

# STREAMING CONTRA A PIRATARIA: UM ESTUDO NO CONTEXTO BRASILEIRO

---

Carlos Vinicius Pfeffer<sup>1</sup>  
Roberto Cezar Wronski Filho<sup>2</sup>  
Luiz Carlos Silvestre Junior<sup>3</sup>  
Christiane Bischof dos Santos<sup>4</sup>

## RESUMO

O streaming mudou o mercado e o alcance a produtos audiovisuais, possibilitando o acesso a estas mídias sem a necessidade de baixá-las em um servidor. Essa tecnologia está em constante evolução no mercado e o seu uso é cada vez mais frequente pela população com acesso à internet. Os smartphones demonstram que o acesso deste conteúdo é facilitado. Portanto o Streaming tem tudo para se tornar uma plataforma essencial para o acesso aos produtos audiovisuais. Por outro lado, há a pirataria como maior obstáculo para o completo sucesso. Verifica-se que há consumidores que, ao invés, de assinar plataformas de streaming preferem optar por adquirir estes produtos de forma ilegal, ainda bastante fácil e acessível pela Internet. Acredita-se que as mudanças de hábitos que essa nova tecnologia proporciona podem gerar grandes impactos na indústria da pirataria. Este artigo tem como finalidade apresentar como a tecnologia streaming tem afetado a pirataria de filmes, séries e programas televisivos. Para tanto será conduzida uma pesquisa tipo *survey* por meio da aplicação de um questionário direcionado à população em geral. Como resultados esperados, espera-se verificar as

---

<sup>1</sup> Aluno do 8º período do curso de Administração da FAE Centro Universitário.  
*E-mail:* carlos.pfeffer@mail.fae.edu

<sup>2</sup> Aluno do do 8º período curso de Administração da FAE Centro Universitário.  
*E-mail:* roberto.cezar@mail.fae.edu

<sup>3</sup> Aluno do do 8º período curso de Administração da FAE Centro Universitário.  
*E-mail:* luiz.silvestre@mail.fae.edu

<sup>4</sup> Orientadora da pesquisa. Doutora em Administração. Professora da Graduação e da Pós-Graduação na FAE Centro Universitário. *E-mail:* bischoc@fae.edu

percepções dos usuários da tecnologia em relação à qualidade, segurança e como esta nova prática pode coibir o aumento da pirataria no meio.

Palavras-chave: Streaming. Pirataria. Percepção dos Brasileiros. *Survey*.

## INTRODUÇÃO

Essa pesquisa acadêmica busca analisar e identificar a influência das plataformas de *streaming* no combate da pirataria. Visto que a pirataria traz prejuízos econômicos para produtoras de entretenimento audiovisual, bem como o descumprimento de leis, incentivo à prática de atividades ilegais e sonegação de impostos. Contudo, existem relatos (SAWADA, 2016) que alguns consumidores que antes utilizavam a pirataria estão abandonando esta prática e aderindo aos serviços de *streaming* devido aos benefícios que este proporciona. Também estes consumidores encaram como forma de proteger seus dados particulares aos ataques de *malwares* (um programa de computador destinado a infiltrar-se em um sistema de computador alheio de forma ilícita, com o intuito de causar alguns danos, alterações ou roubo de informações).

Segundo Santos (2019), em sua matéria do site *Live University NeoBusiness* (é uma instituição que está há 17 anos no mercado de negócios e conta com 5 escolas, sendo uma delas focada em transformação digital e *startups*, com objetivo de mostrar as novas inovações tecnológicas para seus alunos), anos atrás não era hábito pagar para assistir ou ouvir músicas e filmes *on-line*. Era normal arriscar a integridade do próprio computador em links suspeitos para se conseguir o acesso ao entretenimento. Atualmente se paga por estes serviços *on-line*. Nesta mesma matéria, menciona-se a crítica de Soilo (2019) que considera o impacto dos streamings bastante positivo contra a pirataria, pelo fato de o consumidor de conteúdo de entretenimento estar mais exigente, procurando não se arriscar com ataque de vírus ou perder seu tempo com demoras em *downloads* (baixar arquivos). Soilo também enfatiza que anteriormente o entretenimento não era de fácil acesso pelo fato de ser apenas provido por TVs a cabo, destinadas a pessoas com maior poder aquisitivo. Além disso, os telespectadores ficavam presos ao horário da emissora, sendo necessária, para maior flexibilidade de horários, a busca de meios como a pirataria.

Sawada (2016) em matéria no Estado de São Paulo, mostra o abandono da pirataria e uma migração crescente para plataformas de streaming. Como exemplo, o jornalista exemplifica que um indivíduo que, antigamente, fazia uso da pirataria para *download* de filmes, agora assiste à plataforma de *streaming* Netflix em 95% do tempo em que está diante da TV, devido à alta qualidade, preço competitivo e conteúdos únicos encontrados nestas plataformas.

Haja vista o contexto apresentado, a questão que se estabelece a partir desse aprofundamento é: **Como a ascensão das plataformas de streaming afeta a pirataria em produtos audiovisuais?** Este estudo procura preencher essa lacuna, sendo parte de um projeto maior que visa a uma compreensão mais aprofundada a respeito desse tema complexo.

Importante ressaltar a queda na pirataria conforme apresenta a publicação feita pela revista Exame (2015) que, após a entrevista de 1,2 mil adultos no país, concluiu que 25% ainda consomem produtos provenientes da pirataria, o que é equivalente a menos 4% em relação ao ano anterior. E entre os jovens fica mais evidente, 46% afirmaram utilizar a pirataria, em comparação com os 54% no ano anterior.

Haja vista a necessidade de se estudar este contexto, este artigo tem como propósito verificar como a tecnologia de *streaming* impacta a pirataria em mídias audiovisuais, mais especificamente, indústria de filmes e séries.

Especificamente, serão levantadas as percepções do público em geral acerca do tema e posteriormente estes dados serão analisados a fim de levantar o impacto do *streaming* nas mídias em foco.

Para melhor orientação do estudo, sete hipóteses são propostas:

- Hipótese 1: O serviço de streaming leva à queda da pirataria de filmes e séries;
- Hipótese 2: Quanto maior a escolaridade, menor a utilização da pirataria;
- Hipótese 3: Quanto maior a renda, maior utilização do streaming;
- Hipótese 4: Quanto maior a renda, menor a utilização da pirataria;
- Hipótese 5: A idade está positivamente associada com a maior utilização do streaming;
- Hipótese 6: Homens têm mais tendência a utilizar pirataria;
- Hipótese 7: O estado civil das pessoas tem influência na utilização da pirataria.

O trabalho constitui-se desta introdução, o próximo capítulo a tratar da revisão de literatura, posteriormente será discutida a metodologia a ser aplicada, a aplicação desta e análise dos resultados e, por fim, serão apresentadas as considerações finais.

## 1 REVISÃO DA LITERATURA

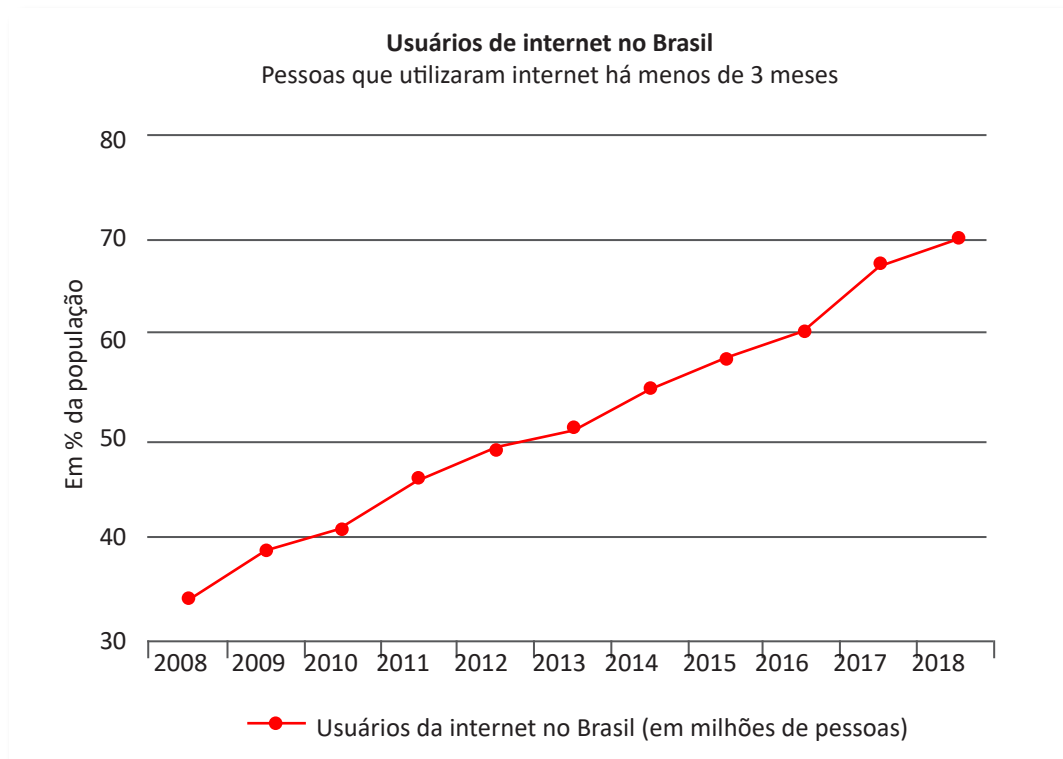
### 1.1 TRANSFORMAÇÃO DIGITAL E TECNOLOGIA DE STREAMING

Nas últimas décadas verificou-se a ascensão da sociedade da informação. A transformação digital revela profundas mudanças no comércio de produtos, bem como nas relações políticas e sociais. Essas modificações geradas essencialmente pelo progresso da Internet, demandam atualizações do Direito a essa nova realidade, tal como normas para a plena atuação jurídica para o avanço sustentável da sociedade de informação (HARARI, 2018).

Durante a Guerra Fria, emergiu a necessidade vital de comunicação. Nesse sentido, em 1969, a Internet como é conhecida hoje, ou pelo menos seus pilares estruturais fundamentais, foi constituída e utilizada pela primeira vez. Inicialmente seu nome era “Arpanet”. Tinha como principal objetivo realizar a comunicação interna dos laboratórios de pesquisa do Departamento de Defesa Americano. O diferencial dessa tecnologia, é que a comunicação entre militares e cientistas triunfaria mesmo em caso de ataques aéreos inimigos, visto que os pontos eram autônomos, permitindo a performance do organismo em si mesmo quando uma parte deles evidenciasse problemas (DIZARD, 2000).

No entanto, apenas no final da década de 80 a internet foi disponibilizada comercialmente nos EUA. Nos anos seguintes a sua implementação na sociedade foi difundida e aperfeiçoada, através de tecnologias que estão se desenvolvendo constantemente por diversas empresas e governos. Nos tempos modernos, a Internet é encontrada até mesmo na palma da mão, conectando o usuário a infinitas possibilidades de experiências, por meio dos *smartphones e tablets*, além das modernas *smart TVs*. O crescimento de usuários de internet no Brasil é apresentado no GRÁF. 1 a seguir.

GRÁFICO 1 – Número de usuários de Internet no Brasil



FONTE: Lavado (2019)

No Brasil, o marco civil da internet ocorreu apenas em 2014, com a promulgação da Lei 12.965/14, que versa sobre o arcabouço dos direitos e deveres, dos usuários da Internet (JESUS; MILAGRE, 2014). Por sua vez, outro dispositivo protetivo aos direitos foi regulamentado pela Lei 13.709/18, a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD), que amplia a proteção dos dados dos usuários da Internet (TARTUCE, 2020). Diante de uma ferramenta multidisciplinar como a Internet, diversas áreas de conhecimento ganharam uma aliada poderosa, a informação. E assim a transformação digital se difunde e se consolida crescentemente. Para Castells (2003), a conexão mundial só foi alcançada, através de um revolucionário recurso intitulado *World Wide Web* (*www*), criado por Tim Berners-Lee, o que na década de 80 era apenas um esboço, alguns anos depois se demonstrou um dos principais pilares da Internet. O lançamento oficial ocorreu apenas em 1993, sua principal funcionalidade era possibilitar o acesso a qualquer arquivo que estivesse na Internet, de qualquer parte do mundo (FERRARI, 2008).

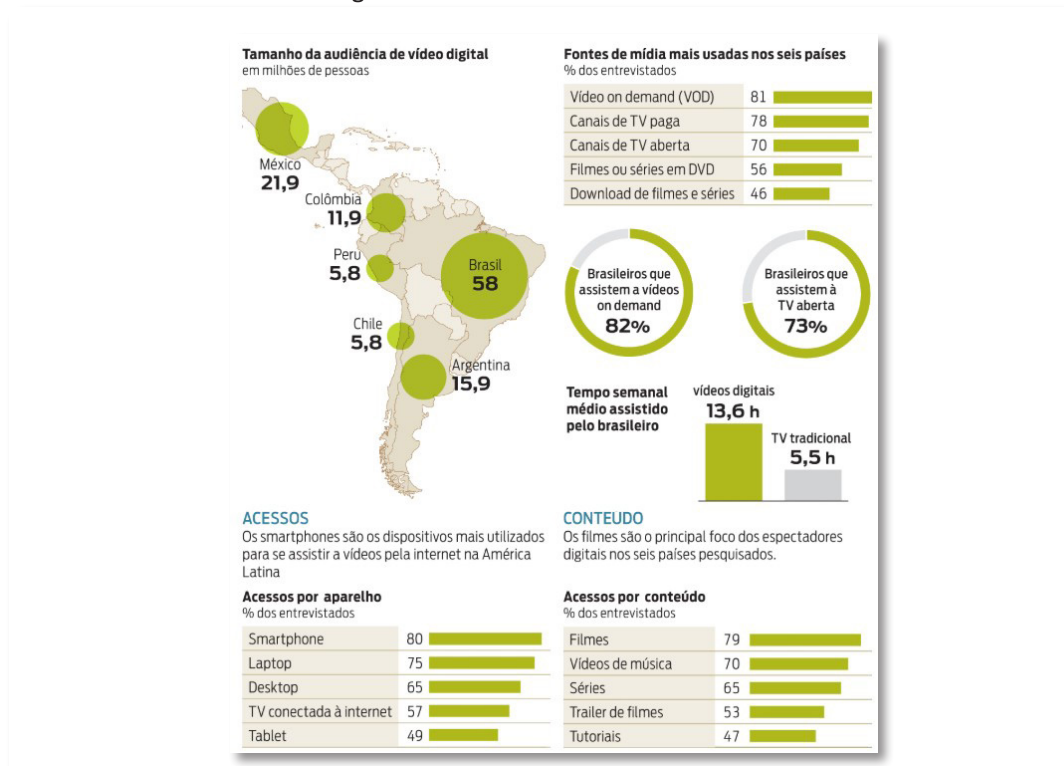
Com um desenvolvimento de forma exponencial ao redor do mundo, a Internet já passou por várias fases de crescimento. No início, sua capacidade de transferência de dados era limitada. De acordo com Ferrari (2008), a Web 1.0 era considerada estática uma vez que os conteúdos não podiam ser alterados pelos usuários, de forma que o conteúdo visualizado era apenas para a leitura. Já a Web 2.0, a partir dos anos 2000, conferiu dinâmica ao uso, proporcionando interação e participação dos usuários. Em 2010, até os dias de hoje, a Web 3.0, ampliou ainda mais a profundidade da interação, facilitando a integração dos usuários e promovendo uma quantidade gigantesca de informações e dados. Nessa fase, o comércio mundial começa a utilizar a Internet para promover seus produtos, os usuários se conectam constantemente, trocando mensagens, imagens e vídeos. No ano de 2020, há uma migração digital em andamento, para a Web 4.0, a era das inteligências artificiais.

Temos na transformação digital a evolução do tradicional *download* (receber dados de um sistema remoto), para a utilização da plataforma de *Streaming*. A diferença entre eles é que o *download* só permite a visualização do conteúdo depois de todo o arquivo ter sido baixado sendo mais prático para arquivos de pequena dimensão. No entanto, é muito pouco funcional para arquivos grandes, pois apresenta lentidão e é bastante suscetível a interrupções inesperadas que deixam este processo ainda mais lento. Além disso, neste processo não é possível assistir conteúdos que estão sendo transmitidos ao vivo (*on-line*) (ADÃO, 2007).

Portanto, a utilização do *streaming* emerge como algo bastante funcional pois possibilita a visualização de um conteúdo específico assim que este chega por meio de um servidor interligado com o computador do cliente da plataforma sem a necessidade de fazer o *download* total do conteúdo (ADÃO, 2007).

Esta evolução aconteceu mais cedo que se imaginava. Segundo Coutinho (2013), a tecnologia de *streaming* já existia desde a década de 90, porém não conseguiu se popularizar por conta da baixa velocidade das conexões com a rede. Além da baixa velocidade para reproduzir conteúdo, havia problemas também em relação à qualidade de reprodução. Então, com a chegada da internet Banda Larga, o acesso a conteúdo *on-line* foi melhorando ao longo dos últimos anos, até se chegar aos dias de hoje, em que serviços de *streaming* se tornaram mais utilizados que os programas de TV. Com base em uma pesquisa que foi conduzida em 2016 pela IMS (*Internet Media Services*, reconhecida empresa americana, líder em comunicação digital e marketing) e ComScore (também americana com foco na análise das informações na internet), foi constatado que 73% dos Brasileiros assistem a TV aberta enquanto 82% acessam serviços *on-line* de streaming, o Brasil está como primeiro na América Latina em tamanho da audiência vídeo digital com 58 milhões de pessoas e um tempo médio assistido de 13,6 horas por semana, apresentando a maior parte dos acessos pelo smartphone e acessando o conteúdo de filmes (FIG. 1). Isto ocorre pelo fato que o usuário está muito mais exigente quanto ao conteúdo que ele consome. O *streaming* possibilita que este usuário assista o conteúdo em qualquer horário e assim, não fica “preso” aos horários que a TV impõe ao consumidor.

FIGURA 1 – Audiência vídeo digital na América Latina



FONTE: Waltrick (2016)

Além da maior disponibilidade de horários como fator favorável ao uso do serviço de streaming, há também o preço do serviço que se mostra bastante competitivo. Há uma grande variedade e quantidade de conteúdo com um preço baixo comparado à TV a cabo. Antes dos anos 2000 o que fazia as pessoas optarem pela TV a cabo era a qualidade que era muito avançada se comparada aos serviços de *streaming*, porém agora não há mais tanta discrepância (COUTINHO, 2013). A plataforma de análise e gerenciamento de dados de *Big Data*, a Alexandria Big Data (plataforma pioneira de *Big Data* situada na cidade de São Paulo), afirma estes pontos como também demonstra influências no cinema e na pirataria a mais que só na TV paga. Segundo a pesquisa de Alexandria Big Data publicada na revista Exame em 2018, os serviços de streaming levaram a uma queda de 3,9% na TV paga. Também se revelou que 64,7% das pessoas que utilizam o serviço de streaming não frequentam mais os cinemas, sendo que 43,6% delas afirmam que o poder de escolha é o motivo principal e 30,7% afirmam que a razão está no custo elevado do passeio. Com isto em mente pode-se notar o fato de muitos canais de TV paga terem lançado produtos com características de streaming como exemplo: HBO Go, Fox+ e Telecine Play. Esta pesquisa mostra também que 62,4% dos entrevistados afirmaram já ter consumido pirataria, porém na mesma pesquisa, levantou-se que 81,6% reduziria o consumo da pirataria.

## 1.2 PIRATARIA/ VIOLAÇÃO PROPRIEDADE INTELECTUAL

Ao ouvir falar sobre pirataria, a primeira coisa que vem à cabeça são DVD's e CD's que antigamente eram vendidos de maneira ilegal em bancas de camelôs. Conforme mostra uma pesquisa feita pela Federação do Comércio do Estado do Rio de Janeiro (FECOMÉRCIO-RJ, 2012), 77% dos consumidores entrevistados compraram pelo menos um DVD e 76% compraram pelo menos um CD piratas. Esse tipo de atividade atrapalha o comércio de produtos legalizados, sem contar que produtos pirateados não apresentam nenhum tipo de garantia aos consumidores. A pirataria também tem como consequência negativa a elevação dos níveis de desemprego e contribuição para o crime organizado (POZZEBOM, 2014). Ainda, segundo uma pesquisa feita pela MPA (*Motion Picture Association*, 2017), o Brasil perde cerca de R\$ 130 bilhões por ano, por conta da pirataria no ambiente digital.

Marques (2019) afirma que o livre acesso a vários recursos e de maneira gratuita, mesmo sendo de baixa qualidade, faz com que pessoas usem a pirataria a fim de conseguir o que desejam mesmo sabendo que isso pode trazer várias consequências.



Entre os principais riscos, está a possibilidade de se adquirir vírus que comprometa dados pessoais e equipamentos eletrônicos, bem como a prática ilícita, ao burlar impostos aplicados no produto. Também há o risco de incorrer em crimes tais como a violação dos direitos dos autores e artistas, levando ao descumprimento das leis da Propriedade Intelectual e dos Direitos Autorais, assim desmerecendo o trabalho do autor e artista.

Referente à legislação aplicável, é possível citar a Lei do Software, nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998 que “Dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências.” A Lei dos Direitos Autorais, nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998 (BRASIL, 1998), dispõe sobre direitos autorais e outras providências. Importante nesta resgatar o que dispõe o artigo 5º onde essencialmente descrevem-se a publicação, transmissão ou emissão, retransmissão, distribuição, comunicação ao público, reprodução, contrafação, obra, fonograma, editor, produtor, radiodifusão, artistas intérpretes ou executantes e titular originário.

Tem-se também garantido o direito autoral pela Constituição Federal de 1988 no inciso XXVII do Artigo 5º (BRASIL, 1988) que reconhece que “aos autores pertence o direito exclusivo de utilização, publicação ou reprodução de suas obras, transmissível aos herdeiros pelo tempo que a lei fixar”.

Conforme depreende-se da Constituição, o trabalho (autoral) é originado no espírito de uma pessoa, ou seja, foi criado a partir de seus conhecimentos, experiências ou sentimentos e, com tudo isso, transformado em uma obra. E este é o fato que a obra é tratada como algo tão pessoal para o autor. Como também a preocupação patrimonial está ligada às leis que defendem o direito autoral devido que a obra contribui com o acervo cultural da sociedade (ALVES; CEOLIN, 2019). Ainda conforme as autoras, as leis que protegem o direito autoral têm um prazo de validade, segundo a constituição afirma que o prazo se dá desde o momento que a obra foi criada, percorre durante toda a vida do autor e então é passado para seus herdeiros durante 70 anos após a morte dele.

O indivíduo que descumpra a Lei 10.695/03, Lei do Autor (BRASIL, 2003), pode estar violando mais do que os direitos do autor do conteúdo, pois pode estar cometendo um crime contra o Estado, como o de sonegação fiscal e contra a ordem tributária, uma vez que o Estado não recolhe tributos sobre as receitas do autor quando a pirataria é concretizada (BITTAR, 2019). Esta lei determina que os crimes de pirataria são considerados passíveis de ação penal, no entanto, ao contrário de uma ação penal pública, na qual o próprio Ministério Público move a ação, o crime de pirataria é uma ação penal privada, ou seja, depende do próprio autor do conteúdo pirateado, solicitar a condenação do suspeito.

### 1.3 A PIRATARIA NO BRASIL

O Brasil com doze bilhões de acessos a *sites* pirateados ocupa a 4ª posição no ranking mundial da pirataria digital (ALMEIDA; GOULART, 2018). Além disso o Brasil já ficou em segundo lugar em uma pesquisa feita pela consultoria Tru Optik<sup>5</sup> divulgada em 2015 por Gusmão (2015) que pontuava os países com maior número de *downloads* piratas no mundo e o Brasil ficava atrás apenas dos Estados Unidos.

Referente à Pirataria e à cultura do brasileiro, é impossível não resgatar o termo “jeitinho brasileiro” que tem um grande impacto ao justificar a utilização deste meio ilícito de entretenimento. Conforme o estudo realizado pelos professores Dantas e Lonadorni (2008), percebe-se que não é somente os mais pobres que utilizam a pirataria. Adicionalmente, ressalta-se o fato de que os brasileiros não se sentem mal com a utilização da pirataria, tal qual afirma a pesquisa feita pelo IBOPE em 2007, em que constata que 55% dos usuários de pirataria não se sentiam mal pela utilização deste meio. Da mesma forma, verificou-se que 79% afirmaram não ter vergonha de usar a pirataria.

Segundo uma pesquisa feita pelo Ipea – Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada – publicada pelo *site* de notícias R7 em 2012, a pirataria digital ocorre em aproximadamente 75% em lares de famílias de classe A, 80% para classe B e 83% a classe C. A pesquisa do IPEA afirma também que 91% dos adolescentes entre 10 e 15 anos já fizeram *downloads* considerados piratas.

#### 1.3.1 Aspectos Econômicos

Lembrando a Lei 10.695/03, Lei do Autor, o comércio de produtos contrabandeados gera no Brasil um prejuízo de R\$ 12,5 bilhões ao ano só em sonegação de impostos, sem levar em conta o desemprego e segmentos empresariais, como mostra o Sindicato Nacional dos Analistas-Tributários da Receita Federal do Brasil (2011).

Contudo nota-se uma diminuição da pirataria desde 1989, com um percentual de 90%, para 54% em 2010, com prejuízo registrado de aproximadamente de R\$ 2,620 bilhões, dados do Conselho Nacional de Combate à Pirataria e Delitos contra Propriedade Intelectual (CNCP) em 2011.

---

<sup>5</sup> A Tru Optik Marketing Cloud é uma plataforma integrada de gerenciamento de dados, validação de campanha e atribuição de marketing, projetada para capacitar empresas de mídia, editores e anunciantes com a capacidade de monetizar e envolver seus públicos-alvo na OTT e na TV conectada de maneira compatível com a privacidade.

## 1.4 MEDIDAS TOMADAS PARA O CONTROLE DA PIRATARIA

Como meio de reduzir o compartilhamento de *sites* piratas, o facebook (mídia e rede social virtual lançada em 4 de fevereiro de 2004, operado e de propriedade privada da Facebook Inc.) optou por bloquear o compartilhamento de URLs<sup>6</sup> de *sites* piratas tal qual o *site* YTS<sup>7</sup>. Se a pessoa tentar o compartilhamento desse conteúdo, recebe a seguinte mensagem: “Não foi possível compartilhar sua publicação, pois esse link viola nossos Padrões da Comunidade” (ROSA, 2019).

Segundo Esteves (2019), um aplicativo de transmissão de esportes uniu 4 times brasileiros a fim de conscientizar torcedores a usarem a plataforma ao invés de *sites* de transmissões piratas pois estas podem trazer consequências não somente aos clubes, mas sim também aos próprios torcedores que assistem aos jogos.

Em novembro de 2019, a Polícia Civil promoveu uma operação para combater crimes praticados contra a propriedade intelectual. Com esta operação, a instituição cumpriu 30 mandados de busca e apreensão, bem como o bloqueio e a suspensão de 210 *sites* e 100 aplicativos de streaming ilegal (ISTOÉ, 2020). A partir de dados da revista *on-line* Istoé (2020), a Polícia Civil junto com o Ministério da Justiça e Segurança Pública do Brasil levantaram que houve 122 milhões de acessos em *sites* de streaming ilegais apenas no último trimestre de 2019 no País.

Como método para a tentativa do controle de pirataria, a Crunchyroll (companhia de distribuição licenciada de transmissão de vídeo de mídia asiática oriental) enviou vários representantes para as residências de vários administradores de *sites* ilegais de transmissão de animes (“animação” em japonês referindo-se a qualquer animação, não importa o país) para exigir que o administrador entregasse o domínio do *site*. Porém a Crunchyroll sofreu ameaças verbais em sua página no Facebook pois afirmaram que haviam adquirido todas as informações apresentadas de forma ilegal. Contudo, essas ações estão dentro da lei brasileira e não fere nenhuma lei vigente (LUNEI, 2019).

## 2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Aqui neste capítulo serão apresentados os procedimentos metodológicos a serem adotados com vistas a atingir o objetivo geral desta pesquisa que é “verificar

---

<sup>6</sup> Um URL se refere ao endereço de rede no qual se encontra algum recurso informático, como por exemplo um arquivo de computador ou um dispositivo periférico.

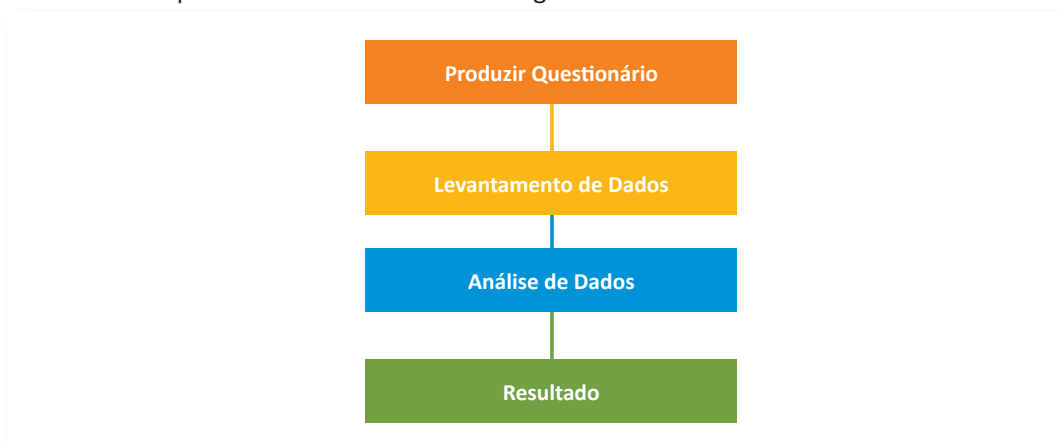
<sup>7</sup> YIFY Torrents ou YTS é um grupo de versões ponto a ponto conhecido por distribuir um grande número de filmes como downloads gratuitos através do BitTorrent.

como a tecnologia de streaming impacta a pirataria em mídias audiovisuais, mais especificamente, indústria da música e filmes.”

## 2.1 DELINEAMENTO METODOLÓGICO

O delineamento metodológico a ser seguido é apresentado na FIG. 2, a seguir:

FIGURA 2 – Etapas do delineamento metodológico



FONTE: Os autores (2020)

Para a condução desta pesquisa, será conduzida uma pesquisa descritiva do tipo *survey*. A coleta se dará por meio de um questionário de múltiplas perguntas a ser distribuído *on-line* para levantar dados e percepções acerca do impacto dos serviços de streaming sobre a pirataria. Posteriormente, será feita uma análise quantitativa destes dados e a fim de verificar as hipóteses expostas no início do trabalho e atingir os objetivos propostos.

A pesquisa feita pelo grupo apresenta caráter descritivo que, como Malhotra (2019) afirma, tem como objetivo descrever características, estimar porcentagens, inferir previsões de grupos relevantes que estão diretamente ligados a pirataria e o streaming, sendo compartilhado por meio de redes sociais e outros meios *on-line*. Considerou-se como público-alvo da pesquisa a população brasileira em geral, aplicando-se a isso uma amostragem probabilística, de corte transversal. A divulgação *on-line* se dará principalmente por meio das redes sociais mais utilizadas no país tais como Facebook, Whatsapp e LinkedIn.

## 2.2 COLETA DE DADOS

Para a pesquisa foi elaborado um questionário a ser respondido *on-line*. As respostas codificadas em campo fixo sendo, portanto, respostas determinadas. Utilizou-se perguntas dicotômicas de respostas “sim” e “não” bem como a escala Likert

com perguntas onde os respondentes puderam apontar com precisão a sua satisfação ou insatisfação, bem como concordância ou discordância em relação ao questionamento (MALHOTRA, 2019). Para a determinação do tamanho da amostra, estipulou-se erro padrão de 5% com nível de confiança de 95%. A amostra foi calculada com o uso da fórmula a seguir para cálculo do tamanho de amostra para populações infinitas (MALHOTRA, 2019), chegou-se ao tamanho de amostra mínima de 384 respondentes.

$$n = (\sigma * Z_{\alpha/2})^2 / E^2$$

Antes da aplicação do questionário foi realizado um pré-teste com uma amostra pequena de respondentes a fim de identificar erros e falhas de compreensão para então corrigi-los. Após o pré-teste, o questionário foi compartilhado com os respondentes de forma definitiva.

## 2.3 ANÁLISE DE DADOS

A análise foi feita com auxílio do software Sphinx. Primeiramente foi realizada uma análise descritiva dos dados a fim de mapear o perfil dos respondentes. Posteriormente, dependendo da quantidade e qualidade de respostas válidas, foram discutidas outras metodologias de análise quantitativas, tais como estudos de correlação.

## 3 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

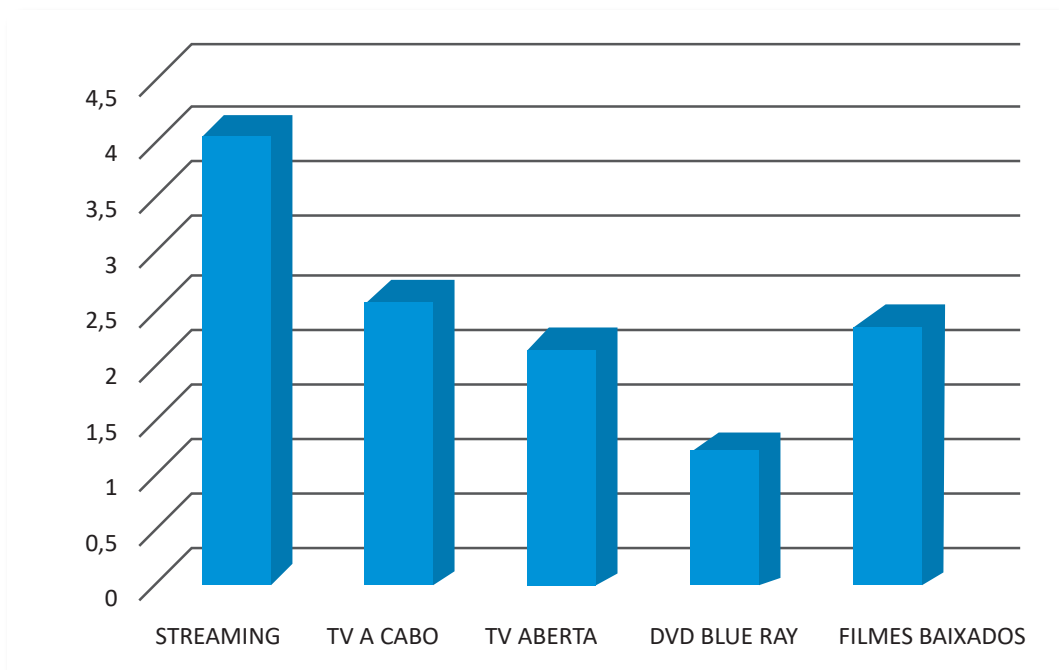
A pesquisa conduzida teve um total de 464 respondentes, sendo predominantemente do sexo feminino com 59,1% e uma faixa etária média de 30 anos. A grande maioria também formada por solteiros com 46,8%. A maioria dos respondentes estão cursando o ensino superior (31,3%) e 34,1% com uma renda familiar mensal entre R\$2.000,01 a R\$5.000,00.

Em relação ao objetivo deste trabalho, verificou-se que a maioria dos respondentes concordam que o *streaming* está colaborando para a redução da pirataria.

Em relação ao crescimento do uso de *streaming*, verificou-se que respondentes assistem entretenimentos audiovisuais de forma frequente (95%). Menos de 5% dos respondentes não têm o costume de usar este tipo de entretenimento. Em paralelo, verificou-se que o streaming teve a maior média entre todas as plataformas avaliadas

(4,02), assim como a maioria dos respondentes (64,7%) assina de 2 a 3 plataformas de *streaming*, havendo dentro destes dados, respondentes considerados com baixa renda, com isso demonstrando que a renda não é algo limitador para se adquirir uma ou mais plataformas de *streaming*, só havendo esta limitação com o meio de TV a cabo. Os respondentes afirmaram que encontram os conteúdos desejados nas plataformas de *streaming* que assinam.

GRÁFICO 2 – Média da utilização das plataformas de entretenimento audiovisual avaliadas



FONTE: Os autores (2020)

Em relação ao uso de fontes piratas para filmes e séries, verificou-se que a maioria dos respondentes (67%) discordou e discordou totalmente em relação a nunca terem usado ou comprado conteúdos piratas. Os resultados indicam que a o sexo feminino em relação ao sexo masculino apresenta maior medo na utilização de meios duvidosos de entretenimento, sendo que o sexo feminino apresentou uma concordância média de 3,16 enquanto o sexo masculino apresentou apenas 2,49. Porém o gênero não interfere no fato de se assinar plataformas de *streaming* por serem mais seguras. Filmes baixados pela internet ficaram em terceiro lugar, em relação ao uso, logo após de TV a cabo e *streaming* em primeiro (GRÁF. 2).

Em relação à pirataria, verificou-se que esta é utilizada com maior frequência por homens, com até 30 anos (TAB. 1). Percebeu-se que os respondentes que estão cursando ensino superior têm maior tendência em utilizar a pirataria, porém o que se apresenta relevante é sua idade média que é mais baixa, com isto apresenta uma maior facilidade

em ter acesso a *sites* e meios piratas na internet comparado com pessoas com uma idade mais elevada. A baixa renda tem uma leve tendência a baixar filmes via internet, no entanto a alta renda também consome esse conteúdo ainda de forma significativa, o que indica que o uso em si da pirataria, não está diretamente ligado a uma questão de menor renda, mas sim aos próprios costumes do consumidor. Em relação ao status do relacionamento, verificou-se que os solteiros utilizam mais a pirataria, seguido por pessoas separadas e por casais.

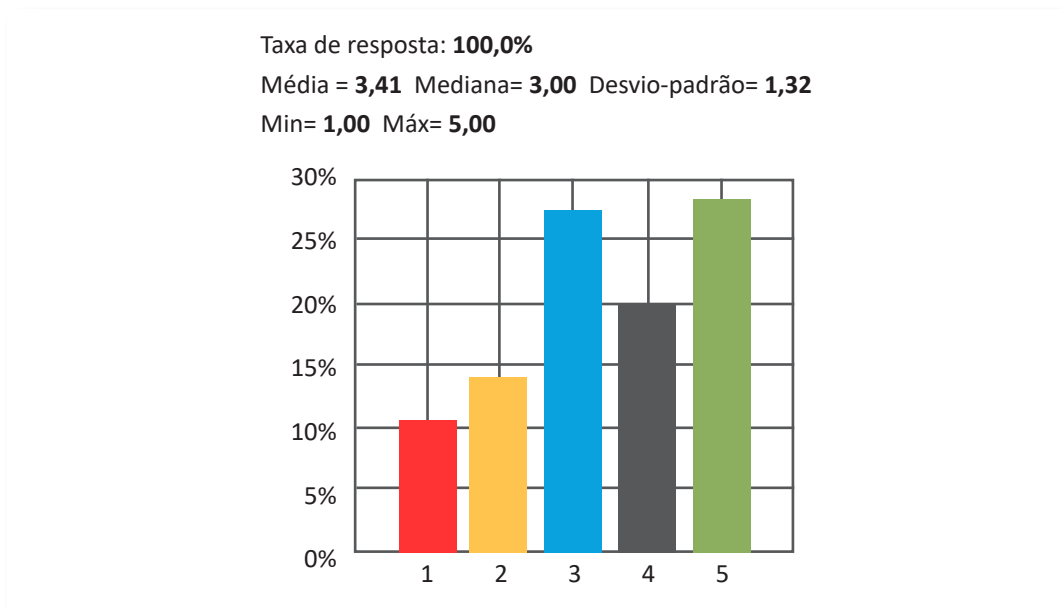
TABELA 1 – Concordância com base nas idades

CONCORDANCIA	60 A MAIS	DE 30 A 59	MENOS DE 30	TOTAL
Nunca usei/comprei conteúdo pirata.	2,56	2,43	1,97	2,17
Encontro a maior parte dos filmes que quero nas plataformas que assino	4,11	3,44	3,36	3,41
Assino plataformas de streaming pois acho mais seguro.	4,11	3,48	3,68	3,61
Tenho medo de baixar filmes por meio de qualquer plataforma gratuita	3,11	2,89	2,87	2,88
Por meio de downloads duvidosos adquiri malwares/vírus em meu computador.	2,22	2,66	2,6	2,62
Há muitas opções de plataformas de streaming pagas no mercado por um preço acessível.	3,11	3,5	3,68	3,6
Recorro a fontes piratas sempre que não encontro o conteúdo que gostaria.	1,44	2,19	3,04	2,67
Eu teria vergonha em dizer que assisto filmes piratas.	2,67	2,28	1,83	2,03
Deveria haver uma melhor fiscalização quanto ao uso de produtos piratas, incluindo serviços online.	2,89	2,98	2,91	2,94
Recorro a pirataria pois não quero pagar por plataformas.	1,56	1,7	1,82	1,77
As plataformas de streaming estão colaborando para a redução da pirataria	3,56	3,5	3,6	3,56
Compartilho contas de plataformas de streaming com terceiros.	2,67	2,49	3,26	2,94
TOTAL	2,83	2,8	2,89	2,85

FONTE: Os autores (2020)

Em uma relação do *streaming* com a pirataria, pode-se perceber que a utilização da pirataria continua, porém esta forma de consumo não advém de falta de renda ou falta de conteúdo nos meios pagos, mas sim um costume da população brasileira, tal qual Dantas e Lonadorni verificaram em seu estudo em 2008, de que não são somente os mais pobres que utilizam a pirataria. Nesta mesma análise percebeu-se que os respondentes não recorrem à pirataria pelo fato de não quererem pagar pelas plataformas ou até mesmo não encontrarem o conteúdo desejado nas plataformas pagas, mostrando novamente que a renda não influencia o uso da pirataria mas sim o “jeitinho brasileiro” (GRÁFs. 3, 4 e 5). Pode-se perceber também que 57,7% dos respondentes, pessoas que concordam e concordam plenamente, afirmaram que as plataformas de streaming estão colaborando para redução da pirataria. Por meio do levantamento realizado, percebeu-se que as pessoas não sentem vergonha nenhuma em falar que já utilizou a pirataria (TAB. 2). Isto comprova em parte que a pirataria ser considerada normal já faz parte da cultura do brasileiro. Em relação ao questionamento quanto à fiscalização da utilização da pirataria, verificou-se que os resultados não apresentam coerência entre os respondentes, o que pode ser explicado pela falta de informação em entender a seriedade e os agravos que este meio de entretenimento pode trazer a nossa economia e sociedade (TAB. 2).

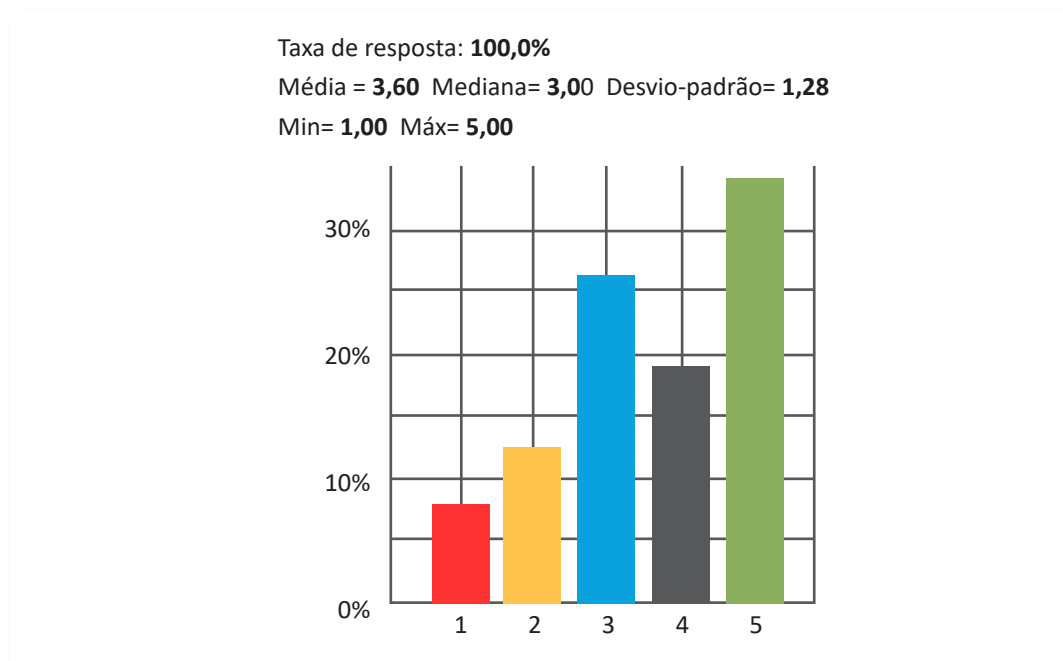
GRÁFICO 3 – Média de concordância sobre se o respondente encontra a maior parte dos filmes que quer nas plataformas que assina



FONTE: Os pelos autores (2020)

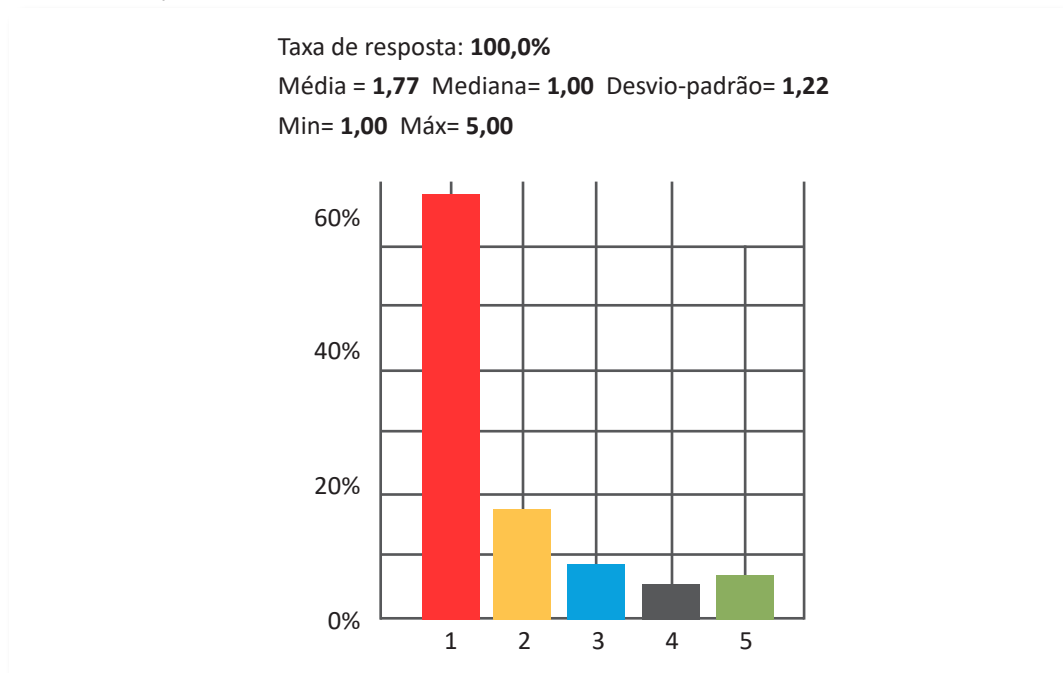


GRÁFICO 4 – Média de concordância sobre haver bastantes opções de streaming com valores acessíveis



FONTE: Os autores (2020)

GRÁFICO 5 – Média de concordância sobre recorrer a pirataria pois não quer pagar por plataformas



FONTE: Os autores (2020)

TABELA 2 – Concordância

CONCORDANCIA	MÉDIA	DESVIO-PADRÃO
Nunca usei/comprei conteúdo pirata.	3,61	1,44
Encontro a maior parte dos filmes que quero nas plataformas que assino	3,6	1,28
Assino plataformas de streaming pois acho mais seguro.	3,56	1,39
Tenho medo de baixar filmes por meio de qualquer plataforma gratuita	3,41	1,32
Por meio de downloads duvidosos adquiri malwares/vírus em meu computador.	2,94	1,64
Há muitas opções de plataformas de streaming pagas no mercado por um preço acessível.	2,94	1,46
Recorro a fontes piratas sempre que não encontro o conteúdo que gostaria.	2,88	1,56
Eu teria vergonha em dizer que assisto filmes piratas.	2,67	1,61
Deveria haver uma melhor fiscalização quanto ao uso de produtos piratas, incluindo serviços online.	2,62	1,58
Recorro à pirataria pois não quero pagar por plataformas.	2,17	1,41
As plataformas de streaming estão colaborando para a redução da pirataria	2,03	1,34
Compartilho contas de plataformas de streaming com terceiros.	1,77	1,22
<b>TOTAL</b>	<b>2,85</b>	<b>1,56</b>

FONTE: Os autores (2020)

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho se propôs, como objetivo geral, verificar o impacto das plataformas de streaming no combate à pirataria. Este objetivo foi totalmente atingido, visto que, a maioria dos correspondentes (57,7%) da pesquisa afirmaram que as plataformas de streaming impactam para a diminuição da pirataria digital.

Durante a realização deste estudo sobre as plataformas de streaming e pirataria, houve limitações na revisão da literatura por conta do *streaming* ser um assunto muito recente e com muitos dados de fontes não confiáveis e sem comprovação de estudo.

Importante aqui contextualizar também que a pesquisa foi elaborada em meio a pandemia do Coronavírus (COVID-19). A pandemia ajudou a recolher mais respostas para o questionário aplicado, pelo fato de as pessoas estarem mais tempo em casa,

bem como mais conectadas nas redes sociais e afins. Como também as reuniões foram transferidas para o meio *on-line* Google Meet, permitindo uma maior liberdade na escolha de horários de encontro das reuniões e elaboração desta pesquisa acadêmica. Por outro lado, fez com que a construção dos gráficos para análise dos resultados fosse realizada por um outro professor da instituição, sem a possibilidade de os autores tirarem conclusões próprias em cima do questionário elaborado e assim limitando os desenvolvimentos das análises.

O projeto foi elaborado durante o período de um ano, por três estudantes do curso de administração, com auxílio da orientadora, uma professora doutora, em reuniões quinzenais, e um professor mestre avaliador.

Conforme a análise do questionário tipo *survey* aplicado na população brasileira, obteve-se um resultado de que a utilização da pirataria não se trata de diferenças na renda, sexo, escolaridade e idade, mesmo havendo um grupo de pessoas que utilizam um pouco mais, são as pessoas que estão mais conectados na internet e possuem mais facilidade com este meio, este grupo possui uma idade média menor que 30 anos que estão cursando o ensino superior e se encontram solteiros, mesmo assim não há uma diferença tão significativa comparado a outros grupos. Com isso conclui-se que a utilização da pirataria se tornou algo cultural e também como há a falta de conhecimento sobre o que está utilização causa na economia e sociedade. Por outro lado, temos uma lei ultrapassada que obriga o autor do conteúdo ter que entrar em contato com o violador para assim haver o controle deste entretenimento pirata. Como também a lei não se aplica ao usuário deste meio pirata apenas atinge o dissipador, assim se tornando mais acessível esta utilização.

## REFERÊNCIAS

ADÃO, Carlos M. C. J. **Tecnologias de streaming em contextos de aprendizagem**. 2007. 178 f. Tese (Doutorado em Sistemas de Informação) – Universidade do Minho, Guimarães, 2007. Disponível em: <<https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/6400/1/tese.pdf>>. Acesso em: 07 maio 2020.

AGÊNCIA O GLOBO. Brasil perde R\$ 130 bilhões por ano com pirataria, contrabando e comércio ilegal. *Época Negócios*, dez. 2017. Disponível em: <<https://epocanegocios.globo.com/Empresa/noticia/2017/12/brasil-perde-r-130-bilhoes-por-ano-com-pirataria-contrabando-e-comercio-ilegal.html>>. Acesso em: 07 maio 2020.

ALMEIDA, Ceci; GOULART, Rubeny. Brasil é o quarto no ranking mundial da pirataria digital. **ABPI**, Rio de Janeiro, jul. 2018. Disponível em: <<https://abpi.org.br/releases/brasil-e-o-quarto-no-ranking-mundial-da-pirataria-digital>>. Acesso em: 09 maio 2020.

ALVES, Isabella S. P.; CEOLIN, Monalisa. Inciso XXVII – Direito Autoral. **Politize**, nov. 2019. Disponível em: <[https://www.politize.com.br/artigo-5/direito-autoral/?gclid=Cj0KCQjwjoH0BRD6ARIsAEWO9Du7ZlipdoMDcSIDdB29CBPawTL4veEz4z-h3\\_laKf2Ou4Eqwl4NRtEaAonyEALw\\_wcB](https://www.politize.com.br/artigo-5/direito-autoral/?gclid=Cj0KCQjwjoH0BRD6ARIsAEWO9Du7ZlipdoMDcSIDdB29CBPawTL4veEz4z-h3_laKf2Ou4Eqwl4NRtEaAonyEALw_wcB)>. Acesso em: 30 mar. 2020.

BITTAR, Carlos Alberto. **Direitos de autor**. Rio de Janeiro: Forense, 2019.

BRASIL. **Constituição Federal**. Brasília: 1988. Disponível em: <[www.planalto.org.br](http://www.planalto.org.br)>. Acesso em: 07 maio 2020.

BRASIL. Lei n. 10.639, de 9 de janeiro de 2003. Altera a Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira”, e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 10 jan. 2003. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2003/l10.639.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/l10.639.htm)>. Acesso em: 09 maio 2020.

BRASIL. Lei n. 10.695, de 01 de julho de 2003. Altera e acresce parágrafo ao art. 184 e dá nova redação ao art. 186 do Decreto-Lei n. 2.848, de 7 de dezembro de 1940 – Código Penal [...]. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 2 jul. 2003. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/LEIS/2003/L10.695.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/2003/L10.695.htm)>. Acesso em: 09 maio 2020.

BRASIL. Lei n. 12.0965, de 23 de abril de 2014. Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 24 abr. 2014. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2011-2014/2014/lei/l12965.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l12965.htm)>. Acesso em: 09 maio 2020.

BRASIL. Lei n. 13.709, de 14 de agosto de 2018. Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD). **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 15 ago. 2018. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2018/lei/l13709.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/l13709.htm)>. Acesso em: 09 maio 2020.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet**: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 2003. Disponível em: <[https://zahar.com.br/sites/default/files/arquivos/trecho\\_-\\_a\\_galaxia\\_da\\_internet.pdf](https://zahar.com.br/sites/default/files/arquivos/trecho_-_a_galaxia_da_internet.pdf)>. Acesso em: 09 maio 2020.

CONFEDERAÇÃO NACIONAL DO COMÉRCIO DE BENS, SERVIÇOS E TURISMO (CNC). **Consumo de produtos piratas diminui, mas downloads ilegais aumentam**. 2012. Disponível em: <<http://www.cnc.org.br/editorias/comercio/noticias/consumo-de-produtos-piratas-diminui-mas-downloads-ilegais-aumentam>>. Acesso em: 09 maio 2020.

CONSELHO NACIONAL DE COMBATE À PIRATARIA E DELITOS (CNCP). **Brasil original**: compre essa atitude. Brasília: 2011. Disponível em: <[https://www.justica.gov.br/central-de-conteudo/combate-a-pirataria/relatorios/2011relatorio\\_brasiloriginal.pdf](https://www.justica.gov.br/central-de-conteudo/combate-a-pirataria/relatorios/2011relatorio_brasiloriginal.pdf)>. Acesso em: 09 maio 2020

COUTINHO, Mariana. Saiba mais sobre streaming, a tecnologia que se popularizou na web 2.0. **Techtudo**, maio 2013. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2013/05/conheca-o-streamingtecnologia-que-se-popularizou-na-web.html>>. Acesso em: 07 maio 2020.

DANTAS, José S.; LONADORNI, Marines. **A pirataria e sua contextualização social**. Disponível em: <[http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/producoes\\_pde/artigo\\_jose\\_sidnei\\_dantas.pdf](http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/producoes_pde/artigo_jose_sidnei_dantas.pdf)>. Acesso em: 07 maio 2020.

DIZARD, Wilson. **A nova mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000. Disponível em: <[http://ftp.zahar.com.br/sites/default/files/arquivos/trecho\\_-\\_a\\_nova\\_midia.pdf](http://ftp.zahar.com.br/sites/default/files/arquivos/trecho_-_a_nova_midia.pdf)>. Acesso em: 09 maio 2020.

ESTEVES, Eduardo. DAZN e clubes brasileiros unem forças contra transmissão pirata. **MKT Esportivo**, maio 2019. Disponível em: <<https://www.mktesportivo.com/2019/05/dazn-e-clubes-brasileiros-unem-forcas-contra-transmissao-pirata>>. Acesso em: 08 maio 2020.

EXAME. **Serviços de streaming podem reduzir pirataria, mostra estudo**. São Paulo, out. 2015. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/tecnologia/servicos-de-streaming-podem-reduzir-pirataria-mostra-estudo>>. Acesso em: 07 maio 2020.

FERRARI, Pollyana. **Jornalismo digital**. São Paulo: Contexto, 2008. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2008/resumos/R3-1335-1.pdf>>. Acesso em: 09 maio 2020.

GUSMÃO, Gustavo. Brasil é o segundo maior país com mais downloads em ranking de pirataria. **Exame**, fev. 2015. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/tecnologia/brasil-e-o-segundo-pais-com-mais-downloads-em-ranking-de-pirataria>>. Acesso em: 09 maio 2020.

HARARI, Y. N. **21 lições para o século 21**. São Paulo: Schwarcz, 2018.

ISTOÉ. **Conmbol aperta o cerco contra transmissões piratas e Brasil é um dos alvos**. São Paulo, jan. 2020. Disponível em: <<https://istoe.com.br/conmebol-aperta-o-cerco-contra-transmissoes-piratas-e-brasil-e-um-dos-alvos>>. Acesso em: 09 maio 2020.

JESUS, Damásio; MILAGRE, José Antonio. **Marco civil da internet**. São Paulo: Saraiva, 2014.

LAVADO, Thiago. Uso da internet no Brasil cresce, e 70% da população está conectada. **G1**, São Paulo, ago. 2019. Disponível em: <<https://g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/2019/08/28/uso-da-internet-no-brasil-cresce-e-70percent-da-populacao-esta-conectada.ghtml>>. Acesso em: 09 maio 2020.

LUNEI, Igor. Ações anti-pirataria: Crunchyroll garante que medidas tomada estão dentro da lei. **J Box**, fev. 2019. Disponível em: <<https://www.jbox.com.br/2019/02/01/acoes-anti-pirataria-crunchyroll-garante-que-medidas-tomadas-estao-dentro-da-lei>>. Acesso em: 09 maio 2020.

MALHOTRA, N. K. **Pesquisa de marketing**: uma orientação aplicada. 7. ed. Porto Alegre: Bookman, 2019.

MARTINI, Renato. **Sociedade da informação**. São Paulo: Trevisan, 2017.

MARQUES, Thiago. Veja os riscos da pirataria virtual. **O Imparcial**, 22 de maio de 2019. Disponível em: <<https://oimparcial.com.br/entretenimento-e-cultura/2019/05/veja-os-riscos-da-pirataria-virtual>>. Acesso em: 07 maio 2020.

POZZEBOM, Rafaela. O que é pirataria? **Oficina da Net**, out. 2014. Disponível em: <<https://www.oficinadanet.com.br/post/13448-o-que-e-pirataria>>. Acesso em 07 maio 2020.

R7 NOTÍCIAS. **Mais de 80% dos downloads da internet são pirataria**. 2012. Disponível em: <<http://noticias.r7.com/tecnologia-e-ciencia/noticias/mais-de-80-dos-internautas-brasileiros-sao-piratas-20120510.html?question=0>>. Acesso em: 09 maio 2020.

ROSA, Natalie. Facebook começa a bloquear o compartilhamento de links de sites piratas. **Canaltech**, São Paulo, set. 2019. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/pirataria/facebook-comeca-a-bloquear-o-compartilhamento-de-links-de-sites-piratas-148905>>. Acesso em: 09 maio 2020.

RUIC, Gabriela. O streaming está derrubando os cinemas (e a pirataria), revela pesquisa. **Exame**, abr. 2018. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/blog/sobre-filmes-e-series/o-streaming-esta-derrubando-os-cinemas-e-a-pirataria-revela-pesquisa>>. Acesso em: 09 maio 2020.

SANTOS, Cléber. A pirataria na web está com os dias contados? Se depender do streaming, sim! **Ebusiness Live University**, mar. 2019. Disponível em: <<https://ebusiness.liveuniversity.com/2019/03/29/pirataria-na-web-esta-com-os-dias-contados-se-depender-do-streaming-sim>>. Acesso em: 30 out. 2019.

SAWADA, Thiago. Avanço do streaming sinaliza fim da pirataria. **O Estado de São Paulo**, São Paulo, ago. 2016. Disponível em: <<https://link.estadao.com.br/noticias/cultura-digital,avanco-do-streaming-sinaliza-fim-da-pirataria,10000069428>>. Acesso em: 06 maio 2020.

SINDIRECEITA ANALISTAS-TRIBUTÁRIOS. **Pirataria: o crime do século 21**. Brasília, abr. 2011. Disponível em: <<http://sindireceita.org.br/blog/pirataria-o-crime-do-seculo-21>>. Acesso em: 09 maio 2020.

SOILO, Andressa Nunes. **Habitando a distribuição do entretenimento: regime de propriedade intelectual, a tecnologia streaming e a “pirataria” digital em coautoria**. 2019. 175 f. Tese (Doutorado em Antropologia Social) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/200183>>. Acesso em: 07 maio 2020.

TARTUCE, Flavio. **Direito Civil: Lei de Introdução e parte geral**. Rio de Janeiro: Forense, 2020.

WALTRICK, Rafael. Streaming vira hábito de quem tem acesso à internet. **Gazeta do Povo**, Curitiba, jan. 2016. Disponível em: <<https://www.gazetadopovo.com.br/economia/streaming-vira-habito-de-quem-tem-acesso-a-internet-a5to7xy5tz8wr23s9smd8bxtu>>. Acesso em: 07 maio 2020.