



**ANTONIO MENEGHETTI FACULDADE - AMF
CURSO DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO**

MAICON DE BARROS

**STREAMING: UMA INVESTIGAÇÃO ACERCA DA POSSÍVEL DIMINUIÇÃO DA
PIRATARIA E A DISSEMINAÇÃO DO USO DE STREAMINGS DE ÁUDIO E
VÍDEO**

RESTINGA SECA/RS

2019

MAICON DE BARROS

**STREAMING: UMA INVESTIGAÇÃO ACERCA DA POSSÍVEL DIMINUIÇÃO DA
PIRATARIA E A DISSEMINAÇÃO DO USO DE STREAMINGS DE ÁUDIO E
VÍDEO**

Trabalho de Conclusão do Curso de
Sistemas de Informação
Pela Antonio Meneghetti Faculdade
Orientador: Prof^o. Dr. Felipe Becker Nunes

RESTINGA SECA/RS

2019

MAICON DE BARROS

**STREAMING: UMA INVESTIGAÇÃO ACERCA DA POSSÍVEL DIMINUIÇÃO DA
PIRATARIA E A DISSEMINAÇÃO DO USO DE STREAMINGS DE ÁUDIO E
VÍDEO**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do Título de Bacharel em Sistemas de Informação, Curso de Graduação em Sistemas de Informação, Antonio Meneghetti Faculdade – AMF.

Banca Examinadora

Orientador: _____

Prof. Dr. Felipe Becker Nunes
Antonio Meneghetti Faculdade – AMF

Membro: _____

Prof. Ms./Doutorando Fábio Sarturi Prass
Antonio Meneghetti Faculdade – AMF

Membro: _____

Prof. Ms./ Mateus Schott
Antonio Meneghetti Faculdade – AMF

Restinga Sêca, 26 de Novembro de 2019.

RESUMO

Com o crescimento tecnológico cada vez mais em foco, e com a expansão da banda larga de internet e expansão do espaço de armazenamento de Data Centers, houve a facilidade de implementação e surgimento de plataformas streaming, com o advento desta tecnologia surgem também no ambiente da internet a chamada Pirataria virtual. Para entender como funciona o sistema de streaming bem como as leis a respeito a estas plataformas e leis de Pirataria, este trabalho busca por meio de análise de dados de questionário e referencial teórico compreender se houve uma diminuição ao acesso a conteúdos Piratas em contrapartida ao aumento do uso de plataformas streaming. Este trabalho foi desenvolvido através de uma análise de dados de forma qualitativa, em que foi construído um questionário e em seguida aplicado a 70 pessoas no geral. Através dos dados do questionário aplicado em relação ao referencial teórico, chegou-se a conclusão que a diminuição da pirataria houve apenas em acessos a conteúdos de músicas, já em relação a conteúdos audiovisuais, a diminuição da pirataria apenas se deu até a fase em que as plataformas streaming começam a produzir conteúdos originais de cada plataforma, trazendo por consequência com que usuários para terem acessos a todos os conteúdos sem a necessidade de vários cadastros, a migrarem para conteúdos Piratas.

Palavras-chave: Streaming, Pirataria, Áudio, Vídeo.

ABSTRACT

With the technological growth increasingly in focus, and with the expansion of internet broadband and expansion of storage with data centers, there has been the increasing of implementation of streaming platforms, with the advent of this technology also appear in the environment of internet the so-called virtual piracy. To understand how the streaming system works as well as the laws regarding these platforms and piracy laws, this paper seeks through analysis of questionnaire data and theoretical framework to understand if there was a decrease in access to pirated content in return for the increase of using streaming platforms. This work was developed through a qualitative data analysis, in which a questionnaire was built and then applied to 70 people in general. Through the data from the questionnaire applied in relation to the theoretical framework, it was concluded that the decrease in piracy occurred only in access to music content, whereas in relation to audiovisual content, the decrease in piracy occurred only until the stage when streaming platforms begin to produce original content from each platform, thus bringing users to access all content without the need for multiple entries to migrate to pirated content.

Keywords: Streaming, Piracy, Audio, Video.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Smart TV com aplicativos de Streaming de vídeo	17
Figura 2: Gráfico - Hábitos de entretenimento audiovisual	18
Figura 3: Evolução das plataformas de consumo musical	20
Figura 4: Como os brasileiros ouvem e gastam com o consumo de música.....	23
Figura 5: Operação 404 combate pirataria na internet	27
Figura 6: Gráfico de faixa etária de abrangência do questionário.....	33
Figura 7: Gráfico de streamings utilizadas pelos participantes da pesquisa	34
Figura 8: Gráfico de média de valores pagos pelas participantes em plataformas streaming.....	36
Figura 9: Gráfico de motivo do uso de plataformas streaming	37
Figura 10: Gráfico de forma de consumo de conteúdos audiovisuais antes da utilização de plataformas streamings	38
Figura 11: Gráfico de ano de início do uso de plataformas Streaming	41

LISTA DE ABREVIATURAS

CD - *Compact Disc (Disco Compacto);*

DVD - *Digital Versatile Disc (Disco Digital Versátil);*

EUA - *Estados Unidos;*

FNCP- *Fórum Nacional Contra Pirataria e Ilegalidade;*

HBO - *Home Box Office;*

HD - *High Definition (Alta Definição);*

IPTV - *Internet Protocol Television (Televisão por Protocolo de Internet);*

K7 - *Compact Cassette (Fita Cassete);*

LCD - *Liquid Crystal Display (Tela de Cristal Líquido);*

MP3 - *MPEG Layer 3 (Formato de Arquivo);*

PwC – *PricewaterhouseCoopers;*

TV - *Televisão;*

VCD - *Video Compact Disc;*

VECM - *Modelo Vetorial de Correção de Erro;*

VHS - *Video Home System (Sistema Doméstico de Vídeo).*

SUMÁRIO

RESUMO	4
ABSTRACT	5
LISTA DE ILUSTRAÇÕES	6
LISTA DE ABREVIATURAS	7
1 INTRODUÇÃO.....	9
1.1. OBJETIVOS	11
1.2. JUSTIFICATIVA	12
2 REFERENCIAL TEÓRICO.....	14
2.1 TECNOLOGIA DE STREAMING E PIRATARIA	14
2.1.1 STREAMING DE VÍDEO	15
2.1.2 STREAMING DE MÚSICA	19
2.2 PIRATARIA DIGITAL E LEIS RELACIONADAS	23
2.3 TRABALHOS RELACIONADOS	28
3. METODOLOGIA	31
3.1. Participantes	31
3.2. Design do Estudo	31
3.3. Instrumentos de Coleta de Dados	32
3.4. Análise dos Dados.....	32
4. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....	33
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	43
REFERÊNCIAS.....	45

1 INTRODUÇÃO

A internet está inserida em nosso cotidiano a mais de 25 anos e com isso transformou-se em um ambiente de relacionamento virtual que hoje usamos continuamente. Antes disso a internet era de uso exclusivo aos meios acadêmicos e à algumas comunidades, sendo em 1994 disponibilizada ao público brasileiro em geral (LINS, 2013)

A evolução dos servidores acompanhou a criação e o desenvolvimento das redes de computadores que teve início a mais de 58 anos. Com o crescimento da internet, ocorreram grandes desenvolvimentos e aperfeiçoamentos de tecnologias para servidores. Hoje em dia os servidores para internet costumam ficar em data centers (FRIGO, 2015).

Esse avanço da internet possibilitou a evolução e a disseminação do Cloud Computing, a qual se refere ao compartilhamento de informações, dados, imagens e serviços pela internet a qualquer hora e em qualquer lugar, ou seja, a computação em nuvem disponibiliza serviços de armazenamento e processamento de dados pela internet. (BOTACIM et al., 2016)

Segundo Alves (2018), estas novas tecnologias, sobretudo a evolução da internet e de servidores possibilitaram a evolução na forma de distribuição e de consumo de áudio e vídeo, o que antes apenas eram feitas via física - por meio de Discos, Fitas K7, CD, fitas VHS, DVD - e/ou via ondas de rádio/tv- mudou para a forma online, onde as pessoas tinham acesso a estes conteúdos através de downloads em seus computadores, mas com o avanço cada vez maior da banda larga de internet abriu espaços para as plataformas de streaming. Estas plataformas chegaram com uma proposta inovadora na forma de consumo e de comércio de mídia, propondo que o consumo que antes era feito apenas de forma física, por meio de CDs e DVDs, agora seriam feitas de forma totalmente online.

A palavra streaming provém da língua inglesa a qual tem o significado de ‘córrego ou riacho’, desta maneira referindo-se à fluxo, agregando o seu significado para seu uso atual cria-se a concepção de fluxo de dados ou corrente, ou seja streaming se caracteriza como uma forma de transmissão instantânea de dados de áudio e de vídeo através da internet, esta tecnologia possibilita escutar músicas, assistir a filmes e acompanhar eventos ao vivo sem a necessidade de efetuar um download, o que torna o acesso a este conteúdo mais ágil e satisfatório. (BRANDÃO, 2019). Esta inovação, trazida com as plataformas

streaming, revolucionou a forma de se consumir este tipo de conteúdo, possibilitando assim que os conteúdos criados cheguem a lugares como nunca antes.

Segundo Fernandes (2018), o serviço streaming tem um modelo de negócio que é consistente com a ideia de uma economia de partilha, em que os usuários não possuem, mas sim alugam produtos. Em vez de comprar um pedaço de música, filme ou série como possuir um disco e\ou DVD físico ou até mesmo um ficheiro digital, os consumidores essencialmente alugam o acesso a esse produto através de um serviço.

O uso de plataformas de streaming vem se tornando cada vez mais presente no cotidiano dos brasileiros, está migração é estimulada sobretudo pelo baixo preço bem como pela grande variedade de conteúdo, o usuário destas plataformas tende a ter maior liberdade para criar sua própria programação atendendo seus gostos e desejos momentâneos.

Segundo o site Crosshost citando Ampere Analysis, acerca de um relatório divulgado pelo The Hollywood Reporter sobre as tendências de streaming em 2019:

O streaming vem ganhando tanta força que tem feito com que empresas tradicionais de mídia tenham que se reinventar para conseguir manter presença no mercado. As mídias têm criado plataformas de conteúdo On Demand e não perder o público que agora consome conteúdo virtualmente tem grande papel de influência nas redes sociais. Globo Play, Sky, Disney+ são alguns exemplos dessas empresas (AMPERE ANALYSIS, 2019).

É inegável que as plataformas de streaming quebraram várias barreiras de alcance de conteúdo, preço, comodidade, porém com compartilhamento de dados que a internet proporcionou, possibilitou também uma forma de Pirataria online, onde plataformas distribuem conteúdos, aos quais não possuem direitos autorais, livremente em sites e aplicativos Piratas. Costa (2019) em seu artigo ‘O crime de Pirataria na era da informação’, cita como a Pirataria evoluiu para o meio virtual:

A informação e a cultura nunca foram tão facilmente acessíveis e manipuláveis; com apenas alguns cliques, é possível fazer download de centenas de álbuns de diferentes músicos, montar um acervo de dezenas de filmes, ou armazenar uma biblioteca digital com milhares de livros. Foi assim então que a Pirataria começou a evoluir e migrar para o meio digital: mais rápido, com mais possibilidades, com menos barreiras e, por fim, mais acessível.

Com o aumento de discussões e jurisprudências tratando de caso de Pirataria, isso levou o legislador em 2003 a discutir e editar a redação do artigo 184 da Lei de N° 10.695, de 1° de julho de 2003, criminalizando a prática de Pirataria no Brasil. Apesar de existirem leis contra a pirataria, surgem a cada dia novos sites que oferecem conteúdos de filmes,

lançados a pouco tempo, de forma pirata, e os usuários utilizam essas plataformas, por vezes sem se dar por conta de que este tipo de conteúdo é ilegal.

Diante deste contexto, este trabalho tem por objetivo analisar o novo cenário de consumo de streaming e sua correlação com a possível diminuição da Pirataria. Para identificar esse resultado, apresentaremos dados de crescimento de corporações proprietárias de streaming ao longo da década, bem como, analisar as perspectivas dos usuários destas plataformas e questões legais envolvidas.

Abordaremos neste trabalho os avanços alcançados a partir das criações de streaming de músicas e vídeos, bem como os principais motivos que possibilitaram os consumidores a migrarem para estas plataformas. Estes dados foram recolhidos através da aplicação de um questionário online direcionado para pessoas que utilizam plataformas de streaming, buscando identificar se houve ou não a diminuição da Pirataria.

1.1.OBJETIVOS

1.1.1. Objetivo principal

Assim, este trabalho tem como objetivo o estudo referente a uma possível diminuição da Pirataria, em relação ao crescimento das tecnologias de streaming de áudio e vídeo diante da visão dos usuários, além da análise dos benefícios e tendências futuras neste contexto.

1.1.2. Objetivos específicos

- Identificar possíveis vantagens e desvantagens do uso destas plataformas de streaming;
- Analisar as novas tecnologias que possibilitaram o crescimento de plataformas streaming;
- Discutir a criminalização da prática de Pirataria no Brasil no contexto legislativo;
- Analisar, através da aplicação de um questionário, os motivos da possível migração de usuários para plataformas streaming;

1.2. JUSTIFICATIVA

O que motivou a elaboração deste trabalho foi o crescimento cada vez mais notável das plataformas de streaming, bem como o surgimento de novas tecnologias nesta área no decorrer dos anos. Com esta curiosidade em descobrir como funciona este tipo de tecnologia, surgiram perguntas de como os usuários faziam o consumo de música e vídeo antes da disseminação destas plataformas. Ao aprofundar o estudo sobre este tema nos deparamos com um problema difícil de combater, a Pirataria.

Antes do uso massivo da internet, a Pirataria era mais explícita, onde as pessoas poderiam livremente encontrar ambulantes vendendo CDs e DVD em qualquer esquina, sem uma fiscalização adequada (BEZERRA, 2011). Ao serem inseridas no mundo digital, as pessoas, se deparam com uma infinidade de formas de Piratarias. As quais é possível identificar a existência até os dias atuais, tais como: jogos de futebol em sites não autorizados, filmes lançados a pouco tempo também são fáceis de encontrar em sites piratas, entre outros.

Diante deste contexto, este trabalho também busca conscientizar o leitor da importância dos direitos autorais das obras e dos prejuízos financeiros relacionados a este tipo de consumo ilícito. Atualmente identificamos duas plataformas streamings como as mais populares, são elas o Spotify para músicas e podcast e a Netflix como plataforma de Filmes, Séries e Documentários. A cada dia surgem novas plataformas para fomentar a concorrência na distribuição deste tipo de conteúdo, o que pode acarretar na diminuição de mensalidades e uma melhor qualidade de conteúdos de formas de exibição e com isso, possivelmente incentivar uma diminuição da Pirataria.

Com a evolução das tecnologias de internet e por consequência a evolução dos data centers (OLIVEIRA, 2018), a ferramenta de streaming vem ganhando cada vez mais força, através de suas possibilidades de gerenciar os conteúdos de acordo com os gostos de cada usuário. E com esse aumento no uso, algumas outras plataformas às quais eram mais utilizadas vão aos poucos perdendo espaço, como é o caso da televisão.

O presente estudo, considerando a forma teórica abordada na pesquisa, busca identificar as possíveis motivações que levam os consumidores de vídeo e música a

adotarem ou não uma determinada categoria de produto, assim como identificar as vantagens encontradas nestas plataformas que justifiquem a escolha, além de verificar a correlação com a possível diminuição da Pirataria.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 TECNOLOGIA DE STREAMING E PIRATARIA

Na revista Exame¹, em uma publicação online no mês de março de 2019 com o título ‘Como a revolução do streaming mudou as TVs e Hollywood’, o repórter Eduardo Salgado salienta que:

Até muito pouco tempo atrás, as pessoas só podiam assistir a vídeos ao ligar a televisão. Hoje, vídeos estão disponíveis em TVs, computadores de mesa, laptops, tablets e smartphones; ou seja, em qualquer lugar e a qualquer hora. Os vídeos são oferecidos sob demanda, como nos acostumamos a dizer. Com o streaming, tudo ganhou agilidade sem a necessidade de fazer demorados downloads.

A tecnologia permite às plataformas de streaming adotem uma eficaz política de preços, pois como o custo marginal, para se produzir e distribuir uma cópia de um bem de informação, como filme ou música, é perto de zero. Com o avanço tecnológico não é mais preciso fabricar CDs e/ou DVDs e nem pensar em lógicas de transporte para estes produtos chegarem às lojas e sequencialmente aos consumidores finais, é feito diretamente online pela internet. Tudo isso auxilia com que Spotify - Líder no segmento de música por streaming, e hoje a maior fonte de receita do setor fonográfica- e Netflix - maior plataforma de streaming de vídeo do mundo - consigam disponibilizar aos seus usuários grandes acervos de conteúdos (EXAME, 2019).

Além do surgimento de aplicativos como Netflix (séries/filmes/documentários) e Spotify (músicas e podcast), a tecnologia também viabilizou as transmissões ao vivo. Através destas transmissões ao vivo, surge o streamer - pessoa que faz transmissão de conteúdo de alguma plataforma - a prática de streamer se tornou cada vez mais popular no mundo dos jogos e esportes. Nas “Lives” de games, os jogadores basicamente transmitem gameplays ao vivo com interação com os espectadores.

A Pirataria acompanhou todo este avanço tecnológico, em que, o que antes era feito via cópias de áudio e vídeo de CDs e DVDs de forma pirata, com a evolução da internet, houve também a evolução da forma de Pirataria. O início desta forma de Pirataria se deu através de mídias com menor tamanho, tais como músicas e livros e, passou

¹ <https://exame.abril.com.br/revista-exame/como-a-revolucao-do-streaming-mudou-os-negocios-das-tvs/>

posteriormente, com o avanço da banda larga de internet, para arquivos de mídia com maior tamanho, tais como filmes e transmissões ao vivo de futebol não autorizadas.

Com as plataformas de streaming como Netflix e Prime Vídeo, temos acesso de forma premium com um pagamento mensal para uso - a séries, filmes, documentários, e conteúdo original da plataforma, porém estes conteúdos não incluem novos filmes, e com a demanda de conteúdos piratas nasce através da necessidade que o usuário tem de querer assistir a um lançamento sem ir ao cinema ou esperar este conteúdo ser comercializado de forma legal, dificilmente essa prática será totalmente liquidada.

2.1.1 STREAMING DE VÍDEO

No final do século XIX, mais especificamente na década de 1890, o cinema como conhecemos hoje com películas e projetores deu o pontapé inicial na evolução nas plataformas de vídeo apresentando longas e curtas-metragens, sendo na época a única forma de consumir este tipo de conteúdo, até a chegada da televisão a qual se deu apenas a partir de 1929. Após mais de meio século de sucesso deste tipo de exibição, o filme passou por sua primeira evolução, o som, em 1927, dando início a uma nova fase no cinema, logo mais a frente outra inovação também chegou às telonas, a cor, sendo o primeiro filme exibido com cores, "Flores e Árvores", curta da Disney, oficialmente, em 1932 (TECHTUDO, 2018).

No período pós Segunda Guerra Mundial, as comercializações de aparelhos de TV deslancharam na Europa e EUA, e em 1950 é efetuado a primeira transmissão no Brasil na cidade de São Paulo e nesta mesma época surge a primeira emissora de TV do Brasil, a TV Tupi. Mas apenas 20 anos após sua chegada no Brasil a primeira transmissão em cores ocorreu, a única adversidade encontrada nesta transmissão era que as TVs em cores eram raridade no território nacional.

A partir deste ponto as tecnologias das televisões tiveram uma enorme evolução, a mudança do LCD (Liquid Crystal Display) para o HD (High Definition) e do HD para as Full HD (Full High Definition) e do Full HD para as tecnologias de 4K UHD (Ultra High-Definition) e as Smart TVs. Outra evolução visível foi a diminuição do 'tubo', hoje as telas

planas dominam este mercado, atualmente é possível conectar, através da tecnologia de Smart TV, à internet (VEJA, 2018).

Com o surgimento da TV, surgem também as BETAMAX, máquina inventada pela Sony a qual permitia a gravação de programas transmitidos em fitas e as reproduções da mesma. Com isso surgiu uma concorrente no mercado, a VHS (Video Home System), que logo ganhou a disputa de mercado, pois, apesar de utilizar as mesmas tecnologias, a VHS possuía o menor peso e melhor preço além de permitir gravações com o dobro da capacidade de tempo. Além disso, a empresa fundadora, firmou uma parceria com a indústria de aluguel de filmes, o que garantiu um número maior de títulos disponíveis.

A próxima evolução foi a criação do VCD (Video Compact Disc) - (capacidade de 800 megabytes), esta tecnologia armazenava vídeos e áudios em um CD, apesar da similaridade da qualidade de vídeo com o VHS, porém este formato não fez muito sucesso e perdeu força no mercado. EM 1997 foi lançado nos EUA o DVD (Digital Versatile Disc) - (capacidade de 4,7 gigabytes), por uma parceria entre Sony®, Toshiba®, Philips® e Panasonic®. Em comparação com seu antecessor, o dvd apresenta maior durabilidade, qualidade de imagem e versatilidade, bem como espaço extra no armazenamento e tecnologia digital. Três anos após o lançamento do dvd, surge o BLU-RAY, sendo uma tecnologia mais nova e mais eficiente, o blu-ray possuía a capacidade de 128 gigabytes.

Com a expansão dos armazenamentos dos servidores e a ampliação da banda larga da internet nas últimas décadas, houve a viabilização e o surgimento de plataformas que apresentam conteúdos como: futebol ao vivo, vídeos, músicas, séries, notícias, etc. Totalmente online, não havendo necessidade de o usuário fazer download deste tipo de conteúdo e, sem a necessidade de ocupar espaço na memória do computador, celular ou tablet, as chamadas Streaming. O YouTube® foi um dos pioneiros neste novo sistema, sendo considerado em 2015, a maior plataforma de streaming de vídeos do mundo, atualmente o pódio fica com a plataforma Netflix®.

Segundo dados publicados na revista Exame (2019), os vídeos já respondem a mais de 70% de tráfego total de dados pela internet. A facilidade e praticidade de ver tudo pela internet e praticamente em tempo real, sem a necessidade de aguardar um download de um arquivo, ou mesmo se deslocar de sua casa até uma locadora, é um dos motivos do sucesso de plataformas streamings.

A Figura 1 a seguir a, apresenta a imagem de uma Smart TV, com algumas plataformas de streaming de vídeo mais utilizadas atualmente no Brasil, sendo a Smart TV uma das tecnologias que auxiliaram o aumento no consumo deste tipo de conteúdo em plataformas streaming.



Figura 1. Smart TV com aplicativos de Streaming de vídeo

Fonte: Manuel Esteban/Shutterstock (2018)

No Brasil a mais famosa destas plataformas de streaming é a Netflix, porém não sendo a única alternativa, ressalta-se também as plataformas do YouTube, Amazon Prime Video®, HBO Go®, Crackle®, Telecine Play®, Google Play®, iTunes Store®, entre outras. Os dados do gráfico apresentado na figura 2 demonstram alguns resultados da 20ª Pesquisa Global de Entretenimento e Mídia, conduzida pela PwC² (PricewaterhouseCoopers), a qual acompanha os gastos de anunciantes e consumidores e

² Empresa direcionada à prestação de serviços de auditoria e assegução, consultoria tributária e societária, consultoria de negócios e assessoria em transações.

apontam tendências, estes dados foram publicados pela revista EXAME³ no dia 1 de Novembro de 2019.

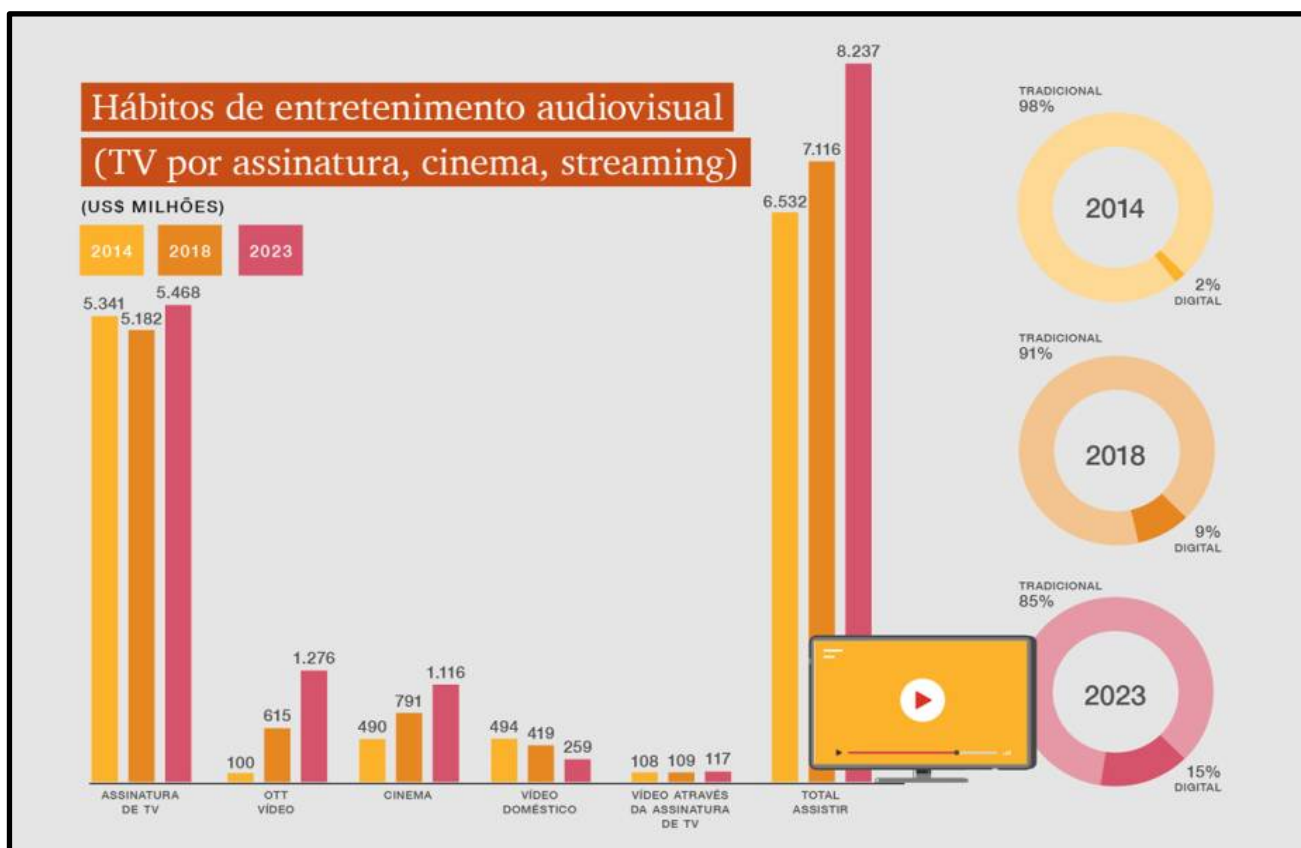


Figura 2: Gráfico - “Hábitos de entretenimento audiovisual”

Fonte: Abril Branded Content (2018)

O gráfico apresentado na figura 2 visa apresentar os dados referentes ao valor gasto em entretenimento audiovisual em 2014 e 2018 e apresenta uma perspectiva para o ano de 2023. Segundo o site “EXAME”, essa pesquisa atualmente:

[...] mapeia os gastos de anunciantes e consumidores em 14 segmentos de entretenimento e mídia (E&M) em 53 países, incluindo o Brasil. São eles: acesso à internet; B2B; cinema; game e-sports; jornais e revistas; livros; música, rádio, podcast; mídia exterior; vídeo OTT (streaming); publicidade digital; publicidade na TV; TV por assinatura e home vídeo; consumo de dados em entretenimento e mídia; e realidade virtual (VR).

Esta pesquisa do PwC (Prestadora de serviços profissionais do mundo nas áreas de auditoria, consultoria) aponta uma inicial migração de preferências para assinaturas de

³ <https://exame.abril.com.br/entretenimento/pesquisa-mapeia-gastos-com-entretenimento-e-midia-no-brasil/>

streaming, com o acelerado crescimento de 16% ao ano, estima-se que as receitas provenientes a streaming no Brasil mais que dobrem até 2023, saltando de 615 milhões de dólares para 1,2 bilhões, ultrapassando a bilheteria de cinema esperada em 2023 que será de 1,1 bilhões.

Em contrapartida ao streaming, vem os canais de TV por assinatura, o qual a pesquisa nos mostra que mesmo com a queda de assinantes os brasileiros investem mais de 5 bilhões de dólares nestas assinaturas de TV. Porém, a receita relacionada a este tipo de serviço deve crescer apenas 1% ao ano até 2023.

Com os resultados desta pesquisa, podemos notar que o aumento do uso de plataformas streaming cresce significativamente a cada ano, enquanto o consumo de canais de tv por assinatura diminuem seu crescimento anual, muito desta migração se dá pela possibilidade de redução de gastos e pela opção de conteúdos adaptáveis às suas preferências.

2.1.2 STREAMING DE MÚSICA

O consumo de música mudou significativamente nas últimas dezenas de anos, através de uma série de fatores. Antes, somente poderia se apreciar uma música ao vivo, através de shows, teatros, bares, ruas, etc. O avanço da tecnologia nos proporcionou uma mudança de cenário, fazendo com que a música se aproximasse mais do nosso cotidiano.

O primeiro passo para essa mudança foi a do Cilindro Fonográfico em 1877 (EXTRA, 2012), a partir daí houve muitas inovações (Figura 3), com a criação dos discos, fitas, CD e MP3, respectivamente. Atualmente é possível consumi-las através de plataformas de Streaming como Spotify® e Deezer®.

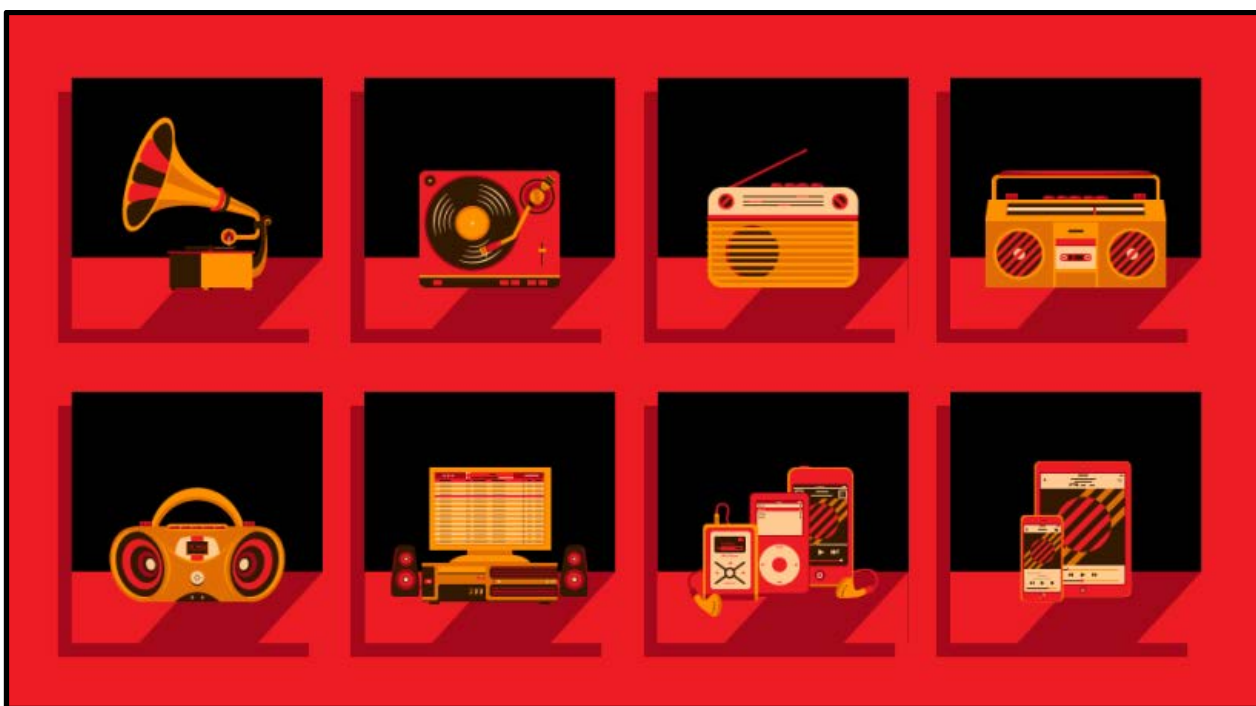


Figura 3. Evolução das plataformas de consumo musical (“Como o streaming mudou o consumo de música e a indústria fonográfica”)

Fonte: Mateus Araújo (A Escotilha, 2018)

Na tese “Pirataria Musical: Entre o Ilícito e o Alternativo” de Santos (2010), o autor, em sua conclusão indaga ao leitor:

[...] Mas se não há no mercado legal como adquirir certas obras musicais não mais reeditadas? O que deve fazer o público? Ficar sem ouvir a música que ele deseja só porque nenhuma empresa tem interesse em colocá-la no mercado? [...]

Uma das respostas para estas perguntas, se encontra neste trabalho de conclusão de curso, sendo o uso de plataformas de streaming de música, para ter acesso a este tipo de conteúdo. Entende-se o cenário atual da escrita desta tese, onde o uso massivo de CDs, contribuiu para a Pirataria em massa. Ao usar esta tese como base, buscaremos entender o cenário de Pirataria antes da disseminação do uso de streamings, e como esse tipo de plataforma interfere na diminuição da difusão da Pirataria musical.

A partir de 1993, com a popularização do CD (Compact Disc), a Pirataria subiu a patamares como nunca antes registrados. O pequeno e prático CD, fácil de transportar e mais resistentes do que o conhecido LP (Long Play), despertou uma grande atração por

parte dos consumidores, a ponto de fomentar a vontade em obter, não apenas os novos lançamentos musicais, mas também reedições de álbuns já adquiridos em outros formatos. Outro motivo para a expansão da Pirataria através de CDs, foi na época, a implantação do 'Plano Real' (1994), sendo uma época marcada por certa prosperidade econômica e estabilidade monetária, proporcionando, desta forma, o aumento do poder de consumo, e por consequência facilitando a aquisição de aparelhos reprodutores de CD (SANTOS, 2010).

Com o surgimento do formato MP3 em 1998, e com sua disseminação nos anos seguintes, este formato de áudio, permitiu aos usuários poder carregar suas músicas baixadas da internet ou extraídas de CDs qualquer lugar e poder ouvi-las em qualquer lugar através do MP3 Player. Com essa nova forma de consumo musical, a Pirataria migra para a web, através de downloads ilimitados de músicas através de sites não oficiais, a possibilidade de não mais precisar comprar essas músicas, mas apenas executar um download contribuiu para o crescimento da Pirataria via Web (SANTOS, 2013).

Conforme Gomes et al. (2015), a evolução da forma de consumirmos música propiciou um aumento exponencial de transferência da música em mídia física para a digital, acarretando o alto consumo de áudio com boa qualidade e a baixo custo, incentivando assim a produção musical de forma independente. Baixos custos e facilidade de uso de ferramentas de software de edição e criação de áudio contribuíram para o aumento da produção de conteúdos multimídias.

Com a facilidade de se consumir música, surge a Pirataria musical, tanto a Pirataria física através de bancas que vendem CDs não autorais, quanto a virtual através da obtenção de faixas on-line. Com a difusão de streamings que oferecem o consumo de músicas através de suas plataformas online, de forma gratuita (com propagandas) e\ou paga (sem propagandas e com mais funcionalidades), como o Spotify e YouTube, houve uma diminuição do uso de artifícios piratas para o consumo musical (DEMARTINI, 2019).

Segundo Fernandes (2018), o serviço streaming tem um modelo de negócio que é consistente com a ideia de uma economia de partilha em que os usuários não possuem, mas sim alugam produtos. Em vez de comprar um pedaço de música, filme ou série como possuir um disco e\ou DVD físico ou um ficheiro digital, os consumidores essencialmente alugam o acesso a esse produto através de um serviço.

Já Santos (2013), em seu artigo: “A indústria fonográfica nos tempos da internet: como a Pirataria pode modelar novos modelos para a música”, aborda o como a Pirataria poderia modelar o futuro da indústria musical, relativizando o impacto e o papel da internet na chamada Pirataria digital. As principais streaming de música e podcast que foram mencionados na pesquisa de campo, para a resolução da problemática do tema são: Spotify, Deezer, Apple Music, Google Play Música, YouTube e Amazon Music. Além de músicas via streaming, outro conteúdo que vem crescendo a cada dia são os chamados podcasts, o qual é uma mídia de transmissão de informações, ou seja, o podcast é como um programa de rádio, porém, sua principal diferença é oferecer um serviço sob demanda (MIRO, 2014).

Os dados do gráfico apresentado na figura 4 apresenta alguns resultados da 20ª Pesquisa Global de Entretenimento e Mídia, conduzida pela PwC, a qual acompanha os gastos de anunciantes e consumidores e apontam tendências, estes dados foram publicados pela revista EXAME⁴ no dia 1 de Novembro de 2019.

Este gráfico, figura 4, visa apresentar os dados referentes ao valor gasto com o consumo de música em 2014 e 2018 e apresenta uma perspectiva para o ano de 2023. Segundo o site EXAME essa pesquisa atualmente:

[...] mapeia os gastos de anunciantes e consumidores em 14 segmentos de entretenimento e mídia (E&M) em 53 países, incluindo o Brasil. São eles: acesso à internet; B2B; cinema; game e-sports; jornais e revistas; livros; música, rádio, podcast; mídia exterior; vídeo OTT (streaming); publicidade digital; publicidade na TV; TV por assinatura e home vídeo; consumo de dados em entretenimento e mídia; e realidade virtual (VR).

O gráfico apresentado, na figura 4, indica que os gastos com músicas digitais apresentam um crescimento de 15% ao ano em relação ao consumo de música tradicional que cresce 4% e, segundo a pesquisa a tendência de crescimento é de esta porcentagem de crescimento continuar no mesmo ritmo. A pesquisa⁵ também apresenta que algumas formas de música desaparecerão, como a mídia física e até mesmo o download.

⁴https://exame.abril.com.br/entretenimento/pesquisa-mapeia-gastos-com-entretenimento-e-midia-no-brasil/&sa=D&ust=1573914361893000&usg=AFQjCNHnltOjq9v_t_OPqEbGSxI2BeWcdA

⁵https://exame.abril.com.br/entretenimento/pesquisa-mapeia-gastos-com-entretenimento-e-midia-no-brasil/&sa=D&ust=1573914361893000&usg=AFQjCNHnltOjq9v_t_OPqEbGSxI2BeWcdA

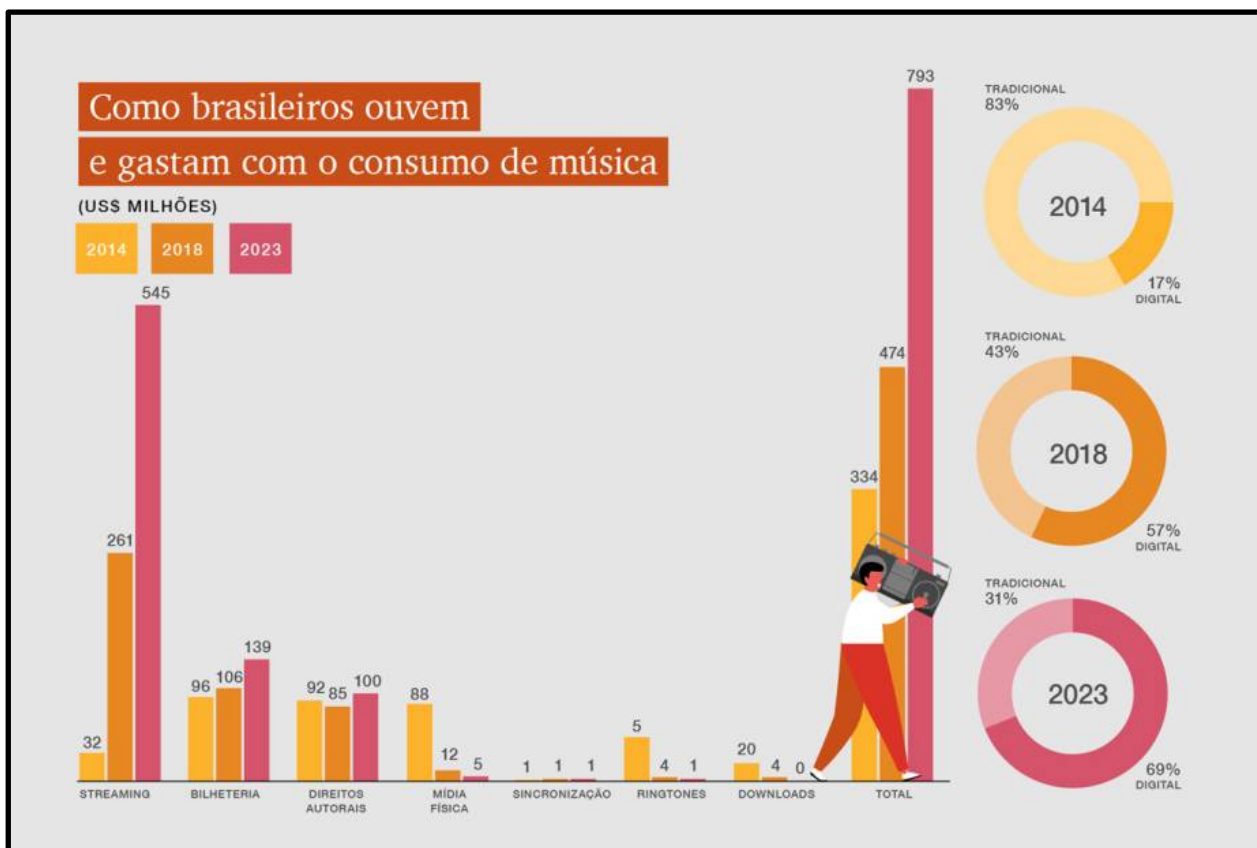


Figura 4. Como os brasileiros ouvem e gastam com o consumo de música

Fonte: Abril Branded Content (2018)

Através desta pesquisa, entende-se que um dos pilares da forma de Pirataria musical tende a terminar é o caso de mídias físicas e downloads, privando os usuários de conteúdos Piratas procurarem por novas plataformas, e uma forte concorrente com a pirataria são as streaming de áudio como o Spotify e o Deezer.

2.2 PIRATARIA DIGITAL E LEIS RELACIONADAS

Sabe-se que a tecnologia sempre foi uma grande aliada na produção de obras e conteúdo de multimídias, porém é notório que a mesma se encontra cada vez mais prejudicada pelo avanço da pirataria nos cenários digitais, devido a grande facilidade de acesso e divulgação dos conteúdos disponíveis em plataformas online. Este acesso “sem limitações” dos conteúdos é de certa forma favorável ao cenário da pirataria, sendo

importante destacar que a prática de pirataria de forma online nem sempre existiu, porém, com o passar do tempo e o grande avanço das tecnologias foi ficando mais fácil a divulgação e compartilhamento dos conteúdos.

Para facilitar a compreensão deste contexto, é criada então uma linha de raciocínio a respeito desta evolução; a atividade pirata em primeiro momento era caracterizada pela comercialização de mercadorias materiais, mas com o passar dos anos e o avanço cada vez mais rápido da tecnologia passamos a nos deparar de forma cada vez mais frequente com o comércio de pirataria online, partindo então das mercadorias materiais para as mercadorias virtuais, como por exemplo, os softwares de programas de computadores, músicas, vídeos, filmes, entre outros. Esta evolução tecnológica nos levou a transformação da pirataria, a qual hoje não se limita apenas aos conteúdos de caráter físico, mas também aos virtuais é o que chamamos de pirataria moderna.

Segundo uma pesquisa da Federação Internacional da Indústria Fonográfica de todos os CD's e DVD's e Softwares comercializados, 52% são piratas, o Brasil está em entre os primeiros países que mais praticam a pirataria. A prática de pirataria já faz parte de uma questão cultural das pessoas, por mais que o indivíduo saiba que aquela determinada prática é ilegal, ele continua a agir da mesma forma por se tratar de algo “comum” entre a sociedade.

Desde o século XV o termo Pirataria era utilizado para definir a prática de comercialização de uma propriedade privada, com o passar dos anos, este termo começou a ser ampliado para poder englobar também a reprodução e distribuição de bens materiais e intelectuais. Com o avanço e ampliação cada vez maior destas práticas, o legislador começou a se preocupar ainda mais com o que desrespeito ao meio jurídico, afinal precisavam garantir de alguma forma a segurança da artista, dono de determinada obra no que versa dos direitos de propriedade e direitos intelectuais das obras que estavam sendo pirateadas (SCHWEIDLER, 2019).

Houve-se muito se falar em Pirataria moderna, mas precisamos entender qual é o verdadeiro conceito Jurídico para a Pirataria, e para nos ajudar nesse entendimento, nosso ordenamento jurídico brasileiro estabeleceu um conceito para essa prática. O qual está expresso no art. 1º do decreto de lei nº 5.244/04 - constitui crime de Pirataria: “a violação aos direitos autorais de que tratam as leis 9.609 e 9.610 de 1998”. Juntando estas normas

legais pode-se levar a compreensão de que a Legislação brasileira define Pirataria como o crime consistente em qualquer violação de direito de autor ou direitos conexos para obras intelectuais ou softwares. (RENÁ, 2012)

Os direitos autorais do artista são fundamentados pelo artigo 5º da Constituição Federal Brasileira que em seu inciso XXVII, a qual se manifesta as garantias individuais do artista.

“Aos autores pertence o direito exclusivo de utilização, publicação ou reprodução de suas obras, transmissível aos herdeiros pelo tempo que a lei fixar.” (Artigo 5º, XXVII, CF).

A constituição Federal Brasileira de 1988 em sua redação já trazia um inciso garantindo ao autor de obras o direito autoral delas, mas não bastou apenas este inciso para ter base concreta em relação aos direitos do autor, e preocupados com a segurança e justiça o legislador em 1973 publica o primeiro estatuto falando sobre direitos autorais, a Lei de nº 5.988, e em 1988 foi aprovado pelo congresso a lei de nº 9.610, que surge para expressar de forma mais concreta e clara os direitos autorais garantidos, esta lei deixa por expresse em seu Artigo 1º a base de sua redação.

“Esta Lei regula os direitos autorais, entendendo-se sob esta denominação os direitos de autor e os que lhes são conexos.” (Artigo 1º lei 9.610 de 1988).

Segundo Lellis (2004):

O Ministério da Justiça criou oficialmente o Conselho Nacional de Pirataria e Delitos contra a Propriedade Intelectual, que tem a missão de traçar as diretrizes para a criação de um plano nacional de combate à pirataria, à sonegação fiscal dela decorrente e aos crimes contra a propriedade intelectual. E de acordo com a Agência Brasil, conta com a participação de representantes dos ministérios da Cultura, Relações Exteriores, Fazenda, Ciência e Tecnologia, do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior e do Trabalho, além da Câmara, do Senado, das polícias Federal e Rodoviária e da iniciativa privada” (Pirataria é causa ou consequência da economia, pág.2).

Além dos meios jurídicos que citam os prejuízos da pirataria, também temos as questões relacionadas a economia do país, pois desde que esta prática começou a ganhar espaço tivemos um encolhimento do mercado, e, conseqüentemente uma diminuição do faturamento de artistas responsáveis pelas outras, bem como de empresas. Segundo um levantamento realizado pelo Fórum Nacional Contra a Pirataria e Ilegalidade (FNCP) publicado pelo site G1⁶ em 07/12/2017 e atualizado a um ano, o Brasil perde cerca de 130 bilhões por ano em Pirataria, Contrabando e Comércio Ilegal:

Durante esse período, o Brasil deixou de arrecadar R\$ 721 milhões em impostos por causa da pirataria de filmes. A estimativa é que mais de 13 mil filmes e títulos foram pirateados, 58 mil empregos deixaram de ser criados e que a indústria de filmes tenha tido um prejuízo de R\$ 2 bilhões.

A segurança pública vem cada vez mais trabalhando mais na questão de pirataria digital no país para que assim possam intervir de forma mais eficaz nesta prática, possibilitando a diminuição da mesma no Brasil. Uma operação coordenada pelo ministério da justiça e segurança pública contra a Pirataria digital a qual foi deflagrada em 1º de novembro de 2019, em mais de 12 estados: Amazonas, Bahia, Espírito Santo, Goiás, Mato Grosso, Minas Gerais, Rio Grande do Norte, Rio Grande do Sul, Paraíba, Pernambuco, Santa Catarina e São Paulo. A operação 404, como foi nomeada, cumpriu, 30 mandados de busca e apreensão, bloqueio e/ou suspensão de 210 sites e 100 aplicativos de streaming ilegal de conteúdo de áudio e vídeo, foi efetuado também a desindexação de conteúdo em mecanismos de busca e remoção de perfis e páginas em redes sociais.

Em notícia publicada no site do Ministério da Justiça e Segurança Pública⁷ em 1º de novembro de 2019, o coordenador do Laboratório de Operações Cibernéticas da Seopi, Alessandro Barreto, afirmou:

“Em quatro meses de investigação, pode-se dizer que a ação é um marco para a Pirataria no país, que causa diversos danos à sociedade. Eu desconheço uma outra operação que tenha bloqueado tantos aplicativos e sites em um só dia. Isso é um recado bem claro e que as polícias judiciárias, através da operação integrada com a Seopi, atuam neste crime e ele não pode ser tolerado”

⁶ <https://g1.globo.com/economia/noticia/brasil-perde-r-130-bilhoes-por-ano-com-pirataria-contrabando-e-comercio-ilegal-aponta-estudo.ghtml>

⁷ https://exame.abril.com.br/entretenimento/pesquisa-mapeia-gastos-com-entretenimento-e-midia-no-brasil/&sa=D&ust=1573914361893000&usg=AFQjCNHnltOjq9v_t_OPqEbGSxI2BeWcdA

Na figura 5 é possível perceber alguns dados referentes à investigação envolvendo plataformas streaming piratas, através da operação 404. Estes dados foram divulgados no site do Ministério da Justiça e Segurança Pública em 1º de novembro de 2019.



Figura 5. Operação 404 combate pirataria na internet
Fonte: Ministério da justiça e segurança pública (2019)

A Figura 5 apresenta dados referentes à sites piratas investigados na operação 404, bem como dados de acesso a estas plataformas. Segundo a investigação, as plataformas tiveram 122 milhões de acessos no terceiro trimestre de 2019. No Brasil, a pena para quem pratica esse crime é de reclusão, de 2 (dois) a 4 (quatro) anos, e multa (art. 184, §3º do Código Penal Brasileiro).

2.3 TRABALHOS RELACIONADOS

Para a elaboração do presente trabalho foi utilizado como embasamento alguns temas como Pirataria online, Streaming de vídeo e Streaming de áudio, sobre este embasamento foi desenvolvido um questionário a respeito do tema. Os principais trabalhos usados como base no embasamento deste trabalho estão contidos nesta subseção.

Caetano (2016) em seu artigo ‘Spotify e os piratas: Em busca de um “jukebox celestial” para a diversidade cultural’, publicado na Revista Crítica de Ciências Sociais, 109, maio 2016, busca demonstrar que dificilmente as plataformas comerciais de streaming apoiadas pela indústria de produção de obras culturais poderão ser capazes de proporcionar uma oferta centrada na democratização do acesso à cultura. O autor desenvolve uma análise comparativa, através de uma experiência pessoal, entre Spotify e uma comunidade privada de compartilhamento de ficheiros. Em sua conclusão o autor argumenta que:

[...] apesar das propostas aliciantes de empresas como a Spotify, o sucesso dos seus serviços de streaming depende de um compromisso com o utilizador que em troca de maior conveniência lhe retira liberdade. [...]

Os dados da pesquisa de Caetano (2016) auxiliaram no desenvolvimento de uma forma de pesquisa em relação a streaming de áudio, possibilitando a estruturação da seção que as desenvolve.

Já Oliveira (2018) em seu artigo “Uma nova temporada contra a Pirataria? Os impactos da Netflix na Pirataria de conteúdo audiovisual pela internet no Brasil”, utiliza buscas no Google para estimar um Modelo Vetorial de Correção de Erro (VECM), a qual

permite avaliar as relações entre o interesse na Netflix e o interesse em fontes ilegais de filmes e séries no Brasil. O autor conclui:

[...] a Netflix teve um impacto negativo na Pirataria digital de produtos audiovisuais no Brasil superior a qualquer ação policial com vistas a aplicar as punições previstas pelo Código Penal e pela Lei Antipirataria. [...]

O presente trabalho de pesquisa usa este artigo como base de seção de streaming de vídeo, bem como o funcionamento deste tipo de plataformas e as formas de pirataria envolvendo este tipo de conteúdo. Este trabalho traz dados mais atualizados a respeito da conclusão chegado pelo autor Oliveira (2018).

Costa (2019) em seu trabalho de conclusão de curso com tema “O CRIME DE PIRATARIA NA ERA DA INFORMAÇÃO”, busca pela compreensão de como a Pirataria, ou o modo de agir “pirata”, modificou-se na Era da Informação. Para realizar sua pesquisa, o autor trabalha com gráficos que ilustram o atual cenário digital fazendo uma comparação com o que vivenciamos a alguns anos atrás. Ao final da pesquisa o autor chega à conclusão que:

[...] o somatório de uma legislação vaga com uma sociedade fortalecida – ou até, em inglês, “empowered”, com mais poder – pelas novas tecnologias nos presenteou essa desconfortável realidade em que, de fato, o acesso é o crime de Pirataria da Era da Informação. Existem alternativas, e a sociedade, sempre mais rápida, tem se adaptado; é hora do Direito fazer o mesmo.

A análise destes trabalhos possibilitou a base desta pesquisa através da compreensão de temas relevantes, a análise em relação às plataformas de streaming de áudio e vídeo, em referência aos dois primeiros trabalhos e, a compreensão do cenário da Pirataria, bem como as consequências do ato e leis referentes à Pirataria, referenciado no terceiro trabalho. Através da análise destes três trabalhos, principalmente em âmbito de base de pesquisa, busca-se validar este estudo.

Desta forma, o presente trabalho tem por objetivo efetuar uma análise de forma qualitativa, por meio da interpretação de dados de uma pesquisa aplicada através de

questionário para que fosse discutido e atingido o objetivo principal da pesquisa, além de, ao final ter um panorama a respeito da visão do usuário em relação às plataformas de streamings.

3. METODOLOGIA

O presente trabalho é caracterizado por um estudo de pesquisa de natureza qualitativa, pois serão analisados dados recolhidos através de um questionário. A pesquisa qualitativa baseia-se na observação cuidadosa dos ambientes onde o sistema está sendo ou será utilizado, do entendimento das várias perspectivas dos usuários ou potenciais usuários do sistema (WAINER, 2007).

3.1. Participantes

O questionário utilizado neste estudo foi aplicado através da plataforma do Google Forms e divulgado em grupos de WhatsApp, grupos de Facebook, via e-mail para acadêmicos e professores da instituição Antonio Meneghetti Faculdade. O número total de participantes foi 70, havendo uma média de faixa etária de participantes desta pesquisa de 18 a 35 anos, sendo usuários que estão totalmente neste cenário tecnológico das streamings.

3.2. Design do Estudo

Originalmente, foi definido um problema de pesquisa através da necessidade de escrever um artigo, na cadeira de Sistemas Distribuídos do curso de Sistemas de Informação da Antonio Meneghetti Faculdade. Em aula foi discutido sobre temas atuais aos quais os alunos deveriam escolher ou se basear em algum destes temas e elaborar um artigo científico, a fim de agregar conhecimento e desenvolvimento de pesquisa acadêmica entre os alunos do curso.

Através de uma conversa em aula sobre algumas séries online a respeito de novas tecnologias que estão surgindo, juntamente com um colega, definiu-se a ideia de um tema para a elaboração do artigo solicitado pelo professor com a indagação de como o streaming está em alta atualmente, com a criação de novas plataformas a cada dia, e a Pirataria, que a alguns anos atrás nos parecia mais explícitas. Surge assim a curiosidade e vontade de escrever sobre o tema. Com o início da elaboração do artigo, percebeu-se o potencial maior para este tema, executando assim o atual trabalho de conclusão de curso.

Através de pesquisas elaboradas para identificar se havia trabalhos relacionadas com este tema, identificou-se a necessidade de escrita deste trabalho, pois se trata de um tema emergente e com referências atuais, além de ser importante a realização de uma discussão para diferentes meios da sociedade. Identificado assim a importância de criar uma pesquisa de opinião, para a coleta de opiniões referentes ao tema deste trabalho.

O questionário foi desenvolvido utilizando a plataforma Google Forms e a aplicação foi efetuada através da divulgação por amigos e grupos de redes sociais. O questionário aborda, em suas perguntas, temas sobre as plataformas streaming utilizadas por ele, o porquê do uso de streamings e qual era a forma de consumo deste tipo de material antes da ascensão das plataformas streaming.

O recolhimento dos resultados da pesquisa durou 2 semanas com a divulgação no dia 22 de outubro até dia 08 de novembro. Após a aplicação do questionário, foi efetuada a tabulação dos dados e uma análise de forma qualitativa, para que fosse discutido e atingido o objetivo principal da pesquisa.

3.3. Instrumentos de Coleta de Dados

O questionário aplicado é o mesmo está disposto no apêndice A o qual possuía seis questões, sendo duas no formato de Múltipla Escolha e as demais com opção de resposta através da forma de uma caixa de seleção. Posteriormente, foi aplicado este questionário a amigos, colegas, professores, conhecidos, etc.

Este questionário foi disponibilizado através da plataforma Google Forms, esta ferramenta permite também acompanhar as respostas em forma de gráficos. Ao final os gráficos gerados, através das respostas coletadas, foram analisados e tabulados para abranger o objetivo deste trabalho e compreensão dos resultados obtidos.

3.4. Análise dos Dados

Foi feita uma análise de dados de forma qualitativa usando análise textual do referencial teórico bem como a análise de gráficos, que foram gerados através da ferramenta de pesquisa o Google Forms referente à pesquisa aplicada.

4. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Nesta seção serão apresentados os resultados e impressões obtidas através da coleta de dados acerca do questionário citado anteriormente, bem como a correlação dos resultados deste questionário com os trabalhos relacionados no referencial teórico elencados neste Trabalho de Conclusão de curso.

Em relação à primeira questão do questionário aplicado, a qual pode ser vista na Figura 06, refere-se à faixa etária a qual este trabalho teve abrangência. Esta questão teve como objetivo analisar a área de abrangência da pesquisa, buscando identificar qual faixa etária faz maior utilização de plataformas streaming.

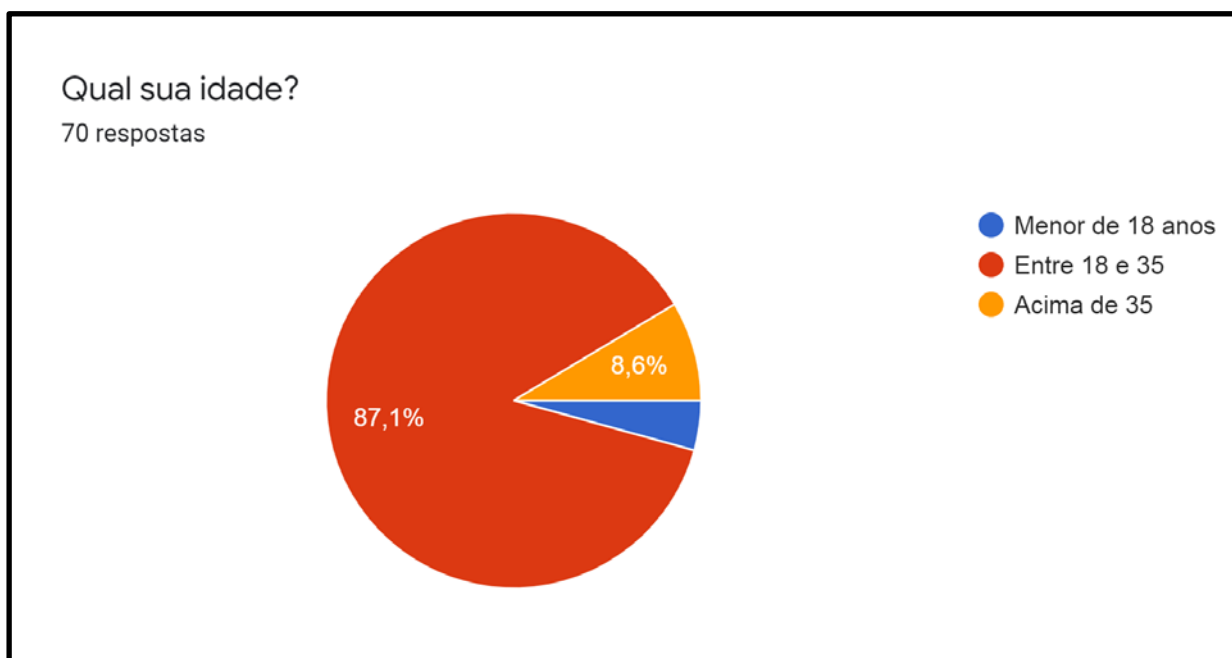


Figura 06. Gráfico de faixa etária de abrangência do questionário

Identifica-se que a maioria do público participante desta pesquisa concentra-se na faixa etária entre 18 e 35 anos, a qual corresponde a 87,1% das respostas, seguida de pessoas com idades acima de 35 anos, os quais representam 8,6% de participantes, a menor participação se dá de pessoas menores de 18 anos, o qual apresenta apenas 4,3% de participação. Estes resultados se dão pela forma de divulgação do questionário, o qual se deu, principalmente, no meio acadêmico de mesma faixa etária do autor.

A segunda questão do questionário, da figura 07, refere-se às plataformas de streaming utilizadas pelos participantes da pesquisa. Esta questão tem por objetivo analisar quais plataformas de streaming estão sendo mais utilizadas pelos usuários, bem como demonstrar se há variedades de plataformas que oferecem serviços de streaming, visando analisar a concorrência nesta área.

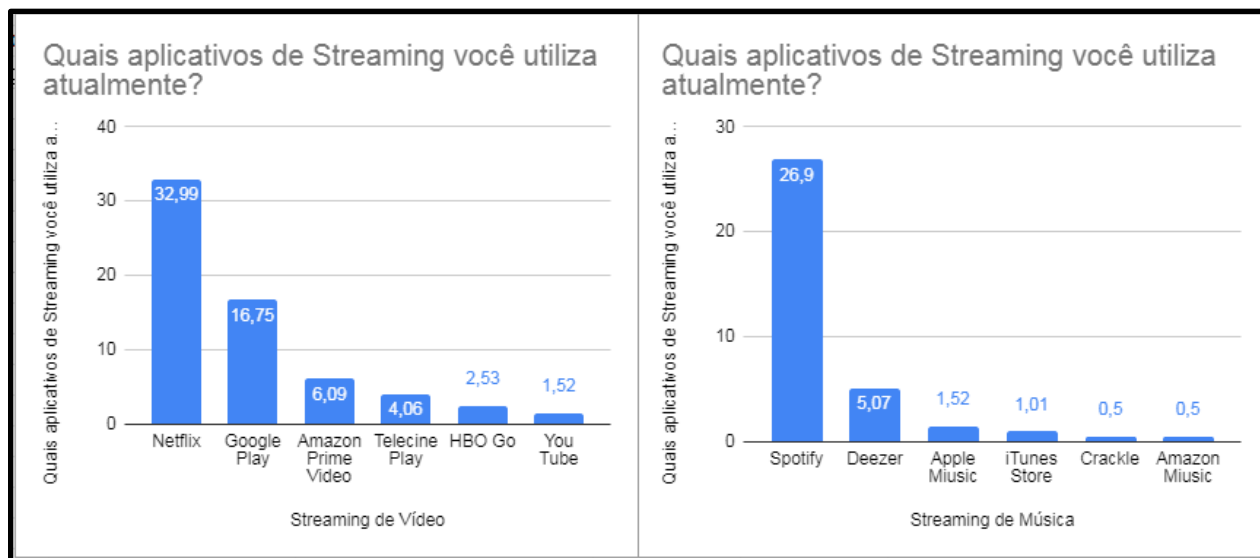


Figura 07. Gráfico de streamings utilizadas pelos participantes da pesquisa

É possível observar com estes dados, que o uso de plataformas streaming é bem abrangente no que diz respeito a plataformas disponíveis atualmente. Foi identificado que as três principais plataformas de streaming de vídeo mais acessadas atualmente são: em primeiro lugar a Netflix, em que 92,9% dos participantes fazem uso desta ferramenta, seguido pela plataforma Google Play com 45,7% de usuários e a Amazon Prime Video com 17,1%.

Dados estes que confirmam a Netflix como sendo a plataforma de streaming mais utilizada, o que afirma os dados publicados no dia 26 de março de 2019, na revista *Época Negócios* em uma matéria chamada: “Mercado mundial de streaming já é dominado pelos gigantes”, a qual cita a Netflix como sendo a maior plataforma streaming do mundo, com mais de 139 milhões de assinantes em 190 países.

Estes dados nos auxiliam a compreender o atual mercado de streaming, onde a maioria dos usuários possuem assinatura em mais de uma plataforma, esta situação se dá

pelo enorme investimento das próprias plataformas de streaming em criação de conteúdos originais, disponíveis apenas para usuários da mesma.

Em correlação com o trabalho de Oliveira (2018), e ratificado através dos resultados coletados com a aplicação do questionário nesta pesquisa, observa-se que a Netflix é a plataforma de streaming com maior número de usuários, isso se dá devido a seu catálogo amplo e suas produções próprias. Por este motivo, muitas das pessoas as quais faziam uso de conteúdos de streaming piratas, resolveram aderir à plataforma. Oliveira (2018), ressalta em sua pesquisa que a plataforma Netflix, em 2018, teve um impacto negativo na pirataria audiovisual superior a qualquer ação policial com vistas a aplicar as punições previstas pelo Código Penal e pela Lei Anti Pirataria.

Pode-se identificar também no gráfico 7, que as plataformas de áudio mais utilizadas pelos participantes desta pesquisa são Spotify em primeiro lugar com 75,7% de usuários, Google Play Música em segundo com 18,6% e Deezer com 14,3%, sendo os três mais utilizados pelos participantes desta pesquisa.

Estes dados nos proporcionaram observar que, diferentemente das plataformas streamings de vídeos, as streaming de músicas não necessitam que o usuário acesse determinada conta para ter acesso restrito a um determinado serviço, pois as músicas são disponibilizadas em todas as plataformas de streaming, deixando apenas a cargo do usuário a escolha de qual plataforma melhor lhe agrada em relação a funcionalidades, pois em relação à disponibilidade, todas as plataformas se equivalem.

A terceira questão abordada no questionário, diz respeito ao valor ao qual o usuário gasta em plataformas streaming. O objetivo principal desta questão é avaliar a disposição do usuário a respeito do valor cobrado pelas plataformas streaming utilizadas, conforme dados visualizados na Figura 08.

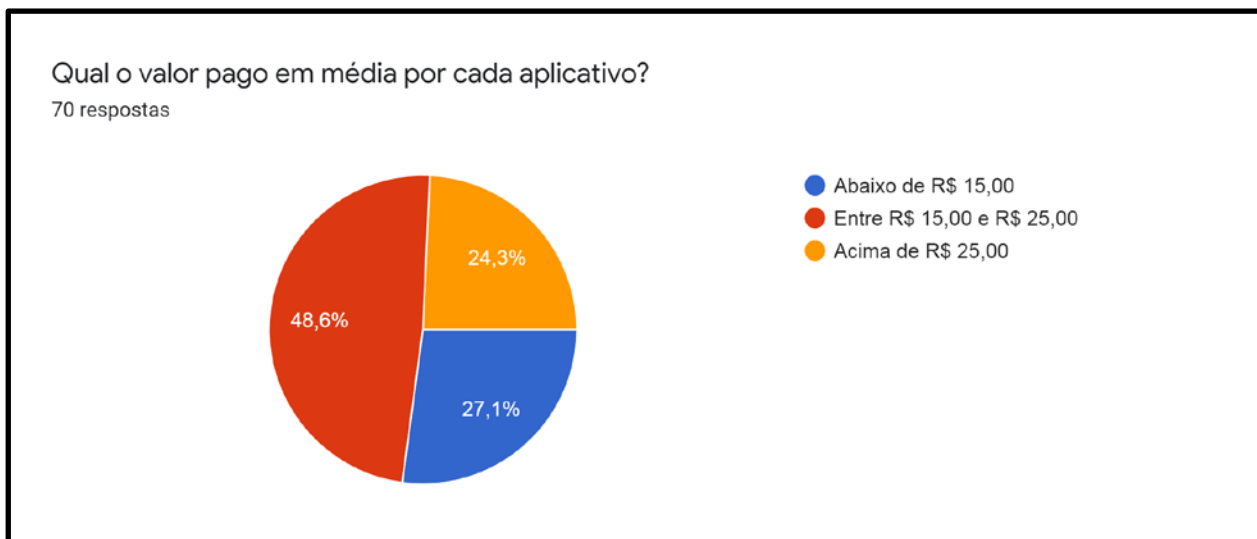


Figura 08. Gráfico de média de valores pagos pelas participantes em plataformas streaming

Tem-se como resultado que, dos participantes da pesquisa, 48,6% dos usuários pagam um valor entre R\$ 15,00 a R\$ 25,00, com assinaturas de plataformas streaming, sendo que 24,3% pagam um valor abaixo de R\$ 15,00 e 27,1% pagam um valor superior a R\$ 25,00 em suas assinaturas.

Estes resultados confirmam os dados da 20ª Pesquisa Global de Entretenimento e Mídia, conduzida pela PwC, a qual acompanha os gastos de anunciantes e consumidores e apontam tendências, estes dados foram publicados pela revista EXAME no dia 1 de novembro de 2019, o qual visava apresentar os dados referentes ao valor gasto em entretenimento audiovisual em 2014 e 2018 e apresenta uma perspectiva para o ano de 2023.

Segundo a PwC, a partir do acelerado crescimento de 16% ao ano - em relação ao crescimento do uso de plataformas streaming de vídeo- e 15% ao ano quando referido a plataformas de streaming de música. Estima-se que as receitas provenientes a streaming, no Brasil, mais que dobrem até 2023, saltando de 615 milhões de dólares para 1,2 bilhões.

É possível chegar à conclusão, ao analisar os resultados do gráfico acima, que o valor pago por plataformas de streaming pode ser considerado uma vantagem para se optar por este tipo de plataforma, o baixo valor e a segurança proporcionada, também são um

diferencial na hora da escolha. Assim, possivelmente isto é um dos motivos da migração de usuários de sites piratas para as plataformas streaming.

A questão seguinte aborda quais motivos levaram os usuários a usarem plataformas de streaming. Busca-se com esta questão identificar o porquê de os usuários fazerem o uso de plataformas streaming, busca-se também, com essa questão identificar possíveis benefícios do uso destas plataformas, conforme visto na Figura 09.

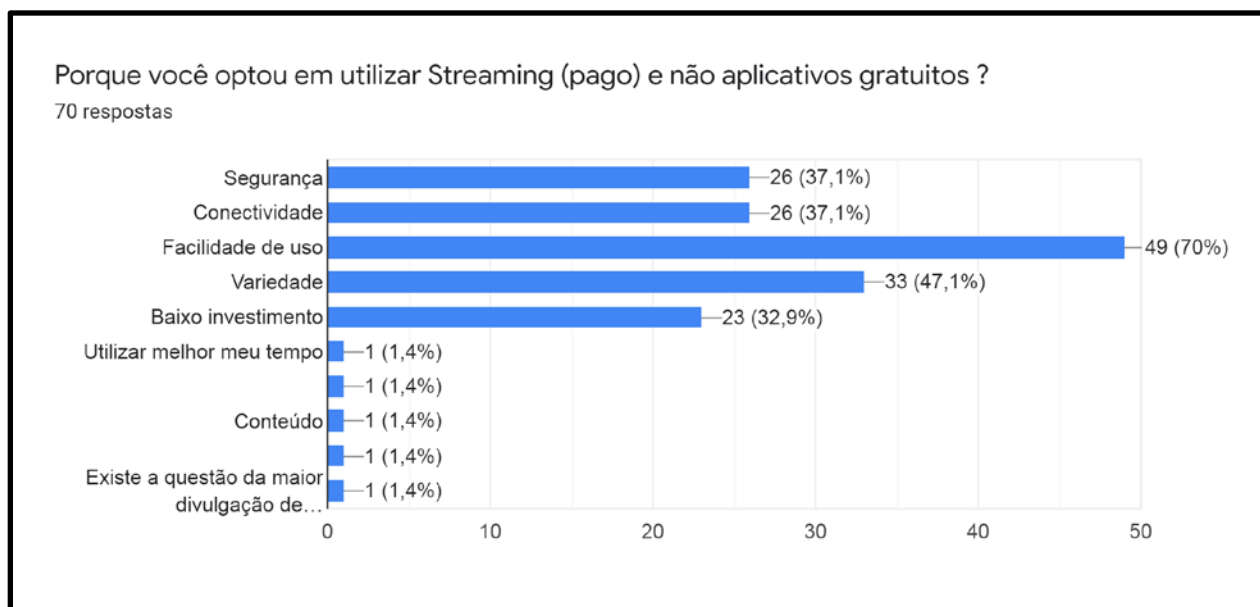


Figura 09. Gráfico de motivo do uso de plataformas streaming

Em relação aos dados obtidos com esta questão, temos como principal motivo de uso de plataformas streaming pagas, a **Facilidade do uso** ocupa o primeiro lugar correspondendo a 70% do motivo de uso, em segunda opção temos a **Variedade** de produtos e serviços que estas plataformas oferecem, representando 47,1% dos argumentos do motivo do uso destas plataformas, o terceiro motivo pelo qual os participantes preferem usar plataformas de streaming pagas é a **Segurança e a Conectividade** representando, ambas 37,1% das opções de uso.

Observa-se a partir dos dados obtidos com a elaboração do questionário, que a facilidade de uso é uma das principais razões de migração de sites piratas para plataformas streaming, bem como a variedade de conteúdo oferecido, segurança e conectividade. O acesso a conteúdos de áudio e vídeos em sites não oficiais pode trazer alguns problemas

para o usuário tais como, propagandas e anúncios se sobrepondo ao conteúdo, além de o usuário ficar exposto a vírus e a vulnerabilidade de plataformas ilegais.

A quinta questão abordada pelo questionário aplicado, foi a respeito de como era o acesso à conteúdos como músicas, filmes, séries, podcast, antes da adoção das plataformas de streaming, conforme visto na Figura 10. Tem-se por objetivo, com este questionamento avaliar e compreender se houve a migração, de usuários, de um serviço ilegal para uma plataforma legalizada.

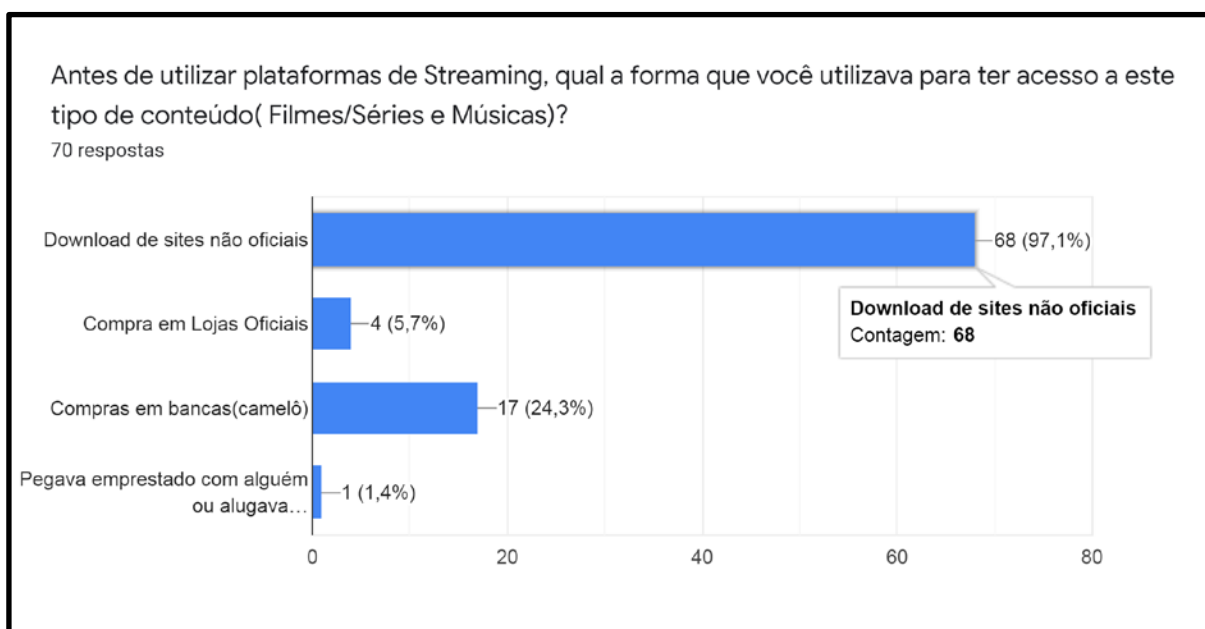


Figura 10. Gráfico de forma de consumo de conteúdos audiovisuais antes da utilização de plataformas streamings

Em relação a este questionamento percebemos que 97,1% dos usuários atuais de streaming, migraram de uma forma de utilização sem respeito aos direitos autorais, ou seja, efetuando downloads de sites não oficiais (Piratas), enquanto 24,3% dos participantes da pesquisa, consumiam este tipo de conteúdo também de uma forma ilegal, através de bancas de camelôs, os quais não possuem os direitos de comercialização destes produtos. A pesquisa nos mostra que apenas 5,7% das pessoas que participaram deste estudo faziam o uso deste tipo de material de forma legal, através de compras em lojas oficiais.

Acerca dos dados obtidos referentes ao questionamento representado no gráfico da figura 10, tem-se como resultado que a maioria dos participantes da pesquisa aplicada faziam uso de plataformas Piratas para consumirem conteúdos, o que era um cenário comum no início da difusão do uso da internet e de conteúdos audiovisuais. Analisando separadamente as streamings de música e as streamings de vídeos (filmes e séries) em relação à Pirataria nestas áreas, observamos que inicialmente, conteúdos de ambos os tipos eram baixados diretamente da internet, confirmado a partir do gráfico da figura 10.

Com o passar do tempo e com os surgimentos das plataformas streaming, houve a possibilidade de acessar estes conteúdos online sem a necessidade de esperar um download para usufruir do conteúdo desejado. Com o surgimento das streamings de vídeo como a Netflix, que oferece um conteúdo amplo de filmes séries e documentários, disponibilizando segurança no acesso e com valores acessíveis, os usuários, que antes realizavam o download de conteúdos descentralizados e correndo riscos de efetuarem downloads com vírus, migram para essas novas plataformas, as quais os usuários pagam um valor por mês, diga-se de passagem baixo, e podem usufruir a uma infinidade de conteúdos de forma totalmente legal e segura (OLIVEIRA, 2018).

Porém, com o surgimento de streamings que centralizam os conteúdos em uma só plataforma, surgem também sites piratas que oferecem este tipo de serviço, de forma ilegal e sem nenhum custo. Porém, nestas plataformas os usuários encontram uma página poluída de anúncios e com links mascarados.

É notável a praticidade e a segurança que as plataformas de streaming nos oferecem, porém com o aumento cada vez maior de novas plataformas concorrentes no mercado, a saída que as plataformas adotaram para atrair mais público é a criação de conteúdos originais e exclusivos de cada plataforma. Com a criação desta forma de conteúdo, o que antes atraía os usuários a saírem da pirataria para acessarem conteúdos de forma centralizada nos streamings, agora se torna um problema no que diz respeito à pirataria, pois os usuários que assinam uma das muitas plataformas podem apenas ver os conteúdos desta plataforma.

Caso queira assistir um filme ou série original de outra plataforma, este usuário deverá pagar a assinatura desta outra plataforma, o que muitas vezes leva os usuários a

recorrerem novamente à pirataria para conseguir ter acesso a conteúdos originais de todas as plataformas desejadas.

As streamings de música, ao contrário, não tem este problema, pois ambas as plataformas possuem, praticamente os mesmos conteúdos, diferenciando apenas na forma de exibição e configurações de cada plataforma (MOSCHETTA e VIEIRA, 2018). De acordo com os autores, os streamings de música ainda oferecem os conteúdos gratuitamente aos usuários em suas versões free (com anúncios), caso o usuário queira remover anúncios e ter outras funcionalidades como a opção de ouvir músicas offline, ele pode optar pela versão premium com todas as opções liberadas.

Esta forma de distribuição de conteúdo musical faz com que os usuários não necessitem procurar por plataformas piratas, o que diminui a procura por este tipo de acesso, e até 2023, segundo dados da 20ª Pesquisa Global de Entretenimento e Mídia, conduzida pela PwC, a qual acompanha os gastos de anunciantes e consumidores e apontam tendências, prevê que um dos pilares da forma de Pirataria musical que tende a terminar é o caso de mídias físicas e downloads, privando os usuários de conteúdos Piratas (EXAME, 2019).

A última questão abordada no questionário aplicado refere-se a identificação do ano em que os usuários começaram a fazer o uso de plataformas de streaming (Figura 11). Busca-se com esta questão identificar o ano onde se obteve a maior migração de pessoas para este tipo de plataforma.

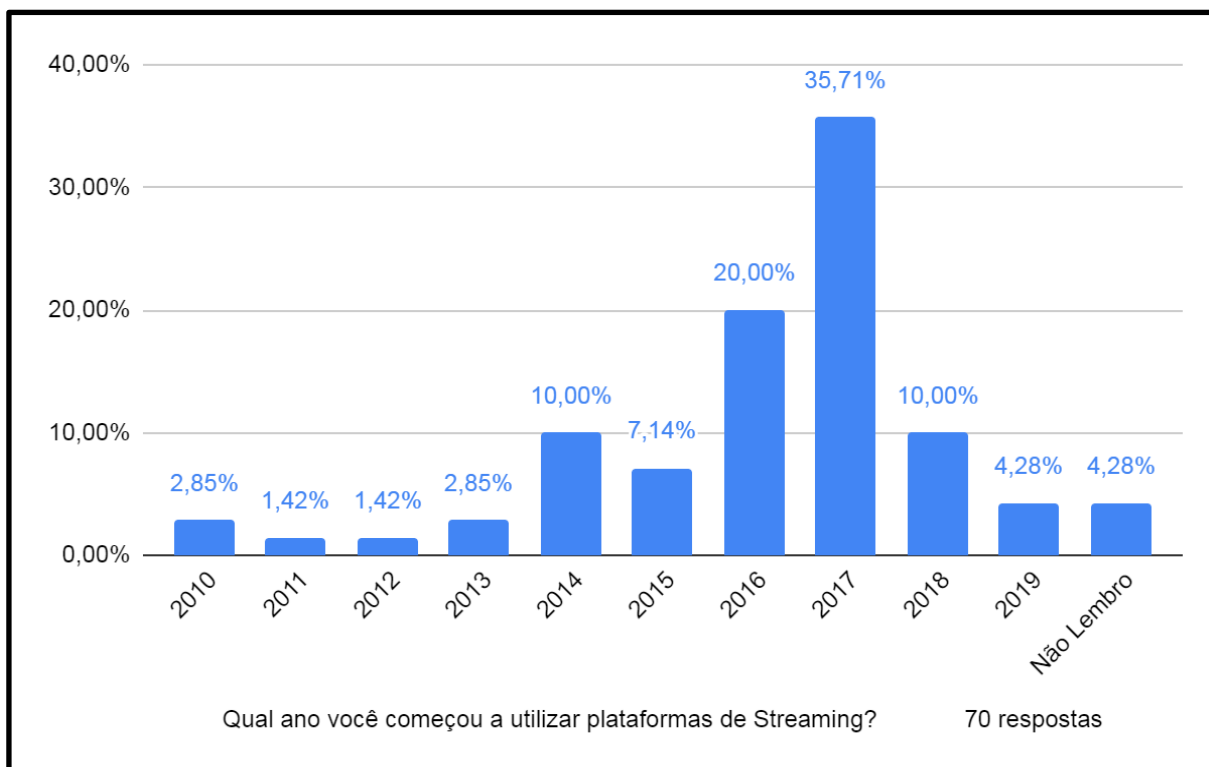


Figura 11. Gráfico de ano de início do uso de plataformas Streaming

Os dados recolhidos nos apresentam o ano de 2017, como o ano onde houve o maior número de usuários a mudarem para plataformas streaming cerca de 35,71% dos participantes. Devido á este questionário ter sido respondido, por sua maioria, por pessoas da faixa etária entre 18 e 35 anos de idade, auxiliando desta forma os resultados contidos no gráfico.

Segundo Tanaka (2018), citando a Global Music Report de 2018 (IFPI, 2018), identifica que no ano de 2017, obteve um aumento de 45,5% no número de assinantes de serviços pagos de streaming. Dados estes que são evidenciados na presente pesquisa, através do gráfico da Figura 11, o qual é nítido o período onde houve maior migração 35,71%, dos participantes da pesquisa, para a utilização de plataformas streaming.

Em uma visão geral, esta pesquisa nos proporcionou avaliar e compreender o atual cenário tecnológico, onde as plataformas de streaming estão inclusas, bem como analisar os aspectos legais e leis contra a pirataria nesta área, pode-se extrair também com esta pesquisa vantagens de se utilizar plataformas streaming.

Algumas discussões surgiram com estes dados, uma delas é a necessidade da criação de uma plataforma online onde o usuário teria um custo x para ter acesso ao conteúdo nela exposto, esta plataforma abrangeria uma enorme gama de outras plataformas de streaming, fazendo com que os usuários não necessitem fazer a aquisição de várias plataformas, desta forma centralizando os conteúdos.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme apresentado no presente trabalho, a área de streaming vem crescendo ano após ano, e a cada dia surgem novas plataformas a fim de suprir as demandas por este tipo de conteúdo, o que contribuiu para todo esse processo de crescimento foi a evolução da banda larga de internet e da capacidade de armazenamento dos data centers. Com a migração desse tipo de serviço para a internet, o aparecimento de conteúdos de origem pirata e online cresceu significativamente, ou seja, o que antes apenas era feito de forma física através de CDs e DVDs, agora migrou para a forma virtual.

O desenvolvimento baseou-se em dois pilares principais, as plataformas streaming de áudio e vídeo juntamente com o estudo da legislação acerca da Pirataria. Abordou-se o conceito de streaming bem como a evolução das formas de se consumir conteúdos até o surgimento das plataformas online, também se é relacionado com a questão de leis de direitos autorais e de piratarias na área. Buscou-se identificar se houve ou não a diminuição da pirataria com a criação das plataformas streaming, bem como identificar como está a pirataria no atual contexto tecnológico.

Com base nisso foi realizado um trabalho de pesquisa qualitativa, utilizando a ferramenta Google Forms como instrumento de coleta de dados, foi aprofundado temas como a Pirataria, Plataformas de streaming de Música e streaming de Filmes/séries, as quais foram utilizadas para auxiliar na análise de dados, estes coletados através do questionário.

Verificou-se, através da análise do questionário aplicado e relacionando com o referencial teórico, que há uma enorme diminuição na pirataria, em contrapartida ao aumento do uso de plataformas de streaming de áudio, pois mesmo com a enorme concorrência no setor, os conteúdos são praticamente os mesmos, a mudança a qual se percebe, diz respeito às opções de configurações pessoais entre as plataformas, mas o conteúdo musical exibido é praticamente o mesmo, mudando apenas a forma de exibição e configurações próprias de cada plataforma.

Já em relação a streaming de vídeo, a pirataria ainda se sobrepõe, devido a diversos fatores, o principal deles é a produção de conteúdos exclusivos por cada plataforma, forçando o usuário a utilizar várias plataformas para ter acesso aos conteúdos desejados, o

problema nesta forma de exibição é o alto custo, que o usuário deverá dispor, além da necessidade de possuir várias contas em diversas plataformas. Outro ponto que impulsiona a pirataria, é o acesso a sites piratas para usufruir de filmes recém lançados - pois os mesmos demoram para serem disponibilizados via streaming ou para a venda, e esta pressa faz com que o usuário busque por uma solução mais rápida e prática, recorrendo assim a sites piratas.

Observa-se com esta pesquisa que, se as plataformas streaming continuarem a surgir e com a proposta de conteúdos originais, deve-se pensar em diminuir os valores das mensalidades e investir em publicidade dentro das plataformas para equilibrar os gastos, pois com os atuais valores pagos é mais complicado que um usuário obtenha assinatura em todas as plataformas. Outra proposta que este trabalho deixa é a possível viabilidade da criação de apenas uma plataforma que gerencie todas as demais, para que o usuário necessite apenas de uma assinatura tendo acesso através desta a outras plataformas. Para trabalhos futuros ressalta-se a pesquisa de viabilidade de uma plataforma de integração de outras plataformas streaming, bem como o que envolve com essa possível criação.

REFERÊNCIAS

AGÊNCIA BRASIL (Brasília). Portal EBC. Polícia Civil combate pirataria digital em 12 estados. In: **Polícia Civil combate pirataria digital em 12 estados**. Brasília, 18 nov. 2019. Disponível em: <http://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2019-11/operacao-coordenada-pelo-ministerio-da-justica-combate-pirataria-digit>. Acesso em: 4 nov. 2019.

ARAÚJO, Mateus. Como o streaming mudou o consumo de música e a indústria fonográfica. Escotilha, [S. l.], p. 1-4, 8 out. 2015.

BEZERRA, Arthur Coelho. XV CONGRESSO BRASILEIRO DE SOCIOLOGIA, 2011, Curitiba. **Cultura ilegal: o comércio de DVDs de filmes piratas no centro do Rio de Janeiro** [...]. [S. l.: s. n.], 2011. Tema: GT 12 - Mercados ilícitos e processos de criminalização: desafios metodológicos.

BOTACIM, Renato Sousa; ATHAYDE, Sarah Scheideger; OLIVEIRA, Fábio Machado de; XAVIER, Bruno Missi; SOUZA, Marcos de. **Computação nas nuvens: evolução e peculiaridade dos serviços e da segurança da informação**. Revista Interdisciplinar do Pensamento Científico, [s. l.], v. 2, ed. 1, 2016. DOI <http://dx.doi.org/10.20951/2446-6778/v2n1a19>. Disponível em: <http://reinpec.srvroot.com:8686/reinpec/index.php/reinpec/article/view/168/65> . Acesso em: 30 out. 2019.

BRANDÃO, LEVI BRITO. **A INCIDÊNCIA DO IMPOSTO SOBRE SERVIÇOS DE QUALQUER NATUREZA SOBRE O STREAMING**. 2019. Monografia (Bacharelado em Direito) - Centro Universitário de Brasília - UniCEUB, [S. l.], 2019. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/prefix/13331/1/21353760.pdf>. Acesso em: 4 nov. 2019.

COSTA, FRANCESCO CAUÊ LUCHINI. **O CRIME DE PIRATARIA NA ERA DA INFORMAÇÃO**. 2019. Trabalho de Conclusão de curso (Bacharelado em Direito) -

Universidade Federal de Santa Catarina, [S. 1.], 2019. Disponível em: <https://drive.google.com/drive/folders/1NRluTyEtOQ8qnpfKilaMld3YCsF56CwW>. Acesso em: 4 nov. 2019.

CROSSHOST, Site. **Tendências de streaming em 2019**. Cross Host, [s. 1.], 4 fev. 2019. Disponível em: <https://www.crosshost.com.br/streaming/tendencias-de-streaming-em-2019/>. Acesso em: 4 nov. 2019.

DEMARTINI, Felipe. **Pirataria no mercado musical caiu mais de 10% desde 2018**. Online: Canaltech, 25 set. 2019. Disponível em: <https://canaltech.com.br/pirataria/app-de-pirataria-de-filmes-encerra-atividades-e-diz-que-vai-expor-usuarios-149943/>. Acesso em: 25 set. 2019.

DEPIZZOLATTI, Bruno. **A pirataria contemporânea**. 2009. Trabalho de Conclusão de curso (Graduação em Ciências Econômicas) - Universidade Federal de Santa Catarina, [S. 1.], 209. Disponível em: <http://tcc.bu.ufsc.br/Economia291478>. Acesso em: 4 nov. 2019.

ESTADÃO. **Mercado mundial de streaming já é dominado pelos gigantes**. Estadão, Website - <https://epocanegocios.globo.com/Tecnologia/noticia/2019/03/epoca-negocios-mercado-mundial-de-streaming-ja-e-dominado-pelos-gigantes.html>, p. 1-2, 26 mar. 2019.

EXAME. **Pesquisa mapeia gastos com entretenimento e mídia no Brasil**. Disponível em: <https://exame.abril.com.br/entretenimento/pesquisa-mapeia-gastos-com-entretenimento-e-midia-no-brasil/amp/>. Acesso em: 27 nov. 2019.

EXTRA, Site. **Ouvir Música: A evolução ao longo dos tempos**. [S. 1.], 2012. Infográfico. Disponível em: <http://conteudo.extra.com.br/html/infografico/evolucao-da-musica.html>. Acesso em: 25 set. 2019.

FERNANDES, Cláudia Vieira dos Santos. **Uma análise dos serviços de música streaming e dos seus consumidores**. Orientador: Machado, Fernando Alcides Sobral. 2018. Dissertação (Mestrado) - Universidade Católica Portuguesa, [S. l.], 2018.

FERRARI, Bruno. **Evolução das TVs: do tubo ao 5K**. VEJA, [S. l.], p. 1-15, 27 abr. 2018. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/economia/evolucao-das-tvs-do-tubo-ao-5k/>. Acesso em: 4 nov. 2019.

FRIGO, Aline Beatriz Gonzalez. **Infraestrutura de data center e suas tendências com foco em eficiência energética**. 2015. Trabalho de Conclusão de curso (Graduação em Engenharia Elétrica.) - Univercidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", [S. l.], 2015. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/139220/000864819.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 13 nov. 2019.

G1, Site. **Brasil perde R\$ 130,00 bilhões por ano com pirataria, contrabando e comércio ilegal, aponta Estudo**. Site G1, 18 nov. 2019. Disponível em: <https://g1.globo.com/economia/noticia/brasil-perde-r-130-bilhoes-por-ano-com-pirataria-contrabando-e-comercio-ilegal-aponta-estudo.ghtml>. Acesso em: 4 nov. 2019.

GOMES, Carolina; FRANÇA, Rosiane; BARROS, Taís; RIOS, Riverson. **Spotify: Streaming e as novas formas de consumo na era digital**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, Natal – RN, 2 jul. 2015. Disponível em: <http://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2015/resumos/R47-2598-1.pdf>. Acesso em: 25 set. 2019.

MOSCHETTA, Pedro Henrique; VIEIRA, Jorge. **Música na era do streaming: curadoria e descoberta musical no Spotify**. Sociologias, Porto Alegre, v. 20, ed. 49, 2018. DOI <http://dx.doi.org/10.1590/15174522-02004911>. Disponível em:

http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-45222018000300258&tlng=pt. Acesso em: 27 nov. 2019.

OLHARDIRETO, OlharDireto. **Do VHS ao streaming, conheça a evolução das tecnologias de armazenamento e compartilhamento de vídeo**. [S. l.], 18 nov. 2019. Disponível em: <https://www.olhardireto.com.br/noticias/exibir.asp?id=408271-icia=do-vhs-ao-streaming-conheca-a-evolucao-das-tecnologias-de-armazenamento-e-compartilhamento-de-video>. Acesso em: 4 nov. 2019.

OPERAÇÃO 404 **combate pirataria na internet**: Banner. *In*: Operação 404 combate pirataria na internet. [S. l.], 1 nov. 2019. Disponível em: <https://www.novo.justica.gov.br/news/operacao-404-combate-pirataria-na-internet> . Acesso em: 13 nov. 2019.

RENÁ, Paulo. **A definição legal da pirataria no Brasil**. [S. l.], 29 maio 2012. Disponível em: <https://hiperficie.wordpress.com/2012/05/29/a-definicao-legal-de-pirataria-no-brasil/>. Acesso em: 8 out. 2019.

SALGADO, Eduardo. **Como a revolução do streaming mudou as TVs e Hollywood**. Exame, [S. l.], p. 1-4, 17 nov. 2019.

SANTOS, André Pequeno dos. **A indústria fonográfica nos tempos da internet: como a pirataria pode modelar novos modelos para a música**. Informação & Informação, [S.l.], v. 18, n. 2, p. 130–149, ago. 2013. ISSN 1981-8920. Disponível em: <<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/view/16165/13091>>. Acesso em: 30 out. 2019. doi:<http://dx.doi.org/10.5433/1981-8920.2013v18n2p130>.

SANTOS, Christiano Ragel dos. **Pirataria Musical: Entre o Ilícito e o Alternativo**. 2010. Dissertação (Pós-Graduação Mestrado) - Universidade Federal de Uberlândia Instituto de História, [S. l.], 2010. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/bitstream/123456789/16378/1/dissertacao.pdf>. Acesso em: 30 out. 2019.

SCHWEIDLER, Christine; CHOCK, Sasha Costanza-. Desafios de Palavras:. [S. l.: s. n.], 2005. Disponível em: <https://vecam.org/archives/article696.html>. Acesso em: 4 nov. 2019.

TANAKA, Willian Kenji Dahmer. **STREAMING E DIREITOS AUTORAIS A trajetória jurisprudencial da definição de streaming de música anterior ao julgamento do REsp 1.559.264/RJ**. 2018. Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre RS, 2018.

TECH TUDO, **Da Película ao streaming: relembre a evolução das plataformas de vídeo**. [S. l.], 18 nov. 2019. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/09/da-pelicula-ao-streaming-relembre-a-evolucao-das-plataformas-de-video.ghtml>. Acesso em: 4 nov. 2019.

UNOPAR. **Do VHS ao streaming, conheça a evolução das tecnologias de armazenamento e compartilhamento de vídeo**. Olhar Direto, [S. l.], p. 1-4, 8 out. 2015.

APÊNDICE A – Questionário utilizado na coleta de dados referente a opinião dos participantes dessa pesquisa.

TECNOLOGIA DE STREAMING E A DIMINUIÇÃO DA PIRATARIA

Este formulário visa recolher dados para auxiliar no desenvolvimento de um Trabalho de conclusão de curso cujo tema é: "A CORRELAÇÃO ENTRE A POSSÍVEL DIMINUIÇÃO DA PIRATARIA E A DISSEMINAÇÃO DO USO DE STREAMING DE ÁUDIO E VÍDEO"

*Obrigatório

1. **Qual sua idade?** * *Marcar apenas um oval.*

- Menor de 18 anos
- Entre 18 e 35
- Acima de 35

2. **Quais aplicativos de Streaming você utiliza atualmente?** * *Marque todas que se aplicam.*

- Não utilizo
- Netflix
- Amazon Prime Vídeo
- Telecine Play
- Google Play
- HBO Go
- Spotify
- Deezer
- Google Play Música
- Apple Music
- Amazon Music
- You Tube You Tube
- Premium Outro:
- _____

3. **Qual o valor pago em média por cada aplicativo? * Marcar apenas um oval.**

- Abaixo de R\$ 15,00
- Entre R\$ 15,00 e R\$ 25,00
- Acima de R\$ 25,00

4. **Porque você optou em utilizar Streaming (pago) e não aplicativos gratuitos? * Marque todas que se aplicam.**

- Segurança
- Conectividade
- Facilidade de uso
- Variedade Baixo
- Investimento outro:
- _____

5. **Antes de utilizar plataformas de Streaming, qual a forma que você utilizava para ter acesso a este tipo de conteúdo (Filmes/Séries e Músicas)? * Marque todas que se aplicam.**

- Download de sites não oficiais
- Compra em Lojas Oficiais
- Compras em bancas (camelô)
- _____
- outro:

6. **Qual ano você começou a utilizar plataformas de Streaming? ***
