



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E
TECNOLOGIA DO SERTÃO PERNAMBUCANO
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM GESTÃO
DA TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO**

FLÁVIO LEAL NOVAES

**UM ESTUDO SOBRE A PIRATARIA DE SOFTWARE COM ALUNOS E
PROFESSORES NO ÂMBITO DAS INSTITUIÇÕES DE ENSINO
PARTICULAR, ESTADUAL E FEDERAL DA ZONA URBANA DA
CIDADE DE FLORESTA**

Floresta
2015

FLÁVIO LEAL NOVAES

**UM ESTUDO SOBRE A PIRATARIA DE SOFTWARE COM ALUNOS E
PROFESSORES NO ÂMBITO DAS INSTITUIÇÕES DE ENSINO
PARTICULAR, ESTADUAL E FEDERAL DA ZONA URBANA DA
CIDADE DE FLORESTA**

Monografia apresentada ao Curso de Gestão da Tecnologia da Informação, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano – *Campus* Floresta, como requisito parcial para obtenção do grau de Tecnólogo em Gestão de Tecnologia da Informação.

Orientador: Prof. Esp. Lincoln Tavares dos Santos

Floresta
2015

N856e Novaes, Flávio Leal

**Um Estudo sobre a Pirataria de Software com Alunos e Professores no
Âmbito das Instituições de Ensino Particular, Estadual e Federal da Zona
Urbana da Cidade de Floresta. /Flávio Leal Novaes. - 2015**

82 f.: il.

**Monografia (Tecnólogo em Gestão de Tecnologia) – Instituto
Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão
Pernambucano – Campus Floresta. Floresta, 2015.**

Orientação: Profº. Lincoln Tavares dos Santos.

1. Software. 2. Pirataria. 2. Direitos Autorais. I. Título.

CDD: 005.1

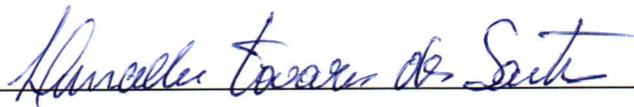
FLÁVIO LEAL NOVAES

**UM ESTUDO SOBRE A PIRATARIA DE SOFTWARE COM ALUNOS E
PROFESSORES NO ÂMBITO DAS INSTITUIÇÕES DE ENSINO
PARTICULAR, ESTADUAL E FEDERAL DA ZONA URBANA DA
CIDADE DE FLORESTA**

Monografia apresentada ao Curso de Gestão da Tecnologia da Informação, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano – *Campus* Floresta, como requisito parcial para obtenção do grau de Tecnólogo em Gestão de Tecnologia da Informação.

Aprovada em 01 de julho de 2015.

BANCA EXAMINADORA



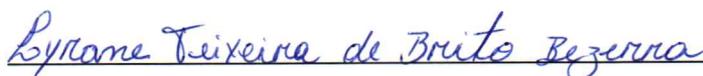
Prof. Esp. Lincoln Tavares dos Santos – Orientador

Instituto Federal do Sertão Pernambucano – Floresta/PE



Prof. MSc. Cassiano Henrique de Albuquerque

Instituto Federal do Sertão Pernambucano – Floresta/PE



Prof^a. Lyrane Teixeira de Brito Bezerra

Instituto Federal do Sertão Pernambucano – Floresta/PE

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por ter me dado saúde e condições físicas e intelectuais necessárias para a realização do presente trabalho. A minha família pelos ensinamentos que contribuíram para formar a pessoa com as qualidades positivas que tenho hoje. A todos os meus amigos e colegas por participarem da minha vida e proporcionarem muitos momentos especiais. Ao professor Lincoln Tavares dos Santos por acreditar no trabalho, pela orientação e pela paciência, além dos ensinamentos exercidos pela sua profissão. A todos os gestores, alunos e professores das instituições de ensino visitadas, pela disponibilidade para colaborar com a pesquisa. E por último, não poderia deixar de agradecer a todos os colaboradores que fazem parte da história do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano, em especial, a todos os professores que contribuíram com os seus ensinamentos e lições para a minha vida.

"A persistência é o caminho do êxito."

Charles Chaplin

RESUMO

O presente trabalho aborda a temática Pirataria de *Software*, um tema de grande relevância social, porém, pouco debatido. Para abordar a temática foi feito um estudo com os alunos do 9º ano do ensino fundamental e 1º ano do ensino médio e professores atuantes nas instituições de ensino particular, estadual e federal na cidade de Floresta, avaliadas pelo autor. O estudo consistiu em avaliar o conhecimento do público citado, por meio da coleta de dados através da aplicação de questionários, a respeito do tema abordado no presente trabalho. Além disso, o funcionamento das principais licenças de *software*, os direitos autorais, associações que combatem a pirataria e as leis que afetam o setor de *software*, também foram destacados no presente trabalho com grande relevância, o que possibilitou o melhor aprofundamento da temática proposta. Diante das análises dos dados, observa-se que uma boa parte do público pesquisado, além de mostrar níveis consideráveis de conhecimento sobre o tema, demonstrou ter uma conduta inadequada diante do fato de que a pirataria é crime, principalmente, o público de professores da instituição de ensino federal.

Palavras Chaves: *Software*, Pirataria, Direitos autorais.

ABSTRACT

This work addresses the topic Software Piracy, a topic of great social relevance, however, rarely discussed. To address the issue was a study done with students of the 9th grade of elementary school and 1st year of high school and teachers working in private educational institutions, state and federal in the city of Floresta, evaluated by the author. The study was to assess the knowledge of that public, by collecting data through questionnaires, about the subject of this work. In addition, the functioning of the main software licenses, copyrights, associations fighting against piracy and laws that affect the software industry, were also highlighted in this work with great relevance, which enabled a deeper understanding of the subject proposal. On the analysis of the data, was observed that lot of the public searched, and show considerable levels of knowledge on the subject, he demonstrated a misconduct on the fact that piracy is a crime, especially, the selected group of teachers of the federal education instituion.

Key Words: Software, Piracy, Copyright.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Percentual dos alunos pesquisados de acordo com a instituição de ensino em que estão inseridos	45
Figura 2- Percentual dos professores pesquisados de acordo com a instituição de ensino em que estão inseridos.....	46
Figura 3- Percentual dos alunos e professores das instituições de ensino visitadas que responderam sim ou não ao serem perguntados se sabem diferenciar um software legal de um pirata	47
Figura 4- Percentual dos professores das instituições de ensino visitadas que responderam sim ou não ao serem perguntados se já comentaram com os alunos sobre violação dos direitos autorais	48
Figura 5 - Percentual dos alunos das instituições de ensino visitadas que responderam sim ou não ao serem perguntados se algum professor já comentou sobre violação dos direitos autorais	49
Figura 6- Percentual de alunos e professores das instituições de ensino visitadas que acertaram e erraram que utilizar o software sem obter a devida licença de uso é considerado prática de pirataria de software.....	51
Figura 7- Percentual de alunos e professores das instituições de ensino visitadas que acertaram e erraram ao serem perguntados sobre o software que não exige pagamento pela licença de uso.....	52
Figura 8- Percentual de alunos e professores das instituições de ensino visitadas que acertaram e erraram quando perguntados se ao utilizar um software sem obter a devida licença de uso o computador corre o risco de ser infectado	54
Figura 9- Percentual de alunos e professores das instituições de ensino visitadas que afirmaram se já ouviram falar ou não sobre a Lei do Software	55
Figura 10- Percentual de alunos e professores das instituições de ensino visitadas que afirmaram se já ouviram falar ou não sobre a Lei dos Direitos Autorais	56
Figura 11- Percentual de alunos e professores das instituições de ensino visitadas que conhecem as associações ABES e BSA.....	57
Figura 12- Percentual de alunos e professores das instituições de ensino visitadas que já instalaram software pirata ou não.....	59
Figura 13- Percentual de alunos e professores das instituições de ensino visitadas que veem algum problema em utilizar o software pirata ou não	61

Figura 14 - Percentual de alunos e professores das instituições de ensino visitadas que já ouviram falar sobre o termo software livre	62
Figura 15- Percentual de alunos e professores das instituições de ensino visitadas opinaram sobre a atuação da justiça brasileira no combate a pirataria de qualquer produto ou serviço	64
Figura 16- Percentual de alunos e professores das instituições de ensino visitadas que conhecem alguém que já respondeu judicialmente por prática de pirataria de software.....	65
Figura 17- Resultados obtidos que mostra a conduta de professores e alunos em uma suposição de existência de software pirata	67

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Quantidade de alunos e professores com o perfil desejado nas escolas visitadas	40
Quadro 2 - Quantidade de alunos pesquisados em cada rede de ensino em termos numéricos e percentuais	41
Quadro 3 - Quantidade de professores pesquisados em cada rede de ensino em termos numéricos e percentuais	42

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABES – Associação Brasileira das Empresas de Software

Art. – Artigo

BSA – Business Software Alliance

BSD – *Berkeley Software Distribution*

CD – *Compact Disk Read-Only Memory*

CP/M – *Control Program for Microcomputers*

DVD – *Digital Versatile Disk*

FBI – Federal Bureau of Investigation

GPL – *General Public License*

INPI – Indústria Nacional da Propriedade Intelectual

P2P – *Peer-to-peer*

PE – Pernambuco

TI – Tecnologia da Informação

ÍNDICE

1. INTRODUÇÃO.....	12
1.1 Justificativa.....	17
1.2 Objetivo Geral	18
1.3 Objetivos Específicos	18
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	20
2.1 O <i>software</i> e seus tipos	20
2.2 Alguns tipos de licenças de <i>softwares</i>	22
2.2.1 <i>Software Livre</i>	22
2.2.2 <i>Software em Domínio Público</i>	23
2.2.3 <i>Software proprietário</i>	23
2.2.4 <i>Open Source</i>	24
2.2.5 <i>Full, Upgrade e Update</i>	24
2.3 A Pirataria de Software.....	24
2.3.1 <i>Os Tipos de Pirataria de Softwares de acordo com a ABES</i>	25
2.3.2 <i>A Pirataria Virtual como meio de utilização para a Pirataria de Software</i>	26
2.3.3 <i>As associações ABES e BSA</i>	27
2.4 Comentários sobre os principais pontos da Lei do <i>Software</i>	29
2.5 Comentários sobre os principais pontos da Lei dos Direitos Autorais.....	32
2.6 As licenças <i>Copyright, Copyleft e Creative Commons</i>	34
3. METODOLOGIA.....	39
3.1 Tipo de pesquisa utilizada	39
3.2 Escolha do local e público pesquisado	39
3.3 Quantitativo de pessoas entrevistadas	40
3.4 Coleta de dados	42
3.5 Análise dos dados	43
4. RESULTADOS E DISCUSSÃO	45
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	69
5.1 Trabalhos futuros	71
5.2 Dificuldades encontradas.....	71
REFERÊNCIAS	73
APÊNDICE A – Questionário para alunos.....	76
APÊNDICE B – Questionário para professores.....	79
APÊNDICE C – Documento de sigilo de informações.....	82

1. INTRODUÇÃO

Desde a chegada dos microcomputadores e a popularização dos *softwares* para os mesmos, um fato tornou-se bastante popular e passou a ser praticado por muitos – organizações e pessoas – como se fosse algo normal, mesmo alguns tendo consciência de que essa prática é crime. Esse fato, ou até mesmo essa prática, chama-se “Pirataria de *Software*”, que causou, e ainda causa transtornos para a indústria de *software*.

Sobre o conceito de *software*, conhecidos também como programa de computador, em uma definição simples, Vianna (2007, p. 2) afirma que “O *software* é uma série de instruções capaz de ser executada por um computador (*hardware*) para se alcançar o resultado pretendido”. Como exemplos básicos de *softwares*, podemos citar: processadores de textos, planilhas eletrônicas, jogos, entre outros. Já a Pirataria de *Software*, em seu manual, a Associação Brasileira das Empresas de Software (ABES) afirma que “refere-se às práticas que envolvem cópia de *softwares* não autorizados”. Há casos, por exemplo, em que alguns *softwares* exigem pagamento para ter a licença de uso de forma regularizada, e alguns os usuários praticam a pirataria como meio de usar esses *softwares* gratuitamente.

A pirataria já era uma das atividades praticadas mais antiga que já existiu no mundo, sendo até mesmo executada na Pré-História, a partir do momento em que o homem com muito esforço, inteligência e capacidade física, se dedicou a caça e a coleta de alimentos para poder sobreviver. Assim, percebendo que alguns tinham mais competência para executar essas atividades que exigiam dedicação, os mais “espertos” e menos competentes, utilizaram a pirataria como forma fácil de sobrevivência. (ORRICO JR., 2004).

Sobre o conceito histórico de pirataria, Orrico Jr. (2004) afirma:

Em breve histórico, podemos afirmar que a pirataria é tão antiga quanto o homem, e seu conceito originalmente está relacionado à ‘*pilhagem*’, isto é, ao furto ou roubo do resultado do trabalho ou da propriedade de alguém por outrem, que assim, com um esforço mínimo se beneficia do que não lhe pertence, outrora apenas bens materiais, hoje também criações intelectuais. (ORRICO JR., 2004, p. 21)

Todo indivíduo que produz algo de sua autoria, podendo ser um *software* ou outro produto qualquer, que pode ser considerados como obras intelectuais; está sujeito a ser vítima de pirataria e assim, ter todo o resultado de seu trabalho furtado por outra pessoa, que vai poder se beneficiar e até mesmo se apresentar como autor do produto, obtendo vantagens e benefícios que o verdadeiro autor da obra poderia ter.

Em meados do século XX, o termo pirataria começou a ser utilizado para a identificação de produtos falsificados, de modo a enganar o consumidor. Esses produtos procuravam imitar os originais, porém, tinham menos qualidade e alguns deles podiam ser nocivos à saúde. O fato desses produtos serem mais baratos causava prejuízos aos fabricantes dos produtos originais. Desse modo, os fabricantes alegavam concorrência desleal, já que não conseguiam baixar os preços de seus produtos, enquanto o sucesso da comercialização de produtos falsificados era devido à cumplicidade do consumidor, que sentiam atraídos pelo baixo custo. (ORRICO JR., 2004).

A pirataria passou a ser bastante conhecida devido à indústria cinematográfica e musical, principalmente devido ao surgimento dos DVDs. Conforme Orrico Jr. (2004), uma das primeiras medidas feitas para proteger as empresas detentoras dos direitos autorais sobre os filmes contra a pirataria foi a separação do mundo em zonas, ou seja, o Brasil era identificado como zona 4, os Estados Unidos como zona 1 e assim por diante. Caso fosse comprado um DVD nos Estados Unidos e quisesse colocar em um aparelho de DVD comprado no Brasil, ele não iria funcionar, já que os DVDs possuíam uma codificação que exigia a adaptação dos aparelhos para conseguir fazer a leitura. Mas com o tempo, algumas pessoas descobriram como mudar a configuração dos aparelhos para assistir os filmes de outros países.

Ainda existem outros fatores que ajudaram, e ajuda atualmente, na pirataria de DVDs e até mesmos de outras obras como livros, que é a facilidade de se fazer cópias dos mesmos devido ao avanço dos recursos tecnológicos, e também a expansão da *internet*, que contribuiu de alguma forma para a pirataria de *software*.

Conforme César (2013):

Os bens culturais compartilhados nestas redes são protegidos por direitos autorais e violam as leis de propriedade intelectual, por sua distribuição sem pagamento pelo uso. Em razão desse fato, o compartilhamento de informações foi chamado pela indústria de pirataria virtual e recepcionado como uma ameaça, uma vez que as pessoas estavam acessando seus produtos ilegalmente, isto é, sem autorização pelo uso; e não havia como controlar o acesso. [...]. (CESAR, 2013, p. 11)

Os bens culturais também podem ser definidos como obras intelectuais, cujos exemplos são: revistas, livros, jornais, filmes, *softwares*, etc. Ambos podem ser disponibilizados na internet. Cabe ao detentor dos direitos autorais, podendo ser pessoa física ou jurídica responsável pela criação ou exploração econômica da obra, dar acesso gratuito ou não a essas obras. Mas por conta da chamada pirataria virtual, muitas das obras intelectuais que exigiam pagamento das pessoas interessadas em utilizar, foram compartilhados na *internet* de forma gratuita, fazendo com que várias pessoas tivessem acesso a essas obras sem pagar e, portanto, de forma ilegal.

Assim como o fenômeno da pirataria, o software, uma das obras intelectuais afetadas pela mesma, também teve uma evolução marcante. E sobre o surgimento desse importante componente dos computadores, segundo Wazlawic (2013):

Os primeiros computadores, construídos na década 1940 não possuíam *software*: os comandos eram implantados na máquina a partir de conexões físicas entre os componentes. A medida que se percebeu a necessidade de computadores mais flexíveis, surgiu o *software*, que consiste em um conjunto de instruções que fazem a máquina produzir algum tipo de processamento. [...]. (WAZLAWIC, 2013, p. 6).

Com a evolução da Tecnologia da Informação que aconteceu até hoje, fica difícil imaginar como seria um computador sem um *software*, já que ele é um dos principais componentes para o seu funcionamento. Mas antes, o computador funcionava sem *software*, e por naquela época se tratarem de máquinas cujos comandos eram baseados em conexões físicas, a função de processamento era muito limitada. Hoje os microcomputadores fazem bastante sucesso no mercado de

tecnologia. E para complementar o contexto, Meirelles (1994) afirma: o segredo da explosão dos microcomputadores está no *software*.

Como a popularização da pirataria de *software*, aconteceu somente com a chegada dos microcomputadores, a história do *software* pode ser contada a partir do final de 1971, que de acordo com Meirelles (1994), foi a época em que a Intel anunciou o primeiro microprocessador de 8 *bits*.

Para a documentação e publicação do novo microprocessador, a Intel contratou Adam Osborne, um empresário que faria bastante sucesso mais tarde com suas próprias publicações na área da microinformática e com a fabricação do primeiro micro transportável, que na época conseguiu revolucionar o mercado pelo tamanho e com uma tentativa de juntar vários *softwares* num pacote com o *hardware* a um custo final muito baixo. (MEIRELLES, 1994). A Osborne Computers, empresa de Adam Osborne, acabou saindo do mercado em 1983.

Em 1974 foi fundada a Microsoft, que atualmente é uma das maiores empresas de *softwares* no mundo. Os jovens Bill Gates e Paul Allen escreveram uma versão do *Basic* que era compatível com a linguagem da máquina do Intel 8080. Um ano depois surgiu um Sistema Operacional que começou a ser comercializado no ano de 1975 e funcionava no mesmo microprocessador, foi o *Control Program for Microcomputers (CP/M)*, desenvolvido por Garry Kindall e era utilizado para o controle de teclado, monitor de vídeo e as unidades de disco flexível dos microcomputadores. (MEIRELLES, 1994).

De acordo com Meirelles (1994), a primeira Planilha Eletrônica, conhecida como *VisualCalc*[®] e desenvolvida pelos estudantes Daniel Bricklin e Robert Frankston, é apresentada por volta de 1979, e no mesmo ano as primeiras cópias são entregues ao computador *Apple II*. Inicialmente foi comercializado pela Software Arts e em 1982 a planilha passou a se chamar-se *VisiCorp*[®]. Logo, outros *softwares* começaram a surgir: O *WordStar*[®] da MicroPro, que foi o primeiro Processador de Texto; o *VisiFile*[®], que era um gerenciador de arquivos; o *VisiPlot/VisiTrend*[®], que era utilizado para construir gráficos e realizar estatísticas simples; e por último o *dBase II Ashton-Tate*[®], que era um gerenciador de arquivos com uma linguagem de consulta.

Ainda de acordo com Meirelles (1994):

A evolução do *software* e da forma de usar os sistemas não estaria completa sem se falar do conceito que existe por trás do Macintosh da Apple. Um conceito inspirado no Smaltak da Xerox e que se preocupa ao extremo com a interface homem-máquina orientada para o objetivo de produzir uma estação de trabalho muito fácil de ser usada com todos os recursos necessários para tornar-se uma ferramenta poderosa. (MEIRELLES, 1994, p. 85).

Certamente, o surgimento da *Macintosh*[®] procurou facilitar a interação do homem com o computador, além de uma interface gráfica atraente, disponibilizando uma série de recursos como janelas, ícones, utilização de *mouses*, entre outros. Atualmente, diversos *softwares* já possuem também esse conceito que a Apple, com o seu criador Steven Jobs, apresentou ao mundo. E quase na mesma época surgiu também o Sistema Operacional mais utilizado do momento que foi baseado no mesmo conceito, o *Windows*[®] da Microsoft.

A Microsoft é uma das grandes empresas de *software* que atualmente é afetada pela Pirataria de *Software*, e para tentar combater a pirataria do Sistema Operacional *Windows 7*[®], de acordo com a Redação Olhar Digital (2015), em notícia publicada em maio de 2015, a empresa já abriu um processo judicial para tentar identificar os usuários que piratearam um grande número de cópias de seu sistema.

No que diz respeito à Pirataria de *Software* no Brasil, de acordo a Associação Brasileira das Empresas de Software (ABES), em uma ação da própria empresa, foram retirados no primeiro trimestre de 2015 mais de 15.837 mil *links*, *websites* e anúncios de *sites* de leilão da *internet*, que davam acesso a *download* de cópias ilegais de *softwares* dos associados da entidade.

Quanto às leis brasileiras que afetam o setor de *softwares*, a ABES lista inúmeras em seu *site*. Mas para a presente pesquisa, serão destacadas com maior relevância a Lei 9.609/98 que segunda a mesma, “dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no país e dá outras providências”; e a Lei 9.610/98 que “altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências”.

Para Meirelles (1994), o fato de alguns usuários copiarem *softwares*, se devem a questões econômicas. Mas complementando a questão abordada por Meirelles, existem também usuários que podem está utilizando *softwares* piratas sem saber que a prática é um ato ilícito. Outros, mesmo sabendo que a prática é crime, utilizam esses tipos de *softwares* como se fosse algo natural. E também existem aqueles que podem utilizar simplesmente sem saber que em seu próprio computador pode existir *software* pirata. Com base nisso, a pesquisa, através da aplicação de um questionário, procurou obter dados de professores e alunos de diferentes redes de ensino, ou seja, particular, federal e estadual; respostas que servirão de parâmetros para responder a seguinte problemática: O universo de professores e alunos pesquisados da cidade de Floresta-PE tem conhecimento sobre a prática de pirataria de *software*? Qual a conduta dos mesmos em relação à utilização do *software* pirata? Qual a opinião deles em relação à atuação da justiça brasileira no combate a pirataria? E como isso pode refletir na prática de pirataria de *software*?

A pesquisa foi realizada no município de Floresta-PE em uma instituição de ensino da rede particular, uma da rede estadual e outra da rede federal através da aplicação de questionários direcionados a alunos do 9º ano e 1º ensino médio e a professores que já atuavam na formação de pré-adolescentes, adolescentes ou adultos.

1.1 Justificativa

A Tecnologia da Informação está em constante crescimento, se tornado uma parte importante na vida das pessoas e fator decisivo de crescimento de diversas organizações. Isso se deve muito ao surgimento de diversos *softwares* em diferentes plataformas, tanto na *web* como também em *Desktop*. Graças aos *softwares*, diversas pessoas estão podendo interagir, divertir, aprender, empreender e até mesmo desenvolver novos *softwares*. As organizações também estão podendo fazer o mesmo, além de alinhar a TI a suas estratégias de negócios.

Alguns softwares são considerados gratuitos, sendo que alguns destes podem ser modificados conforme as necessidades do usuário. Outros, porém, possuem restrições que podem exigir pagamento para adquirir a licença de uso. Este último vem sendo vítima de um fenômeno de bastante relevância social, mas por outro lado, pouco debatido, que é a prática de Pirataria de *Software*.

Os *softwares*, assim como os livros, filmes e músicas, também são objetos que podem ser pirateados. Além disso, eles também são obras que tem os direitos autorais protegidos por lei. Inclusive no Brasil existe a Lei do *Software*. Mesmo assim, existe a possibilidade da pirataria de *software* ser praticada como se fosse algo normal.

O presente trabalho foi idealizado a partir do momento em que se trás esclarecimentos sobre o tema Pirataria de *Software* para a comunidade acadêmica e educacional, além dos profissionais de TI, e também por procurar ouvir a opinião sobre o tema de jovens e adultos inseridos na relação professor-aluno em diferentes redes de ensino do município de Floresta-PE através da aplicação de questionários direcionados com questões objetivas, a fim de investigar o conhecimento dos mesmos sobre o tema, para tentar contribuir com a ciência e servir de referência para pesquisas futuras.

1.2 Objetivo Geral

Descrever o conhecimento dos alunos e professores no âmbito das instituições de ensino particular, federal e estadual sobre os diferentes aspectos que envolvem a pirataria de *software*, tais como: identificação do software pirata, associações de combate à pirataria de software, legislação e conduta.

1.3 Objetivos Específicos

- Conceituar o termo *software* e citar seus diferentes tipos;
- Apresentar os principais tipos de licenças de softwares;

- Analisar os tipos de prática de pirataria de *software* na ótica da Associação Brasileira de Empresas de Software (ABES);
- Compreender a Lei do *Software* e a Lei dos Direitos Autorais, além do trabalho de algumas associações de classe que combate a Pirataria de *Software*;
- Discutir os dados coletados nas diversas instituições de ensino no âmbito das instituições de ensino particular, estadual e federal da cidade de Floresta.
- Identificar se o público pesquisado das diferentes instituições de ensino tem conhecimento sobre a prática de pirataria de *software* sobre os diferentes aspectos;
- Verificar a conduta dos entrevistados em relação à utilização do *software* pirata;
- Analisar a opinião dos entrevistados a respeito da atuação da justiça brasileira no combate a pirataria;
- Mostrar como a opinião dos entrevistados a respeito da atuação da justiça brasileira no combate a pirataria pode refletir na pirataria de *software*;
- Verificar sistematicamente as tendências e distorções nas respostas dos entrevistados.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 O *software* e seus tipos

A Lei 9.609/98, conhecida como a Lei do *Software*, define *software*, conhecido também como Programa de Computador, da seguinte forma:

Programa de computador é a expressão de um conjunto organizado de instruções em linguagem natural ou codificada, contida em suporte físico de qualquer natureza, de emprego necessário em máquinas automáticas de tratamento de informação, dispositivos, instrumentos ou equipamentos periféricos, baseada em técnica digital ou análoga, para fazê-los funcionar de modo e para fins determinados. (LEI 9.609, 1998).

Em palavras simples, podemos conceituar o *software* como a parte lógica do computador. Assim, ele não possui forma física, e é formado por conjuntos de instruções presentes em algum suporte físico para serem executadas e fazer determinada máquina funcionar.

Sobre os seus tipos, de acordo Wazlawic (2013), do ponto de vista da área de engenharia de *software*, os sistemas podem ser classificados nos seguintes tipos de *softwares*:

- *Software* básico: "são os compiladores, *drivers* e componentes do sistema operacional" (WAZLAWIC, 2013, p. 6);
- *Software* de tempo real: "são os sistemas que monitoram, analisam e controlam eventos do mundo real" (WAZLAWIC, 2013, p. 6);
- *Software* comercial: são os sistemas que geralmente são aplicados nas empresas, como controle de estoque, vendas etc. Esses sistemas acessam banco de dados e também são conhecidos como sistemas de informação (WAZLAWIC, 2013);
- *Software* científico e de engenharia: "são os sistemas que utilizam intenso processamento de números" (WAZLAWIC, 2013, p. 7);
- *Software* embutido ou embarcado: "são os sistemas de *software* presentes em celulares, eletrodomésticos, automóveis etc". (WAZLAWIC, 2013, p. 7);

- *Software* pessoal: “são os sistemas usados por pessoas no dia a dia, como processadores de textos, planilhas etc.” (WAZLAWIC, 2013, p. 7);
- Jogos: “embora existam alguns jogos cujo processamento não é muito complexo, existem também aqueles que exigem o máximo dos computadores em função da qualidade de gráficos e da necessidade de reação em tempo real” (WAZLAWIC, 2013, p. 7);
- Inteligência artificial: “são os sistemas especialistas, redes neurais e sistemas capazes de alguma forma de aprendizado” (WAZLAWIC, 2013, p. 7).

Dentre os *softwares* citados, os mais comuns de serem encontrados nos microcomputadores do usuário doméstico são os *softwares* básicos, os *softwares* pessoais e os jogos.

Embora não apareça na lista citada, o Sistema Operacional também pode ser considerado um *software* e se encaixa perfeitamente no conceito de *software* da Lei 9609/98; pois o Sistema Operacional é considerado o principal componente do microcomputador, e certamente ele é o responsável pelo seu funcionamento. Além disso, ele também é um dos objetos afetados pela prática de pirataria de *software*.

Outra divisão em relação aos tipos de *softwares* é feita por Sommerville (2011), que divide os *softwares* em dois tipos de produtos de *software* (aqueles que podem ser vendidos para um cliente), que são:

- Produtos genéricos: são aqueles desenvolvidos pela indústria de *software* para disponibilizar no mercado para qualquer cliente que se interessar em comprá-los. Como exemplos, Sommerville (2011) cita “as ferramentas de banco de dados, processadores de textos, pacotes gráficos e gerenciamento de projeto” ;
- Produtos sob encomenda (ou personalizados): são aqueles desenvolvidos pela indústria de *software*, a fim de atender as necessidades de um cliente específico, ou seja, o cliente encomenda o *software* dialogando sobre a forma que ele deve funcionar para o grupo responsável pelo desenvolvimento desenvolver conforme o que o cliente pediu. Como exemplos, Sommerville (2011) cita os “sistemas de controle de dispositivos eletrônicos, sistemas escritos para apoiar um processo de negócio específico e sistemas de controle de tráfego aéreo”.

2.2 Alguns tipos de licenças de softwares

No mercado de tecnologia existem diversas opções de licenças de *softwares* que o usuário pode adquirir. No *site* de tecnologia da UOL, por exemplo, Ferreira (2007), cita diversas licenças de *softwares*. Dentre elas estão os *softwares* livres, que em sua maioria é licenciado como GNU GPL (*General Public License*) ou BSD (*Berkeley Software Distribution*); *Software* em Domínio Público; *Software* proprietário, que pode ser dividido em *Freeware*, *Shareware*, *Trial* ou *Demo*; e o *Open Source*.

Além das licenças citadas por Ferreira (2007), Orrico Jr. (2004) cita as licenças *Full*, *Upgrade* e *Update*

2.2.1 Software Livre

O Sistema Operacional GNU (2014) define o *software* livre da seguinte maneira:

Por '*software* livre' devemos entender aquele *software* que respeita a liberdade e senso de comunidade dos usuários. Grosso modo, os usuários possuem a liberdade de executar, copiar, distribuir, estudar, mudar e melhorar o *software*. Assim sendo, '*software* livre' é uma questão de liberdade, não de preço. [...]. (O SISTEMA OPERACIONAL GNU, 2014).

Os *softwares* são construídos através de linhas de códigos, e no caso do *software* livre, essa codificação fica exposta para qualquer pessoa ou organização que a partir dela pode fazer diversas alterações para adaptar conforme as suas necessidades, ou seja, o usuário não tem restrições quanto à forma como deseja utilizá-lo, por isso o conceito anterior apresenta a expressão liberdade, além de mostrar os diversos procedimentos que são permitidos no uso do *software* livre.

Ferreira (2007) relata que a maioria dos *softwares* livres são licenciados como GNU GPL (*General Public Licence*) ou BSD (*Berkeley Software Distribution*). No que diz respeito à licença GNU GPL, Ferreira (2007) afirma que essa é a mais

utilizada e é inclusive utilizado pelo Sistema Operacional Linux. Ela garante também os direitos autorais e impede a integralização em um *software* proprietário. Já a licença BSD, tem poucas restrições quanto ao seu uso, modificações e redistribuição do *software* e, portanto, é chamada de *copyleft*. Nesta última, o programa pode ser vendido sem nenhum problema e não precisa ser incluído o código fonte.

2.2.2 Software em Domínio Público

De acordo com Ferreira (2007), os *softwares* em que se enquadra neste tipo de licença são aqueles que não têm autoria, ou seja, o autor relega a propriedade do *software* e ele se torna comum, porém, o autor pode restringir as modificações. Estes, não possuem *copyright*.

2.2.3 Software proprietário

Os *softwares* proprietários são aqueles de uso restritos, ou seja, as atividades de modificação, cópia e redistribuição depende da autorização de seu criador ou distribuidor. Na maioria das vezes, a licença de uso é liberada após o usuário efetuar o pagamento, mas há casos em que eles são gratuitos. Caso o usuário siga todas as recomendações de utilização no termo de licença, seu uso é considerado legal. (REIS, 2009).

Os *softwares* proprietários podem ser *Freeware*, é disponibilizado gratuitamente e não pode ser modificado; *Shareware*, por um determinado tempo é permitido sua utilização gratuita de todas as funções ou de algumas funções e depois é exigido pagamento do usuário quando o tempo exceder; *Trial*, é uma versão de teste em que permite o usuário experimentar por um determinado período de tempo para saber se ele atende as suas verdadeiras necessidades e quando o tempo exceder, ele pode optar pela compra ou não; e por último, *Demo*, que é uma versão semelhante a *Trial*, sendo uma versão de demonstração para os usuários utilizarem por um tempo ou com algumas funções disponíveis. (FERREIRA, 2007).

2.2.4 Open Source

O Open Source disponibiliza o código fonte e restringe algumas regras sobre a manipulação do código fonte. Pode ser *software* livre, como também *software* proprietário. (FERREIRA, 2007).

2.2.5 Full, Upgrade e Update

O *software Full* é o programa original. O *Upgrade* é a atualização do *software Full*, podendo ser com novas funções ou aumentando a capacidade do *software* anterior, e para o usuário adquirir essa atualização é necessário que ele já tenha os direitos para utilizar uma licença *Full*. E o *Update* serve para o aperfeiçoamento dos programas, podem ajudar na correção de falhas e também na interação com outros programas. Este último, o detentor dos direitos de uso de um determinado *software* tem o direito de receber gratuitamente. (ORRICO JR., 2004).

2.3 A Pirataria de Software

A Pirataria de *Software* é o ato de copiar ou reproduzir um software (programa de computador), sem a devida autorização do detentor dos direitos autorais. (ABES, 2015). Sobre isso, Reis (2009) afirma que essa prática acontece com os softwares proprietários, simplesmente por eles possuírem restrições e também pelo fato de exigirem pagamento para obter a licença de uso.

A ABES também chama a atenção para o fato de que quando o usuário adquire um software, ele não se torna proprietário da obra, ele apenas recebeu permissão para utilizá-lo de acordo com os termos de licença de uso. Assim, não possui o direito de explorar economicamente o *software*, através de cópias, revendas ou aluguel, a não ser que tenha autorização expressa do titular da obra.

Há quem diga que algumas empresas de tecnologias, que mesmo sendo titulares de suas obras, utilizam a prática de pirataria como meio de divulgar antecipadamente o seu produto, como estratégia de *marketing*. Uma das pessoas que defendeu essa ideia foi Orrico Jr. (2004), que, além disso, citou os possíveis benefícios que as empresas podem ter com essa tática: “divulgação antecipada do produto, identificação de erros pelos usuários e sua correção antes comercialização efetiva, geração de demanda que incentive o mercado a antecipar suas compras, entre outros”.

Ainda a respeito da Pirataria de *Software* como benefício para as empresas, Medeiros (1994) afirma que:

Alguns estudiosos desse fenômeno afirmam que ele tem até aspectos positivos para o fabricante do programa, na medida em que, através desse processo, alguns programas são disseminados de forma rápida e muitos usuários passam a utilizá-los de início em aplicações simples, mas no estágio seguinte, em aplicações mais sérias, sentindo a necessidade do suporte e respaldo legal de uma cópia original. (MEDEIROS, 1994, p.87).

Apesar dos dois autores ressaltarem alguns casos em que a Pirataria de *Software* pode ser um benefício para as empresas detentoras dos direitos autorais, vale lembrar que essa prática é crime, e não é à toa o fato de existir em vários países leis que protegem os direitos do autor do programa, como também, associações de classes como a ABES e a BSA que ajudam no combate a Pirataria de *Software*.

2.3.1 Os Tipos de Pirataria de Softwares de acordo com a ABES

A ABES, em seu site, cita a Pirataria Corporativa e a Pirataria Individual como dois tipos de Pirataria de *Software*.

Sobre a Pirataria Corporativa, é aquela em que execução de cópias não autorizadas acontece em computadores dentro das organizações. Ou seja, as licenças de uso não foram devidamente pagas, e mesmo sendo praticada em

pequenas quantidades, essa prática pode gerar multas em grandes valores para as organizações, o que acaba “arranhando” a imagem da organização no mercado. (ABES, 2012).

De acordo com a ABES:

Muitos programas são comercializados para utilização em redes locais, casos em que a documentação que acompanha o *software* descreve as formas de instalação, de uso e o número de usuários permitido, constituindo-se violação de Direito Autoral, a utilização de versões monousuários em ambientes de rede ou a permissão de acesso em quantidade maior do que a quantidade licenciada. (ABES, 2012).

No que diz respeito à Pirataria Individual, é aquela em que o usuário compartilha cópias sem autorização do *software* com outros usuários. Muitos deles pensam que não pode ser identificado como utilizadores da prática de pirataria, simplesmente devido ao fato de várias pessoas fazerem a mesma prática. (ABES, 2012).

Acontece também, o fato de várias cópias ilegais dos *softwares* serem revendidas por preços baixos, ou até mesmo, essas cópias já são instaladas em discos rígidos de computadores, funcionando como espécie de incentivo para as pessoas que compra o *hardware*. (ABES, 2012).

2.3.2 A Pirataria Virtual como meio de utilização para a Pirataria de Software

Diversos são os meios utilizados para a disseminação da Pirataria de *Software* dentro das organizações ou entre usuários. De acordo com Reis (2009), antes a Pirataria de *Software* acontecia com maior frequência através de utilização de mídias (CDs, disquetes, pendrive, etc.), mas hoje esse fenômeno está cada vez mais frequente pela *internet*, pois atualmente existe uma diversidade de *sites* e programas que permite o compartilhamento de softwares ilegais por meio da internet. No caso dos programas utilizados para esse fim, a maioria deles são caracterizados como P2P ou *peer-to-pee*, e partir deles podem fazer o *downloads* de

qualquer arquivo pesados, em termos de *bytes*, em questões de segundos ou minutos. Alguns exemplos desses *softwares* são o *Emule*, o *Bit Torrent* e o *Kazza*.

O termo utilizado para caracterizar a pirataria por meio da *internet* é chamado de Pirataria Virtual, e além de atingir o setor do *software*, também atinge outros setores como a indústria cinematográfica, musical, literária, jornalística, entre outros; que muitas vezes tem suas obras intelectuais distribuídas gratuitamente na *internet* sem a devida autorização.

O Megaupload, um dos maiores *sites* de compartilhamento de arquivos pela *internet* que já teve, é um exemplo clássico de Pirataria Virtual, mas acabou sendo bloqueado pelo FBI (polícia federal dos Estados Unidos), e servindo de exemplo para mostrar que a pirataria é crime e que os culpados podem ser penalizados. De acordo com o site de Tecnologia da UOL (2012), citando informações do FBI, o prejuízo financeiro causado pelo Megaupload e outros serviços de compartilhamento afiliados chega à US\$ 500 milhões. Além disso, sete pessoas foram acusadas como responsáveis pelo Megaupload, sendo que quatro foram presas, através de uma ação que inclui lavagem de dinheiro e infrações graves aos direitos autorais, totalizando uma pena máxima de 20 anos.

2.3.3 As associações ABES e BSA

A Associação Brasileira das Empresas de Software (ABES) e a Business Software Alliance (BSA) desenvolve trabalhos semelhantes no combate a Pirataria de *Software*. Uma de suas diferenças está na abrangência territorial em que as duas associações atuam, ou seja, a ABES desenvolve o seu trabalho no Brasil e a BSA desenvolve o seu trabalho internacionalmente em vários países, incluindo o Brasil.

As duas associações possuem empresas do ramo de *software* associados a elas, e de acordo com Orrico Jr. (2004) buscam combater a Pirataria de *Software* inicialmente por meio de ações educativas de modo a convencer o usuário migrar para uma licença original e também alertando os usuários sobre os riscos de utilização de *softwares* piratas. Tudo isso, feito através de campanhas e de realizações de eventos.

Outras ações que são promovidas pelas duas associações são incentivar a parceria entre os fabricantes de *hardware* e de *software* (ORRICO JR., 2004). Por exemplo, a empresa de *hardware* fabrica o microcomputador que já leva o *software* de outra empresa já instalado e as duas saem ganhando com a venda dos microcomputadores, além de desestimular a prática de Pirataria de *Software* por parte dos usuários.

Também é comum o envio de notificações para os usuários, tanto por parte das associações, como por parte das empresas de *softwares*, alertando sobre os riscos da Pirataria de *Software* ou incentivando o usuário a legalizar seu *software*. Caso algum usuário não atenda ao pedido, ele poderá responder judicialmente (ORRICO JR., 2004).

As duas associações também contam com uma página em seus respectivos sites para receberem denúncias anônimas sobre a prática de Pirataria de *Software*. E, além disso, divulga estudos estatísticos sobre a Pirataria de *Software*.

Dentre um dos estudos divulgados pela ABES, foi o levantamento de dados de uma ação da própria empresa a respeito de *sites* retirados do ar por prática de Pirataria de *Software*, ou seja, foram retirados no primeiro trimestre de 2015 mais de 15.837 mil *links*, *websites* e anúncios de *sites* de leilão da *internet*, que davam acesso a *download* de cópias ilegais de *softwares* dos associados da entidade.

Em 2014, foi divulgada uma pesquisa encomendada pela BSA em que apontava que 50% dos *softwares* instalados no Brasil em 2013 não tinha licença e o índice mundial foi de 43%. A pesquisa também mostrou que 31% dos equipamentos no país estavam contaminados por *malware*. O país com maior índice de *software* sem licença foi a Moldávia e a Georgia, ambas com 90%. E com o menor índice foi os Estados Unidos com 18% de *software* sem licença e 13% de *malware*.

O relatório da BSA também mostrou que existe uma associação entre o *software* sem licença e o *malware* em computadores corporativos e pessoais, sendo que quanto maior o índice de *software* sem licença no país, maior será o índice de *malware* nos computadores do país.

Segundo a BSA (2015):

A análise estatística comparou os índices de *software* sem licença instalado em computadores em 81 países com uma medida de detecções de *malware* nos computadores rastreados por uma empresa membro da BSA, a Microsoft. [...]. (BSA, 2015)

O relatório também revelou que 66% dos usuários citaram globalmente que os motivos que levam a não usar *softwares* sem licença eram o acesso não autorizado por parte de *Hackers* e 59% a perda de dados (BSA, 2015).

2.4 Comentários sobre os principais pontos da Lei do Software

A Lei 9609/98 é conhecida também como a Lei do *Software*, e foi criada com o propósito de proteger a propriedade intelectual de um programa de computador, além de sua comercialização no país, que nesse caso é o Brasil.

A propriedade intelectual, segundo Cesar (2013) citando Adorno, é os bens produzidos pelo conhecimento humano e pela indústria cultural. Diante desse conceito, podemos afirmar que o programa de computador tem propriedade intelectual, já que por trás de todas aquelas linhas de códigos existentes no desenvolvimento de um *software*, existe uma pessoa ou empresa que usou de seus conhecimentos existentes para produzir algo relevante para a sociedade.

O Art. 1º da Lei do *Software* é um ponto bastante importante da lei, ou seja, ele define o que a lei considera Programa de Computador, e é um conceito bastante complexo, já que envolve uma série de fatores como o fato das instruções existentes no desenvolvimento do *software* estarem armazenadas em um suporte físico para fazer alguma tecnologia ou máquina funcionar para cumprir um determinado objetivo.

O Capítulo II da Lei do *Software* fala sobre a proteção sobre aos direitos do autor e ao registro, e já no Art. 2º, indica que o mesmo regime de proteção utilizado para propriedade intelectual do Programa de Computador, é o mesmo aplicado às obras literárias de acordo com a Lei dos Direitos Autorais do Brasil.

A Lei do *Software* dá o direito do autor do programa de reivindicar a paternidade do programa de computador, além de opor-se a alterações não autorizadas de seu programa. Esta informação consta no primeiro parágrafo do Art. 2º, e preserva a honra ou a reputação do autor do programa de computador. Portanto podem ser tratadas como os direitos morais do autor do programa de computador, que não são os mesmos utilizados para obras literárias na Lei dos Direitos Autorais.

O prazo de proteção total aos direitos autorais do titular do Programa de Computador é de 50 anos após o lançamento do *software*, depois desse prazo o *software* já pode ser de domínio público. É o que consta no terceiro parágrafo do Art. 2º.

A Lei de *Software* afirma que a proteção aos direitos, independe de registro, mas isso não impede o programa de ser devidamente registrado a critério de seu titular, ou seja, o registro depende do interesse do autor do programa, e caso não registre, isso não implica que ele está desprotegido pela lei.

O órgão ou entidade em que o Programa de Computador poderá ser registrado é designado pelo Poder Executivo, por iniciativa do Ministério responsável pela política de ciência e tecnologia e deve conter informações como dados sobre o autor do Programa de Computador e do titular, se for diferente do autor, podendo ser pessoas físicas ou jurídicas; a identificação e a descrição funcional do Programa de Computador; e por fim, alguns trechos do programa e outros dados que comprovem sua originalidade, sendo que o sigilo das informações é garantido, exceto quando existir ordem judicial ou requerimento do próprio titular. O órgão ou entidade pelo qual a lei se refere, é o Instituto Nacional da Propriedade Industrial.

A Lei do *Software*, em seu Art. 6º fala sobre alguns pontos que não é considerado ofensa aos direitos autorais sobre o programa de computador como reprodução de um só exemplar da cópia original devidamente adquirida, desde que seja para fins de segurança; citação parcial dos programas para fins didáticos, desde que o programa e seu responsável sejam identificados; semelhanças de um programa com o outro em termos de funcionalidades; e a integração do programa a um sistema aplicativo ou operacional.

No Capítulo III da Lei do *Software* fala sobre alguns pontos relativos a garantias aos usuários de programa de computador. Logo no Art. 7º, é explicado sobre a questão do prazo de validade técnica do programa de computador comercializado, que deve ser de forma legível e de fácil entendimento por parte do usuário, podendo estar presente no contrato de licença de uso, no documento fiscal, nos suportes físicos ou nas embalagens. E o Art. 8º complementa o Art. 7º afirmando que o responsável pela comercialização do programa do computador, seja ele o titular dos direitos do programa ou o titular dos direitos de comercialização, deve assegurar aos usuários adquirentes da licença de uso a prestação de serviços técnicos complementares para o adequado funcionamento do programa durante o prazo de validade técnica do produto.

O Capítulo IV da Lei do *Software* fala a respeito dos contratos de licença de uso, e de transferência de tecnologia. Logo no início, através do Art. 9º, diz que o programa de computador será objeto de contrato de licença, e em caso de sua ausência, será utilizado para a comprovação de regularidade do uso do programa o documento fiscal relativo à aquisição ou o licenciamento de cópia.

No Art. 11 da lei, e que fica no Capítulo IV, fala que o Instituto Nacional da Propriedade Industrial fará o registro de contratos licenças em casos de transferência de *softwares*. E para este registro, será obrigatória a entrega de toda a documentação referente à área de engenharia de *software*, que contém elementos como código-fonte do programa comentado, fluxogramas, diagramas, entre outras especificações necessárias para o entendimento da tecnologia de *software* recebida pela empresa que será a detentora dos direitos autorais.

O Capítulo V da Lei do *Software* talvez seja o mais importante para os profissionais e organizações que operam com a área de TI e também para os usuários de microcomputadores. O presente capítulo fala sobre as infrações e as penalidades.

A pena para a violação dos direitos do autor do programa de computador é uma detenção de seis meses a dois anos, ou multa. Mas se a violação acontecer por motivos de reprodução do programa de computador para fins de comercialização,

sem a devida autorização do detentor dos direitos autorais, a pena é de reclusão de um a quatro anos e multa.

Em alguns casos os crimes citados anteriormente não precisam de queixa. É em casos em que as práticas acarretam “em prejuízo de entidade de direito público, autarquia, empresa pública, sociedade de economia mista ou fundação instituída pelo poder público”, e também práticas de crimes que afetem a ordem tributária ou relações de consumo.

A investigação para saber se de fato aconteceu violação dos direitos autorais de um determinado software é por meio de vistorias depois da busca e apreensão do material, além da ação penal. Assim, o juiz pode ordenar a apreensão de todo material ilegal em poder do infrator, que geralmente são as cópias ilegais do *software* para fins de comercialização.

Conforme o Art. 14 da Lei do *Software*, independentemente de acontecer ou não uma ação penal, o prejudicado pela Pirataria de *Software* pode entrar com uma ação para proibir o infrator de violar os direitos autorais do *software*, com uma ameaça de pena pecuniária (indenização) em caso de desobediência da lei.

2.5 Comentários sobre os principais pontos da Lei dos Direitos Autorais

A Lei 9.610/98 é também conhecida como Lei dos Direitos Autorais, que são os direitos do autor sobre uma determinada obra de propriedade intelectual. Portanto, a lei assegura proteção aos direitos autorais.

No Art. 7º da Lei dos Direitos Autorais é dado o conceito de Obras Intelectuais protegidas, além dos bens que podem ser considerados obras intelectuais. Segundo o Art. 7º da Lei dos Direitos Autorais:

São obras intelectuais protegidas as criações do espírito, expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro. (LEI 9610, 1998).

Toda obra intelectual tem um responsável, ou até mesmo um grupo responsável pelo o seu desenvolvimento. No caso de um determinado *software*, o mesmo é considerado como uma obra intelectual que não tem uma forma física, já que se trata da parte lógica do computador. Além dos *softwares*, diversos exemplos são citados pela lei como obras intelectuais, que de acordo com suas definições, podem caracterizar filmes, músicas, livros, revistas, entre outros.

No primeiro parágrafo do Art. 7º, a Lei dos Direitos Autorais afirma que os *softwares* já possui legislação específica, este se refere à Lei do *Software*, porém, deixa claro que alguns pontos da Lei dos Direitos Autorais afetam o setor de *software*.

No Art. 8º, a Lei dos Direitos autorais informa os elementos que não são protegidos pela lei. Veja:

- I - as ideias, procedimentos normativos, sistemas, métodos, projetos ou conceitos matemáticos como tais;
- II - os esquemas, planos ou regras para realizar atos mentais, jogos ou negócios;
- III - os formulários em branco para serem preenchidos por qualquer tipo de informação, científica ou não, e suas instruções;
- IV - os textos de tratados ou convenções, leis, decretos, regulamentos, decisões;
- V - as informações de uso comum tais como calendários, agendas, cadastros ou legendas;
- VI - os nomes e títulos isolados;
- VII - o aproveitamento industrial ou comercial das ideias contidas nas obras. (LEI 9610, 1998).

Sendo os elementos citados anteriormente não protegidos pela presente lei, então não caracteriza violação dos direitos autorais a utilização dos mesmos. Assim fica livre para outras pessoas a utilização desses elementos sem temerem a hipótese de está praticando uma infração.

O Capítulo II do Título II da Lei dos Direitos Autorais fala sobre a autoria das obras intelectuais e o foco desse capítulo está direcionado a obras científicas, literárias ou artísticas. Mas conforme a Lei do *Software* em seu Art. 2º o “regime de proteção à propriedade intelectual de programa de computador é o conferido às obras literárias pela legislação de direitos autorais”. Para a Lei dos Direitos autorais,

o autor é a pessoa física criadora da obra, porém, o mesmo tipo de proteção utilizada para a pessoa física também pode ser aplicada às pessoas jurídicas, que no caso são as empresas. E para a identificação como autor de uma obra literária, científica ou artística, poderá ser fornecido o nome civil, completo ou abreviado, de pseudônima (quando o autor se oculta sob nome suposto), ou qualquer outro sinal convencional.

A Lei dos Direitos Autorais também aborda a questão da coautoria da obra. Para a presente lei a obra em coautoria é aquela “criada em comum, por dois ou mais autores”. No primeiro parágrafo do Art. 15 fala sobre os fatores que descaracterizam o coautor da obra, ou seja, não é considerado coautor aquela pessoa que simplesmente “auxiliou o autor na produção da obra literária, artística ou científica, revendo-a, atualizando-a, bem como fiscalizando ou dirigindo sua edição ou apresentação por qualquer meio.”.

Assim como é constatada na Lei do *Software*, que a proteção aos direitos no que diz respeito ao programa de computador independe de registro, a Lei dos Direitos Autorais também apresenta a mesma informação em relação às obras intelectuais em seu Art. 18. Mas caso o autor se interesse em registrar a sua obra intelectual, ela poderá ser registrada no órgão público que conforme a Lei 5.988/73, a antiga Lei dos Direitos Autorais, pode ser “na Biblioteca Nacional, na Escola de Música, na Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, no Instituto Nacional do Cinema, ou no Conselho Federal de Engenharia, Arquitetura e Agronomia.”. Sendo que no caso do programa de computador, é o Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI), como foi visto no tópico anterior.

2.6 As licenças *Copyright*, *Copyleft* e *Creative Commons*

O *Copyright*, o *Copyleft* e o *Creative Commons* são os tipos de licenças mais comuns utilizadas para obras intelectuais. Dependendo de qual licença a obra intelectual for inserida, ela poderá ser livre ou não. Ambas as licenças são

detalhadas por Camelo et. Wagner (2008) em matéria publicada no hardware.com.br.

O *Copyright* foi um termo que surgiu com o intuito de evitar que as obras intelectuais caíssem em domínio público, ou seja, era necessário haver alguma forma para garantir a regulamentação dos direitos autorais sobre as obras criadas, pois nem todos os autores desejavam que suas obras fossem expostas livremente sem o reconhecimento do próprio autor. Desse modo, quem quisesse modificar a obra, por exemplo, era preciso pedir autorização ao detentor dos direitos autorais. O seu símbolo é representado pelo “C” em todo o mundo e o seu significado também é conhecido: *all rights reserved*¹.

O *Copyleft*, que simbolicamente é representado pelo “©”, surgiu justamente com o intuito de ser o inverso do *Copyright*, ou seja, enquanto o *Copyright* põe restrições nas obras, o *Copyleft* garante proteção contra restrições. O seu significado é “proibido proibi-lo”, ou seja, qualquer pessoa tem autorização para usá-la, modifica-la e distribuí-la, porém, não pode por restrições.

Segundo Camelo et. Wagner (2008):

Esse conceito nasceu com Richard Stallman e os primórdios do *software* livre com sua GNU GPL (*General Public License*), Stallman disse que o trocadilho é proveniente de Don Hopkins, artista e programador, que escreveu frase pela primeira vez em uma carta que enviara a ele. [...]. (CAMELO et. WAGNER, 2008).

A partir daí, o termo ficou popularizado ao ser associado ao GPL (*General Public License*, que no português significa Licença Pública Geral) do projeto GNU.

A licença *Creative Commons* surgiu em 2001 devido à percepção de alguns problemas enfrentados pelo *Copyright*, como por exemplo, as dificuldades encontradas para utilizar uma determinada música como trilha sonora, já que era preciso conseguir contato e também a liberação de uso da música junto ao detentor dos direitos autorais, o que conseqüentemente acabava fazendo com que os

¹Todos os direitos reservados

interessados desistissem de utilizar a música devido à falta de um simples contato com o autor provocada pela dificuldade. Nem sempre era o desejo do autor restringir totalmente o uso de sua obra, porém, algumas pessoas não arriscavam em utilizar sem a devida permissão, pois sempre havia o temor de serem processadas por violação dos direitos autorais. Sobre isso, Camelo et. Wagner (2008) acrescenta que o problema do *Copyright* “não é o fato de restringir ou não, mas o de não refletir todos os intuitos do autor em relação a sua obra.”.

Mas o fator que realmente fez evidenciar o surgimento de uma licença como o *Creative Commons*², foi à expansão da *internet*, que fez com que diversas obras intelectuais fossem disseminadas facilmente, trazendo complicações para o bom funcionamento do *Copyright*.

Fisicamente, o *Creative Commons* é considerado uma organização sem fins lucrativos que possui instalações de escritórios em dois países, que são na Alemanha e Estados Unidos, situados respectivamente nas cidades de Berlim e São Francisco. Em diversos países, essa organização é representada por instituições, sendo que no Brasil a Fundação Getúlio Vargas é a representante.

O termo *Creative Commos* significa “*some rights reserved*” que traduzindo para o português fica “alguns direitos reservados”. Através dessa licença, o autor da obra intelectual tem uma séria de opções que ele pode determinar a forma como a obra deve ser protegida.

Segundo Camelo et. Wagner (2008):

Quando estiver navegando e ver, ao invés de um ‘C’, ‘CC’, saiba que você tem direito a, no mínimo copiar, distribuir, exibir e executar a obra, respeitando algumas condições, como, por exemplo, dar os devidos créditos ao autor original. Isso facilita operacional e financeiramente o uso de obras de terceiros. (CAMELO et. WAGNER, 2008).

Com certeza esse modelo de licença revolucionou os direitos autorais, principalmente, no que diz respeito a obras intelectuais compartilhadas pela *internet*,

² Criação Comum

já que esse modelo facilita na compreensão por outras pessoas de que elas provavelmente podem utilizá-las sem se preocupar em pedir autorização do detentor dos direitos autorais, respeitando algumas condições em que o autor escolheu na hora de ser um licenciando do *Creative Commons*.

Veja agora algumas opções de licenças de acordo com o creativecommons.org que os autores podem escolher no momento que se torna um licenciando do *Creative Commons*:

- **Atribuição (CC BY):** Ao escolher esta licença, o autor da obra permitirá que outras pessoas possam modificar, adaptar e criar outras obras com base na sua obra, mesmo para fins comerciais, contanto que seja atribuído o devido crédito a criação original. Além disso, ela é considerada a mais flexível comparada as outras disponíveis;
- **Atribuição – Compartilhável (CC BY-SA):** Esta licença possui semelhanças com as licenças de softwares livres. Nela, o autor permite que outras pessoas modifiquem, adaptem e criem outras obras com base na sua obra, mesmo para fins comerciais, contanto que seja atribuído o devido crédito ao autor da obra original e que as obras derivadas sigam os mesmos padrões de licença da original. Um dos utilizadores dessa licença é o Wikipédia;
- **Atribuição – SemDerivações (CC BY-ND):** Com esta licença o autor permitirá que outras pessoas redistribuam a obra, por fins comerciais e não comerciais, desde que não haja modificações e que os créditos sejam atribuídos a obra original;
- **Atribuição – NãoComercial (CC BY-NC):** Ao escolher esta licença o autor permite que outras pessoas modifiquem, adaptem e criem outras obras com base na sua obra, porém não será permitido o uso para fins comerciais. Além disso, a obra derivada deve dar os devidos créditos ao autor da obra original, mas não é necessário seguir os mesmos termos de licença;
- **Atribuição – NãoComercial – Compartilhável (CC BY-NC-SA):** Ao escolher esta licença o autor que permite que outras pessoas modifiquem, adaptem e criem obras derivadas da obra original para fins não comerciais, desde que seja atribuído o devido crédito e que as novas licenças também sigam os mesmos parâmetros;

- **Atribuição – SemDerivações – SemDerivados (CC BY-NC-ND):** Esta licença é a considerada mais restritiva entre as seis licenças principais do *Creative Commons*, pois permite somente que outras pessoas façam o *download* das obras licenciadas e as compartilhem desde que seja atribuído o devido crédito ao autor da obra original. Além disso, as obras não podem ser alteradas e também não podem ser utilizadas para fins comerciais.

Além das principais licenças citadas anteriormente, o *Creative Commons* também dá espaço para os autores que desejam colocar sua obra sob a forma de “todos os direitos concedidos”, ou seja, em domínio público, fato em que o autor renuncia a todos os direitos sobre a obra. Assim se desejar, será apresentado na internet que a obra está sob domínio público.

3. METODOLOGIA

A metodologia utilizada é uma parte importante para o presente trabalho, uma vez que ela aborda características do público pesquisado; determina o quantitativo de pessoas pesquisadas; mostra os procedimentos utilizados para coleta e análise dos dados e define o tipo de pesquisa utilizada para alcançar o objetivo proposto no trabalho.

3.1 Tipo de pesquisa utilizada

Por se tratar de um trabalho que busca ouvir a opinião de alunos e professores de diferentes redes de ensino sobre o termo Pirataria de *Software*, a fim de avaliar o conhecimento dos mesmos sobre o assunto, através da aplicação de questionários e visita nas escolas, o tipo de pesquisa selecionado foi à descritiva, que de acordo com Gil (2008), procura descrever as características de determinadas populações ou fenômenos, sendo que essas características podem ser obtidas através de aplicação de questionário e observação sistemática. Além disso, a presente pesquisa também pode ser definida como um estudo de caso.

3.2 Escolha do local e público pesquisado

O estudo de caso foi realizado no município de Floresta-PE em uma instituição de ensino da rede particular, uma da rede estadual e outra da rede federal, sendo que o público pesquisado eram os alunos e professores que tem vínculo com essas instituições de ensino. Quanto ao período de visitas nos locais determinados para a realização do estudo de caso, aconteceu entre os dias 19 de maio e 05 de junho no ano de 2015.

A escolha perfil dos alunos para a realização do estudo de caso foi com base no levantamento prévio realizado nas instituições de ensino escolhidas, onde foi

possível constatar que para englobar as três instituições em condições iguais, era necessário escolher o 9º ano do ensino fundamental da instituição de ensino particular, sendo este o último nível escolar da mesma, e o 1º ano do ensino médio das instituições de ensino estadual e federal escolhidas, sendo este o menor nível escolar da mesma. Desse modo, o público de alunos foi formado por adolescentes.

Em relação à escolha do perfil dos professores, foram escolhidos os professores que já atuavam profissionalmente na educação escolar de pré-adolescentes, adolescentes ou adultos.

3.3 Quantitativo de pessoas entrevistadas

Em um levantamento inicial, antes da aplicação da pesquisa em si, foram coletados informações junto à gestão de cada instituição de ensino para saber o quantitativo dos alunos e também o quantitativo de professores. Veja os números:

Quadro 1 - Quantidade de alunos e professores com o perfil desejado nas escolas visitadas

	QUANTITATIVO DE ALUNOS	QUANTITATIVO DE PROFESSORES
REDE PARTICULAR	26	16
REDE FEDERAL	83	49
REDE ESTADUAL	173	29
TOTAL	282	94

Fonte: Elaborada pelo autor, 2015

Conforme pode ser visto no Quadro 1, a quantidade de alunos, com o perfil desejado na instituição de ensino da rede estadual é de 173, que é um número maior em relação às outras redes, sendo que na instituição de ensino da rede federal tem 83 alunos e na instituição de ensino da rede particular são 26 alunos. No total são 282 alunos. Quanto aos professores, a maior quantidade está presente na instituição de ensino da rede federal que possui 49, enquanto a instituição de ensino

da rede estadual apresenta 29 e a de rede particular uma quantidade de 16. No total são 94 professores.

A tabela seguinte mostra a quantidade de alunos selecionados do total estabelecido, em termos de números e porcentagem, que colaboraram com a pesquisa. Veja:

Quadro 2 - Quantidade de alunos pesquisados em cada rede de ensino em termos numéricos e percentuais

	QUANTIDADE DE ALUNOS PESQUISADOS		TOTAL DE ALUNOS POSSÍVEIS EM NÚMEROS
	Número	Porcentagem	
REDE PARTICULAR	25	96,15%	26
REDE FEDERAL	53	63,86%	83
REDE ESTADUAL	98	56,65%	173
TOTAL	176	62,41%	282

Fonte: Elaborada pelo autor, 2015

Como pode ser visto no Quadro 2, a quantidade de alunos pesquisados foram 176, que corresponde a 62,41% da quantidade possível. Avaliando individualmente, percebe-se que o melhor aproveitamento foi na instituição de ensino da rede particular, no qual foram pesquisados 25 alunos, que corresponde a 96,15% da quantidade possível da mesma. E por fim, na instituição de ensino da rede federal foram pesquisados 53 alunos, que equivale a 63,86% da quantidade possível da mesma; e na escola de rede estadual foram pesquisados 98 alunos, que equivale a 56,65% do total disponível da mesma, ficando com o pior aproveitamento.

No Quadro 3, é apresentada a quantidade de professores selecionados do total estabelecido que colaboraram com a pesquisa, que assim como o Quadro 2, apresenta o quantitativo em termos de números e porcentagem. Veja:

Quadro 3 - Quantidade de professores pesquisados em cada rede de ensino em termos numéricos e percentuais

	QUANTIDADE DE PROFESSORES ENTREVISTADOS		TOTAL DE PROFESSORES POSSÍVEIS EM NÚMEROS
	Número	Porcentagem	
REDE PARTICULAR	13	81,25%	16
REDE FEDERAL	35	71,43%	49
REDE ESTADUAL	21	72,41%	29
TOTAL	69	73,40%	94

Fonte: Elaborada pelo autor, 2015

O Quadro 3 mostra que no total foram entrevistados 69 professores, ou seja, um aproveitamento de 73,40% em relação ao total possível. Observando individualmente as três instituições de ensino das diferentes redes, percebe-se que o melhor índice de aproveitamento foi na instituição de ensino da rede particular com 81,25% em relação à quantidade possível da mesma, sendo que nas instituições de ensino da rede federal e estadual tiveram respectivamente os aproveitamentos de 71,43% e 72,41% em relação as quantidade possíveis das mesmas. Em números, na instituição de ensino da rede particular foram entrevistados 13 professores, na da rede federal foram entrevistados 35 professores e na da rede estadual foram 21 professores.

3.4 Coleta de dados

Para coleta de dados, no total foram aplicados 245 questionários com 15 questões objetivas (fechadas) de opinião, sendo 176 direcionados a alunos e 69 direcionados a professores, havendo diferença dos dois questionários, que podem

ser consultados nos apêndices A e B do presente trabalho, apenas nas duas primeiras perguntas. E observando individualmente as instituições de ensino, foram aplicados na instituição de ensino da rede particular 25 questionários direcionados a alunos e 13 direcionados a professores; na instituição de ensino da rede federal foram aplicados 53 questionários direcionados a alunos e 35 direcionados a professores; e na instituição de ensino da rede estadual foram aplicados 98 questionários direcionados a alunos e 21 direcionados aos professores. A quantidade de questionários que não foram devolvidos não foi considerada nessa contagem.

A aplicação dos questionários com os alunos aconteceram da mesma forma nas três instituições de ensino, ou seja, os professores deram espaço em suas aulas para que os questionários fossem entregues e respondidos naquele momento. Os dias para aplicação foram agendados junto à gestão de cada instituição de ensino. Quanto aos questionários dos professores, somente na instituição de ensino da rede particular, a gestão ficou responsável por aplicar e receber os questionários, enquanto no restante das instituições de ensino o autor do presente trabalho teve autorização para dialogar com os professores e aplicar os questionários.

Antes de realizar o estudo de caso nas instituições de ensino selecionadas, foram entregue a cada gestor um documento de sigilo de informações em duas vias que garante que o nome da instituição, os nomes dos alunos e os nomes dos professores estarão protegidos e não serão divulgados no trabalho, além de informar o objetivo que o presente trabalho pretende alcançar. Todos os gestores concordaram em aceitar a realização da pesquisa e autorizaram por meio da assinatura do termo de autorização, uma via do pesquisador e outra do gestor da instituição.

3.5 Análise dos dados

Os dados foram tabulados e calculados na planilha eletrônica *Microsoft Office Excel 2010*[®], para a construção de gráficos no formato de pizza, e também, na planilha eletrônica *LibreOffice Calc 4.4*[®], para a construção de gráficos no formato de

barra. Durante a análise dos dados e a realização do trabalho, as informações a respeito dos nomes das pessoas e das instituições que participaram da pesquisa foram suprimidas.

No capítulo de resultados e discussão será feita a análise individual para cada pergunta formulada, onde serão apresentados gráficos relacionados com os resultados obtidos em termos percentuais, além de discorrer sobre a temática Pirataria de *Software*.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

As perguntas dos questionários direcionados aos professores e alunos inseridos em diferentes instituições de ensino, foram de grande importância para abordar diversos fatores que estão relacionados ao tema Pirataria de *Software* de modo a atingir o objetivo proposto no início do presente trabalho. Tais fatores abordam a violação dos direitos autorais, que assim como livros e produções musicais, a expressão também pode ser usada para os *softwares*; algumas das leis brasileiras que afetam o setor de *softwares*, que no caso do presente trabalho são citados a Lei dos Direitos Autorais e a Lei do *Software*; o *software* proprietário e o *software* livre; as associações ABES e BSA; a atuação da justiça brasileira no combate a pirataria; a disseminação da pirataria de *software* e a visão dos envolvidos na pesquisa sobre o tema, como também a conduta dos mesmos em relação a prática de pirataria de *software*.

Figura 1- Percentual dos alunos pesquisados de acordo com a instituição de ensino em que estão inseridos



Fonte: Elaborada pelo autor, 2015

A Figura 1 mostra a distribuição do total de alunos pesquisados em cada instituição de ensino em termos percentuais. Pelos dados obtidos é notório que a maior parte dos alunos que responderam a pesquisa pertence à instituição de ensino estadual que obteve 56% do público total de alunos pesquisados, enquanto que a instituição de ensino particular obteve o menor público, que foi de 14%, e a instituição de ensino federal obteve o público de 30%.

Figura 2- Percentual dos professores pesquisados de acordo com a instituição de ensino em que estão inseridos



Fonte: Elaborada pelo autor, 2015

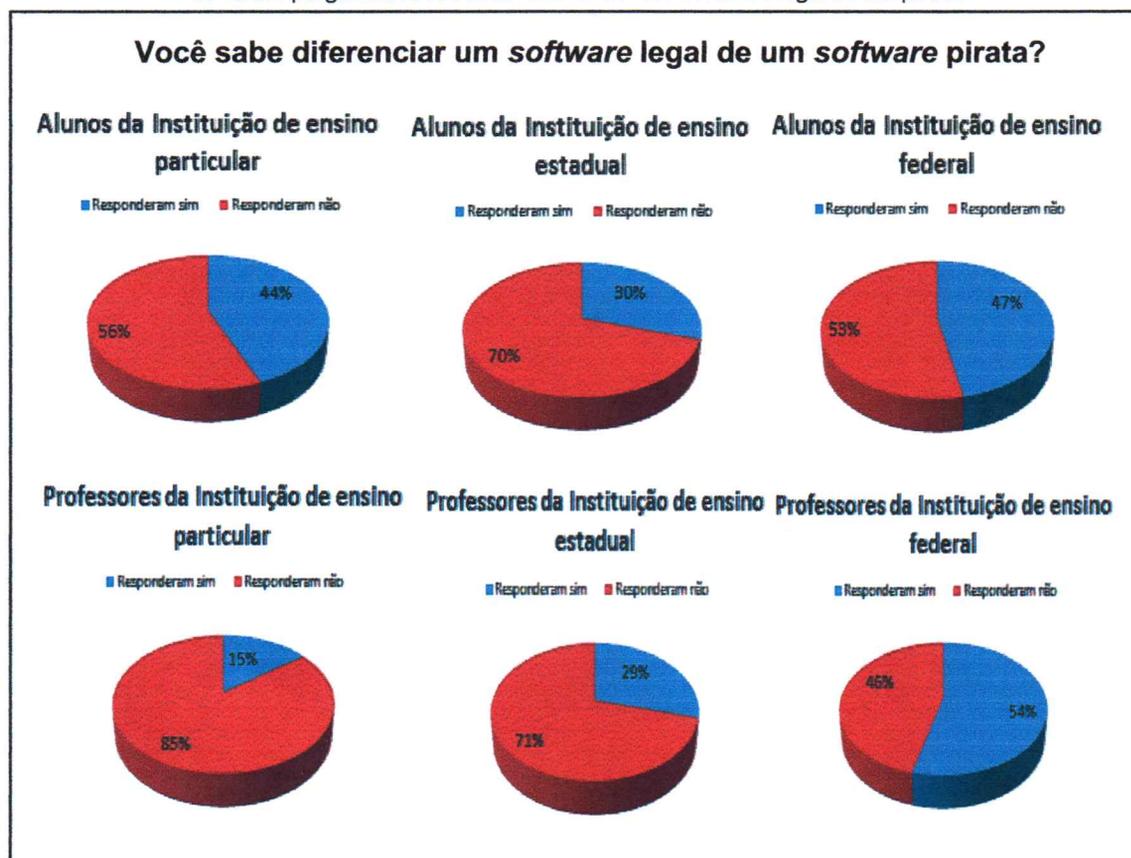
A Figura 2 mostra a distribuição do público total de professores pesquisados nas instituições de ensino visitadas. É notório que a maior parte do público que respondeu o questionário é de professores da instituição de ensino federal que obteve 51%, enquanto que as instituições de ensino estadual e particular obtiveram respectivamente índices de 30% e 19%.

Tanto a Figura 1 e a Figura 2 serviram como base para se ter uma dimensão de como o público total foi dividido, mas isso não implica o melhor aproveitamento se for analisado individualmente cada instituição de ensino comparando os índices de pessoas que responderam a entrevista com os que não responderam. Esse

comparativo individual de cada instituição de ensino pode ser consultado no capítulo de metodologia. Para as próximas figuras, serão considerados 100% do público de pessoas que respondeu o questionário em cada instituição de ensino visitada. E para melhor compreensão do conteúdo, os gráficos inseridos nas figuras serão chamados de cenários.

A Figura 3 mostra os resultados obtidos de acordo com a pergunta destacada. Ela procurou saber dos alunos e professores se eles sabem diferenciar um *software* legal, que no caso se refere ao *software* original que está com a licença de uso regularizada, de um *software* pirata, que é um *software* que está sendo utilizado de forma ilegal. Saber fazer essa distinção é uma tarefa importante a partir do momento que há casos específicos em que algumas pessoas podem estar permitindo a instalação do *software* pirata por não saber identificá-los.

Figura 3- Percentual dos alunos e professores das instituições de ensino visitadas que responderam sim ou não ao serem perguntados se sabem diferenciar um software legal de um pirata

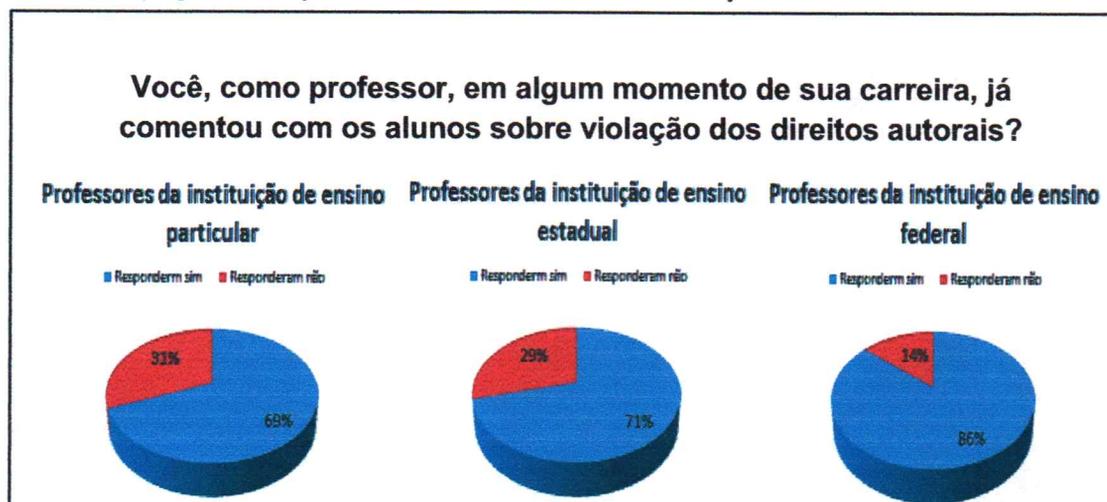


Fonte: Elaborada pelo autor, 2015

Em uma análise geral da Figura 3, percebe-se que em apenas um cenário a maioria declarou saber diferenciar o *software* legal do *software* pirata, que foi o dos professores da instituição de ensino federal, onde obteve índice de 54%. Mesmo assim, alguns cenários ainda possui índices significativos que chega próximo ao índice dos professores da instituição de ensino federal. É o caso dos alunos da instituição de ensino federal com índice de 47% e os dos alunos da instituição de ensino particular com índice de 44%. Os demais cenários apresentam os resultados mais negativos e, ao mesmo tempo, o mais preocupante é que estamos vivendo em uma época marcada pela evolução da Tecnologia da Informação, onde grande parte deste público se declarou não saber diferenciar o *software* legal do *software* pirata.

As Figuras 4 e 5 trazem os resultados obtidos de duas perguntas distintas destinadas a professores e alunos. Façamos uma reflexão sobre o tema violação dos direitos autorais no âmbito educacional. Um tema que também tem relação com o *software*. De um lado, os professores responderam se já comentaram sobre violação dos direitos autorais com os alunos. Do outro, os alunos responderam se algum professor já comentou sobre violação dos direitos autorais em sala de aula.

Figura 4- Percentual dos professores das instituições de ensino visitadas que responderam sim ou não ao serem perguntados se já comentaram com os alunos sobre violação dos direitos autorais

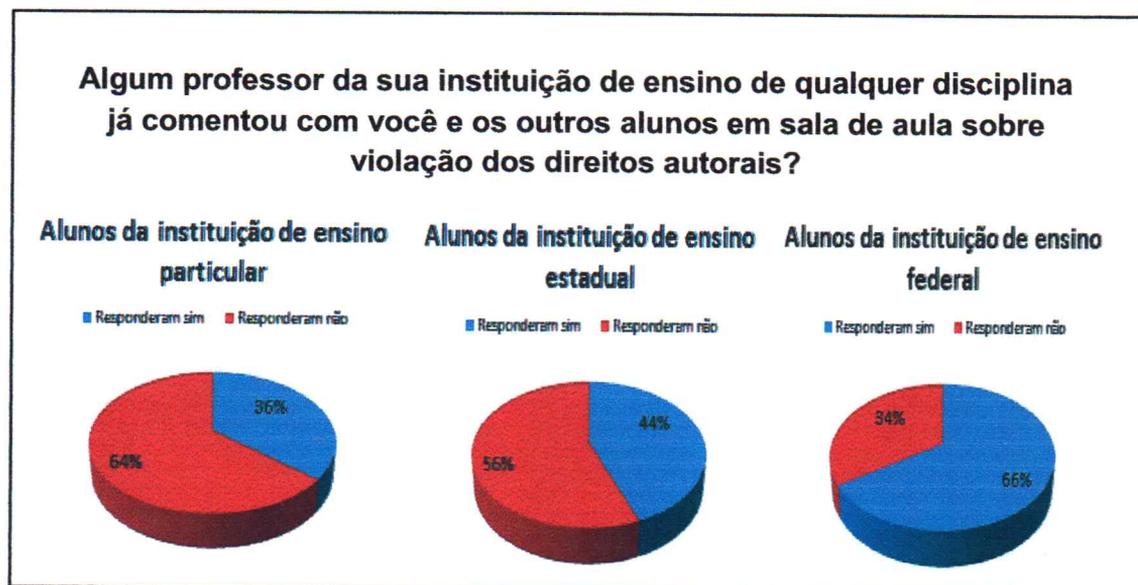


Fonte: Elaborada pelo próprio autor, 2015

Em uma análise geral da Figura 4 percebe-se que em todas as instituições de ensino os resultados foram satisfatórios. Todos os cenários apresentados, a maioria dos professores responderam que já haviam comentado com os alunos sobre a violação dos direitos autorais, com destaque para instituição de ensino federal que obteve o índice de 88%.

Saber que a maioria dos professores dessas instituições de ensino aborda a violação dos direitos autorais com seus alunos é um resultado gratificante em tempos de domínio da *internet*, e ao mesmo tempo, de um forte compartilhamento de informações na rede mundial de computadores, que pode incluir obras intelectuais de diferentes segmentos: músicas, filmes, revistas, livros e até mesmo o *software*. Ambas as obras são afetadas pela pirataria. Mas será que a mensagem realmente está sendo passada com eficiência para as gerações futuras, que no caso são os alunos? Observando os resultados da Figura 5, há algumas contradições que cabem aqui ser discutidas.

Figura 5 - Percentual dos alunos das instituições de ensino visitadas que responderam sim ou não ao serem perguntados se algum professor já comentou sobre violação dos direitos autorais

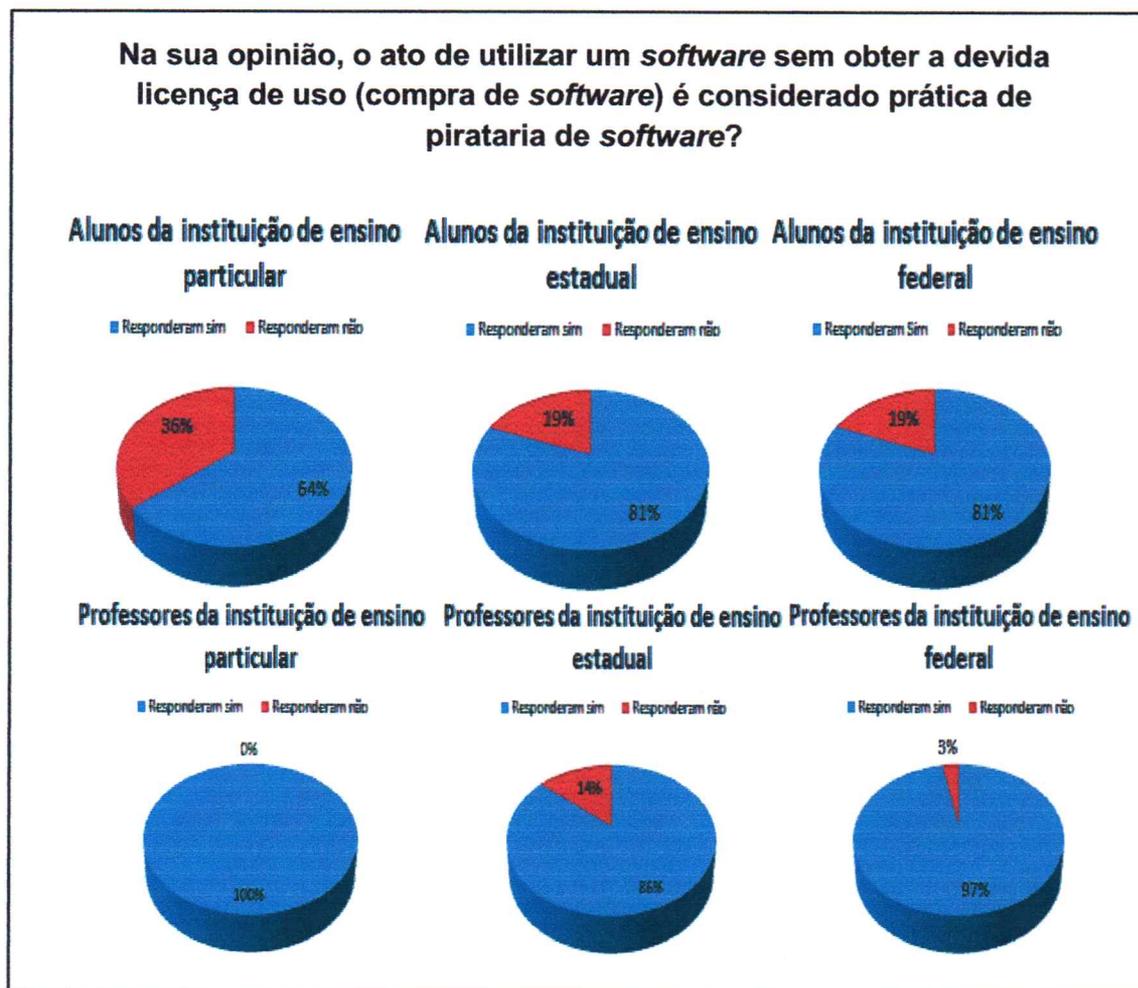


Fonte: Elaborada pelo próprio autor, 2015

De acordo com os resultados apresentados na Figura 5, percebe-se que em apenas um cenário os resultados dos alunos coincide com os resultados dos professores apresentados na Figura 4. É o caso da instituição de ensino federal, em que a maioria dos alunos, apresentando um índice de 66%, afirmaram já ter presenciado algum professor em sala de aula comentando sobre a violação dos direitos autorais, o que pode mostrar que realmente a mensagem está sendo transmitida, e também, que a instituição de ensino federal apresentou índices positivos em relação as outras instituições de ensino visitadas. A respeito do cenário que menos coincidiu com os resultados obtidos dos professores, e que consequentemente pode mostrar que a mensagem não está sendo transmitida de forma eficiente, além de ser o cenário mais negativo em comparação com as demais, foi o caso dos alunos da instituição de ensino particular, onde 64% afirmaram não ter presenciado os professores comentar sobre os direitos autorais. Já a instituição de ensino estadual houve equilíbrio entre os que presenciaram (44%) e os que não presenciaram (56%), mas mesmo assim, ficou evidente que a mensagem sobre a violação dos direitos autorais pode não estar sendo transmitida de forma adequada de acordo com os dados coletados apresentados.

A Figura 6 mostra os resultados obtidos do público envolvido na presente pesquisa de uma pergunta relativamente fácil, já que aborda uma simples discussão sobre se o ato de utilizar o *software* sem obter a devida licença de uso, pode ser considerado prática de pirataria de *software*. Uma pergunta elaborada tendo como base o fato de que alguns *softwares* podem ser utilizados sem licença, como também, podem ser utilizados com a licença irregular, sendo que, em ambos os casos, caracteriza a prática de pirataria de *software*. Como era de se esperar nos resultados obtidos, na maioria dos cenários apresentados, as respostas representam índices e percentuais elevados. Para a melhor compreensão, foi incrementado na pergunta o termo compra de *software*, justamente para enfatizar a ideia de que alguns softwares exigem pagamento e que é possível ser utilizado gratuitamente, o que caracteriza a pirataria.

Figura 6- Percentual de alunos e professores das instituições de ensino visitadas que acertaram e erraram que utilizar o software sem obter a devida licença de uso é considerado prática de pirataria de software



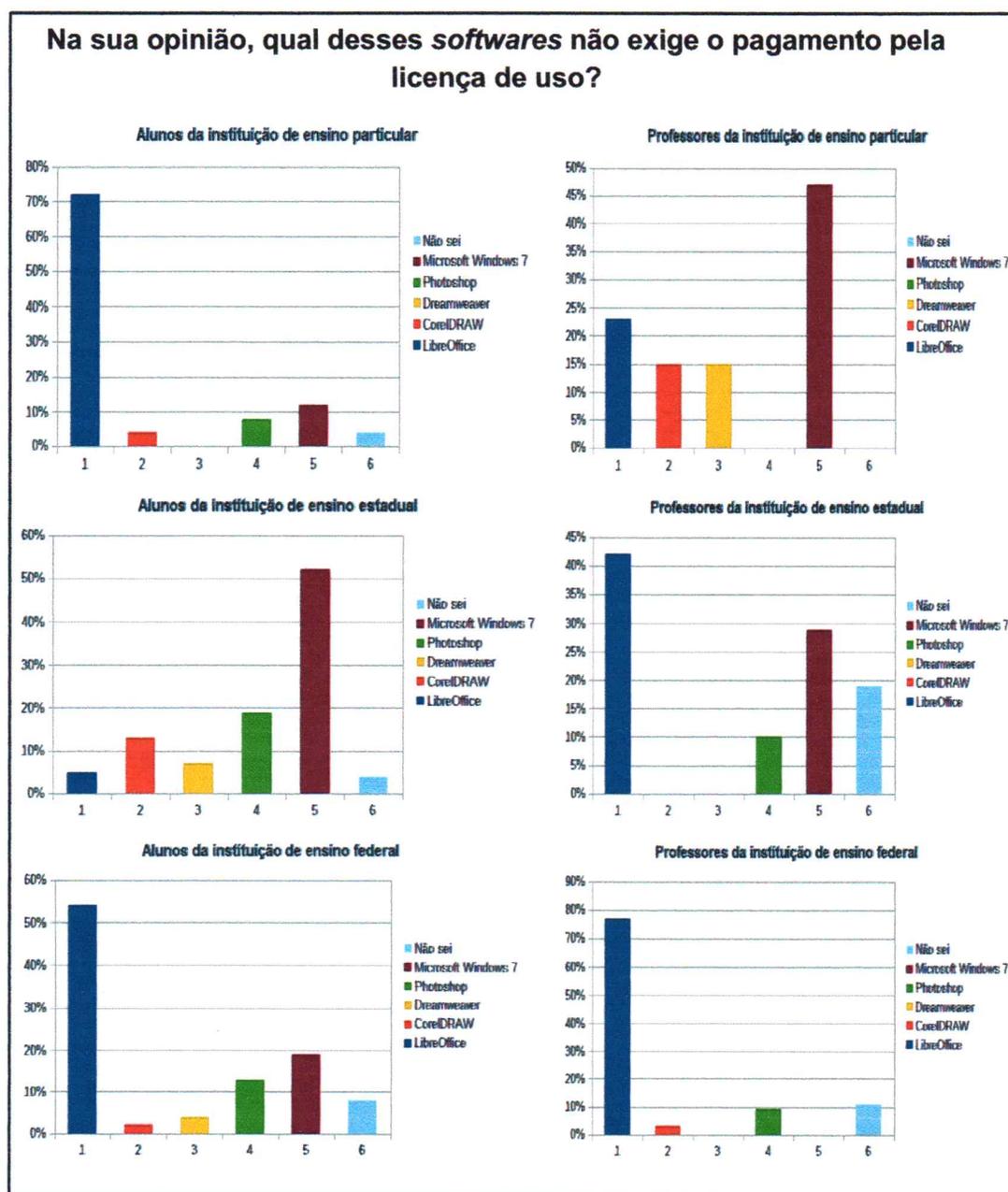
Fonte: Elaborada pelo autor, 2015

Conforme pode ser analisado na Figura 6, é possível perceber um cenário em que todos os pesquisados responderam de forma satisfatória, que no caso se trata dos professores da instituição de ensino particular, o melhor desempenho entre os cenários dos professores, já que os outros cenários dos professores tiveram índices de acerto de 86% e 97%. Já os cenários dos alunos possuem índices mais discrepantes em comparação ao dos professores, sendo a instituição de ensino particular com maior índice de discrepância, que foi 36%.

Apesar da maioria do público ter acertado a pergunta anterior, que é relativamente fácil, os próximos resultados mostram altos índices de divergência

sobre a questão do *software* pago e gratuito. Em alguns cenários o público não soube determinar o *LibreOffice*[®] como a ferramenta gratuita, sendo este uma opção para substituir o famoso pacote *Microsoft Office*[®], sendo ainda gratuito. E o pior, os respondentes apontam o *Microsoft Windows 7*[®] como um *software* gratuito.

Figura 7- Percentual de alunos e professores das instituições de ensino visitadas que acertaram e erraram ao serem perguntados sobre o software que não exige pagamento pela licença de uso



Fonte: Elaborada pelo próprio autor, 2015

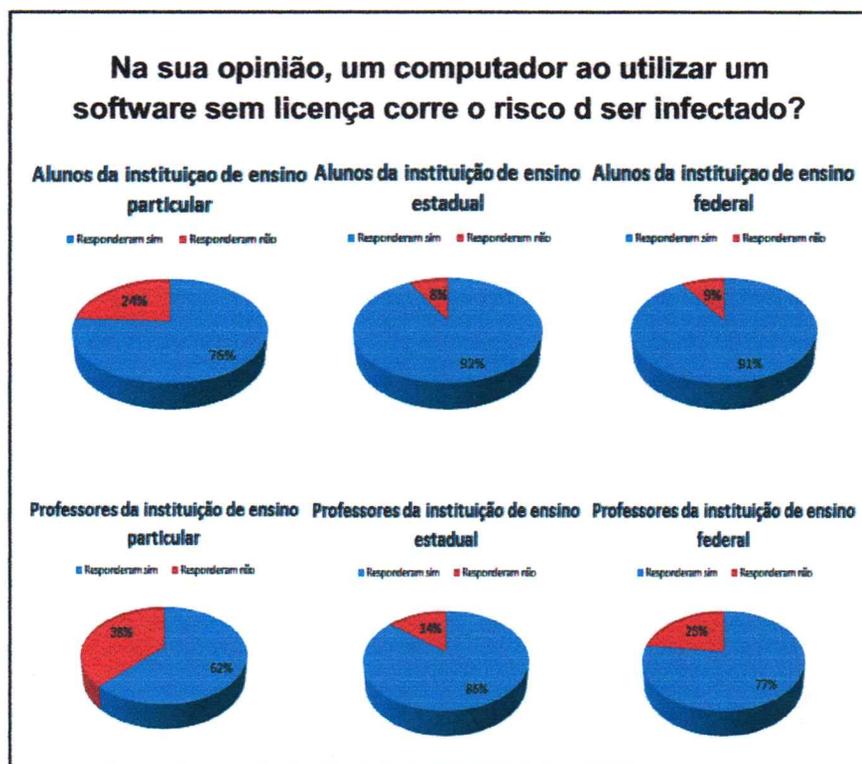
De acordo com a Figura 7 é possível perceber que em quatro cenários a maioria do público acertou ao afirmar que o *LibreOffice* é o *software* gratuito, ou seja, não exige pagamento pela licença de uso. Foram os casos dos alunos da instituição de ensino particular, alunos da instituição de ensino federal, professores da instituição de ensino federal e professores da instituição de ensino estadual, que obtiveram os respectivos índices de acerto 72%, 54%, 77% e 42%, sendo que este último, o índice foi menor do que a taxa de erro de 58%, que considera a soma do percentual do público que errou.

De acordo com DAquino (2015), citando dados da empresa de levantamento estatístico Net Market Share, o *Windows 7*[®] é considerado o sistema operacional mais utilizado do mundo. Além disso, segundo Gomes (2015), ele é um dos mais afetados pelo fenômeno da pirataria. No presente trabalho, o *Windows 7*[®] foi apontado em dois cenários da Figura 7, por parte da maioria do público, como um *software* que não exige pagamento pela licença de uso. Foram os casos dos alunos da instituição de ensino estadual com índice de 52% e dos professores da instituição de ensino particular com índice de 47%. Ambos os casos tiveram os menores índices de acertos se comparado com os outros cenários e com o índice bastante pequeno de apenas 5%, sendo o mais preocupante o cenário dos alunos da instituição de ensino estadual, e conseqüentemente, apresentando uma taxa de erro bastante alta de 95%, somando o percentual de alunos que erraram nessa instituição de ensino.

Todos os cenários que tiveram índices elevados de erros, conseqüentemente, podem refletir na tendência de prática de pirataria de *software* não intencional, que é aquela em que o usuário comete sem intenção, simplesmente por não saber determinar quais *softwares* exigem pagamento pela licença de uso, o que acaba, por exemplo, permitindo que uma determinada empresa de assistência técnica em informática instalem *softwares* piratas sem o consentimento dos usuários.

A Figura 8 mostra os resultados obtidos do público pesquisado em relação aos riscos da utilização de um *software* sem licença. A pergunta consistia em saber de alunos e professores se um computador ao utilizar um *software* pirata correria um risco de ser infectado.

Figura 8- Percentual de alunos e professores das instituições de ensino visitadas que acertaram e erraram quando perguntados se ao utilizar um software sem obter a devida licença de uso o computador corre o risco de ser infectado



Fonte: Elaborada pelo autor, 2015

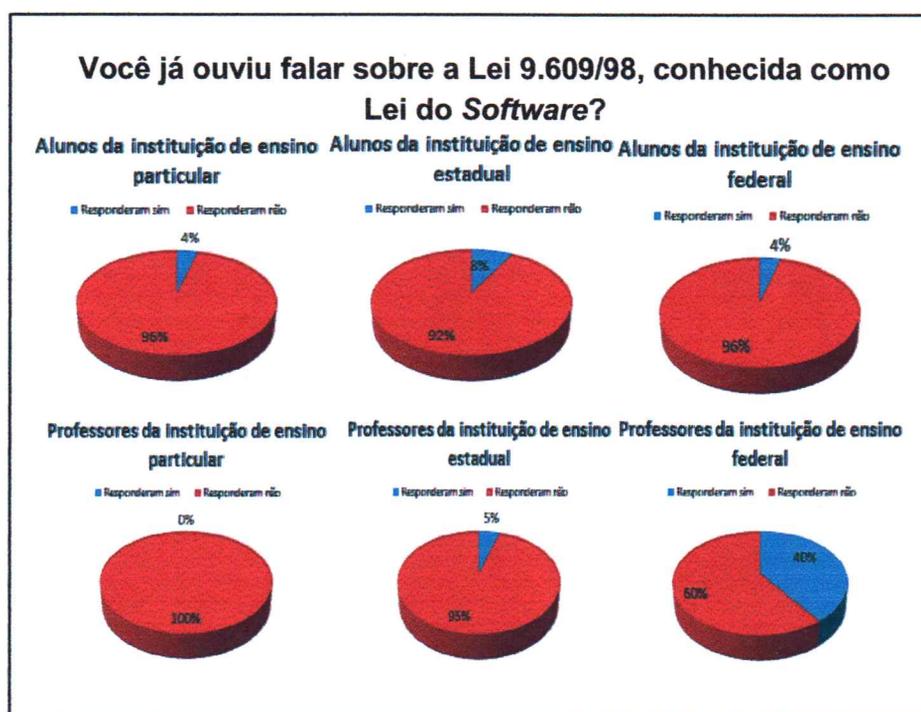
Conforme pode ser analisado na Figura 8, em todos os cenários os resultados foram positivos e os índices de acerto foram bastante elevados, já que em todos, a maioria afirmou que o computador corre risco de ser infectado ao utilizar um software sem licença, sendo o cenário de professores da instituição de ensino particular que obteve o pior índice de desempenho se for comparado com os outros cenários.

O *software* com a licença de uso regularizada é de fundamental importância para a segurança dos computadores dos usuários e até mesmo das organizações. Pois, conforme já foi visto no presente trabalho, um estudo divulgado pela BSA mostra que existe associação entre o *software* sem licença e o *malware*, uma espécie de *software* malicioso. Além disso, o *software* sem licença deixa de receber atualizações que podem reforçar a segurança do sistema computacional evitando a vulnerabilidade. Assim, os resultados de professores e alunos na Figura 8 foram

otimistas a ponto de entenderem que o uso de *software* sem licença podem acarretar riscos.

Os próximos dois resultados dá uma visão do conhecimento do público pesquisado sobre a existência de duas importantes leis que afetam o setor de *software*, que são a Lei do *Software* e a Lei dos Direitos Autorais. Sendo que está última, abrange também outras obras intelectuais.

Figura 9- Percentual de alunos e professores das instituições de ensino visitadas que afirmaram se já ouviram falar ou não sobre a Lei do Software

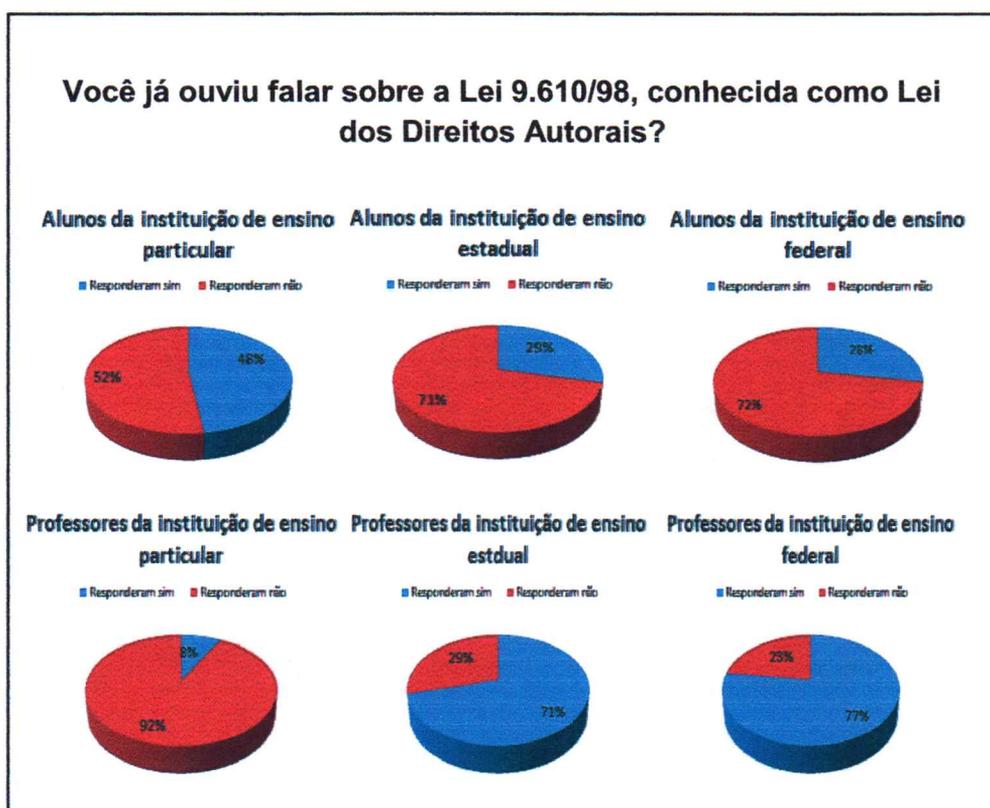


Fonte: Elaborada pelo autor, 2015

A Figura 9 mostra que em todos os cenários a maior parte do público nunca teve conhecimento sobre a existência da Lei do *Software*. O cenário que apresentou o índice mais significativo de pessoas que já ouviram falar sobre a Lei do *Software* foi o dos professores da instituição de ensino federal com índice de 40%, enquanto os demais cenários apresentam índices que superam os 90%.

Ao perceber que a pergunta apresentada na Figura 9 questionava sobre a Lei do *Software*, alunos e professores devem ter percebido que o *software* tem legislação específica e, conseqüentemente, associada à pirataria de *software* a um crime previsto na legislação brasileira.

Figura 10- Percentual de alunos e professores das instituições de ensino visitadas que afirmaram se já ouviram falar ou não sobre a Lei dos Direitos Autorais



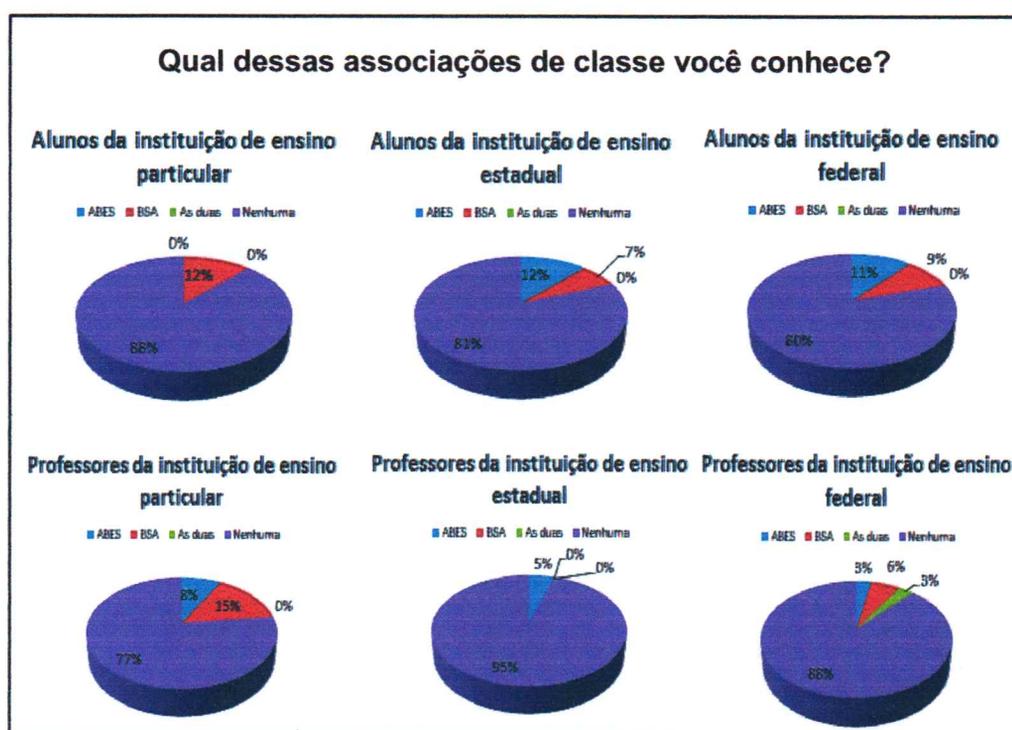
Fonte: Elaborada pelo autor, 2015

A Lei dos Direitos Autorais, conforme pode ser visto na Figura 10, em 2 cenários dos professores a maioria declarou ter ouvido falar sobre ela, mas o que mais impressiona é os dois cenários da instituição de ensino particular, onde apresenta os resultados inversos comparados com as outras instituições de ensino, ou seja, enquanto na instituição de ensino particular o percentual de alunos que já ouviram falar sobre a Lei dos Direitos Autorais foi maior do que o percentual de professores da mesma instituição, as demais instituições apresentam o percentual

de professores maiores do que dos alunos sobre a mesma questão, mostrando índices mais positivos do que os alunos.

Assim como a Lei do *Software*, o desconhecimento do público em relação às duas importantes associações de proteção a propriedade intelectual do *software*, que no caso são a ABES e a BSA, também apresentam altos índices que chegam a superar os 70%. Isso pode ser visto na Figura 11, que mostram os resultados obtidos do público em relação ao conhecimento sobre essas associações.

Figura 11- Percentual de alunos e professores das instituições de ensino visitadas que conhecem as associações ABES e BSA



Fonte: Elaborada pelo autor, 2015

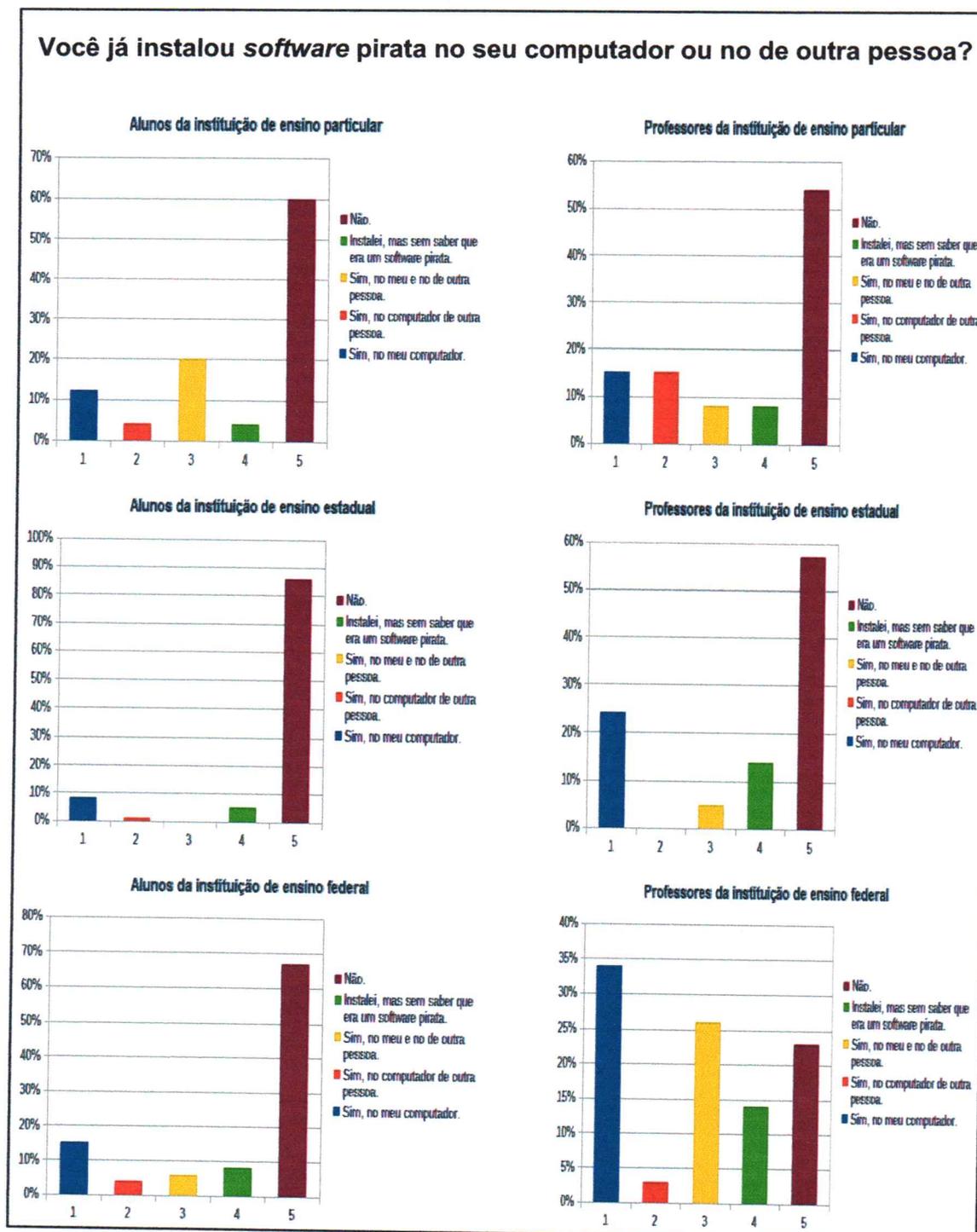
Conforme pode ser analisado na Figura 11, a maioria do público em todos os cenários desconhece uma das duas associações citadas anteriormente, sendo que o percentual mais positivo de conhecimento é o cenário dos professores da instituição de ensino particular, onde 23% conhece pelo menos uma das duas associações, enquanto que o pior índice é dos professores da instituição de ensino estadual, que apresenta apenas 5%, sendo este percentual, determinando que conhece a ABES.

Com base nos resultados tanto da Figura 9, como também, da Figura 11, é possível perceber um grande desconhecimento do público em relação aos meios de proteção da propriedade intelectual do *software*. Mas mesmo o público não sabendo, esses meios existem, sendo que nos casos da Associação Brasileira das Empresas de Software (ABES) e Business Software Alliance (BSA) são normais os acontecimentos de empresas de *softwares* se associarem a elas percebendo a fragilidade da justiça no combate à pirataria de *software*.

Como pode ser visto nas análises anteriores, a maioria do público pesquisado desconhece a ABES e a BSA, como também, a Lei do *Software*. Já sobre o conhecimento do público em relação Lei dos Direitos Autorais, onde os resultados são apresentados na Figura 10 com índices positivos para os cenários dos professores da instituição de ensino estadual e federal, é mais comum esse tipo de público ter um pouco de conhecimento, principalmente, no âmbito educacional, onde há possibilidade de questões como plágio ser debatido com frequência. Porém, esse tipo de conhecimento não é aprofundado, pois, se tivesse esse conhecimento completo, seria perceptível para eles o fato dos *softwares* possuir legislação específica, como também, o fato da mesma proteção das obras literárias da Lei dos Direitos Autorais serem aplicadas ao *software*. Informações estas, que estão presente na própria Lei dos Direitos Autorais.

Na Figura 12 é mostrada a pergunta que, além de procurar identificar o conhecimento dos alunos e professores das instituições de ensino visitadas a cerca do tema Pirataria de *Software*, foi desenvolvida de modo a mostrar a conduta, como também à disseminação da pirataria de *software* por parte do público envolvido na pesquisa, de forma intencional, caso em que algumas pessoas instalam um *software* pirata sabendo do ato que está cometendo, ou de forma não intencional, caso em que algumas pessoas instalam um *software* pirata sem saber do ato que está cometendo.

Figura 12- Percentual de alunos e professores das instituições de ensino visitadas que já instalaram software pirata ou não



Fonte: Feita pelo autor, 2015

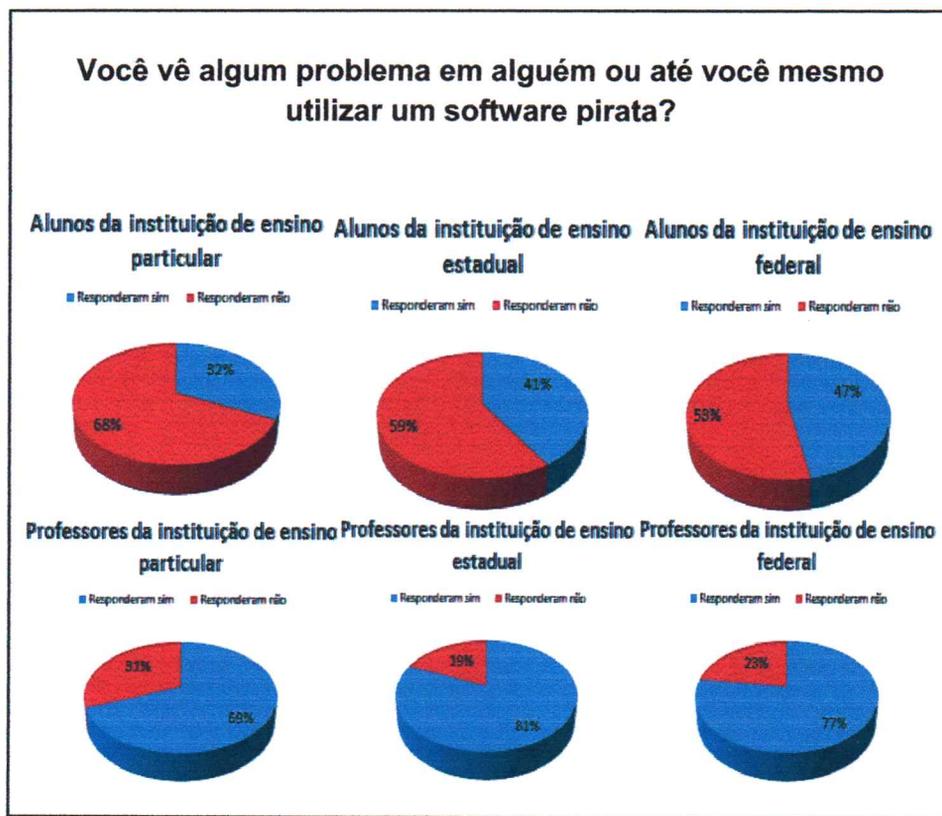
Conforme pode ser analisado na Figura 12 é possível perceber um forte índice de disseminação do software pirata no cenário de professores da instituição

de ensino federal, ou seja, 77% dos professores dessa instituição declararam já ter instalado *software* pirata, sendo que 14% instalaram sem saber do ato que estava cometendo. Nenhum dos outros cenários obteve um percentual de disseminação desse nível, sendo o cenário dos alunos da instituição de ensino estadual o menor índice com 14%. E se for comparado os cenários dos professores com os cenários dos alunos em cada instituição de ensino, percebe-se que em todas as instituições de ensino, os professores apresentam maiores índices de disseminação de *software* pirata do que os alunos.

Um fato que é bastante chamativo é que no cenário dos professores da instituição de ensino federal na Figura 9 foi melhor do que os outros cenários em termos de conhecimento sobre a existência da Lei do *Software* e no cenário da Figura 13 os professores da instituição de ensino federal apresentam o maior índice de disseminação de *software* pirata. Assim, é possível perceber que o fato de 40% dos professores da instituição de ensino federal saberem que o *software* tem legislação específica e, conseqüentemente, ter apresentado melhores índice nesse quesito em comparação com os outros cenários, não impede que a maioria tenha a conduta negativa de instalar *software* pirata, ou seja, somando os resultados daqueles que assumiram que já instalaram o *software* pirata no próprio computador (34%), somente no computador de outra pessoa (3%), e por fim, no próprio computador, como também, no de outra pessoa (26%), significa dizer que 53% dos professores da instituição de ensino federal que responderam o questionário, assumiram ter instalado *software* pirata de forma intencional.

A Figura 13 mostra os resultados obtidos de uma pergunta que foi direcionada com o objetivo de analisar a consciência do público pesquisado a respeito do tema Pirataria de *Software*. Ela perguntava se os professores e alunos das instituições de ensino visitadas viam algum problema em alguém ou até eles mesmos utilizarem *software* pirata.

Figura 13- Percentual de alunos e professores das instituições de ensino visitadas que veem algum problema em utilizar o software pirata ou não



Fonte: Elaborada pelo autor, 2015

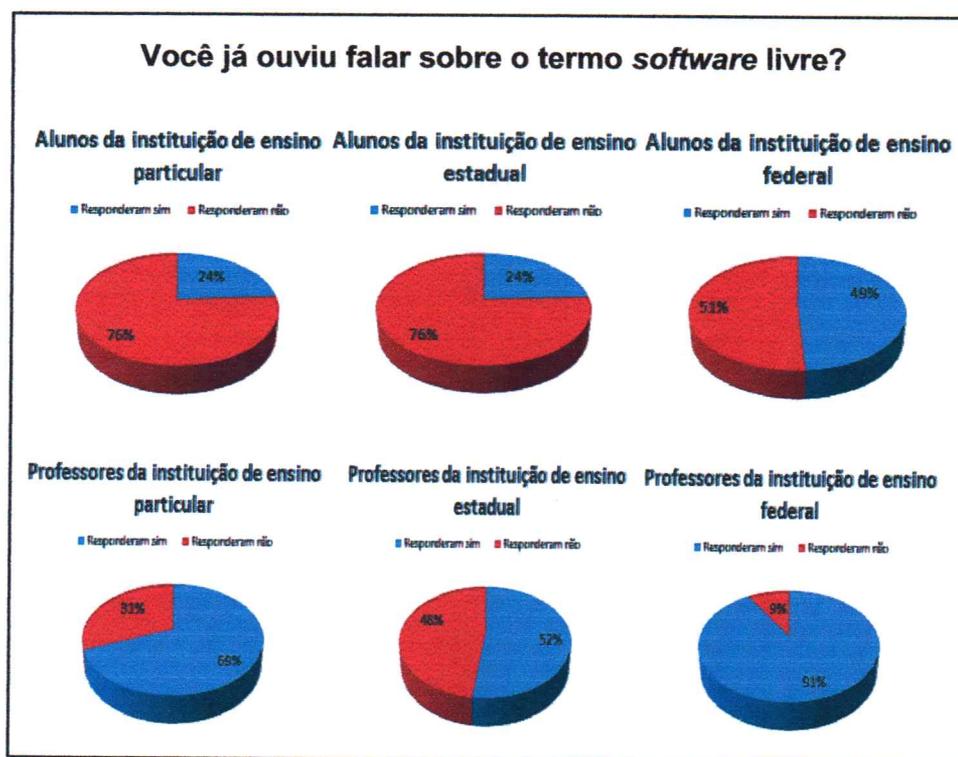
Diante dos resultados mostrados na Figura 13 percebe-se que a maioria dos professores apresenta uma consciência mais positiva em relação à maioria dos alunos, se for levado em conta o fato de que utilizar *software* pirata é errado e, ao mesmo tempo, crime; porém, alguns podem justificar a sua utilização pelo fato do custo da licença de uso ser considerado alto. Uma licença do *Windows 7*, por exemplo pode chegar a custar R\$ 399,00 de acordo com a pesquisa realizada no site Buscapé. (acessado em: 16/06/2015).

Uma das soluções que diversos usuários e organizações poderiam adotar para evitar a pirataria de *software* seria a utilização de *softwares* livres em vez de utilizar um *software* ilegal devido a não aceitar a condição de pagar a licença. Na internet existe uma diversidade de *softwares* livres que podem substituir alguns *softwares* proprietários que exigem pagamento pela licença de uso. Como exemplos

podemos citar o *GIMP*, que pode substituir o *CorelDRAW* em alguns aspectos; o *LibreOffice*, que pode substituir o pacote *Microsoft Office*; e o *Linux* que pode substituir o sistema operacional *Microsoft Windows7*.

A Figura 14 traz uma pergunta desenvolvida para abordar a temática *software* livre, uma boa opção para aqueles que não desejam efetuar pagamento pelo *software* proprietário. Ela procurou saber dos alunos e professores, que responderam o questionário, se eles já ouviram falar sobre o termo *software* livre.

Figura 14 - Percentual de alunos e professores das instituições de ensino visitadas que já ouviram falar sobre o termo *software* livre



Fonte: Elaborada pelo autor, 2015

Conforme pode ser analisado na Figura 14, em todas as instituições de ensino visitadas a maioria dos professores afirmou ter conhecimento sobre a existência do termo *software* livre, sendo o melhor desempenho o cenário dos professores da instituição de ensino federal com índice de 91%, enquanto que o cenário dos professores da instituição de ensino estadual mostrou um desempenho equilibrado, como também, foi o pior desempenho entre os três cenários dos

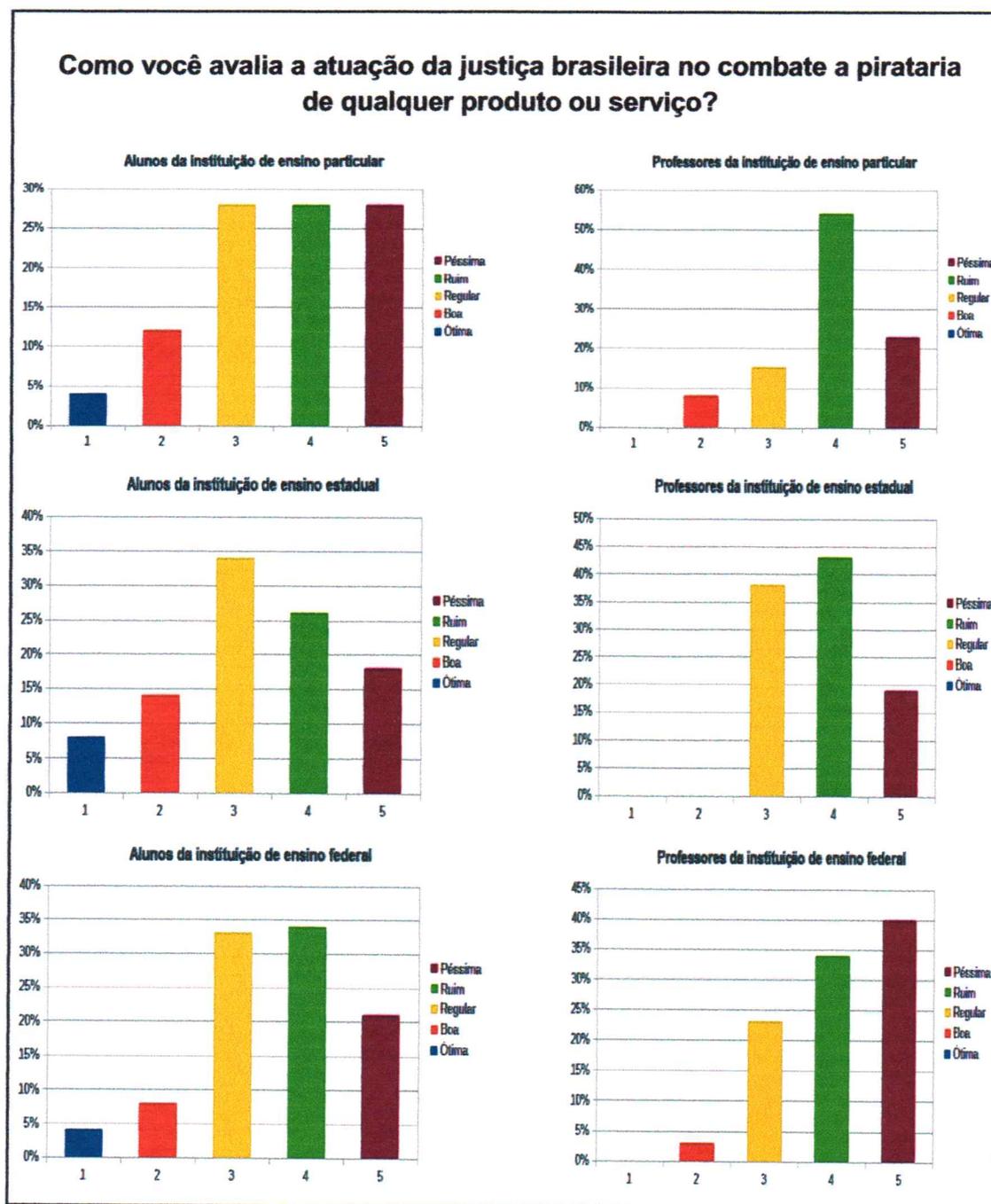
professores, ou seja, 48% afirmaram que nunca ouviram falar sobre o termo *software* livre e 52% afirmaram que já ouviram falar sobre o mesmo termo, sendo que no cenário dos professores da instituição de ensino particular 69% responderam que já ouviram falar sobre o termo *software* livre. Já o melhor desempenho entre os alunos também foi à instituição de ensino federal que tiveram índices equilibrados, onde 49% responderam que já ouviram falar sobre o termo *software* livre e 51% responderam que nunca ouviram falar sobre o mesmo termo, enquanto que nos dois cenários restantes os índices de desconhecimento foram altos, sendo que nesses dois últimos casos, os índices foram de 76% de desconhecimento sobre o termo *software* livre.

Apesar dos cenários dos professores na Figura 14 mostrarem que a maioria já ouviu falar sobre o termo *software* livre, isso pode não refletir na cultura de substituição do *software* pirata pelo *software* livre, ou seja, muitos ainda fazem a opção em utilizar o *software* pirata simplesmente por não conseguirem se adaptar as novas ferramentas tecnológicas.

Um trabalho de difusão da cultura de utilização do *software* livre por meio de ações educativas nos âmbitos educacionais com alunos, professores e funcionários, em diversas instituições de ensino, poderia ocasionar uma série de benefícios para evitar a violação dos direitos autorais dos *softwares* proprietários por parte desse público.

A Figura 15 traz a pergunta que reflete a opinião dos alunos e professores das instituições de ensino visitadas a respeito da atuação da justiça brasileira no combate à pirataria de qualquer produto ou serviço. Ela dá espaço para os alunos e professores avaliar essa atuação. Consequentemente, a sensação de impunidade é um dos principais motivos que leva as pessoas a adquirirem produtos piratas, incluindo o *software*.

Figura 15- Percentual de alunos e professores das instituições de ensino visitadas opinaram sobre a atuação da justiça brasileira no combate a pirataria de qualquer produto ou serviço



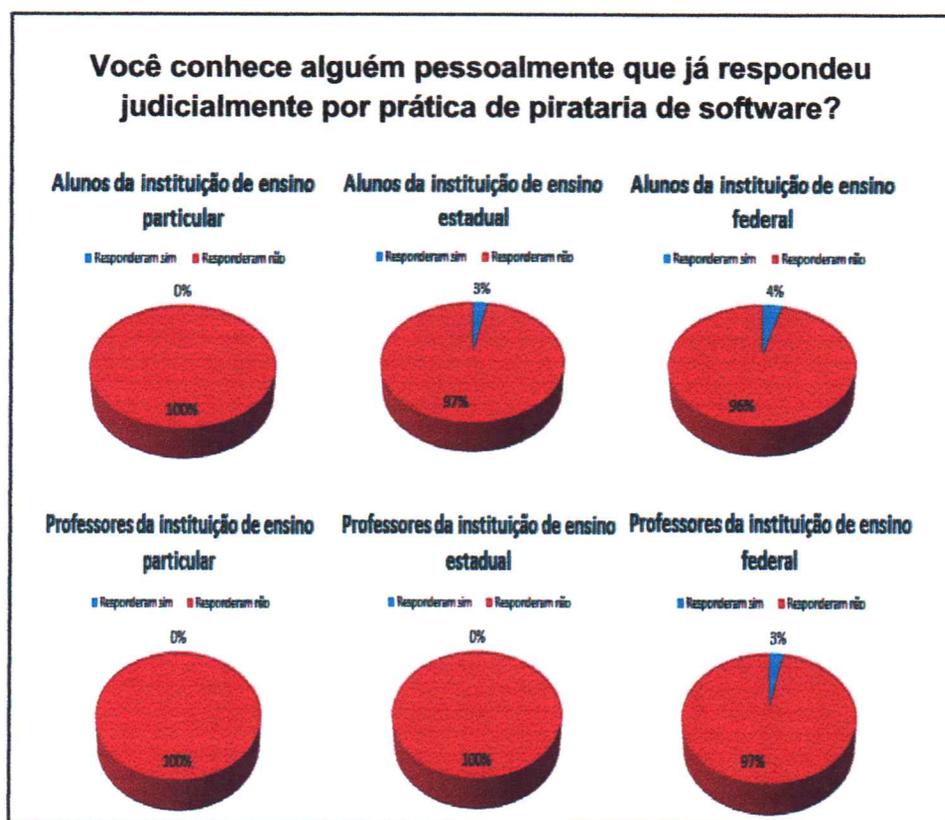
Fonte: Elaborada pelo autor, 2015

De acordo com a Figura 15 é possível perceber que em nenhum cenário a atuação da justiça brasileira teve bons índices das opções “ótimo” e “boa”, o que mostra que atuação da justiça brasileira não foi bem avaliada em termos de bons

resultados nesse aspecto. O maior índice de reprovação foi o cenário dos professores da instituição de ensino particular com 77%, sendo dividido em 23% para a opção “boa” e 54% para a opção “péssima”. O cenário dos professores da instituição de ensino federal apresentou um índice próximo com 74% de reprovação, sendo destinados 40% para “péssima”.

Na Figura 16 é apresentada a pergunta que consistia em saber de alunos e professores que responderam o questionário se eles conheciam alguém pessoalmente que já respondeu por prática de pirataria de *software*. Serviu também para mostrar um pouco da sensação de impunidade no ramo, que conseqüentemente reflete no hábito de muitos usuários e organizações a utilizarem *softwares* piratas.

Figura 16- Percentual de alunos e professores das instituições de ensino visitadas que conhecem alguém que já respondeu judicialmente por prática de pirataria de software



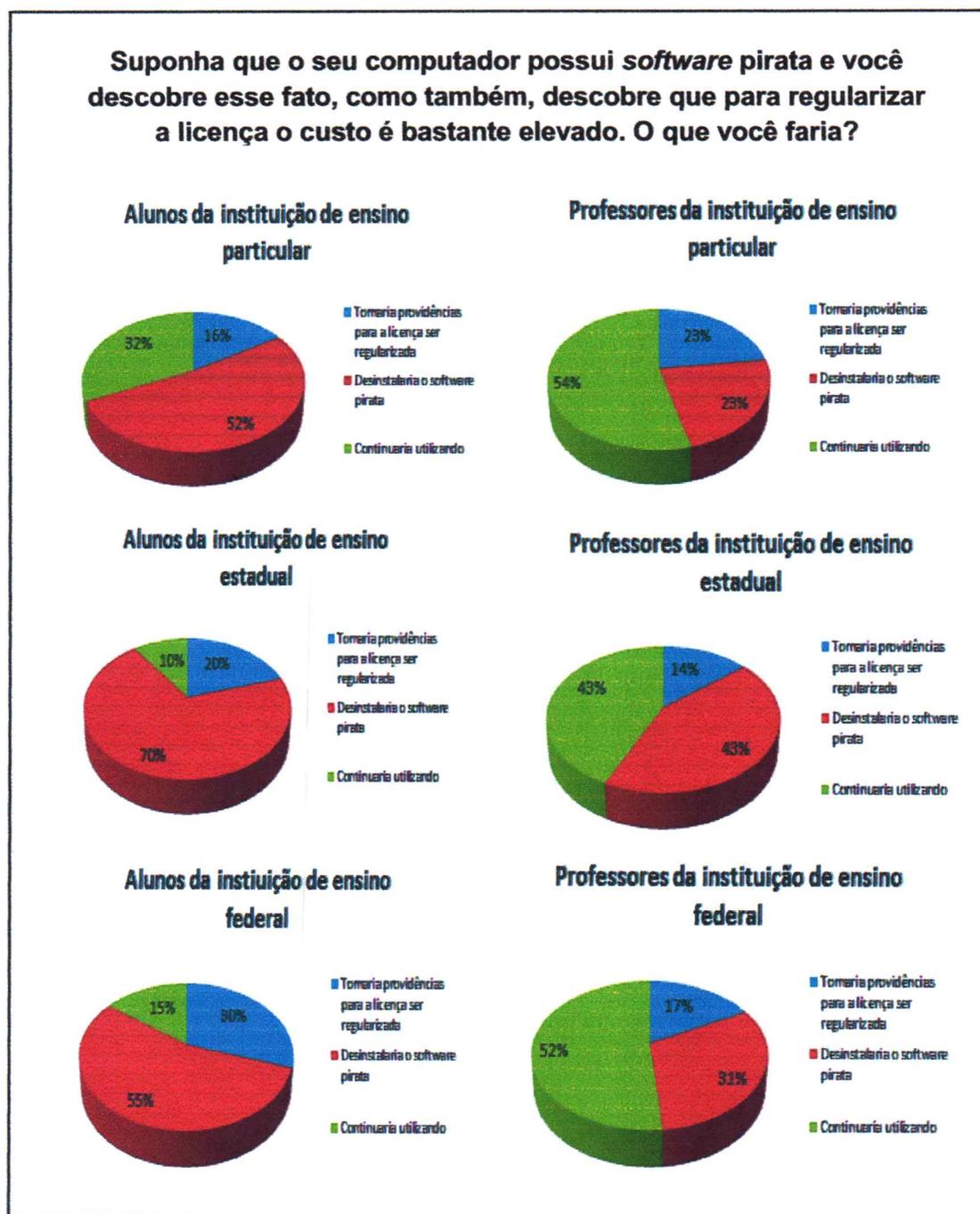
Fonte: Elaborada pelo autor, 2015

Conforme pode perceber na Figura 16, em todos cenários, tanto os de professores, como os de alunos, o público mostrou não conhecer alguém pessoalmente que respondeu judicialmente por prática de pirataria de *software*, e com índices que superam os 90%. Obviamente, se o público percebesse alguém conhecido respondendo por prática de pirataria de *software*, a tendência seriam os índices da Figura 12, que serviu para mostrar a conduta e a disseminação em relação à utilização do *software* pirata por parte do público pesquisado, serem bastante menores. Isso mostra a possibilidade de que a visão do público em relação à impunidade por parte daqueles que violam os direitos autorais do *software* é fator decisivo na utilização de *software* pirata de maneira natural.

Apesar de o presente trabalho focar no tema pirataria de *software*, a sensação de impunidade pode ser vista na pirataria de outras obras intelectuais no Brasil. Inclusive, a Redação Canaltech (2015) publicou uma notícia em que um estudo feito pela consultoria Tru Optik colocou o Brasil em 2º lugar no *ranking* global da pirataria, deixando até para trás países como China e Rússia, que são conhecidos negativamente nesse tipo ramo. Quanto ao país que ficou em 1ª lugar, foi os Estados Unidos com cerca de 2,1 bilhões de *downloads* ilegais, e no Brasil foi registrado cerca de 1,16 bilhões de *downloads* ilegais. Enfim, são números que chegam a impressionar.

Na Figura 17 é apresentada a pergunta que consistia em colocar os alunos e professores das instituições de ensino visitadas em uma situação problema para que fosse avaliada a conduta dos mesmos em relação à utilização de *software* pirata, ou seja, ela fazia uma suposição em que os professores e alunos descobriam o *software* pirata em seus computadores, além de saberem que para regularizar a licença o custo era bastante elevado. Daí, eram apresentadas três ações que o respondente do questionário poderia escolher: tomaria providências para a licença ser regularizada, desinstalaria o *software* pirata e continuaria utilizando.

Figura 17- Resultados obtidos que mostra a conduta de professores e alunos em uma suposição de existência de software pirata



Fonte: Elaborada pelo autor, 2015

Em uma análise geral da Figura 17, percebe-se que em todas as instituições de ensino pesquisadas os alunos mostraram maiores índices percentuais, na

escolha de uma conduta positiva, do que os professores. Um fato que chama bastante atenção é que na Figura 13 a maioria dos professores veem algum problema na utilização de *software* pirata do que a maioria dos alunos. Assim, percebe-se que os alunos mesmos não vendo problemas em alguém ou eles mesmos utilizarem *software* pirata, a maioria diz que desinstalaria o *software* pirata ou tomaria providências para a licença ser regularizada, enquanto que a maioria dos professores vendo problemas, em dois cenários, a maioria continuaria utilizando, que no caso são as instituições de ensino particular e federal, que apresentam um percentual que supera os 50%, enquanto que os professores da instituição de ensino estadual apresenta o percentual de 43% em relação a continuar utilizando o *software* pirata.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante da análise dos resultados coletados através dos questionários direcionados para alunos e professores das instituições de ensino visitadas, ficou evidente o conhecimento dos envolvidos em diferentes aspectos do tema pirataria de *software*.

Em todas as instituições de ensino, a maioria dos professores e alunos conseguiu associar a pirataria de *software* ao ato de utilizar o *software* sem obter a devida licença de uso, porém, foi atribuído o ato a “compra de *software*” o que facilitou na resposta; e na questão de saber diferenciar o *software* legal de um *software* pirata, somente a maioria dos professores da instituição de ensino federal declarou saber fazer essa diferença, o que mostra uma forte tendência dos mesmos em terem mais conhecimento de que os demais públicos para saber do que se trata um *software* pirata, não só pelo aspecto da utilização gratuita, mas também pelas fraudes utilizadas para obter o *software* ilegal.

O fato da maioria dos professores da instituição de ensino federal ter mais conhecimento que os demais alunos e professores, tornou ainda mais evidente quando a grande maioria declarou que já instalou *software* pirata, o que também mostra a conduta mais negativa em relação aos outros públicos pesquisados que obtiveram percentuais menores que os 50% nesse aspecto.

O conhecimento dos alunos e professores a respeito de alguns programas de computadores também foi testado na presente pesquisa. Nesse aspecto, a maioria dos alunos da instituição de ensino estadual provou ter desconhecimento ao associarem *CorelDRAW*[®], *Dreamweaver*[®], *Microsoft Windows 7*[®] e *PhotoShop*[®], como *softwares* gratuitos, o que pode contribuir com os baixos índices de disseminação de pirataria apresentados, porém, é possível a ocorrência de pirataria não intencional com índices elevados.

Colocando os alunos e professores em uma suposição de que eles encontrem *software* pirata em seus próprios computadores, a maioria dos professores das instituições de ensino particular e federal afirmou que continuariam utilizando,

havendo uma contradição com a maioria em outra situação que afirmou que vê problema na utilização de *softwares* piratas.

A Lei do Software, uma importante lei que prevê as penas para a prática de pirataria de *software*, mostrou ser bastante desconhecida pelo público pesquisado, sendo os professores da instituição de ensino federal os que apresentaram os melhores índices com uma boa vantagem em relação ao restante do público. Já a Lei dos Direitos Autorais foi bastante conhecida pelo público de professores das instituições de ensino estadual e federal, mas, deu para perceber que não foi aquele tipo de conhecimento avançado, pois, senão os índices seriam maiores no conhecimento a respeito da Lei do *Software*.

No que diz respeito aos direitos autorais, provavelmente, professores e alunos podem ter associado à violação dos direitos autorais ao famoso termo originado da informática denominado “copiar e colar”. Mas a violação dos direitos autorais vai mais longe do que esse simples conceito genérico que significa o ato de copiar a ideia de um autor para utilizar em trabalhos escolares sem referenciá-lo. Ela pode envolver cópias de CDs, DVDs, livros, *software*, imagem, entre outros, sem a autorização expressa do autor da obra. Isso é uma questão que cabe ser debatida nas escolas com as gerações futuras. Inclusive os direitos autorais tem legislação específica no Brasil.

A sensação de impunidade também foi visto como fator de influência para a utilização de *software* pirata, já que pelos resultados obtidos percebeu índices consideráveis de disseminação do *software* pirata por parte do público de professores, como também, o do ato de continuar utilizando, ao se deparar que o computador tem um *software* pirata; além do fator mais importante de influência, que é a maior parte do público não conhecer quem já respondeu judicialmente por prática de pirataria de *software*.

Possivelmente, se a justiça brasileira seguisse firme na prática o que teoricamente está previsto nas leis, a pirataria de qualquer produto ou serviço poderia ser um problema de poucas dimensões.

No presente trabalho, o *software* livre foi apontado como uma boa opção para usuários e empresas evitarem a utilização do *software* ilegal, já que a pirataria de

software é considerada crime, porém, o tema mostrou ser desconhecido por boa parte dos alunos das instituições de ensino visitada, e a maioria dos professores dessas instituições mostrou ter conhecimento sobre o tema.

No presente trabalho também foi mostrado que empresas de softwares podem associar a associações importantes que ajuda no combate a pirataria de *software*, sendo as mais conhecidas a Associação Brasileira de Empresas de Softwares (ABES) e a Business Software Alliance (BSA), que combate a pirataria de maneira semelhante por meio de ações educativas e em algumas situações com ações mais ofensivas. Ambas mostraram serem bastante desconhecidas pelo público pesquisado.

Conforme visto no presente trabalho, um dos autores afirma que algumas empresas facilitam a pirataria de seus *softwares* como estratégia de *marketing*. Foi constado ainda que a maior parte do público pesquisado desconhece alguém que já respondeu judicialmente por prática de pirataria de *software*.

5.1 Trabalhos futuros

Para pesquisas futuras, seria de grande relevância abordar a pirataria de *software* no âmbito das empresas na microrregião do sertão de Itaparica, colhendo informações dos gestores da área de TI, no que tange a utilização de *softwares* piratas. Fazer um levantamento detalhado se as grandes empresas de *software* induzem ou facilitam a pirataria de seus produtos, para aumentarem sua abrangência e o alcance de utilização de seus programas.

5.2 Dificuldades encontradas

A principal dificuldade encontrada foi quanto ao referencial teórico, pois o presente trabalho priorizou livros e artigos devidamente públicos, o que garante mais credibilidade, confiança e eficiência na elaboração de um trabalho científico, sendo estes poucos na área de pirataria de *software*. Além disso, o trabalho também

priorizou sites de caráter confiável na abordagem do tema pirataria de *software*, dentre eles estão às páginas das Associações ABES e BSA, que são duas empresas que atuam no combate a pirataria de *software*.

Quanto à aplicação dos questionários com alunos e professores, as dificuldades encontradas não foram de grandes proporções, destacando apenas o fato de alguns professores e alunos responderem o questionário.

REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE EMPRESAS DE SOFTWARE – ABESa. **Manual ABES de Gestão de Ativos de Software**. Disponível em: <<http://www.abessoftware.com.br/manual/>>. Acesso em: 14 mai. 2015.

_____ b. **Propriedade Intelectual: Pirataria de Software**. Disponível em: <<http://www.abessoftware.com.br/propriedade-intelectual/saiba-mais-sobre-pirataria-de-software>>. Acesso em: 21 mai. 2015.

_____ c. **ABES elimina mais de 15 mil links, websites e anúncios com acesso a downloads de cópias ilegais de software**. [2015]. Disponível em: <<http://www.abessoftware.com.br/noticias/abes-elimina-mais-de-15-mil-links-websites-e-anuncios-com-acesso-a-downloads-de-copias-ilegais-de-software>>. Acesso em: 18 mai. 2015.

BRASIL. Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1988. **Dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual do programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências**. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9609.htm>. Acesso em: 17 mai. 2015.

BRASIL. Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. **Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências**. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9609.htm>. Acesso em: 17 mai. 2015.

BUSCAPÉ. **Sistema Operacional**. Disponível em: <<http://www.buscape.com.br/sistema-operacional.html>>. Acesso em: 16 jun. 2015.

BUSINESS SOFTWARE ALLIANCE. **Metade de softwares usados no Brasil é ilegal e 31% estão contaminados com malware, diz novo estudo global da BSA**. [2015]. Disponível em: <http://www.bsa.org/news-and-events/news/2015/may/br05112015?sc_lang=pt-BR>. Acesso em: 22 mai. 2015.

CAMELO, Ana Paula; WAGNER Vinicius. **Você já ouviu falar em Copyleft e Creative Commons?**. [2008]. Disponível em: <<http://www.hardware.com.br/noticias/2008-09/48D3816E.html>>. Acesso em: 25 mai. 2015.

CESAR, Daniel Jorge Texeira. **A Cultura da Cópia: Estudo sobre o Compartilhamento de Arquivos e a Prática de Pirataria Virtual**. 107 f. Dissertação (Mestrado) – Departamento de Sociologia, Universidade de Brasília.

CREATIVE COMMONS. **Sobre as Licenças**. Disponível em: <https://creativecommons.org/licenses/?lang=pt_BR>. Acesso em: 26 mai. 2015.

DAQUINO, Fernando. **Windows 7 continua sendo o sistema operacional mais usado do mundo**. [2015]. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/windows-7/79298-windows-7-continua-sendo-sistema-operacional-usado-mundo.htm>>. Acesso em: 24 ago. 2015.

FERREIRA, Lilian. **Software livre, freeware, shareware, copyleft: entenda as licenças de software**. [2007]. Disponível em: <<http://tecnologia.uol.com.br/ultnot/2007/12/20/ult4213u266.jhtm>>. Acesso em: 19 mai. 2015.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GOMES, Helton Simões. **Oferta pirata do Windows 7 é a mais 'removida' da internet no Brasil**. [2015]. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2015/07/oferta-pirata-do-windows-7-e-mais-removida-da-internet-no-brasil.html>>. Acesso em: 24 ago. 2015.

MEIRELLES, Fernando de Souza. **Informática: novas aplicações com microcomputadores**. 2. ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 1994.

O SISTEMA OPERACIONAL GNUa. **O Que é “Esquerdo de Cópia” (Copyleft)?**. [2015]. Disponível em: <<http://www.gnu.org/copyleft/copyleft.html>>. Acesso em: 19 mai. 2015.

_____. **O que é software livre?**. [2014]. Disponível em: <<http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.pt-br.html>>. Acesso em: 19 mai. 2015.

ORRICO JÚNIOR, Hugo. **Pirataria de Software**. 2. ed. São Paulo: Ed. do autor, 2004.

REDAÇÃO CANALTECH. **Brasil é o segundo colocado em ranking de pirataria.** [2015]. Disponível em <<http://canaltech.com.br/noticia/pirataria/Brasil-e-segundo-colocado-em-ranking-de-pirataria/>>. Acesso em: 16 set. 2015.

REDAÇÃO OLHAR DIGITAL. **Microsoft aciona Justiça contra usuários que piratearam Windows 7.** [2015]. Disponível em: <<http://olhardigital.uol.com.br/noticia/microsoft-aciona-justica-contra-usuarios-que-piratearam-windows-7/48385>>. Acesso em: 15 mai. 2015.

REIS, Leonardo Augusto Silva. **A pirataria de software no Brasil e o seu combate.** [2009]. Disponível em: <http://revistapensar.com.br/direito/pasta_upload/artigos/a147.pdf>. Acesso em: 20 mai. 2015.

SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de Software.** 9. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011.

UOL. **FBI bloqueia Megaupload por distribuição em massa de pirataria na web; hackers revidam.** [2012]. Disponível em: <<http://tecnologia.uol.com.br/ultimas-noticias/redacao/2012/01/19/fbi-bloqueia-megaupload-por-distribuicao-massiva-de-pirataria-na-internet.jhtm>>. Acesso em: 21 mai. 2015.

VIANNA, Túlio Lima. **Por uma política de direitos autorais para América Latina: O software livre como instrumento de efetivação do direito econômico ao desenvolvimento tecnológico.** Disponível em: <<http://ojs.c3sl.ufpr.br/ojs/index.php/direito/article/download/7061/5037>>. Acesso: 18 mai. 2015.

WAZLAWICK, Raul Sidnei. **Engenharia de software: conceitos e práticas.** Rio de Janeiro: Elsevier, 2013.

APÊNDICE A – Questionário para alunos

1- Em qual rede de ensino você estuda?

Estadual Particular Federal

2- Você sabe diferenciar um software legal de um software pirata?

SIM NÃO

3- Algum professor da sua instituição de ensino de qualquer disciplina já comentou com você e os outros alunos em sala de aula sobre violação de direito autoral?

SIM NÃO

4- Na sua opinião, o ato de utilizar um software sem obter a devida licença de uso (compra de software) é considerado prática de Pirataria de Software?

SIM NÃO

5- Na sua opinião, qual desses softwares NÃO exige o pagamento pela licença de uso?

LibreOffice CorelDRAW Dreamweaver PhotoShop
 Microsoft Windows 7

6- Na sua opinião, um computador ao utilizar um software sem licença corre o risco de ser infectado?

SIM NÃO

7- Você já ouviu falar sobre a Lei 9.609/98, conhecida como Lei do Software?

SIM NÃO

8- Você já ouviu falar sobre a Lei 9.610/98, conhecida como Lei dos Direitos Autorais?

SIM NÃO

9- Qual dessas Associações de Classe você conhece?

Associação Brasileira das Empresas de *Softwares* (ABES).

Business Software Alliance (BSA).

Nenhuma.

10- Você já instalou software pirata no seu computador ou no de outra pessoa?

SIM, NO MEU COMPUTADOR.

SIM, NO COMPUTADOR DE OUTRA PESSOA.

SIM, NO MEU E NO DE OUTRA PESSOA

INSTALEI, MAS SEM SABER QUE ERA UM SOFTWARE PIRATA

NÃO

11- Você vê algum problema em alguém ou até você mesmo utilizar um software pirata?

SIM NÃO

12- Você já ouviu falar sobre o termo software livre?

SIM NÃO

13- Como você avalia a atuação da justiça brasileira no combate à pirataria de qualquer produto ou serviço?

Ótima Boa Regular Ruim Péssima

14- Você conhece alguém pessoalmente que respondeu judicialmente por prática de Pirataria de Software?

SIM NÃO

15- Suponha que o seu computador possui software pirata e você descobre esse fato, como também, descobre que para regularizar a licença o custo é bastante elevado. O que você faria?

Tomaria providências para a licença ser regularizada.

Desinstalaria o software pirata.

Continuarla utilizando.

APÊNDICE B – Questionário para professores

1- Em qual rede de ensino você ensina no município de Floresta-PE?

Estadual Particular Federal

2- Você sabe diferenciar um software legal de um software pirata?

SIM NÃO

3- Você, como professor, em algum momento de sua carreira, já comentou com os alunos sobre violação de direito autoral?

SIM NÃO

4- Na sua opinião, o ato de utilizar um software sem obter a devida licença de uso (compra de software) é considerado prática de Pirataria de Software?

SIM NÃO

5- Na sua opinião, qual desses softwares NÃO exige o pagamento pela licença de uso?

LibreOffice CorelDRAW Dreamweaver PhotoShop
 Microsoft Windows 7

6- Na sua opinião, um computador ao utilizar um software sem licença corre o risco de ser infectado?

SIM NÃO

7- Você já ouviu falar sobre a Lei 9.609/98, conhecida como Lei do *Software*?

SIM NÃO

8- Você já ouviu falar sobre a Lei 9.610/98, conhecida como Lei do Direito Autoral?

SIM NÃO

9- Qual dessas Associações de Classe você conhece?

Associação Brasileira das Empresas de *Softwares* (ABES).

Business Software Alliance (BSA).

Nenhuma.

10- Você já instalou software pirata no seu computador ou no de outra pessoa?

SIM, NO MEU COMPUTADOR.

SIM, NO COMPUTADOR DE OUTRA.

SIM, NO MEU E NO DE OUTRA PESSOA

INSTALEI, MAS SEM SABER QUE ERA UM SOFTWARE PIRATA

NÃO

11- Você vê algum problema em alguém ou até você mesmo utilizar um software pirata?

SIM NÃO

12- Você já ouviu falar sobre o termo software livre?

SIM NÃO

13-Como você avalia a atuação da justiça brasileira no combate à pirataria de qualquer produto ou serviço?

Ótima Boa Regular Ruim Péssima

14-Você conhece alguém pessoalmente que respondeu judicialmente por prática de Pirataria de Software?

SIM NÃO

15- Suponha que o seu computador possui software pirata e você descobre esse fato, como também, descobre que para regularizar a licença o custo é bastante elevado. O que você faria?

Tomaria providências para a licença ser regularizada.

Desinstalaria o software pirata.

Continuaría utilizando.

APÊNDICE C – Documento de sigilo de informações

Floresta, 25 de maio de 2015

Do: Prof. Lincoln Tavares dos Santos

Para: Gestor(a)

Caro(a) gestor(a),

A presente pesquisa sobre o entendimento do tema “Pirataria de Software” por parte dos professores e alunos que integram o Ensino Médio desta Instituição é uma atividade integrante para a conclusão de um Trabalho de Conclusão de Curso do aluno do curso de Gestão da Tecnologia da Informação, **Flávio Leal Novaes**. Com essas informações, esperamos evidenciar e trazer para a comunidade acadêmica, dados sobre o entendimento dos alunos e professores dessa instituição de ensino sobre o tema acima citado. Portanto, gostaríamos de contar com sua generosa autorização para que o aluno realize a pesquisa, esta será realizada através da aplicação de questionários para alunos e professores. Informamos ainda que não serão exigidas informações que identifique esta Instituição, alunos e professores. Agradecemos antecipadamente a colaboração desta instituição e esperamos que os principais benefícios do presente questionário tragam esclarecimentos sobre o tema apresentado.

Atenciosamente,

Lincoln Tavares dos Santos
Professor do curso de GTI do IF SERTÃO/PE – Campus Floresta
SIAPE 1630673