos maiores portais destinados à transferência ilícita de arquivos de seu tempo, críticos ao encerramento do website afirmam que Kim foi responsabilizado pela conduta dos usuários do site, sob a qual não poderia exercer controle repressivo de forma absoluta:

As escolhas comerciais do Megaupload podem não ter sido ideais, mas o Megaupload tem uma série de defesas potenciais fortes em relação às atividades dos seus usuários, incluindo o Art. 512(c), a falta de conduta volitiva do website, entre outras. Assim, o governo está simplesmente inventando leis inexistente para tentar responsabilizar o Megaupload pelo compartilhamento de arquivos realizado por seus utilizadores. (GOLDMAN, 2012, online, tradução nossa)

### **3.3. DOS WEBSITES ILÍCITOS DE STREAMING**

Os websites ilícitos de streaming representam outra fronteira de expansão da pirataria e da violação à propriedade intelectual no meio digital que opera à margem da legalidade e comprometendo significativamente os fundamentos da propriedade intelectual. O modus operandi desses sites envolve a disponibilização ilegal e não autorizada de conteúdo audiovisual protegido por direitos autorais, abrangendo uma vasta gama de materiais, desde filmes e séries televisivas até eventos esportivos ao vivo.

Exemplos notórios de websites ilícitos de streaming incluem plataformas como "123movies", "Putlocker" e "HDtoday". Todas as páginas apresentadas, conhecidas por sua proeminência no cenário da pirataria digital, oferecem uma ampla seleção de filmes e séries sem a devida autorização dos titulares dos direitos autorais. Deve ser apontado que tais websites possuem acervo de filmes/séries muito mais extensos que diversos serviços de streamings legais, uma vez que prescindem a aquisição lícita (porém onerosa) das licenças para transmissão de determinadas obras. Assim, o único obstáculo para a quantidade de obras oferecidas é a quantidade que seus servidores são capazes de suportar (LOBATO, 2019, p. 481)

Nota-se que os responsáveis por tais sites claramente incorrem na conduta ilícita do compartilhamento indevido e sem autorização de conteúdo protegido pelas leis de propriedade intelectual. Por outro lado, responsabilizar juridicamente os usuários de sites ilícitos de streaming consiste em árdua tarefa, visto que, o streaming, por sua natureza transitória, envolve a exibição temporária de conteúdo sem a necessidade de armazenamento permanente no dispositivo do usuário, dificultando assim a responsabilização civil ou penal do usuário infrator, uma vez que o conteúdo não é mantido em seus dispositivos após a transmissão.

(LIANG, 2020, p. 4) No mais, buscando a finalidade de coibir a disseminação ilícita de obras protegidas, muito mais proveitoso seria destinar qualquer medida contra os responsáveis pela operação do website do que em desfavor aos usuários.

Em abordagem mais técnica, os responsáveis por tais websites estabelecem portais online através do protocolo HTTP/HTTPS que podem ser acessados livremente por usuários com conexão à internet, inexistindo qualquer restrição ou barreira onerosa. Após, realizam o armazenamento de uma série de obras protegidas em seu servidores e estabelecem “*players*” que permitem a visualização do conteúdo de forma simplificada. Na perspectiva do usuário, basta que o mesmo se conecte ao determinado site, procure pelo conteúdo desejado e, caso o encontre, comece a assisti/ouví-lo através de interface intuitiva providenciada pelo “*player*”, como demonstrado na figura a seguir:

**Figura 3.** Filme “Nanook of The North” (1922), visto através de site de streaming ilícito “Hdtoday”.



**Fonte:** Site <<https://hdtoday.tv/>> Acesso em: 30 de out. de 2023.

Ressalta-se que, em marcada distinção aos torrents apresentados acima, tais websites são geralmente criados em razão de interesses econômicos, visto que seus responsáveis são capazes de auferir lucro através de práticas como a exibição de anúncios intrusivos durante, às custas do conteúdo ilegalmente disponibilizado, tornando assim a prática mais aviltante em relação às infrações relacionadas à propriedade intelectual.



#### **4. DAS MEDIDAS TOMADAS CONTRA AS VIOLAÇÕES DAS PROPRIEDADES INTELECTUAIS NA SEARA DIGITAL**

Nesta análise profunda, adentramos as intrincadas veredas jurídicas que circundam as paisagens digitais contemporâneas, onde a propagação de conteúdo ilícito via torrents desafia, no mais, as fronteiras legais dos direitos autorais. Necessário, portanto, desvelar as nuances das estratégias antipirataria, explorando desde abordagens legislativas até inovações tecnológicas, com uma atenção meticulosa às implicações jurídicas subjacentes. Proibições legais e bloqueios de sites, medidas consagradas por diversos ordenamentos jurídicos nacionais, representam instrumentos comumente empregados no escopo de conter o torrenting ilícito. Neste contexto, investigamos essas medidas à luz das divergentes legislações e suas consequências jurídicas na seara da liberdade digital.

Avançando na análise jurídica, nos deparamos com os sistemas de resposta gradual, notabilizando o paradigmático "três strikes", adotado em uma série de países, seja no Estados Unidos através do DMCA ou na Europa através da Diretiva 790/2019. Será examinada a aplicabilidade desses sistemas e os dilemas ético-jurídicos que permeiam sua implementação.

No mais, no âmbito jurídico, destaca-se o recurso a ações legais diretas contra usuários envolvidos em atividades de torrenting. Incursionamos nas complexidades jurídicas desses processos, ponderando sobre seus fundamentos legais e os impactos decorrentes, no escopo de dissuadir a pirataria digital. Como meio de garantir maior proteção aos direitos de propriedade intelectual na internet, a colaboração sinérgica entre detentores de direitos autorais e provedores de internet figura como uma ferramenta crucial na contenção do torrenting ilícito. Examina-se, com meticulosidade, como essa conjunção é forjada, considerando os métodos de monitoramento empregados e os delicados dilemas ético-jurídicos associados à vigilância constante dos usuários.

A conclusão desta análise nos conduz ao domínio das tecnologias de proteção e gestão de direitos autorais, debruçando-se sobre as diversas tentativas já realizadas se de remediar as violações às PIs além das inovações emergentes. Investigamos, em termos jurídicos, como essas tecnologias buscam refrear a distribuição não autorizada de conteúdo digital. Ao arrematar este capítulo, aspiramos proporcionar uma compreensão holística das estratégias jurídicas adotadas para conter a violação da. Em um universo jurídico e digital em constante mutação, a busca por soluções eficazes requer, no mais, uma análise jurisprudencial

cuidadosa, considerando as implicações legais, éticas e tecnológicas inerentes a esta complexa problemática:

O principal desafio de qualquer lei de combate à pirataria é como garantir a sua eficácia em território digital, sendo que ela é global. Isso só ocorre se envolver os provedores de conexão e provedores de aplicação, que detêm páginas que permitem publicação de conteúdo por terceiros e empresas de hospedagem de sites. Caso contrário, apenas uma lei, por melhor que seja, ou uma ordem judicial, limitada a um ordenamento jurídico apenas, não conseguirão atingir o objetivo de garantir a proteção dos direitos autorais e combater a pirataria. (PECK, 2021, p. 109)

Outrossim, a precisa identificação dos perpetradores de transgressões digitais figura como uma empresa intrincada. Limitações inerentes às tecnologias de monitoramento, aliadas à habilidade dos usuários de adotar artifícios para dissimular sua identidade digital, propiciam um terreno fértil para falsos positivos, lançando a suspeição sobre a exatidão e a equidade desses métodos punitivos. Adicionalmente, a disparidade nas legislações de direitos autorais, que reverbera de maneira significativa entre jurisdições distintas, complica ainda mais a aplicação homogênea da monitoração de usuários. O que pode ser legalmente censurável em um contexto pode, paradoxalmente, ser tolerado em outro, criando um mosaico legal que desafia a uniformidade de abordagens.

Nesse panorama, usuários que dispõem de maior conhecimento técnico, por meio de artimanhas como o recurso a redes privadas virtuais (VPNs) ou outras estratégias através das quais o anonimato online pode, mina a eficácia intrínseca desses mecanismos de monitoramento. Esta contínua evasão evidencia a necessidade premente de adaptação constante por parte dos detentores de propriedade intelectual, elevando a complexidade da perpetuação desta batalha digital.

Consequentemente, a questão premente reside na busca incessante por um equilíbrio delicado entre a proteção legítima dos direitos autorais e a preservação dos direitos individuais, em particular o sagrado direito à privacidade. A implementação vigorosa de medidas que não apenas ofereçam proteção decisiva aos interesses autorais, mas também respeitem os preceitos éticos e legais inerentes à esfera digital, impera como um imperativo para enfrentar as vicissitudes dessa problemática contemporânea.

#### **4.1. DO BLOQUEIO DE WEBSITES**

Os websites voltados para a partilha de torrents, nesse intrincado pano de fundo da era digital, operam como ponto central entre aqueles que buscam, de maneira ilícita, apropriar-se

de conteúdo protegido por direitos autorais através das vastas fontes de material que transitam na internet. O modus operandi desses websites se revela de tal forma a permitir a eficaz disseminação de mídias que transgridem os preceitos da propriedade intelectual.

Estes portais ilícitos, tais como o notório "The Pirate Bay" e "1337x", apresentam-se como autênticos átrios da contravenção digital, oferecendo um vasto repositório de torrents que abarcam desde produções cinematográficas e fonográficas até obras literárias e programas televisivos. Mediante a implementação de um protocolo de comunicação P2P (peer-to-peer), tais websites facultam aos usuários a oportunidade de compartilhar e baixar arquivos de maneira descentralizada, evadindo, assim, o tradicional paradigma de distribuição digital. O modus operandi destas plataformas revela-se através da disponibilização de "magnet links", que simplificam o processo de download de torrents, bastando que o usuário clique e/ou insira o link em seu browser para iniciar o download da obra pretendida. Nesse panorama, a simplicidade de operação, aliada à ampla diversidade de materiais disponíveis, consubstancia-se como um fator propulsor da prevalência destes websites.

Entre os exemplares mais proeminentes dessa estirpe, o "The Pirate Bay" figura como emblemático um ícone dessa subcultura digital (DE SÁ, 2015, p. 864) proporcionando uma interface intuitiva e uma enorme gama de obras disponível ao usuário. De igual modo, o "1337x" se sobressai como uma alternativa popular, viabilizando a troca clandestina de arquivos entre usuários ávidos por conteúdo à margem dos preceitos legais.

O "The Pirate Bay", renomado como um dos maiores sites de compartilhamento de torrents, tem sido alvo de inúmeras ações legais e fechamentos ao longo dos anos. Contudo, sua resiliência surpreende, pois, após cada encerramento, o site frequentemente ressurge em novos domínios ou adota estratégias para evitar a supressão permanente, não obstante ação de alta notoriedade ajuizada em face dos três fundadores do website, Fredrik Neij, Gottfrid Svartholm, e Peter Sunde nas corte suecas em 2008:

Em 17 de abril de 2009, os quatro fundadores do website foram condenados a penas de um ano de prisão e multados em cerca de 35 milhões de euros (30 milhões de coroas suecas), por incorrerem em violações da lei de direitos autorais através do site The Pirate Bay. As partes recorreram da decisão, e após decisão de segunda instância no Outono de 2010 foram novamente considerados culpados e condenados a indenizações ainda mais elevadas, de aproximadamente 54 milhões de euros (46 milhões de coroas suecas), embora as penas restritivas de liberdade tenham sido amenizadas. (LARSSON, p. 350, 2013, tradução nossa)

A história do Pirate Bay põe em evidência a natureza evasiva e adaptativa dos sites de compartilhamento de torrents. Mesmo diante de fechamentos, muitos desses sites conseguem se reerguer rapidamente, seja por meio da mudança de domínios, adoção de medidas de segurança avançadas ou pela transferências de suas operações para diferentes países com leis de propriedade intelectual mais brandas e/ou cuja aplicação de sanções aos usuários que cometem tais violações ocorra de forma mais penosa. (OMPI, 2019, p. 2) Destaca-se, inclusive, que, em novembro de 2023, mês de revisão final do presente estudo, ambos os sites “The Pirate Bay” e “1337x” se encontram plenamente disponíveis, sem quaisquer restrições especiais.

Por outro lado, em contrapartida ao histórico de extensa evasão dos websites supracitados, convém-se mencionar o "z-library", website que oferecia aos usuários a possibilidade de baixar uma extensa variedade de livros digitais, incluindo materiais provenientes de fontes acadêmicas, emergiu como um catalisador notável na esfera da democratização do conhecimento. O site acabou por suprir uma lacuna significativa no acesso à literatura acadêmica, especialmente considerando que muitas obras eram frequentemente onerosas e, conseqüentemente, inacessíveis para uma parcela considerável da comunidade interessada. (FOSTER, 2023 p. 21)

A contribuição do "z-library" para a democratização do conhecimento era inegável. Ao disponibilizar obras acadêmicas e conteúdos que, por vezes, eram proibitivamente caros, o site fornecia uma plataforma inclusiva para estudantes, pesquisadores e entusiastas de aprendizado. A acessibilidade a conhecimento de qualidade, independentemente de barreiras financeiras, destacava-se como uma faceta crucial desse empreendimento digital.

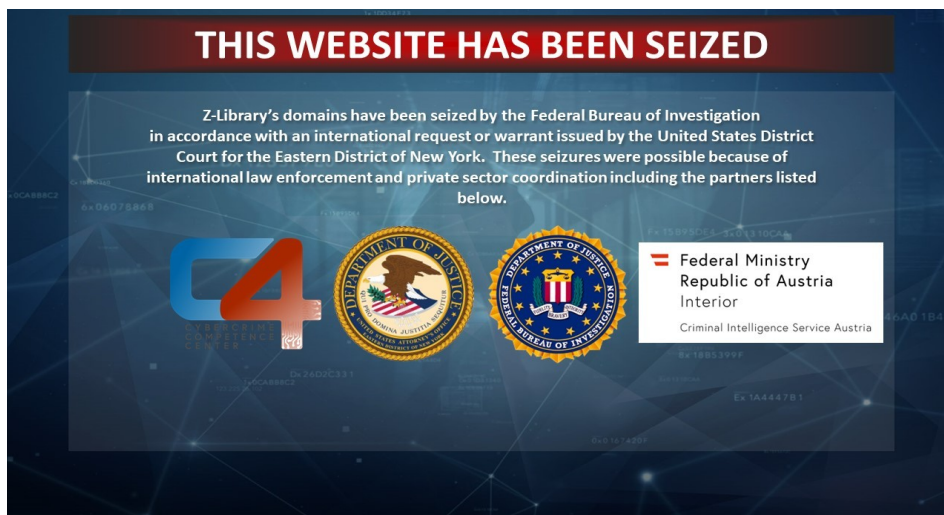
No entanto, como muitas vezes ocorre em cenários onde a disponibilização de conteúdo desafia as normas tradicionais de propriedade intelectual, o "z-library" enfrentou o encerramento de seu domínio principal 4 de novembro de 2022 junto a expedição de mandado de prisão em desfavor de seus proprietários, perdurando apenas através de versão com capacidade altamente limitada na *dark web*. Por sua vez, este desfecho suscitou uma série de críticas e indagações de parte da comunidade que enxergava o site como um defensor do acesso aberto à informação, conforme pontuado pela escritora Alison Rumfitt:

A solução encontrada, isso é, a destruição da acessibilidade às obras e as prisões de indivíduos pelas forças dos EUA, é muito pior do que o problema. Quando ficamos do lado dos direitos autorais, ficamos do lado da estrutura que prejudica os autores

de uma forma muito mais profunda do que a perda de vendas; ficamos do lado das editoras que, por meio de sua busca incessante por tendências, deixam muitos escritores brilhantes para trás. Há livros atualmente fora de catálogo no Reino Unido e nos Estados Unidos que eu poderia acessar lá, como as obras da escritora subversiva Heather Lewis ou boa parte da produção de Samuel R. Delaney. É possível acreditar que os autores merecem tratamento e remuneração justos e adotar uma abordagem mais diferenciada para essa questão; não só é possível, como também pode ser o único caminho a seguir. (RUMFITT, 2022. tradução nossa)

O encerramento do "z-library" levou a uma reflexão profunda sobre as problemáticas inerentes ao sistema de propriedade intelectual em escala global. Pensadores proponentes do acesso gratuito a materiais acadêmicos criticaram a interdição do site como uma evidência clara das limitações do atual sistema, que, por vezes, prioriza interesses comerciais em detrimento da disseminação democrática do conhecimento.

**Figura 4:** Mensagem apresentada na tentativa de visitar o site z-library após seu encerramento.



**Fonte:** website <<http://z-lib.org/>>. Acesso em: 30 de out. de 2023.

Nesse contexto, nota-se que a interdição do website após operação policial conduzida em conjunto pelo FBI e pela Secretaria de Segurança austríaca atuou como um catalisador para debates mais amplos sobre a necessidade de revisão e reformulação de políticas que regem a propriedade intelectual, visando conciliar os interesses dos detentores de direitos autorais com a imperativa democratização do conhecimento.

De forma coincidental e tempestiva à elaboração do presente estudo, o website RARBG, um dos maiores websites também destinado ao compartilhamento de torrents, alvo de ordem judicial de bloqueio neerlandesa em 2008, encerrou suas operações apenas em 31 de maio de 2023, quinze anos após sua criação. Ao invés do fechamento ter ocorrido em função

de pressões legais, operações policiais ou ajuizamento de ações contra seus responsáveis, findou-se meramente pela vontade unânime de todos os colaboradores, que afirmaram que a operação do website tornou-se insustentável tanto devido à inflação sofrida no continente europeu, que tornou os custos de operação do website excessivamente onerosos, quanto a complicações relacionadas à guerra russo-ucraniana, uma vez que, curiosamente, alguns de seus responsáveis encontravam-se em lados opostos do conflito.

Destarte, conclui-se que o fechamento de websites após ordem judicial e/ou operação policial apresenta eficácia extremamente limitada como meio de reprimir as violações às propriedades intelectuais na seara digital, uma vez que raramente a pretensão de indisponibilizar o site de maneira permanente é atingida pelas autoridades competentes. Se, por um lado, a inviabilização de um website apenas ocorre mediante ordem judicial específica, há de se considerar que a indisponibilização de apenas um repositório de download de torrents fará com que os usuários simplesmente procurem outro website ainda utilizável, evidenciando assim a ineficácia da prática, conforme estudo britânico realizado em 2015:

[...] O bloqueio de um único site em 2012 não causou aumento no uso de sites legais, mas fez com que os usuários aumentassem as visitas a outros sites de pirataria não bloqueados e sites de VPN. Encontramos evidências de que o aumento dos custos de pesquisa e aprendizado associados à pirataria impulsiona a eficácia do bloqueio de vários sites em vez de apenas um site principal (DANAHER, 2015)

## **4.2. DAS CARTAS EXTRAJUDICIAIS DE COBRANÇA – “COPYRIGHT TROLLS”**

A prática de envio de cartas de cobrança extrajudicial por detentores de propriedade intelectual a usuários que são identificados incorrendo em downloads ilícitos de conteúdo protegido é uma estratégia que vem sendo controversamente empregada como método de combater as violações de direitos autorais na era digital. De forma resumida, tal prática geralmente se inicia com a identificação de atividades ilegais, muitas vezes por meio de rastreamento de endereços IP associados a downloads não autorizados, que podem ser facilmente obtidos no caso de download de torrents, por exemplo. Após a aquisição do IP do usuário, as informações pertinentes são então encaminhadas aos provedores de serviços de Internet (ISPs), que, por sua vez, enviam ao endereço do usuário uma carta física notificando-os usuários sobre a infração cometida. Essas notificações frequentemente incluem detalhes sobre a obra protegida, a reclamação realizada pelo detentor da propriedade intelectual

violada, informações adicionais a natureza da violação (quando a violação ocorreu e por qual meio foi realizada, por exemplo) e a exigência de cessar imediatamente a atividade ilegal.

Por outro lado, o detentor da propriedade intelectual pode optar por não notificar o provedor de serviços e assim enviar uma carta destinada diretamente ao usuário infrator. Tais cartas frequentemente possuem o condão de cobrar uma “multa extrajudicial” dos usuários pela violação como forma de acordo judicial preemptivo, bastando que o usuário pague um valor arbitrário para que não seja ajuizada ação em seu desfavor. Dado seu caráter abusivo, no qual pode ser considerado quase como uma “extorsão legal”, uma vez que o cálculo da multa não se baliza em nenhuma norma ou base técnica, a prática das cobranças extrajudiciais encontrou desaprovação marcadamente negativa pelo público:

De forma mais controversa, os detentores de direitos também têm como alvo os indivíduos que transmitiam arquivos pela internet. Em 2003, a RIAA iniciou centenas de ações judiciais contra indivíduos nos Estados Unidos (Yu, 2005). Ainda, em 2007, foi noticiado que os escritórios de advocacia no Reino Unido estavam praticando uma série de "litígio em massa", em que os infratores suspeitos recebiam cartas e lhes era dada a opção de chegar a um acordo extrajudicial por uma taxa de cerca de 600 libras ou de potencialmente enfrentar um processo judicial (Murray, 2010: 258-259). O objetivo destas ações judiciais não foi de apenas sancionar os infratores individuais e recuperar dinheiro para a indústria, mas de também enviar uma mensagem aos outros. Como explica o Presidente da RIAA, Cary Sherman (citado em Yu, 2005: 658), "as ações judiciais são uma forma muito potente de educação". Na prática, porém, a utilização do que tem sido visto como "táticas de braço de ferro" gerou publicidade negativa e ameaçou enfurecer e desmotivar ainda mais o público. (DAVID, 2015, p. 303)

Verifica-se, portanto, que a estratégia de envio de tais “notificações extrajudiciais” a usuários que tenham realizado downloads violadores aos direitos de propriedade intelectual na internet é uma prática consolidada em países como os Estados Unidos e a Alemanha, onde diversos escritórios especializaram-se no envio de cartas em massa contendo cobranças extrajudiciais. Entre os usuários de internet, algumas empresas detentoras de propriedades intelectuais receberam a alcunha derogatória de “copyright trolls”, rementendo à criatura mitológica de aparência grotesca que faz cobranças arbitrárias e irrazoáveis a todos aqueles que desejam atravessar seu território como forma de pedágio.

Além do âmbito internacional, indispensável citar no presente estudo caso inédito que ocorreu no Brasil no ano de 2020, onde, pela primeira vez, foram enviadas uma série de notificações extrajudiciais em massa destinadas a diversos usuários brasileiros, exigindo o pagamento de R\$ 3.000,00 sob ameaça de instauração de ação civil, após terem alegadamente

realizado o download de filmes como "Invasão ao Serviço Secreto", "Hellboy" e "Rambo: Até o Fim", de propriedade da produtora americana Millenium Media. Os usuários foram identificados através de seu IP, uma vez que realizaram o download dos filmes através do protocolo torrent, que exibe o IP dos usuários a todos os outros que também estão em curso de realizar o download do mesmo arquivo.

Após, o escritório de advocacia responsável pelo envio das cartas realizou pedido para que fosse emitida ordem judicial à provedores como a Claro S.A. para quebra de sigilo, com o intuito de precisar a identidade dos usuários responsáveis pelos Ips que foram flagrados realizando o download das obras protegidas para que fosse levada ação judicial à cabo contra os usuários infratores.

Considerando a natureza das cobranças, não surpreende que a prática de envio de cartas de infração de direitos autorais não esteja isenta de desafios éticos. Além da arbitrariedade da quantia solicitada e a redação francamente extorsiva presente nas mensagens, também há preocupações significativas relacionadas à possibilidade de notificações equivocadas, que podem resultar na quebra de sigilo indevida das comunicações telemáticas de usuários inocentes e de possível responsabilização equivocada.

### **4.3. DAS AÇÕES JUDICIAIS CONTRA OS USUÁRIOS INFRATORES**

Durante o período em que a indústria musical enfrentava a ascensão da pirataria digital, muitos jovens se viram no centro de ações judiciais civis movidas por gravadoras e associações de direitos autorais. O cerne dessas ações residia na responsabilização dos usuários pela prática disseminada de realizar downloads ilegais de músicas, frequentemente por meio de plataformas de compartilhamento de arquivos como os torrents. Contudo, a forma como esses casos foram conduzidos e as consequências impostas aos usuários levantaram questionamentos críticos em relação ao modo no qual tais ações foram conduzidas

Jovens estudantes universitários e até mesmo colegiais foram alvos de processos civis movidos por grandes conglomerados da indústria musical, como, por exemplo a RIAA, Recording Industry Association of America, associação americana que representa gravadoras e distribuidores de músicas. As ações buscavam responsabilizar civilmente aqueles que realizavam o download não autorizado de músicas, ainda que para uso pessoal, muitas vezes em volumes relativamente pequenos se comparados aos números astronômicos de pirataria em larga escala.

Os desfechos dos casos foram criticadas por diversos setores, que argumentavam que as o oneroso custo da batalha judicial nas ações contra os gigantes da indústria fonográfica não condiziam com a escala dos atos cometidos. Muitos argumentavam que a indústria deveria focar em estratégias mais proativas para se adaptar ao cenário digital em transformação, em vez de responsabilizar individualmente indivíduos muitas vezes desinformados sobre as implicações legais de seus atos:

As ações judiciais, as primeiras movidas contra indivíduos por compartilhamento de arquivos, causaram alvoroço, com estudantes e funcionários universitários expressando consternação com as táticas severas da indústria fonográfica. Na época, parecia difícil acreditar que processar estudantes universitários individuais em breve se tornaria um procedimento operacional padrão para a indústria musical. (ELECTRONIC FRONTIER FOUNDATION, 2008, online, tradução nossa)

Assim, a abordagem indiscriminada adotada pela Recording Industry Association of America (RIAA) ao processar usuários por downloads ilícitos de música gerou uma onda de críticas em relação à sua ética. Após utilizar a estratégia de processar um grande número de usuários quase como que em “lotes”, em ações nas quais muitas vezes os usuários réus não dispunham de meios financeiros para custear o sua própria defesa no decorrer do process, sendo assim forçados a de celebrar acordos com a RIAA como forma de “estancar o sangramento”, a RIAA foi alvo de preocupações sobre a proporcionalidade e a justiça de suas ações legais. Essa estratégia foi percebida por muitos como uma forma de litigância predatória, na qual os detentores de direitos autorais buscavam punir individualmente usuários, muitas vezes jovens e desinformados sobre as implicações legais de seus atos. Ressalta-se, inclusive, os casos dos internautas Tammy Lafky, Cecilia Gonzales, Gerardo Valecillos e Tammy Hunt:

Tomemos, por exemplo, o caso de Tammy Lafky, uma trabalhadora de uma usina de açúcar de 41 anos e mãe solteira em Minnesota. Como sua filha adolescente baixou algumas músicas – uma atividade que mãe e filha acreditavam ser legal – Lafky enfrentou mais de US\$ 500 mil em multas. A RIAA ofereceu um acordo de US\$ 4.000, mas mesmo essa quantia estava muito além das possibilidades de Lafky – ela ganhava apenas US\$ 21.000 por ano e sequer recebia pensão alimentícia.

Ou consideremos o caso da ré que enfrentou a sentença de 22.500 dólares discutida acima, Cecilia Gonzalez. Gonzalez, mãe de cinco filhos, foi condenada apenas duas semanas depois de ter sido demitida de seu emprego como secretária – um emprego em que ela ganhava não muito mais do que essa quantia em um ano inteiro. Ironicamente, Gonzalez baixou principalmente músicas que ela já possuía em um CD físicos – os downloads foram feitos para ajudá-la a evitar o trabalho de transferir manualmente os 250 CDs que ela possui em seu computador.

O professor Gerardo Valecillos, professor de espanhol e imigrante venezuelano, enfrentou outro tipo de chantagem. Depois que seu provedor de internet o avisou que sua filha havia baixado músicas ilegalmente, Valecillos contatou um advogado. O advogado negociou um acordo de US\$ 3.000, valor ainda muito maior do que Valecillos era capaz de pagar. Único sustento de sua família de quatro pessoas, Valecillos havia passado recentemente por uma cirurgia e foi forçado a pagar honorários advocatícios de um advogado de direitos autorais e de imigração. Caso não tivesse realizado o acordo, poderia colocado em risco o seu processo de imigração.

Em ainda outro caso, Cassi Hunt, estudante do M.I.T. processada por compartilhar música ilegalmente, tentou negociar o preço do acordo proposto pela RIAA de US\$ 3.750. Hunt ressaltou que ela estava endividada para pagar as mensalidades de sua universidade. A resposta da RIAA? O seu preposto sugeriu que ela trancasse a faculdade para ser capaz de pagar o acordo.

(ELECTRONIC FRONTIER FOUNDATION, 2008, online, tradução nossa)

Não surpreende, portanto, que as ações judiciais da RIAA levantaram questões sobre a eficácia do modelo de combate à pirataria baseado em processos civis contra consumidores individuais. Essa abordagem foi vista por alguns como um esforço fadado ao fracasso, uma vez que não abordava as raízes mais profundas do problema, como a falta de alternativas acessíveis e convenientes para consumir música digitalmente:

A campanha judicial da RIAA contra fãs individuais de música americana falhou. Não conseguiu reduzir o número de downloads P2P. Não convenceu os fãs de música de que baixar músicas é o equivalente de roubar-las físicas. Não colocou um sequer centavo nos bolsos dos artistas. Pouco fez para levar a maioria dos usuários aos braços de serviços lícitos nos quais poderiam ouvir música. Pelo contrário, os processos judiciais da RIAA podem muito bem estar encaminhando os usuários que compartilham conteúdo rumo a novas tecnologias que serão muito mais difíceis de serem infiltradas e monitorizadas pelos investigadores da RIAA. [...] Cinco anos após o início da campanha da RIAA, tornou-se demasiado claro (se é que alguma vez houve alguma dúvida) que processar os fãs de música não é um modelo de negócio viável para a indústria fonográfica. (ELECTRONIC FRONTIER FOUNDATION, 2008, online, tradução nossa)

A experiência desses indivíduos diante dos tribunais também colocou em evidência a necessidade de maior conscientização sobre questões legais relacionadas à propriedade intelectual e direitos autorais. Muitos usuários eram, de certa forma, pegos de surpresa pelas ações movidas em seu desfavor, sem uma compreensão completa das implicações legais de suas atividades online.

No final, esses casos contribuíram para um debate mais amplo sobre a abordagem adequada para lidar com a pirataria digital. À medida que a tecnologia continuava a evoluir, a indústria musical eventualmente começou a buscar alternativas mais inovadoras, como

modelos de streaming legal, em vez de se concentrar exclusivamente em ações punitivas contra indivíduos. A crítica à abordagem excessivamente punitiva durante esse período permanece como um lembrete das complexidades envolvidas na adaptação de indústrias estabelecidas a mudanças tecnológicas significativas.

#### 4.4. – DO DRM – “DIGITAL RIGHTS MANAGEMENT”

O DRM, sigla que abrevia o termo Digital Rights Management, consiste em uma estratégia tecnológica amplamente empregada no âmbito da proteção de softwares e conteúdos digitais. Seu propósito fundamental, assim como as outras medidas estudadas, é controlar o acesso, a distribuição e o uso de dados digitais, garantindo que apenas usuários autorizados possam utilizar determinado software ou conteúdo, com o condão de limitar ou impedir o acesso não autorizado aos softwares por meio de *cracks*, artifícios usados para burlar a proteção de softwares protegidos por mecanismos de DRM.

O funcionamento básico do DRM envolve a inclusão de mecanismos de proteção embutidos diretamente no software ou no conteúdo digital que se busca proteger. Esses mecanismos variam em complexidade, variando entre simples códigos presentes na embalagem dos softwares adquiridos que são de inserção necessária no programa para “desbloqueá-lo” e confirmar sua proveniência lícita até criptografia avançada e autenticação online. (ILONEN, 2016, p. 32)

Destarte, no contexto da proteção de softwares, o DRM é então incorporado com o intuito de freiar a distribuição de cópias não autorizadas, limitar o número de instalações que pode ser feita a partir de uma única cópia do software ou controlar o acesso a determinados recursos

**Figura 5:** Exemplo de DRM primitivo, consistindo na ativação de “product key” de uma cópia do sistema operacional Windows 98. É exigido ao usuário que insira o código presente na embalagem do produto para prosseguir com a instalação do sistema.



Fonte: Site <<https://www.pesteps.com/4484-how-windows-activation-works>>. Acesso em: 1 de nov. de 2023.

Como na figura elencada acima, um exemplo clássico de DRM nos softwares são as chaves de ativação. Ao adquirir um software, o usuário recebe uma chave única que necessariamente deve ser inserida durante o processo de instalação, impedindo o consumo do produto caso o usuário não detenha tal chave, que é então verificada através de um banco de dados online para garantir a autenticidade do bem, inibindo o uso não autorizado do software que pode implicar em violações ao direito de propriedade intelectual. Ainda, como cada cópia do software detém uma chave única para instalação, o comprador original do produto não será capaz de transmiti-lo a outrem, uma vez que a chave já será marcada como “em uso” no banco de dados do detentor dos direitos do software, impossibilitando assim seu uso e/ou instalação. Além disso, alguns softwares implementam sistemas de licenciamento que associam a utilização do programa a uma conta específica, garantindo o rastreamento e controle centralizado do produto. (ILONEN, 2016, p. 33)

No universo dos jogos eletrônicos, o DRM é empregado de maneiras diversas. Muitos jogos modernos requerem autenticação online para verificar a legitimidade da cópia e garantir que apenas cópias autênticas tenham acesso a recursos online ou atualizações de software. Ainda, debate-se sobre o meio de proteção patentado denominado Denuvo, que, por sua vez, busca cercear a distribuição não autorizada de jogos eletrônicos através de uma aplicação de uma série de cálculos e algoritmos de criptografia complexos ao software, com o condão de

impossibilitar que cópias ilícitas dos jogos protegidos sequer funcionem. Atualmente, mais de mil jogos fazem uso da tecnologia Denuvo. Entretanto, essas medidas nem sempre são bem recebidas pelos usuários, levando a debates sobre a linha tênue entre a proteção contra pirataria e a restrição excessiva aos consumidores legítimos. (ILONEN, 2016, p. 34)

Outro exemplo prático de DRM simples, porém efetivo, é a inserção de marcas d'água digital em conteúdo multimídia, como músicas e vídeos. Essa técnica insere informações imperceptíveis no arquivo, permitindo a identificação de sua fonte original. Caso uma cópia ilegal seja detectada, os detentores dos direitos autorais podem valer-se de tais informações para rastrear a origem e tomar medidas legais.

Embora o DRM seja uma ferramenta crucial na proteção de softwares e conteúdos digitais, sua implementação também enfrenta críticas. Algumas preocupações dizem respeito à potencial restrição dos direitos dos consumidores, à dependência de servidores online para autenticação e à possibilidade de obsolescência, uma vez que, caso alguns sistemas de DRM online deixem de ser suportados, os usuários que licitamente adquiriram o conteúdo não poderão validar suas licenças, impedindo-os assim de usar o software ainda que o tenha adquirido de forma perfeitamente lícita.

No entanto, sendo cediço que toda medida de segurança é imperfeita, ao longo do tempo, têm surgido diversas medidas técnicas que buscam contornar esses mecanismos de proteção, denominados de "*cracks*". Os *cracks* são programas ou códigos modificados que desativam ou removem as restrições impostas pelos DRMs. Essas medidas técnicas, embora ilícitas na maioria dos casos, tornaram-se uma realidade persistente no cenário digital. Vários fatores contribuem para a eficácia dessas soluções alternativas.

Em primeiro lugar, a engenharia reversa desempenha um papel fundamental na criação de *cracks*. Programadores habilidosos exploram minuciosamente o funcionamento interno dos DRMs para identificar vulnerabilidades e criar soluções que neutralizam suas defesas. Essa abordagem permite contornar as proteções sem exigir conhecimento direto das chaves de criptografia ou dos algoritmos subjacentes. No mais, a disseminação rápida e ampla de informações na era digital facilita a propagação de *cracks*. Nota-se a presença de diversos fóruns, sites de compartilhamento e comunidades em redes sociais criadas especialmente voltada para a distribuição dos *cracks*, que são disponibilizados gratuitamente ao público, uma vez que os principais criadores de tais programas não possuem o intuito de obter lucro através

da prática, incorrendo em tal conduta apenas não apenas pois enxergam a burla dos mecanismos de segurança como um “desafio” a ser resolvido, mas sim pois subentende-se que há uma “competição” na qual o primeiro grupo de *crackers* capaz de quebrar a proteção de determinado software ganhará grande prestígio e admiração dentro da comunidade de piratas digitais nas quais se encontram:

Normalmente, os membros individuais desses grupos também são os autores de cracks e keygens. Diferentemente dos criminosos virtuais típicos, como por exemplo operadores de botnet, a motivação principal desses grupos não é o ganho monetário. Em vez disso, parece ser algum tipo de "concurso de vaidade", baseado na competição entre diferentes grupos, com o objetivo de ser o primeiro - e, portanto, o mais respeitado - grupo a lançar um crack ou keygen para um produto de software específico. (KAMERSTETTER, 2012, p. 2, tradução nossa)

Dessa forma, devido à disseminação generalizada de cracks e à prática de pirataria, estima-se que uma parcela substancial dos softwares em uso globalmente foi adquirida de maneira ilícita. Estudos indicam que aproximadamente 42% dos softwares em operação no mundo foram obtidos através de downloads ilícitos, representando um desafio significativo para a proteção dos direitos de propriedade intelectual, ainda levando em consideração a aplicação de ferramentas de DRM pelas principais empresas de software, como, por exemplo, a Adobe e a Microsoft. (IDC, 2013, p. 2)

#### **4.4. DO SISTEMA DE “TRÊS STRIKES” OU RESPOSTA GRADUADA**

O sistema de três strikes, no contexto da proteção de direitos autorais, representa uma estratégia intrincada e normativa empregada para salvaguardar as prerrogativas intelectuais dos criadores de conteúdo. Este método, também conhecido como "três advertências" ou "três notificações", delineia um protocolo progressivo e escalonado para lidar com supostas violações de direitos autorais em meios digitais.

A essência do sistema reside na concessão de múltiplas oportunidades ao suposto infrator antes da aplicação de medidas mais severas. De forma geral, em sua implementação típica, quando um titular de direitos autorais identifica uma suposta infração, é emitida uma primeira advertência ao infrator, notificando-o da alegada violação, que, por sua vez, serve como mero alerta inicial, visando conscientizar o infrator sobre a possível transgressão e informá-lo sobre a possibilidade de penalidade mais severa caso persista na conduta.

Em caso de uma segunda infração, uma segunda advertência é despachada, agravando a natureza do aviso e ampliando a seriedade da situação, reiterando-se assim das implicações

legais associadas à continuação do comportamento infrator, não prevendo ainda qualquer materialização de sanção legal. Após, o terceiro e último strike marca o ponto culminante do sistema. Neste ponto, o infrator é informado de que, caso persista na violação dos direitos autorais, medidas legais substanciais serão empreendidas. Estas medidas podem abranger desde sanções financeiras até ações judiciais efetivas, dependendo da legislação local.

Países como os Estados Unidos e a França incorporaram o sistema de três strikes em suas abordagens de proteção de direitos autorais. Nos Estados Unidos, a Lei de Digital Millennium Copyright Act (DMCA) oferece uma estrutura para implementar esse método, assim como faz a União Europeia através da Diretiva 2019/790, que, por sua vez, introduziu ao ordenamento jurídico da UE o conceito dos “três strikes” como método de endereçar a violação das propriedades intelectuais online. Convém, portanto, realizar análise permenorizada dos dois ordenamentos supracitados.

## **5. DECIFRANDO O DMCA: ANÁLISE DE UMA DAS PRINCIPAIS NORMATIVAS ESTRANGEIRAS DE PROTEÇÃO AOS DIREITOS AUTORAIS**

Como explorado anteriormente pelo presente estudo, a década de 1990 testemunhou um aumento significativo no compartilhamento de mídia digital, acompanhado por uma preocupação crescente entre os detentores de direitos autorais sobre a facilidade com que suas obras podiam ser reproduzidas, distribuídas e, frequentemente, utilizadas sem autorização. O advento da tecnologia digital, notadamente a internet, desencadeou uma revolução nas práticas de disseminação de conteúdo, desafiando os paradigmas tradicionais de controle autoral.

Nesse ambiente de transformação, a Recording Industry Association of America (RIAA), influente entidade representativa da indústria fonográfica, desempenhou um papel proeminente no impulso pela reforma legislativa. A RIAA, confrontada com o surgimento de serviços de compartilhamento de arquivos peer-to-peer, como o notório Napster, buscou uma abordagem legal robusta e adaptável as novas circunstâncias de uma era digital para proteger os interesses dos artistas e gravadoras, resultando assim na origem do DMCA, promulgado pelo Congresso dos Estados Unidos e assinado pelo então Presidente Bill Clinton em 28 de outubro de 1998.

O DMCA, portanto, foi promulgado como uma resposta a essas preocupações, buscando conciliar as necessidades dos detentores de direitos autorais com as liberdades emergentes proporcionadas pela revolução digital. A legislação incorpora uma abordagem equilibrada, oferecendo proteção legal aos provedores de serviços online, enquanto estabelece um processo estruturado para lidar com a violação de direitos autorais. No presente estudo, serão explorados os principais mecanismos do DMCA, a saber: a notificação em forma de “strike” (17 U.S.C. § 512(c)) a instituição dos “portos seguros” e as possibilidades de isenção da aplicação da normativa, que regem sua aplicabilidade no âmbito digital.

As notificações de DMCA podem ser enviadas quando um detentor de direitos autorais identifica a presença de conteúdo considerado infrator em uma plataforma digital, possibilitando-o ao instigar um processo ao enviar uma notificação formal ao provedor de serviços. Esta comunicação deve ser exegética, consubstanciada na identificação precisa da obra sob proteção autoral, na localização específica do conteúdo tido por infringente e na prestação de uma declaração de boa-fé por parte do detentor dos direitos.

Desencadeada pela notificação DMCA, a resposta do provedor de serviços deverá ser imperativa e imediata, compelindo a remoção ou inativação do acesso ao conteúdo identificado como transgressor, após análise se de fato o conteúdo violou certos direitos autorais ou não. Subsequentemente, o provedor notifica o usuário responsável pelo conteúdo, facultando-lhe a prerrogativa de apresentar uma contranotificação, caso não concorde com a remoção do conteúdo. No caso de uma contranotificação ser formalizada, o provedor de serviços, sujeito a determinadas condições, pode proceder à restauração do conteúdo removido, a menos que o detentor de direitos autorais opte por instaurar uma ação judicial dentro de um prazo específico.

Caso um usuário persista em violações subsequentes, os detentores de direitos autorais podem emitir notificações adicionais, marcando a segunda e a terceira violações. Cada notificação (que não foi eventualmente serve como um "strike" contra o usuário. Ao atingir o terceiro "strike", o provedor de serviços online pode aplicar penalidades, que podem variar desde a remoção do conteúdo infrator até a suspensão ou rescisão da conta do usuário.

Imprescindível mencionar que o sistema de notificação do DMCA desenvolvido acima atua em diapasão com o “safe harbour system”, isso é, sistema de porto seguro, cujo funcionamento será desenvolvido em seguida, constituindo importante alicerce quanto à aplicabilidade de salvaguardas à propriedade intelectual tratando-se de conteúdo e entretenimento online.

Em seu cerne, o mecanismo do “porto seguro” trata-se de sistema que prevê uma camada de imunidade aos provedores de serviços online, possibilitando que os provedores de serviços não sejam responsabilizados civilmente pelos detentores dos direitos autorais violados, desde que estes observem certas condições e procedimentos delineados. (LEE, 2009, p. 1)

O substrato funcional da provisão de porto seguro manifesta-se, principalmente, na estipulação de procedimentos como o estabelecido no § 512 do Título II do DMCA. Este procedimento preconiza que, ao serem notificados por detentores de direitos autorais acerca da presença de material infrator em suas plataformas, os provedores de serviços online devem não apenas agir de maneira proativa para remover ou desabilitar o acesso ao conteúdo identificado como transgressor aos direitos de propriedade intelectual, mas também instituir políticas e procedimentos internos, em consonância com os ditames normativos do DMCA,

que possibilitem a pronta remoção de conteúdo infrator, em resposta a notificações legítimas recebidas, logrando fomentar uma eficaz cooperação entre detentores de direitos autorais e provedores de serviços online, com o intuito final de obter-se celeridade e eficiência quando à proteção dos direitos autorais.

Ressalta-se que, em consonância com o ordenamento jurídico americano, as cláusulas de Fair Use previstas no 17 U.S.C. § 107 conferem isenção ao conteúdo que pode ser abordado pelas notificações/pedidos de remoção do DMCA, permitindo-se assim a utilização de obras protegidas por direitos autorais sem a necessidade de autorização prévia, garantindo assim proteção jurídica a conteúdos com teor de crítica, comentário, notícia, ensino, pesquisa e paródia. Ainda assim, enxerga-se que o procedimento administrativo que prevê o contraditório dos usuários notificados por muitas vezes ocorre através da detecção de algoritmos automatizados, resultando muitas vezes na remoção arbitrária de conteúdo, permitindo que as detentoras de propriedades intelectuais utilizem tal instituto de forma abusiva e excessivamente proativa, sem o oversight necessário para garantir um tratamento justo ao usuário que foi alvo de notificação:

No entanto, também há preocupações quanto à precisão dos sistemas automatizados. Carpou sugere que "pelo menos em alguns casos, as solicitações de remoção automática têm um efeito inibidor sobre a liberdade de expressão ao remover preventivamente conteúdo que não viola os direitos autorais de ninguém". De acordo com a Urban, Karaganis & Schofield, cerca de 30% das solicitações automatizadas de remoção de direitos autorais não conseguiram identificar com precisão os trabalhos ou materiais supostamente violados. Esses processos operam em um procedimento amplamente automatizado, sem visão geral ou intervenção humana para verificar o conteúdo supostamente infrator. Dessa forma, a eficiência pode operar em detrimento da precisão. (ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA PROPRIEDADE INTELECTUAL, p. 11, 2019, tradução nossa.)

Vale aqui reflexão aprofundada sobre o fato de que, a despeito de fazer parte apenas do ordenamento jurídico americano, o DMCA ostenta uma magnitude de impacto indubitavelmente global, uma vez que os Estados Unidos detêm uma hegemonia inigualável no domínio do direito autoral, especialmente considerando a proliferação mundial de obras de entretenimento originadas em solo americano. Tal primazia, emanada da expressiva influência cultural norte-americana, confere ao DMCA uma relevância que transcende as fronteiras nacionais, ecoando seu alcance de forma global.

Assim, o DMCA consolidou-se quase como verdadeira “norma internacional”, tendo-se em mente que plataformas monumentais como YouTube, Twitter/X, Twitch e

Meta/Facebook, titãs que permeiam a esfera digital e são extensivamente acessadas por diversos usuários, inclusive no Brasil, são subordinados ao DMCA e possuem mecanismos extensos para garantir que o acesso ao conteúdo protegido por direitos autorais nesses websites ocorra em conformidade com a normativa, garantindo assim seu status de “porto seguro” perante a lei americana para que possam continuar suas operações comerciais. Em decorrência dessa realidade, tais empresas, responsáveis por prover enorme parte do entretenimento consumido mundo afora, inclusive no Brasil, acabam por ser submetidas primeiramente à égide da legislação norte-americana, destacando o notório impacto do DMCA nos confins mais longínquos do cenário global. Assim sendo, as ramificações de sua aplicação transcendem o solo legislativo em que foi concebido, penetrando e moldando as práticas digitais e as tendências de consumo de entretenimento online em todo o mundo.

Por conseguinte, a territorialidade do DMCA, muitas vezes questionada em virtude de sua aplicação além das fronteiras estadunidenses, reflete uma realidade incontestável: os Estados Unidos, detentores de uma ampla parcela do mercado cultural global, exercem uma influência ineludível sobre a construção das normativas que regem o universo da propriedade intelectual. Dessa maneira, não incorre em hipérbole aquele que afirma que o DMCA suplantou – para não dizer que usurpou – a legislação relativa aos direitos de propriedade intelectual em outros países, especialmente na esfera do entretenimento online.

Por fim, o Digital Millennium Copyright Act (DMCA) emergiu como uma legislação revolucionária nos Estados Unidos ao abordar de maneira inovadora os desafios trazidos pela ascensão da era digital. Sua elaboração em 1998, reflete uma resposta proativa à dinâmica transformadora da tecnologia quanto às transformações oriundas de um mundo digital, tornando-se referência global a outros países. Diversas legislações em todo o mundo, buscando abordar questões similares relacionadas à proteção de direitos autorais na era digital, encontraram na DMCA uma fonte de inspiração.

### **5.1. O “ROUBO ELETRÔNICO” NO ORDENAMENTO JURÍDICO AMERICANO**

No mais, vale aqui discorrer sobre duas outras leis americanas que prevêem a potencial aplicação de sanções penais aos usuários que violem propriedades intelectuais online. O "NET Act" e o PRO-IP act. O NET Act (No Electronic Theft Act) se refere à legislação promulgada em 1997 para lidar com a violação de direitos autorais no ambiente digital. Assim como o DMCA, não é incorreto caracterizar o NET Act como uma resposta às crescentes

preocupações sobre a disseminação não autorizada de conteúdo protegido por direitos autorais na internet e em outros meios eletrônicos.

O NET Act modificou o Título 17 do Código dos Estados Unidos, que trata de direitos autorais de tal modo a incluir atividades de violação de direitos autorais no contexto digital. O cerne da legislação está na criminalização de atos que violem a propriedade digital não apenas com o intuito de auferir lucro para si, "infringir direitos autorais com a intenção de obter ganho financeiro pessoal e reproduzir ou distribuir obras protegidas por direitos autorais em quantidade significativa".

Esses atos são penalizados com pena privativa de liberdade de até 6 anos e multas, a depender da gravidade da violação e do prejuízo causado. O NET Act enfatiza a importância da intenção de obter ganho financeiro pessoal como um elemento crucial para a criminalização. Além disso, destaca que a reprodução ou distribuição ilegal de obras protegidas por direitos autorais deve ocorrer em quantidade significativa para ser considerada uma violação passível de persecução penal.

Ainda, imperioso ressaltar que o NET Act inovou ao não limitar a responsabilização penal apenas aos usuários que cometem violações com o intuito de sobre elas obterem lucro, mas também àqueles que violam os direitos de propriedade intelectual até mesmo para uso pessoal: a LEI prevê a aplicação de sanções penais aos usuários que realizem o download ou o upload ilícito dentro de 180 dias de obras cujo valor somado ultrapasse a quantia de mil dólares. (BAILEY, 2001, p. 22)

A legislação também reforça a proteção dos direitos autorais, definindo claramente o que constitui uma "obra protegida". Isso abrange uma ampla gama de criações intelectuais, como textos, músicas, vídeos, software e outros tipos de conteúdo protegido por direitos autorais,

Em resumo, o NET Act trata-se de outra legislação que visa proteger os interesses dos detentores de direitos autorais no ambiente digital, criminalizando atividades significativas de violação de direitos autorais com a intenção de ganho financeiro pessoal, buscando criar uma barreira repressiva mais eficaz contra a disseminação não autorizada de conteúdo protegido por direitos autorais, promovendo a integridade do mercado e incentivando a criação e distribuição legítima de obras intelectuais.

O PRO-IP Act, ou *Prioritizing Resources and Organization for Intellectual Property Act*, é uma legislação dos Estados Unidos promulgada em 2008, e, assim como as demais leis americanas analisadas, tem o intuito de fortalecer a proteção e a aplicação das leis relacionadas à propriedade intelectual no país. O PRO-IP Act incorpora diversas disposições destinadas a aprimorar a proteção dos detentores de direitos de propriedade intelectual e a tornar mais eficaz a repressão às violações.

Destarte, imprescinde mencionar aqui que a característica mais notável do PRO-IP Act é o aumento das penalidades para infrações de propriedade intelectual, inclusive na seara online, uma vez que o PRO-IP determinou a criação de uma série de órgãos voltados. Para tais fins, o PRO-IP Act busca fortalecer a coordenação entre diferentes agências governamentais envolvidas na aplicação das leis de propriedade intelectual, visando melhorar a eficiência e a eficácia na resposta a violações através de um controle repressivo ainda mais potente. Destaca-se, por exemplo, a criação da posição de *Intellectual Property Enforcement Coordinator* no executivo americano: em português, *Coordenador de Fiscalização de Propriedade Intelectual*.

### **5.3 DA PERSPECTIVA EUROPEIA SOBRE A PROPRIEDADE INTELECTUAL**

A Diretiva 2019/790, aprovada em 17 de abril de 2019 após quatro anos de debates e pesquisas, é uma normativa da União Europeia que visa modernizar as leis de direitos autorais em resposta aos desafios apresentados pela era digital. A diretiva aborda questões cruciais relacionadas à distribuição online de conteúdo protegido por direitos autorais e busca um equilíbrio entre os interesses dos criadores, detentores de direitos e usuários. A Diretiva 2019/790, por sua vez, possui uma série de similaridades com o DMCA, adotando de maneira generalizada quadro semelhante àquele da legislação americana com o intuito de coibir a pirataria digital nas nações da UE. Sendo assim, torna-se conveniente realizar análise comparativa entre as duas leis.

No tocante à responsabilidade das plataformas online, A Diretiva 2019/790 estabelece uma abordagem mais rigorosa em relação à responsabilidade das plataformas online pelo conteúdo protegido por direitos autorais, notando-se que o texto legal apresenta possibilidades mais brandas para que essas plataformas sejam responsabilizadas por violações de direitos autorais ocorridas em seus serviços. Já o DMCA, por meio da Seção 512, oferece proteção de responsabilidade limitada para provedores de serviços online, contanto que sigam o processo

de notificação e retirada (notice-and-takedown) em casos de infração de direitos autorais por parte dos usuários, qualificando assim para a proteção de “porto seguro”. In verbis:

Além disso, sempre que tenham sido disponibilizadas nos serviços de partilha de conteúdos em linha determinadas obras ou outro material protegido não autorizados, mesmo se foram envidados todos os esforços ou se os titulares de direitos tiverem disponibilizado antecipadamente as informações relevantes e necessárias, os prestadores de serviços de partilha de conteúdos em linha deverão ser responsáveis pelos atos não autorizados de comunicação ao público de obras ou outro material protegido, sempre que, tendo recebido uma notificação suficientemente fundamentada, não ajam rapidamente para bloquear o acesso a obras ou outro material protegido objeto da notificação ou para os retirar do seu sítio Internet. Além disso, esses serviços de partilha de conteúdos em linha também deverão ser responsabilizados caso não demonstrem que envidaram todos os esforços para impedir que sejam carregadas no futuro obras específicas não autorizadas, com base nas informações pertinentes e necessárias fornecidas pelos titulares dos direitos para esse efeito. (UNIÃO EUROPEIA, 2019)

Diversas críticas surgiram em função da abordagem notavelmente mais desfavorável aos provedores de internet do que o DMCA americano, uma vez que, em síntese, a Diretiva apenas rescinde a responsabilidade dos provedores quando estes tomam duas condutas visadas a proteger as propriedades intelectuais: (i) a instalação de filtros automáticos para o controle do conteúdo postado e (ii) acordos de licenciamento prévio para a transmissão de conteúdo.

Sobre o uso de filtros automáticos para a detecção de conteúdo violador dos direitos de propriedade intelectual, A Diretiva (UE) 2019/790, em seu Artigo 17, prevê que plataformas deverão implantar filtros automáticos de conteúdo para evitar profilaticamente o upload não autorizado de material protegido por direitos autorais, ou seja, os provedores de serviços terão de arcar com o ônus de implantarem em seus portais algoritmos capazes de detectarem quando um usuário realiza a publicação de conteúdo protegido sem possuir a determinada licença para tal. Em contrapartida, o texto do DMCA não versa sobre a aplicação de filtros automáticos, sendo omissivo quanto a tal modalidade de controle e repressão. Torna-se relevante destacar que o Artigo 17 da Diretiva, por sua vez, causou enorme indignação na comunidade online, que enxergou-o como possível meio de legitimar uma espécie de “censura prévia por algoritmo” através da aplicação dos direitos de propriedade intelectual e responsabilidade desproporcionais de provedores de conteúdo, caracterizando ameaça existencial à diversos provedores e comunidades onlines:

As pessoas estavam preocupadas com a filtragem excessiva de conteúdo de uso justo, como memes e mashups, devido à falta de tecnologia de filtragem sofisticada. Outros, por sua vez, estavam preocupados com os custos insustentáveis para as pequenas empresas de software, tendo em vista os elevados custos de softwares de

detecção como o Content ID, além do efeito que a diretiva teria na liberdade de expressão e na troca de ideias através da Internet. (CLOUTIER, 2020, p. 166)

Ocasionalmente até mesmo protestos na Europa com dezenas de milhares de manifestantes:

O clamor público contra o Artigo 17 foi imenso. Houveram protestos em toda a Europa. 20 Só na Alemanha houveram protestos separados, com 40.000 manifestantes em Munique e 30.000 em Berlim. Alguns políticos alegaram que o clamor público contra o Artigo 17 estava sendo fabricado por grandes empresas de tecnologia e que as assinaturas das petições eram falsas. Centenas de milhares de manifestantes responderam aparecendo com cartazes onde se lia “não somos bots” para demonstrar que as pessoas estavam preocupadas com o impacto iminente do Artigo 17. (CLOUTIER, 2020, p. 165, tradução nossa)

Outrossim, uma inovação laudada pelo público elaborada pela Diretiva (UE) 2019/790 trata-se do direito à remuneração justa concedida a artistas e outros produtores de conteúdo, que destina-se a garantir que artistas recebam uma remuneração justa quando uma de suas obras for reutilizada por plataformas online, sendo tal medida particularmente relevante no atual cenário onde obras podem ser amplamente distribuídas e acessadas, muitas vezes gerando receita para as plataformas sem necessariamente garantir uma compensação adequada para os criadores originais. O direito à remuneração justa está presente no Artigo 18º, que, inclusive, confere liberdade aos países membros da UE para a criação de mecanismos capazes de materializar o novo direito:

Artigo 18º: Os Estados-Membros asseguram que, caso os autores e artistas intérpretes ou executantes concedam uma licença ou transfiram os seus direitos sobre uma obra ou outro material protegido para efeitos de exploração, têm direito a receber uma remuneração adequada e proporcionada. Ao aplicar no direito nacional o princípio estabelecido no n.º 1, os Estados-Membros podem utilizar diferentes mecanismos e devem ter em conta o princípio da liberdade contratual e um equilíbrio justo de direitos e interesses. (UNIÃO EUROPEIA, 2019)

Ressalta-se, porém, que embora a Diretiva tenha conseguido ampla aprovação no Congresso Europeu, com 348 votos favoráveis, certas nações como a Itália, Polónia, Holanda Luxemburgo, Finlândia e Suécia expressaram desaprovação em relação à Diretiva, particularmente com o Artigo 17, com a Polónia chegando a propor uma ação de anulação contra a Diretiva, ao afirmar que a nova legislação cerceia os direitos constitucionais poloneses de liberdade de expressão, constituindo censura. (CLOUTIER, 2020, p. 187)

Por fim, é cabível afirmar que a Diretiva (UE) 2019/790 foi um método imperfeito de legislar sobre a proteção às propriedades intelectuais no meio online, uma vez que não foi capaz de proporcionar de forma precisa as obrigações destinadas aos provedores de internet de pequena escala e aos provedores de escala global, acarretando sérios prejuízos em potencial aos provedores menores. Contudo, seus novos artigos relacionados ao direito de compensação do autor promovem concepção mais egalitária quanto à distribuição de renda proveniente do uso de obras no meio digital.

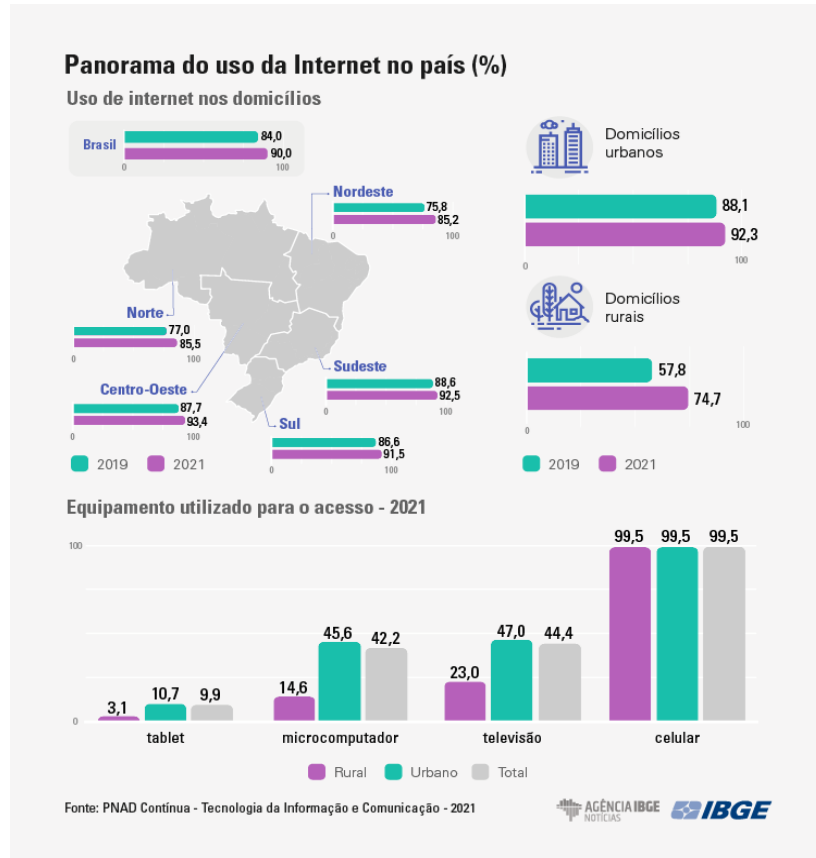
Dessa forma, tendo sido realizada análise pormenorizada das principais legislações sobre o tema tanto nos EUA quanto na União Europeia, interessante agora buscar adentrar nas normativas brasileiras como método de comparação

#### **5.4 DAS NORMATIVAS BRASILEIRAS DESTINADAS AO COMBATE DA VIOLAÇÃO AOS DIREITOS AUTORAIS**

Os direitos autorais no Brasil são regidos pela Lei nº 9.610, promulgada em 19 de fevereiro de 1998. Essa legislação, conhecida como Lei de Direitos Autorais, estabelece as normas e diretrizes que protegem os criadores de obras intelectuais, garantindo-lhes o reconhecimento e controle sobre o uso de suas criações. A Lei nº 9.610 abrange uma ampla gama de expressões artísticas e intelectuais, incluindo obras literárias, musicais, cinematográficas, fotográficas, arquitetônicas, entre outras, reconhecendo no ordenamento jurídico que o ato de criação de obras é uma atividade que merece proteção legal, incentivando a produção cultural e intelectual ao assegurar aos criadores o direito exclusivo de explorar suas criações.

Contudo, a lei revelou-se notavelmente despreparada para abordar os desafios da pirataria digital. O texto dessa legislação, elaborado em uma época anterior à grande difusão da internet no mercado consumidor brasileiro, mostrou-se omissivo quanto à qualquer menção específica ao ambiente online. Ainda, deve se ressaltar que, em 1998, o Brasil dispunha de 2.2 milhões de cidadãos conectados, representando apenas 1.3% da população total. (TIGRE, 1999, p. 9) Hoje, estima-se que 90% dos domicílios brasileiros possuem alguma forma de acesso à internet:

**Gráfico 1:** Porcentagem de domicílios com acesso à internet no Brasil em 2021 por região.



**Fonte:** IBGE.

Embora a parcela da população que detinha meios de acesso às redes em 1998 era irrisória, especialmente quando comparada a dados atuais, a falta de clarividência do legislador responsável pela elaboração da Lei calcificou a genuína incapacidade do ordenamento jurídico brasileiro de lidar com as violações aos direitos de PI no ambiente digital, que perdura até os dias de hoje.

Não é controverso afirmar que a omissividade da lei dificulta a capacidade das autoridades em lidar eficazmente com a pirataria digital, visto que atividades como a distribuição ilegal de músicas, filmes, livros e outros conteúdos protegidos por direitos autorais tornaram-se disseminadas online, escapando do alcance da legislação existente.

Ora, nota-se que a imutabilidade da lei constitui verdadeiro reflexo quanto a sua ineficácia no ambiente virtual, que, em vinte e cinco anos de vigência, sequer ganhou única disposição nova visando abordar as novas tecnologias que potencializam e transgridem os direitos autorais pela via online.

Ainda assim, reputa-se dizer que a Lei nº 9.610 cumpre seu papel de carro chefe no tocante à responsabilização civil quanto ao tema discutido pelo presente estudo através dos arts. 102 a 110, sendo de especial relevância para o presente estudo os Arts. 102, 104 e 105.

O art. 102 dispõe que: “O titular cuja obra seja fraudulentamente reproduzida, divulgada ou de qualquer forma utilizada, poderá requerer a apreensão dos exemplares reproduzidos ou a suspensão da divulgação, sem prejuízo da indenização cabível.” No âmbito online, verifica-se que é possível extrair maior proveito da segunda metade do artigo, uma vez que, caso o termo “divulgação” seja interpretado como equivalente ao termo “transferência” e/ou “compartilhamento” por analogia, sua aplicabilidade no tocante à transferência ilícita de arquivos protegidos pela internet torna clara, possibilitando ao titular dos direitos requisitar a suspensão de sua transmissão em juízo.

Por sua vez, segue a redação do art. 104:

Quem vender, expuser a venda, ocultar, adquirir, distribuir, tiver em depósito ou utilizar obra ou fonograma reproduzidos com fraude, com a finalidade de vender, obter ganho, vantagem, proveito, lucro direto ou indireto, para si ou para outrem, será solidariamente responsável com o contrafator, nos termos dos artigos precedentes, respondendo como contrafatores o importador e o distribuidor em caso de reprodução no exterior.

Nota-se que o artigo estipula que aquele que se valer de obra protegida para obter lucro para si poderá ser responsabilizado em conjunto com aquele que efetuou a compra ou a contraprestação para adquirir tal obra. Isto posto, tal responsabilização também poderá ser ocasionada no meio virtual, dado a presença de indivíduos que realizam a venda de conteúdo protegido à preços notavelmente menores do que aqueles estipulados pelo detentor dos direitos de propriedade intelectual, angariando valores com o uso ilícito de obras registradas. .

Por fim, analisa-se o texto do art. 105:

A transmissão e a retransmissão, por qualquer meio ou processo, e a comunicação ao público de obras artísticas, literárias e científicas, de interpretações e de fonogramas, realizadas mediante violação aos direitos de seus titulares, deverão ser imediatamente suspensas ou interrompidas pela autoridade judicial competente, sem prejuízo da multa diária pelo descumprimento e das demais indenizações cabíveis, independentemente das sanções penais aplicáveis; caso se comprove que o infrator é reincidente na violação aos direitos dos titulares de direitos de autor e conexos, o valor da multa poderá ser aumentado até o dobro.

O artigo em tela, ao prever a possibilidade de “transmissão” em seus ditâmes, pode ser facilmente aplicado a um contexto online, tendo em mente a abrangência dos artigos, permitindo que seja utilizado em uma variedade de cenários, não menos importante entre eles a transferência de arquivos pela internet: “hipótese que por certo protege o direito autoral em situações como a veiculação por MP3 ou pelo Napster de músicas sem o pagamento dos valores devidos aos donos das obras, ao intérprete e à gravadora.” (BRANT, 2008, p. 3)

Imprescindível também mencionar o Art. 184 do Código Penal, instituído através da Lei nº 10.695/03, que criminaliza a violação dos direitos autorais e prevê situações qualificadoras do delito. O caput do artigo define a penalidade básica para a violação de direitos autorais e conexos, indicando que a punição pode se dar por detenção de três meses a um ano ou multa, dependendo da gravidade da infração:

Art. 184. Violar direitos de autor e os que lhe são conexos:

Pena - detenção, de 3 (três) meses a 1 (um) ano, ou multa

§ 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:

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.

§3º Se a violação consistir no oferecimento ao público, mediante cabo, fibra ótica, satélite, ondas ou qualquer outro sistema que permita ao usuário realizar a seleção da obra ou produção para recebê-la em um tempo e lugar previamente determinados por quem formula a demanda, com intuito de lucro, direto ou indireto, sem autorização expressa, conforme o caso, do autor, do artista intérprete ou executante, do produtor de fonograma, ou de quem os represente:

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

§ 4º O disposto nos §§ 1º, 2º e 3º não se aplica quando se tratar de exceção ou limitação ao direito de autor ou os que lhe são conexos, em conformidade com o previsto na Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, nem a cópia de obra intelectual ou fonograma, em um só exemplar, para uso privado do copista, sem intuito de lucro direto ou indireto. (BRASIL, 2003)

Caso o crime seja consubstanciado com o intuito de auferir lucro mediante reprodução/transmissão não autorizada de obra protegida, passa a configurar hipótese prevista no § 1º, aumentando as penalidades em relação ao caput.

O § 2º, por sua vez, tem o condão de ampliar a abrangência das ações sujeitas a penalidades, incluindo atividades relacionadas à distribuição, venda e posse de obras reproduzidas sem autorização.

Igual função possui o § 3º, que loga delinear a ilicitude da transmissão não autorizada através de oferecimento ao público, mediante cabo, fibra ótica, satélite, ondas ou qualquer outro sistema, com intuito de lucro, sem autorização expressa, resultando em agravo à pena.

Por fim, o §4º prevê hipótese de isenções à aplicação das penalidades, reconhecendo situações em que a lei permite a utilização de obras sem a necessidade de autorização, como em casos de uso privado sem fins lucrativos, a saber, “cópia de obra intelectual ou fonograma, em um só exemplar, para uso privado do copista, sem intuito de lucro direto ou indireto”

Ainda, dispõe o art. 186 que a persecução penal apenas ocorrerá nas situações previstas pelo caput do art. 184 mediante queixa, enquanto é necessário a ação penal pública incondicionada nas demais hipóteses presentes no artigo (REALE, 2023, p. 314)

No entanto, à medida que a tecnologia avançou e as formas de distribuição de conteúdo se digitalizaram, tornou-se evidente que o escopo do Artigo 184 não era totalmente adaptado para lidar eficazmente com a pirataria digital. O fenômeno da pirataria digital envolve a reprodução não autorizada de obras em formatos eletrônicos, como músicas, filmes, e-books e software, tornando desafiador aplicar as mesmas sanções previstas para a pirataria física, uma vez que as penalidades nele imposta buscavam principalmente cercear atividades como a venda de DVDs e CDs piratas em ambientes como camelôs, feiras e zonas comerciais. Embora tal problemática realmente fosse endêmica em território nacional na época da promulgação da lei que instituiu o Art. 184 em 2003, a prática de venda ambulante paulatinamente entrou em franco desuso em tempos atuais, principalmente devido às mudanças globais nos padrões de consumo de mídia e às transformações no mercado digital.

Essa lacuna legislativa pode ser atribuída, em grande parte, aos eventos relacionados à Comissão Parlamentar de Inquérito (CPI) da Pirataria, realizada em 2004. A CPI da Pirataria foi instaurada com o objetivo de investigar e combater práticas ilegais relacionadas à

reprodução e distribuição não autorizada de obras audiovisuais, especialmente em formato físico, como CDs e DVDs. É notável, portanto que a CPI concentrou-se primariamente em abordar a pirataria no âmbito físico, envolvendo vendas de conteúdo protegido em locais como camelôs e estabelecimentos comerciais (MARTINELLI, 2012, p. 8). É interessante observar que, apesar da crescente relevância da pirataria online naquela época, a CPI não abordou adequadamente essa faceta do problema, se limitando tão somente a abordar a existência de websites que possuíam a venda de produtos piratas como razão de existência, contemplando por pouquíssimas vezes quaisquer das outras possibilidades de violação dos direitos autorais mencionadas no presente estudo:

**Tabela 1** – reprodução de tabela explicativa presente no relatório da CPI da Pirataria de 2004.

Modalidade	Definição	Origem	Comercialização
Pirataria on-line	Como o acesso à Internet se tornou uma prática comum nos ambientes de trabalho, este tipo de pirataria vem crescendo rapidamente. O software pode ser facilmente transferido e instalado, e mais, anonimamente. Sites próprios e sites de leilão são muito utilizados para a venda de software pirata.	Site próprio na Internet: o contrafator monta um site, grande parte das vezes hospedado em provedores fora do país e anuncia produtos - piratas. Tem grande mobilidade (um site pode ser remanejado em questão de horas) e baixo custo (alguns são até gratuitos). Sites de leilão – os grandes trazem ofertas- piratas	Compra do site: utilizando-se de ferramentas de correio eletrônico, o comprador coloca pedido e recebe o material pelo correio (pagamento contra-entrega) Download do site: o comprador faz o download dos arquivos (pagamento por depósito em conta ou débito em cartão) Lance no leilão: o comprador faz o lance pelo site de leilão e recebe material pelo correio.

**Fonte:** Relatório do CPI da Pirataria, p. 154 (2004)

Frisa-se que o relatório da CPI não investigou de forma satisfatória as demais ocorrências de download gratuito que permeavam a internet até então, se limitando a situações bem mais específicas nas quais a aquisição ilícita de conteúdo online apenas ocorria após transação financeira entre usuário interessado e contrafator dos conteúdos.

Curiosamente, embora o relatório da CPI tenha de fato reconhecido que a pirataria online constitui a maior parte da pirataria praticada internacionalmente, não produziu praticamente nenhuma recomendação específica a ser tomada pelas autoridades brasileiras quanto à repressão de tal conduta.

Impossível não notar enlace aqui entre o relatório da CPI da pirataria e a Lei nº 10.695/04 que, como fora mencionado, deixou de legislar com precisão sobre as violações de propriedade intelectual praticadas no âmbito digital, optando por focar seus esforços não apenas em outras modalidades da pirataria tal como a falsificação de produtos, mas também de forma quase que exclusiva sobre condutas que visam auferir lucro indevido com a utilização de obras protegidas, existindo paucidade de recomendações e providências a ser tomada quanto à problemática no mundo digital.

Nota-se, portanto, que o quadro legislativo brasileiro destaca-se pela ausência de um mecanismo especializado capaz de lidar com os novos desafios da era digital para a proteção das propriedades intelectuais, tal como o DMCA (Digital Millennium Copyright Act) nos Estados Unidos ou à Diretiva 790/2019 da União Europeia.

Diferentemente das outras jurisdições mencionadas, o controle da violação dos direitos autorais no Brasil depende principalmente de ações judiciais diretas contra os usuários que violam os direitos autorais. Esse método, embora seja uma opção válida, apresenta vários desafios, incluindo a morosidade do sistema judicial, custos elevados e a complexidade de rastrear e responsabilizar individualmente cada infrator. Além disso, a falta de um processo ágil e eficiente muitas vezes resulta em uma percepção de impunidade, incentivando a disseminação de práticas ilícitas entre os usuários, gerando assim lacuna na qual um ambiente online é criado onde os detentores de direitos autorais enfrentam dificuldades adicionais ao lidar com violações em plataformas online:

Embora estejam sendo instauradas ações civis contra alguns piratas, essas ações são ineficazes porque as disputas brasileiras levam anos para serem julgadas e as penas leves não conseguem proporcionar muita dissuasão. A pirataria brasileira de direitos autorais causou US\$ 931,9 milhões em perdas comerciais em 2004. (BIRD, 2006, p. 332)

A inexistência de uma legislação específica para o ambiente digital pode dificultar a proteção eficaz dos direitos autorais em meio à rápida evolução da tecnologia. A natureza dinâmica da internet e das plataformas digitais demanda a implementação de estratégias proativas para enfrentar a crescente sofisticação das violações. Nesse contexto, a criação de

um marco legal específico para coibir as violações às PIs no mundo digital torna-se absolutamente crucial para preencher essa lacuna e garantir aos detentores de direitos relacionados à propriedade intelectual proteção a suas obras.

Importante mencionar que a ausência de um mecanismo especializado não significa que não existam esforços individuais ou colaborativos para combater a pirataria digital no Brasil. Órgãos de fiscalização e de segurança pública ainda empreendem operações para coibir a prática em território nacional, como através da atuação do Conselho Nacional de Combate à Pirataria e aos Delitos Contra a Propriedade Intelectual, elaborado em 2004 e o estabelecimento de Delegacias de Polícia voltada para a investigação de crimes contra a propriedade intelectual.

Se o atual corolário legislativo se revelou inepto para constituir verdadeira égide à propriedade intelectual no âmbito digital, vale ressaltar que houveram outras tentativas nacionais de se legislar em prol da proteção da propriedade intelectual online, notavelmente através do PL-84/99, popularmente conhecido como Lei Azeredo, tendo em vista o nome do senador que foi seu relator. Contudo, o PL revelou-se extremamente impopular entre os internautas, que chegaram a equipará-lo como um “AI-5 digital” devido à abordagem excessivamente severa no modo qual abordava as violações à propriedade intelectual, seja pelo período excessivo que os provedores de internet teriam que armazenar dados sobre seus usuários ou pela tipificação penal demasiadamente branda quanto ao artigo que criminalizava a “obtenção, transferência ou fornecimento não autorizado de dado ou informação” :

Em todas as abordagens à PI presente na lei, muitos poderiam concordar que as disposições previstas na lei eram indesejáveis. Mas a forma de policiamento proposta na lei gerou imediata polêmica. Segundo Azeredo, os provedores de serviços de Internet (ISPs) teriam que armazenar informações sobre as atividades de seus clientes por pelo menos três anos - para o caso de essa informação vir a ser necessária para a ação penal contra futuros cibercrimes. Em anexo a este armazenamento, os fornecedores de Internet seriam responsáveis pela forma como os seus clientes estão a utilizar a Internet - incluindo a veracidade dos dados fornecidos pelos seus utilizadores e também a sua legalidade (no caso de troca de textos "pirateados"). Azeredo e os seus apoiadores consideravam que a Internet que a Internet era uma zona onde a criminalidade ainda não estava definida e, por isso, era uma zona de impunidade. (DENT, 2020, p. 87)

Por fim, a lei foi aprovada pelo Congresso e promulgada em 30 de novembro de 2012, porém, a enorme maioria de seus artigos foram eventualmente retirados no decorrer do processo legislativo, sobrando apenas cinco disposições que nada tem a ver com o escopo do

presente trabalho, com exceção de uma única determinação para que sejam elaboradas delegacias especializadas voltadas à repressão dos crimes de informática.

#### **5.4 A JUDICIALIZAÇÃO DO SOFTWARE NO BRASIL**

Ainda, imprescinde mencionar a Lei nº 9.609/98, também conhecida como Lei de Software, que, após sua promulgação, revogou a Lei n. 7.646/87. Define a lei em seu primeiro artigo como sendo software:

Conjunto organizado de instruções em linguagem natural ou codificada, contida em suporte físico de qualquer natureza, de emprego necessário em máquinas automáticas de tratamento da informação, dispositivos, instrumentos ou equipamentos periféricos, baseados em técnica digital ou análoga, para fazê-los funcionar de modo e para fins determinados. (BRASIL, 1998.)

O art 2º, por sua vez, traz consigo uma inovação ao equiparar o regime de propriedade intelectual a ser aplicado sob os softwares com aquele utilizado sob as obras literárias, surtindo críticas pelos principais doutrinadores da área, uma vez que possuem entendimento contrário quanto à equiparação de um gênero de obra à outra no ramo dos direitos autorais. (SILVEIRA, 2011, p. 69).

De interesse ao presente estudo, nota-se que, ao contrário da Lei nº 9610/98, a Lei de Software não se manteve inerte quanto à disciplinação de matéria penal em seu texto, visto que a legislação prevê sanções civis, medidas cautelares e repressão penal em sua redação. Vale ressaltar, contudo, que, diferentemente da Lei dos Direitos Autorais, a Lei do Software apenas possui o condão de responsabilizar o industrial e o comerciante, isentando o usuário de sofrer qualquer sanção, conforme §1º do art. 12, que veda a reprodução para fins de comércio do software enquanto o §2º do mesmo artigo torna ilícito o ato de vender, expor à venda, introduzir no País, adquirir, ocultar ou ter em depósito cópia de programa de computador apenas também para fins de comércio.

Ora, tendo em mente que a maioria das violações de direitos autorais online ocorre por usuários individuais que não possuem o intuito de auferir lucro de uma forma ou de outra com as obras adquiridas ilicitamente, e os softwares são o 5º tipo de conteúdo mais baixado de forma ilícita segundo pesquisas recentes (AKAMAI, 2021, p. 11), pontua-se aqui que foi deixada brecha que confere isenção a todos os usuários que realizem o download de software, efetivamente isentando-os de qualquer responsabilização que poderia ocorrer. Assim, enquanto a legislação protege os direitos dos desenvolvedores e criadores de software,

deixando clara a proibição da reprodução não autorizada para fins comerciais, a falta de disposições claras no tocante à responsabilidade individual do usuário contribui para a continuidade de práticas ilícitas, como a pirataria, especialmente no contexto de transmissão de softwares pela internet.

## **5.5 O MARCO CIVIL DA INTERNET E SUAS REPERCUSSÕES**

O Marco Civil da Internet, promulgado em 2014, representa um marco significativo na legislação brasileira, delineando os princípios fundamentais que regem o uso da internet no país. Essa legislação foi concebida para estabelecer direitos, deveres, garantias e responsabilidades no vasto e dinâmico universo online.

Um dos principais alicerces do Marco Civil é a consagração do princípio da neutralidade da rede. Esse conceito fundamental visa assegurar que todo o tráfego de dados na internet seja tratado de maneira igualitária pelos provedores de acesso, sem discriminação baseada em origem, destino ou conteúdo, sendo considerado como princípio vital para preservar a natureza aberta e democrática da internet, impedindo a criação de estruturas que privilegiem determinados serviços ou aplicativos em detrimento de outros.

Além disso, o Marco Civil consagra a proteção da privacidade e dos dados pessoais dos usuários, não em menor parte pelo contexto histórico no qual foi criado, isso é, como reação às delações de Edward Snowden que acusavam o órgão de segurança interna americano NSA de espionar de forma proativa o Executivo brasileiro em 2014 (CHRISTOFOLETTI, 2015, p. 215). Além das circunstâncias históricas e diante do crescente volume de informações circulando na rede, a legislação estabelece parâmetros claros sobre como as empresas e plataformas online devem tratar os dados de seus usuários, garantindo aos internautas um controle mais efetivo sobre como seus dados serão utilizados. Por óbvio, o enfoque pretendido pela lei torna-se especialmente relevante em um contexto global no qual as preocupações com a segurança cibernética e a privacidade alcançam níveis sem precedentes.

Outro ponto de destaque certamente louvável do Marco Civil foi sua ênfase na participação e na colaboração. Se, por um lado, a Lei Azeredo se mostrou completamente contrária e desconectada aos anseios da maioria dos internautas, por outro, a formulação do Marco Civil ocorreu por meio de um processo altamente participativo, envolvendo a sociedade civil, empresas, acadêmicos e especialistas, consolidando um modelo exemplar de

construção coletiva de políticas públicas digitais., refletindo o reconhecimento da necessidade de normas que sejam capazes de materializar a diversidade de interesses e valores presentes na sociedade digital. (CHRISTOFOLETTI, 2015, p. 219)

Contudo, apesar de seus avanços, o Marco Civil da Internet enfrenta desafios decorrentes do dinamismo do ambiente online. Questões como a adequação da legislação na defesa dos direitos de propriedade intelectual a efetiva aplicação de suas disposições e a adaptação a novos modelos de negócios e serviços digitais continuam a ser temas relevantes e sujeitos a debates.

Em síntese, ainda que o Marco Civil da Internet no Brasil emerge como um instrumento normativo progressista e pioneiro, refletindo o compromisso do país em estabelecer diretrizes éticas, equitativas e inclusivas para a sociedade digital. Uma crítica notável ao Marco Civil da Internet reside na sua suposta omissão em relação aos crimes de pirataria e às violações de direitos autorais. Enquanto a legislação avança em direção a princípios como neutralidade da rede e proteção da privacidade, percebe-se uma ausência notável de disposições claras e eficazes para lidar com as violações às propriedades intelectuais na internet, não havendo um único artigo no Marco Civil que dispõe sobre o tema abordado pelo presente estudo.

A omissão se torna evidente – uma vez que o Marco Civil teve o condão de ser descrito como um “Código Civil Digital” -- ao considerar a falta de instrumentos específicos que abordem de maneira contundente a pirataria online e as violações de direitos autorais. A total ausência de previsões específicas para responsabilizar aqueles que realizam práticas ilícitas, como o compartilhamento não autorizado de conteúdo protegido, levanta questionamentos sobre a adequação do Marco Civil diante das mudanças no cenário digital.

Além disso, algumas provisões do Marco Civil podem ser interpretadas como obstáculos à responsabilização dos piratas digitais. Por exemplo, o Art 10 § 1º instituiu que a quebra de sigilo de dados de acesso coletados pelos provedores se dará apenas mediante ordem judicial. Dessa forma, torna-se dispendioso aos detentores de propriedades intelectuais requisitar ordem judicial para cada um dos usuários responsáveis caso deseje responsabilizá-los pela conduta ilícita.

No mais, o Art. 15 do Marco Civil prevê que os provedores de internet deverão armazenar seus respectivos registros de acesso pelo prazo de apenas seis meses, considerando

demasiadamente curto para a aplicação de medidas efetivas no combate contra a pirataria, embora o § 2º do mesmo artigo prevê que o prazo para o armazenamento de dados poderá ser estendido mediante requerimento do Ministério Público ou de autoridade policial

Outrossim, o Marco Civil pode até mesmo obstar tentativas de remoção de conteúdo que viola os direitos de propriedade intelectual pelos seus detentores. Se anteriormente ao Marco Civil era facultado ao detentor que enviasse notificação ao provedor de serviços que estivesse infringindo em sua propriedade protegida como meio de solicitar a exclusão dos conteúdos das redes, após o Marco Civil, a única maneira lícita que o detentor possui de retirar a obra indevida do ar é mediante ordem judicial específica e fundamentada (nos termos do Art. 19 §1º), de tal maneira que o provedor de serviços pode tranquilamente manter-se inerte e deixar o conteúdo acessível até a apreciação do pedido de remoção pelo juiz resultando em despacho de ordem judicial. Assim, não resta dúvidas do periculum in mora para o detentor da propriedade intelectual, uma vez que, quanto mais tempo o conteúdo infrator perdurar nas redes, mais prejuízos acarretará ao detentor da PI que está sendo ilicitamente compartilhada:

Agora, após a nova lei, a remoção do conteúdo só irá ocorrer após ordem judicial específica e fundamentada, o que traz, além de um ônus financeiro para a vítima (custo judicial), também o efeito do tempo sobre a disseminação do conteúdo (quanto maior a demora na remoção, maior o impacto do conteúdo para a vítima) (PECK, 2021, p. 305)

Portanto, a enorme lacuna na legislação levanta a necessidade premente de revisão e atualização do Marco Civil para abordar de forma mais específica e eficiente as questões relacionadas à pirataria digital e à violação de direitos autorais. A harmonização dessas preocupações com os princípios fundamentais da neutralidade da rede e da proteção da privacidade é um desafio, mas ainda assim essencial para construir uma legislação abrangente e equilibrada que possa enfrentar os desafios emergentes na era digital.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em síntese, o presente trabalho destaca a imperiosa necessidade de o Brasil implementar mecanismos mais robustos de proteção às propriedades intelectuais, notadamente no âmbito digital, a fim de se posicionar de maneira competitiva na economia global e estimular um ambiente propício para investimentos. A análise abrangente realizada ao longo deste trabalho evidencia a complexidade dos desafios enfrentados, especialmente no contexto da crescente digitalização. Diante do cenário em que nos encontramos, torna-se evidente que a adequada proteção dos direitos autorais e das propriedades intelectuais não apenas resguarda a criatividade e inovação local, mas também promove a confiança de investidores estrangeiros.

O aprimoramento das leis e a implementação de mecanismos eficazes de fiscalização são passos cruciais para combater a pirataria digital, que, como demonstrado, representa uma ameaça significativa à economia criativa. Ao adotar medidas proativas, o Brasil não apenas obtém a oportunidade de preservar a integridade de suas próprias produções intelectuais, mas também fortalece sua imagem perante a comunidade internacional como um ambiente seguro e confiável para investimentos. Dessa forma, uma tendência de maior alinhamento do Brasil com as normas de proteção de propriedade intelectual poderá não apenas impulsionar a cooperação internacional, mas também reforça a posição do país como um participante responsável no comércio global. Nesse contexto, a implementação de políticas eficazes não apenas defende os interesses locais, mas coloca o país no epicentro de uma economia global cada vez mais orientada pela criatividade e conhecimento.

Contudo, para que o Brasil alcance efetivamente uma posição de destaque no cenário global, é imperativo reconhecer a necessidade premente de atualizar seus marcos legais para se adequarem aos novos padrões de consumo digital. A Lei de Direitos Autorais e o Marco Civil da Internet, embora tenham sido passos significativos em direção à regulamentação do ambiente online, carecem de ajustes que reflitam as rápidas transformações tecnológicas e comportamentais observadas na sociedade contemporânea, sendo a adequação dessas leis à realidade digital atual de suma importância para que o país veja-se preparado para enfrentar desafios como a disseminação de conteúdo pirata e a violação de direitos autorais de maneira mais eficaz. A revisão e aprimoramento desses instrumentos legais devem considerar não

apenas a proteção dos criadores e detentores de direitos, mas também o equilíbrio com os interesses da sociedade em geral, garantindo acesso justo e legal às obras culturais.

Além disso, a criação de mecanismos mais céleres e eficientes de fiscalização e aplicação das leis torna-se crucial. A colaboração entre o setor público, o setor privado e a sociedade civil poderá ser peça chave para o desenvolvimento de estratégias inovadoras que estejam páreas para os desafios impostos pelo consumo de entretenimento na era digital. Incentivar a autorregulação, promover a educação sobre direitos autorais e fomentar a adoção de tecnologias que auxiliem na identificação e combate à pirataria são aspectos fundamentais desse processo.

Em suma, o Brasil possui uma oportunidade única de liderar o caminho para a construção de uma economia digital ética e sustentável. A atualização dos mecanismos legais que regem a proteção das propriedades intelectuais não apenas coloca o país em sintonia com as demandas globais, mas também reforça seu comprometimento com a inovação, o respeito aos direitos autorais e a criação de um ambiente propício para investimentos e crescimento econômico duradouro. Contudo, esse arcabouço legal deve ser cuidadosamente elaborado para equilibrar os direitos legítimos dos detentores das propriedades intelectuais sem que se comprometa o acesso à informação e o direito à livre expressão.

Ora, verifica-se que o Brasil ainda é uma verdadeira tabula rasa no tocante à criação e implementação de uma legislação mais rebuscada que vise combater as violações às propriedades intelectuais, uma vez que dispõe da fortuna de já existirem uma série de exemplos práticos a serem estudados à luz das normativas norte-americanas e europeias sobre o assunto. Caso venha a calhar a propositura de uma nova normativa sobre o tema, evidenciou-se no presente estudo que será imprescindível a definição clara de limites e exceções aos direitos autorais, assegurando que a proteção desses direitos não resulte em censura indevida ou restrição desproporcional à liberdade de expressão através da aplicação de filtros automatizados que falhem em precisar o caráter violatório dos conteúdos digitais.

No âmbito da criação de novas legislações para abordar a pirataria digital no Brasil, é imperativo que essas normativas se aterem ao funcionamento específico dos meios de violação de propriedade intelectual. Isso inclui abordar questões relacionadas a downloads ilegais, torrents ilícitos e streaming não autorizado, reconhecendo a dinâmica desses métodos para desenvolver mecanismos eficazes de salvaguarda.

Sendo cediço que o downloads ilegais representam, por excelência, versão mais disseminada da obtenção não autorizada de conteúdo digital na seara online, tal fenômeno deverá ser abordado de maneira direta, com o condão de preencher as lacunas em nosso ordenamento jurídico, estabelecendo penalidades proporcionais e eficazes para os usuários que realizam downloads ilegais. Ao mesmo tempo, ressalta-se que tais penalidades não deverão ocorrer de forma excessivamente punitiva, à exemplo dos casos citados da RIAA. Torrents ilícitos, que facilitam a distribuição massiva de conteúdo pirateado, representam outro desafio significativo. A legislação precisa explorar estratégias que busquem incorporar o funcionamento técnico destes programas à aplicação da lei, permitindo a responsabilização não apenas dos que adquirem o conteúdo ilegalmente, mas também daqueles que participam ativamente na sua disseminação. Como exemplo, tais medidas podem envolver a cooperação com provedores de serviços de internet para monitorar e restringir o acesso a essas plataformas.

Os serviços de streaming não autorizado também são uma fonte crescente de preocupação. Como demonstrado pelo presente trabalho, deverão ser adotadas medidas para que a distribuição e proliferação de tais websites seja coibida ao invés de responsabilizar os usuários que os acessam, uma vez que . Além disso, ao criar-se um ambiente nos quais os direitos de propriedade intelectual na área do entretenimento são plenamente protegidos, de forma simbiótica, novas alternativas legais e acessíveis, como as de streaming lícito, surgirão em função de um ecossistema jurídico sadio onde os detedores dos direitos intelectuais de obras de entretenimento terão suas obras protegidas. Ainda, poderão ser desenvolvidos novos mecanismos técnicos de salvaguarda, como a implementação de marcas d'água digitais e sistemas de gerenciamento de direitos autorais mais robustos. Novamente, destaca-se que a cooperação entre a indústria e as autoridades para monitorar e combater a pirataria também é fundamental para a eficácia desses esforços.

No mais, em contraste com a morosidade do processo legislativo brasileiro, uma nova normativa deverá também contemplar mecanismos ágeis e eficientes para a aplicação da lei, possibilitando que os detedores de direitos autorais ajam contra a pirataria de maneira rápida e efetiva. Isso, porém, deve ser acompanhado por salvaguardas que evitem abusos ou ações legais precipitadas que possam cercear injustamente as liberdades individuais, assegurando o direito de contraditório àqueles acusados de cometerem violações relacionadas ao infringimento das propriedades intelectuais.

Outro ponto crucial, agora fora do âmbito jurídico, é a promoção de alternativas legais e acessíveis para o acesso a conteúdo digital. Ao invés de focar exclusivamente na repressão, deverão ser analisados os casos de sucesso das plataformas de entretenimento digital lícitas como o Netflix, Steam, Spotify, que, por sua vez, disseminam a demanda à plataformas ilícitas ao oferecer opções atrativas, convenientes e razoavelmente precificadas para os consumidores, contribuindo assim para não apenas a redução da pirataria, mas também possibilitando a inserção de obras de artistas e criadores brasileiros no extensivo acervo de tais plataformas após estas se consolidaram no cenário nacional.

Além do equilíbrio entre a proteção da propriedade intelectual, acesso à informação e livre expressão, é crucial evitar que o direito à propriedade intelectual seja utilizado como mera desculpa para uma litigância predatória. A litigância predatória ocorre quando detentores de direitos autorais buscam processar indiscriminadamente indivíduos ou entidades, muitas vezes com o objetivo de obter ganhos financeiros sem considerar devidamente a validade e o verdadeiro prejuízo causado pelas condutas dos usuários. Uma normativa eficaz deve conter disposições que desencorajem a litigância predatória, garantindo que as ações legais sejam fundamentadas em evidências sólidas de violação de direitos autorais. Medidas como contrapesos à litigância abusiva poderão ajudar a prevenir o uso indevido do sistema judicial como meio de enriquecimento indevido, assim como fazem os “copyright trolls” internacionais. Sendo assim, fundamental aqui promover a transparência no processo judicial, permitindo que as partes acusadas tenham acesso adequado às informações e recursos necessários para se defenderem contra alegações de violação de direitos autorais como maneira de não apenas proteger os potenciais infratores de acusações injustas, mas também contribuir para a integridade do sistema judicial no tocante à proteção aos direitos de propriedade intelectual como um todo.

Além das medidas legais e judiciais, é essencial explorar soluções mercadológicas como parte integrante da estratégia para combater a pirataria digital no Brasil. A oferta de serviços acessíveis e de alta qualidade aos usuários representa uma abordagem proativa para lidar com a demanda por conteúdo digital, ao mesmo tempo em que reduz os incentivos para recorrer a práticas ilegais. Empresas e setores afetados pela pirataria podem desempenhar um papel crucial na mudança de paradigmas, adotando modelos de negócios que atendam às expectativas dos consumidores. A criação de plataformas de distribuição legal, como serviços

No entanto, enquanto se busca responsabilizar os infratores, é crucial garantir que a legislação seja equilibrada e proporcional. Penas excessivas podem alienar a sociedade e não necessariamente resolver o problema central da pirataria digital. Portanto, é essencial que as novas leis incorporem uma abordagem justa, considerando as nuances do cenário digital em constante evolução.

Por fim, apesar dos esforços e avanços comedidos na área da propriedade intelectual, o Brasil enfrenta desafios significativos para estabelecer um ambiente jurídico verdadeiramente propício à sua salvaguarda. A complexidade e dinâmica do cenário tecnológico e econômico exigem uma constante atualização das normativas, bem como uma efetiva aplicação das leis existentes. A burocracia, a morosidade nos processos legais e a necessidade de uma maior harmonização com padrões internacionais são aspectos que demandam atenção e aprimoramento contínuo. Entretanto, é alentador observar que o Brasil pode se inspirar em diversos exemplos de sucesso, tanto no setor público quanto no privado, que demonstram a eficácia de uma gestão eficiente da propriedade intelectual. A análise crítica de outras normativas internacionais pode fornecer insights valiosos para aprimorar o sistema brasileiro, e, caso o país se insurja enfrentar esses desafios de maneira proativa e colaborativa, o Brasil pode criar um ambiente jurídico robusto, incentivando a inovação, protegendo os ativos intelectuais e contribuindo para o desenvolvimento sustentável do país.

## REFERÊNCIAS

AKAMAI Technologies. **State of the Internet/Segurança: Piratas à vista, 2021**. Disponível em: <<https://www.akamai.com/pt/resources/state-of-the-internet/soti-security-pirates-in-the-outfield>>. Acesso em: 29 de out. de 2023.

AMADEU, Sérgio. **International Journal on Human Rights: Aaron Swartz and the Battles for Freedom of Knowledge**, 2013. Disponível em: <<https://sur.conectas.org/wp-content/uploads/2017/11/sur18-eng-sergio-amadeu.pdf>>. Acesso em: 23 de out de 2023.

BAILEY, Aaron M. **COMMENT: A Nation of Felons?: Napster, the Net Act, and the Criminal Prosecution of File-Sharing**. 2000. Disponível em: <<https://digitalcommons.wcl.american.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1777&context=aulr>>. Acesso em: 15 de nov. de 2023.

BARBOSA, Denis Borges. **Tratado da Propriedade Intelectual, Tomo 1**. 2º ed – Rio de Janeiro : Lumen Juris, 2017.

BARRAL, Welber. **Propriedade Intelectual e desenvolvimento**. Florianópolis:Fundação Boiteaux, 2006.

BIRD, Robert C. **Defending Intellectual Property Rights in the BRIC Economies**, 2006. Disponível em: <<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1744-1714.2006.00019.x>>. Acesso em: 9 de nov. de 2023.

BRANT, Cássio Augusto Barros. **A violação dos Direitos Autorais na internet**, 2008. Disponível em: <<https://egov.ufsc.br/portal/sites/default/files/anexos/16271-16272-1-PB.pdf>>. Acesso em: 8 de nov. de 2023.

BRASIL, **Relatório da Comissão Parlamentar de Inquérito sobre a Pirataria**, 2004. Disponível em: <<https://www2.camara.leg.br/atividade-legislativa/comissoes/comissoes-temporarias/parlamentar-de-inquerito/52-legislatura/cpipirat/relatoriofinal.pdf>>. Acesso em: 8 de nov. de 2023.

BROWN, Steven Caldwell. **Where do beliefs about Music Piracy come from and how are they shared? An Ethnographic Study**, 2016. International Journal of Cyber Criminology. Disponível em: <<https://www.cybercrimejournal.com/pdf/Brownvol10issue1IJCC2016.pdf>>. Acesso em: 30 de out. de 2023.

BUSINESS SOFTWARE ALLIANCE. **Global Software Survey**. 2016. Disponível em: <[https://www.bsa.org/files/reports/BSA\\_GSS\\_US.pdf](https://www.bsa.org/files/reports/BSA_GSS_US.pdf)>. Acesso em: 29 de out. de 2023.

CHRISTOFOLETTI, Rogério. **Privacidade e Regulamentação do Marco Civil da Internet: registros e preocupações**. 2015. Disponível em: <[https://ecopos.emnuvens.com.br/eco\\_pos/article/download/2150/2358](https://ecopos.emnuvens.com.br/eco_pos/article/download/2150/2358)>. Acesso em: 8 de nov. de 2023.

CLOUTIER, Michaela. **Poland's Challenge to EU Directive 2019/790: Standing up to the Destruction of European Freedom of Expression**, 2020. Disponível em: <<https://ideas.dickinsonlaw.psu.edu/dlr/vol125/iss1/5/>>. Acesso em: 4 de nov. de 2023.

COHEN, Bram. **Incentives Build Robustness in BitTorrent**, 2003. Disponível em: <<https://stucker.com/wp-content/uploads/import/i-1fd3ae7c5502dfddfe8b2c7acdefaa5e-bittorrentecon.pdf>>. Acesso em: 29 de out. de 2023.

DANAHER, Brett. **The effect of piracy website blocking on customer behavior**. 2015. Disponível em: <<https://thepriceofpiracy.org.au/content/The%20Effect%20of%20Piracy%20Website%20Blocking%20on%20Consumer%20Behvaiour.pdf>>. Acesso em: 10 de nov. de 2023.

DE Sá, Vanessa Mendes Moreira. **From Orkut to Facebook: How Brazilian Pirate Audiences Utilize Social Media to Create Sharing Subcultures**. Melbourne, 2020. Disponível em: <<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/pdfdirect/10.1111/jwip.12175>>. Acesso em: 2 de nov. de 2023.

DENT, Sebastian Alexander. **Digital Pirates: Policing Intellectual Property in Brazil**. Stanford University Press, 2020, 1ª ed.

ELECTRONIC FRONTIER FOUNDATION. **RIAA v. The People: Five Years Later**, 2008. Disponível em: <<https://www.eff.org/wp/riaa-v-people-five-years-later>>. Acesso em: 14 de nov. de 2023.

EUR-LEX, **Directive (EU) 2019/790 of the European Parliament and of the Council of 17 April 2019 on copyright and related rights in the Digital Single Market and amending**

**Directives 96/9/EC and 2001/29/EC**, 2019. Disponível em: <<https://eur-lex.europa.eu/eli/dir/2019/790/oj>>. Acesso em: 15 de nov. de 2023.

**FÓRUM NACIONAL CONTRA A PIRATARIA. Brasil perde R\$ 287,9 bilhões para o mercado ilegal, 2021.** Disponível em: <<https://www.etco.org.br/tag/fncp/>>. Acesso em: 29 de out. de 2023.

FOSTER, Chloe. **The Impact of Social Media on the Publishing Industry: A Case Study of Author Colleen Hoover**, 2023. Disponível em: <<https://dc.etsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1931&context=honors>>. Acesso em: 2 de nov. de 2023.

GALLEGOS, Frederick. **Software Piracy: Some Facts, Figures, and Issues**, 2000. Disponível em: <<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1201/1086/43307.8.4.20000101/31078.5>>. Acesso em: 12 de nov. de 2023.

GIBLIN, Rebecca. **A Future of International Copyright? Berne and the Front Door Out.** Melbourne:Cambridge University Press, 2020. Disponível em: <[https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=3351460](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3351460)>. Acesso em: 27 de out. de 2023.

GUIBAULT, Lucie. **Individual Licensing Models and Consumer Protection.** Amsterdam:University of Amsterdam, 2016. Disponível em: <[https://digitalcommons.schulichlaw.dal.ca/cgi/viewcontent.cgi?article=2040&context=scholarly\\_works](https://digitalcommons.schulichlaw.dal.ca/cgi/viewcontent.cgi?article=2040&context=scholarly_works)>. Acesso em: 27 de out de 2023.

HIBOU Pesquisas. **Streaming 2022, 2022.** Disponível em: <<https://www.lehibou.com.br/wp-content/uploads/2022/07/22STR01.pdf>>. Acesso em: 27 de out. de 2023.

ILONEN, Timo. **File sharing services and technologies.** Turku, Finlândia. Disponível em: <[https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/115990/Ilonen\\_Timo.pdf](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/115990/Ilonen_Timo.pdf)>. Acesso em: 29 e out. de 2023.

International Data Corporation. **White Paper: The dangerous world of pirated and counterfeit software.** 2013. Disponível em: <<https://news.microsoft.com/download/presskits/antipiracy/docs/IDC030513.pdf>>. Acesso em: 2 de nov. de 2023.

KABAY, M.E. **Anonymity and Pseudonymity in Cyberspace: Deindividuation, Incivility and Lawlessness Versus Freedom and Privacy**, 1998. Disponível em: <<https://www.mekabay.com/overviews/anonpseudo.pdf>>. Acesso em: 23 de out de 2023.

KAMERSTETTER, Marcus. **Vanity, Cracks and Malware: Insights into the Anti-Copy Protection Ecosystem.** Viena, 2012. Disponível em: <[https://publik.tuwien.ac.at/files/PubDat\\_214315.pdf](https://publik.tuwien.ac.at/files/PubDat_214315.pdf)>. Acesso em: 4 de nov. de 2023.

KARAKAYA, **Individual and social reasons behind software piracy: an analysis of previous studies.** Disponível em: <<http://www.ajindex.com/dosyalar/makale/acarindex-1423936133.pdf>>. Acesso em: 26 de out. de 2023.

LARSSON, Stefan. **Metaphors, law and digital phenomena: the Swedish pirate bay court case**, 2013. Disponível em: <<https://watermark.silverchair.com/eat009.pdf?>>. Acesso em: 2 de nov. de 2023.

LEE, Edward. **Decoding the DMCA Safe Harbors**. 2009. Disponível em: <[https://scholarship.kentlaw.iit.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1350&context=fac\\_schol](https://scholarship.kentlaw.iit.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1350&context=fac_schol)>. Acesso em: 10 de nov. de 2023.

LOBATO, Ramon. **Evolving practices of informal distribution in internet television**. 2019. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/profile/Aymar-Jean-Christian/publication/336955483\\_Off\\_the\\_Line/links/5e387fe0a6fdccd96584662f/Off-the-Line.pdf#page=499](https://www.researchgate.net/profile/Aymar-Jean-Christian/publication/336955483_Off_the_Line/links/5e387fe0a6fdccd96584662f/Off-the-Line.pdf#page=499)>. Acesso em: 2 de nov. de 2023.

LOOK, Jeffrey. **Law and Order on the Wild, Wild West (WWW), 1999**. Disponível em: <<https://lawrepository.ualr.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1332&context=lawreview>>. Acesso em: 20 de out. de 2023.

MARSHALL, Lee. **'Let's keep music special. F—Spotify': on-demand streaming and the controversy over artist royalties**, 2015. Disponível em: <<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17510694.2015.1096618>>. Acesso em: 29 de out. de 2023.

MARTINELLI, Fernanda. **Piratária.org: Comunicação, Consumo e Organização Social**, 2012. Disponível em: <<https://encurtador.com.br/ryF46>>. Acesso em: 8 de nov. de 2023.

MATEUS, Alexandre. **Dimensions of P2P and digital piracy in a university campus**, 2008. Disponível em: <[https://kilthub.cmu.edu/articles/journal\\_contribution/Dimensions\\_of\\_P2P\\_and\\_digital\\_piracy\\_in\\_a\\_university\\_campus/6073064/1/files/10942388.pdf](https://kilthub.cmu.edu/articles/journal_contribution/Dimensions_of_P2P_and_digital_piracy_in_a_university_campus/6073064/1/files/10942388.pdf)>. Acesso em: 30 de out. de 2023.

MENGNA, Liang. **Copyright issues related to reproduction rights arising from streaming – The Journal of World Intellectual Property**. 2020. Disponível em: <<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/pdfdirect/10.1111/jwip.12175>>. Acesso em: 2 de nov. de 2023.

NETFLIX, **Termos de Uso**. 2022. Disponível em: <<https://help.netflix.com/pt/legal/termsfuse?rev=72181>>. Acesso em: 16 de nov. de 2023.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DO COMÉRCIO. **Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights (TRIPS)**, 1994. Disponível em: <[https://www.wto.org/english/docs\\_e/legal\\_e/27-trips\\_01\\_e.htm](https://www.wto.org/english/docs_e/legal_e/27-trips_01_e.htm)>

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA PROPRIEDADE INTELECTUAL. **Study on IP enforcement measures, especially anti-piracy measures in the digital environment**, 2019. Disponível em: <[https://www.wipo.int/edocs/mdocs/enforcement/en/wipo\\_ace\\_14/wipo\\_ace\\_14\\_7-annex1.pdf](https://www.wipo.int/edocs/mdocs/enforcement/en/wipo_ace_14/wipo_ace_14_7-annex1.pdf)>. Acesso em: 29 de out. de 2023.

PINHEIRO, Patricia Peck. **Direito digital** / Patricia Peck Pinheiro. – 7. ed. – São Paulo: Saraiva Educação, 2021.

RAI, Rajnish Kumar. **Effect of the TRIPS-Mandated Intellectual Property Rights on Foreign Direct Investment in Developing Countries: A Case Study of the Indian Pharmaceutical Industry** – The Journal of World Intellectual Property. Disponível em: <<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1747-1796.2008.00340.x>>. Acesso em: 26 de out. de 2023.

REALE, Miguel Júnior. **Código Penal Comentado**. 2. ed. – São Paulo : SaraivaJur, 2023.

RUMFITT, Alison. **In defence of Z-Library and book piracy**. 2023. Disponível em: <<https://www.dazeddigital.com/life-culture/article/57545/1/in-defence-of-piracy-and-z-library-shut-down-alison-rumfitt-writer-author>>. Acesso em: 2 de nov. de 2023.

SAUNDERS, Thomas, **Legal considerations of Internet use - issues to be addressed**, 1998. Disponível em: <<https://eric.ed.gov/?id=EJ562907>>. Acesso em: 23 de out de 2023.

SHERWOOD, M. Robert. **Propriedade Intelectual e Desenvolvimento Econômico** ; tradução de Heloísa de Arruda Villela. São Paulo:Editora da Universidade de São Paulo, 1992.

SILVEIRA, Newton. **Propriedade intelectual: propriedade industrial**, direito de autor, software, cultivares, nome empresarial – 4ª ed. rev. E ampl. - Barueri,SP:Manole, 2011.

SPOTIFY. **Q1 2023 Shareholder Deck**, 2023. Disponível em: <[https://s29.q4cdn.com/175625835/files/doc\\_financials/2023/Shareholder-Deck-Q1-2023-FINAL.pdf](https://s29.q4cdn.com/175625835/files/doc_financials/2023/Shareholder-Deck-Q1-2023-FINAL.pdf)>. Acesso em: 29 de out. de 2023.

STRAHILEVITZ, Lior. **Charismatic Code, Social Norms, and the Emergence of Cooperation on the File-Sharing Networks**. Chicago:University of Chicago Law School, 2003. Disponível em: <[https://chicagounbound.uchicago.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1130&context=journal\\_articles](https://chicagounbound.uchicago.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1130&context=journal_articles)>. Acesso em: 23 de out. de 2023.

TIGRE, Paulo Bastos. **Comércio Eletrônico e Globalização: Desafios para o Brasil**. Disponível em: <<http://www.karenreis.com.br/fmu/2011/si/livroeradoconhecimentocap3.pdf>>. Acesso em: 9 de nov. de 2023.

ZHANG, Daren. **Illegal File Sharing & The Film Industry, 2015**. Disponível em: <<https://www.econ.berkeley.edu/sites/default/files/Illegal%20File%20Sharing%20&%20The%20Film%20Industry.pdf>>. Acesso em: 30 de out. de 2023.