



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS JURÍDICAS
NÚCLEO DE PRÁTICA JURÍDICA
COORDENAÇÃO ADJUNTA DE TRABALHO DE CURSO
MONOGRAFIA JURÍDICA

**PIRATARIA DIGITAL E PLATAFORMA DE STREAMING À LUZ DO DIREITO
AUTORAL**

ORIENTANDA: NATHÁLIA LARA FARIA PEREIRA
ORIENTADORA: PROF. Ma. ÉVELYN CINTRA ARAÚJO

GOIÂNIA-GO
2021

NATHÁLIA LARA FARIA PEREIRA

**PIRATARIA DIGITAL E PLATAFORMA DE STREAMING À LUZ DO DIREITO
AUTORAL**

Monografia Jurídica apresentada à disciplina Trabalho de Curso II, da Escola de Direito e Relações Internacionais, Curso de Direito, da Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUCGOIÁS).
Prof^a. Orientadora: Ma. Évelyn Cintra Araújo.

GOIÂNIA-GO

2021

NATHÁLIA LARA FARIA PEREIRA

**PIRATARIA DIGITAL E PLATAFORMA DE STREAMING À LUZ DO DIREITO
AUTORAL**

Data da Defesa: 05 de Junho de 2021.

BANCA EXAMINADORA

—
Orientadora: Profa. Ma. Évelyn Cintra Araújo

Nota

—
Examinador Convidado: Prof. Dr./Ms./Esp. Isac Cardoso das Neves

Nota

RESUMO

Foi apresentado nesse trabalho a evolução do conteúdo audiovisual, desde a criação do cinema em 1895, até os dias de hoje com as Smart Tv's e plataformas de streaming e como elas influenciam na pirataria, evidenciando que sua fragmentação está dificultando a proteção do direito do autor. Assim, através de pesquisas bibliográficas demonstra não haver legislação específica, somente projetos de leis que, em sua forma de tributação, podem influenciar na piora da pirataria e quais são os direitos protegidos e garantidos ao autor e quais são os direitos protegidos e garantidos ao autor e quais são as previsões de sanção na esfera criminal e cível para quem infringir esses direitos.

Palavras-chave: Plataforma de Streaming. Conteúdo Audiovisual. Assinante. Pirataria. Direito do Autor.

SUMÁRIO

| | |
|---|-----------|
| RESUMO..... | 04 |
| INTRODUÇÃO..... | 06 |
| 1 A PIRATARIA NA INDUSTRIA CINEMATOGRAFICA..... | 08 |
| 1.1 BREVE HISTÓRICO DA INDÚSTRIA CINEMATOGRÁFICA..... | 08 |
| 1.2 A PIRATARIA DIGITAL..... | 10 |
| 1.3 CONSEQUÊNCIAS LEGAIS..... | 13 |
| 2 PLATAFORMAS DE STREAMING DE VÍDEO..... | 15 |
| 2.1 BREVE HISTÓRICO..... | 15 |
| 2.2 RELAÇÃO COM A PIRATARIA..... | 16 |
| 2.3 BASE LEGAL DAS PRODUÇÕES AUDIOVISUAIS..... | 17 |
| 2.3.1 Projetos de leis para regulamentação das plataformas..... | 19 |
| 2.4 VENDAS DAS COPIAS DIGITAIS..... | 21 |
| 3 O DIREITO AUTORAL..... | 22 |
| 3.1 CONCEITO..... | 22 |
| 3.2 DIFERENÇA ENTRE DIREITO AUTORAL, PATENTE E MARCA REGISTRADA..... | 23 |
| 3.3 COPYRIGHT..... | 23 |
| 3.4 EXPIRAÇÃO DO DIREITO DO AUTOR..... | 24 |
| CONCLUSÃO..... | 26 |
| REFERÊNCIAS..... | 27 |

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa tem por objeto apontar como as plataformas digitais influenciam na pirataria e levantar hipóteses sobre as possibilidades de crescimento econômico dessas empresas no Brasil.

Em virtude de tudo isso, em princípio, surgem as seguintes dúvidas a serem solucionadas no transcorrer da pesquisa: Qual histórico da indústria cinematográfica no Brasil? Como se deu o surgimento da pirataria? De que forma a internet influencia na prática da pirataria? Qual a relação das plataformas de streaming e a pirataria? Como a legislação brasileira protege o direito do autor?

Para tanto, poder-se-ia supor, respectivamente, o seguinte: a) O cinema, criado, em 1895, pelos irmãos Lumière, tinha inicialmente, finalidade científica, mas é considerado a forma de expressão de maior impacto da era moderna, tanto como fonte de divulgação cultural como meio de entretenimento; b) O termo “pirataria” em seu entendimento moderno surgiu no século XV. Essa expressão era utilizada, principalmente, para se referir aos indivíduos apátridas, que tomavam posse de mercadorias do Estado transportadas em alto mar. Na atualidade é definida como ato de copiar, vender ou reproduzir produtos alheios sem respeitar os direitos dos criadores; c) A internet ampliou a pirataria pelos meios digitais, permitindo o download ilegal de produções audiovisuais de maneira fácil e rápida. Hoje qualquer pessoa com acesso a internet consegue acessar todo o tipo de conteúdo; d) Com a popularização das plataformas de streaming ocorreu a fragmentação dos serviços de streaming, dificultando o acesso do consumidor a todos os conteúdos, fazendo com que os usuários recorram aos meios ilegais de distribuição dos conteúdos audiovisuais; e e) A proteção do direito do autor está previsto no art. 5º, XXVII e XXVIII, da Constituição Federal, em vários tratados e convenções, sendo a mais significativa a Convenção de Berna, e a Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.

Utilizando-se uma metodologia de pesquisa bibliográfica, mediante a observância da pesquisa; do processo bibliográfico-dedutivo, utilizado sempre que as condições do trabalho exigirem uma incursão analítica dos textos bases; do processo metodológico-comparativo;

Ter-se-á por objetivo principal a análise de como as novas tecnologias e, principalmente, as plataformas de streaming de vídeo afetam os direitos do autor.

Como desdobramento deste, alia-se a pretensão de, primeiramente expor sobre a legislação base das plataformas de streaming e como futuramente a tributação pode afetar nos valores de cada assinatura, e por consequência influenciar no aumento da pirataria.

CAPÍTULO I – A PIRATARIA NA INDÚSTRIA CINEMATOGRAFICA

1.1 BREVE HISTÓRICO DA INDÚSTRIA CINEMATOGRAFICA

Criado pelos irmãos Lumière, em 1895, o cinema tinha, inicialmente, finalidade científica, mas durante o século XX se revelou como peça fundamental do imaginário coletivo. Hoje o cinema é considerado a forma de expressão de maior impacto da era moderna, tanto como fonte de divulgação cultural como meio de entretenimento.

O cinema no Brasil deu-se início com a chegada de Afonso Segretto, em 1897, que juntamente de seu irmão Pachoal, trazem imagens cinematográficas da Itália que exibiu no Salão de Paris, no Rio de Janeiro. Em 1898 registra as primeiras imagens do Brasil. Por essa razão, é considerado o primeiro cinegrafista e diretor de cinema brasileiro (TEMKE; CECÍLIA, 2010).

No início do século XX, foi montado, no Rio de Janeiro, um grande mercado de entretenimento. A, ainda então, capital federal era palco de muitas produções com a finalidade de satisfazer a crescente demanda do público por diversão e lazer.

Durante essa época, o cinema passou por inúmeras evoluções sendo a maior delas o cinema falado, na década de 30. Nessa mesma época se iniciou a concorrência com o mundo cinematográfico norte-americano. No ano de 1949, Franco Zampari, junto com um grupo de empresários paulistas, criaram a Companhia Cinematográfica de Vera Cruz, com o intuito de criar um cinema mais sofisticado (TEMKE; CECÍLIA, 2010). O padrão de Hollywood foi usado como base para a criação dos enormes estúdios.

Com o fim da Segunda Guerra Mundial e da Ditadura do Estado Novo, a cidade de São Paulo vivia em um momento de efervescência cultural e o ritmo de produção da Companhia de Vera Cruz era intenso. Todavia, a Companhia sofria por falta de um sistema próprio e eficaz de distribuição, fazendo com que entrasse em declínio. Havia ainda a dificuldade de colocar os filmes brasileiros no mercado internacional, a inflação diminuía o valor dos ingressos e reduzia a arrecadação dos filmes nacionais. O governo brasileiro incentivava a entrada de

filmes estrangeiros no Brasil pagando a diferença de câmbio do dólar oficial e o paralelo. Com a falta de orçamento era muito difícil fazer com que as produções brasileiras competissem com as grandes produções americanas (TEMKE; CECÍLIA, 2010).

No início da década de 60 um grupo de jovens cineastas introduziram uma série de filmes com temáticas sociais, dando início ao chamado Cinema Novo. Mesmo com o Golpe Militar de 1964 as décadas seguintes foram consideradas a época de ouro do cinema brasileiro. As obras críticas da realidade continuaram a ser produzidas por novas gerações de cineastas (TEMKE; CECÍLIA, 2010).

O vínculo entre o Estado e o cinema no Brasil se deu na década de 60, quando o Estado deixou de ser apenas legislador, assumindo uma perspectiva industrial para o setor. O governo Geisel, com o objetivo de organizar o mercado cinematográfico, criou a Embrafilme, em 1974. A Empresa Brasileira de Filmes S.A. (Embrafilme) era uma empresa sob o controle da União, responsável por fazer o papel que atualmente cabe a ANCINE (Agência Nacional do Cinema) (TEMKE; CECÍLIA, 2010).

Com as medidas impostas no período da Ditadura Militar veio a cota de exibição obrigatória de filmes nacionais. Essa cota influenciou a produção da “porno chanchada”. O nome se origina pela chanchada, que são filmes de caráter popular com um toque de erotismo. Devido a censura imposta no Brasil esses filmes eram comparados a filmes pornôs.

A porno chanchada não era financiada pela Embrafilme e sim por produtores independentes, que lucravam exorbitantemente com suas exibições. O grande sucesso do gênero foi responsável por marcar negativamente o cinema cinematográfico brasileiro pelo mundo. Mas, já nos primeiros anos da década de 80, com o fim da obrigatoriedade de cotas, o surgimento do videocassete e as exibições de filmes explícitos, esse gênero cinematográfico entrou em decadência.

Em 1985 veio ao fim o regime militar e com ele o fim da censura. O aumento da liberdade de expressão durou pouco, o governo Collor, seguindo políticas neoliberais, abriu o mercado de forma descontrolada aos filmes

internacionais, sendo os filmes norte-americanos a maior porcentagem entre eles. Nesse período poucos longas-metragens nacionais foram realizados e exibidos levando a produção nacional ao colapso.

Nos anos 90, conhecido como “retomada do cinema brasileiro”, a indústria cinematográfica brasileira voltou a se reerguer gradualmente. A criação das Leis de Incentivo por meio de incentivos fiscais e o surgimento de novos interesses governamentais de apoio ao cinema, contribuíram com a reorganização do sistema. O maior exemplo é a Lei Ruanet, criada em 1991, com o intuito de permitir que empresas utilizem parte do imposto de renda no apoio a projetos culturais de modo geral.

Durante o governo de Fernando Henrique Cardoso, em 2001, foi criada a ANCINE, com a proposta de um órgão regulador para esse segmento da indústria. Atuando até hoje, a ANCINE tem por objetivo fomentar, regular e fiscalizar a indústria cinematográfica e videofonográfica nacional.

1.2. PIRATARIA DIGITAL

O termo “pirataria” em seu entendimento moderno surgiu no século XV. Essa expressão era utilizada, principalmente, para se referir aos indivíduos apátridas, esses indivíduos tomavam posse de mercadorias do Estado transportadas em alto mar. Na atualidade é definida como ato de copiar, vender ou reproduzir produtos alheios sem respeitar os direitos dos criadores.

O avanço e o surgimento de novas tecnologias junto ao conhecimento dificultam o trabalho do Poder Judiciário em atender todos os conflitos que decorrem da pirataria e dessas novas perspectivas, além de complicar para o Poder Legislativo estabelecer normas que consigam acompanhar todo esse crescimento.

Com o longo processo de criações de Normas no Brasil os juízes, ao dar uma sentença, tem que recorrer a analogias, princípios e outras fontes do direito. Isso acontece com o Direito à Propriedade Intelectual, o qual é composto pelos Direitos à Propriedade e o Direitos Autorais.

Diante do atual cenário globalizado da sociedade, além dos conflitos internacionais que podem surgir em face da propriedade intelectual, principalmente, em face do seu aspecto financeiro, afirma Boff (2017, p. 11):

O Direito de Propriedade Intelectual, estreitamente vinculado ao Direito Internacional, representa o conjunto de direitos e garantias concedido aos criadores pelo Estado. Como meio de regulamentar os interesses convergentes de vários Estados, em matéria de propriedade intelectual, são utilizados os Tratados e Convenções Internacionais.

A partir da popularização da internet e a grande facilidade ao acesso, passaram a surgir dilemas que antes não eram discutidos, tornando-se necessário uma regularização efetiva, tanto nacional quanto internacionalmente, sobre o Direito a Propriedade Intelectual. Em conformidade com Branco (2007, p. 05):

[...] a tecnologia permite, como nunca antes fora possível, a reprodução fiel de obras intelectuais, sobretudo literárias, fotográficas e audiovisuais, sem que se possa, em muitos casos, identificar o “original” e a “cópia”. Da mesma forma, a tecnologia e a internet permitem que, numa abrangência jamais imaginada, a qualquer pessoa conectada à rede mundial de computadores seja possível criar uma obra intelectual original, protegível por direitos autorais, a partir da criação de terceiros – que, como visto no item anterior, é a regra e não a exceção; [...]

Os downloads (transferir ou baixar um ou mais arquivos de um servidor remoto para um computador local) ilegais das produções cinematográficas é um problema que surgiu diante desse cenário, onde os direitos autorais não são pagos aos seus respectivos donos. Essa prática se tornou muito comum nos últimos anos.

Conforme Adolfo Braun (2016, p. 167), “São consideradas obras intelectuais protegidas as criações do espírito, sendo expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível, pois até mesmo um discurso, que é oralmente proferido é protegido”.

A Constituição Federal de 1988 garante o direito à propriedade intelectual, em seu artigo 5º, inciso XXVII: “aos autores pertence o direito exclusivo de utilização, publicação ou reprodução de suas obras, transmissível

aos herdeiros pelo tempo que a lei fixar.” Esse tema ainda é abordado nos incisos XXVIII e XXIX do artigo mencionado anteriormente.

O inciso XXVIII, além de mencionar questões relacionadas a fiscalização e aproveitamento econômico das criações, trata sobre a “proteção às participações individuais em obras coletivas e à reprodução da imagem e voz humanas”. Já o inciso XXIX, contém o seguinte teor: “a lei assegurará aos autores de inventos industriais privilégio temporário para sua utilização, bem como proteção às criações industriais, à propriedade das marcas, aos nomes de empresas e a outros signos distintivos, tendo em vista o interesse social e o desenvolvimento tecnológico e econômico do País”.

Em relação aos Direitos do Autor, Adolfo Braun (BRAUN; ADOLFO, 2017, p. 84). os define como “aqueles inerentes à pessoa natural criadora de obra intelectual (literária, artística e científica) e os direitos conexos são os direitos dos intérpretes ou executantes, dos produtores fonográficos e das empresas de radiodifusão.”

A tutela de proteção das obras no ordenamento jurídico brasileiro se encontra na Lei nº 9.610 de 19 de fevereiro de 1998, artigo 7º: “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 [...]”.

Levanto em conta tudo o que foi citado, chega-se à conclusão de que o direito não deve deixar de contemplar questões tecnológicas, incluindo as relacionadas ao Direito do Autor, as quais permitem, por exemplo, a generalização e a facilitação do acesso aos bens intelectuais e ao conhecimento, todavia, fornecem também a possibilidade de acesso não autorizado ou indevido às criações, sem o devido respeito à legislação em vigor.

Um dos meios para tentar amenizar as situações aqui expostas, é a criação da Organização Mundial da Propriedade Intelectual - OMPI, que surgiu em 1967 e tem como objetivos, de acordo com Boff (2017, p. 20):

A OMPI tem por objetivo estimular a proteção intelectual por todas as nações, mediante a cooperação entre os Estados; assegurar a cooperação administrativa entre as Uniões de propriedade Intelectual, como a Convenção União de Paris; estabelecer e estimular medidas

apropriadas para promover a atividade intelectual criadora e facilitar a transmissão de tecnologia para os países em desenvolvimento.

Contudo, a OMPI contém várias falhas operacionais, pois não tem capacidade para criar e aplicar resoluções diretamente nos Estados, visto que possui caráter técnico, além de não possuir meios de fiscalização e não poder aplicar sanções aos países que não cumprem com os acordos, não conseguindo agir diretamente para solucionar demanda que surgem, havendo a necessidade da adoção de outras medidas ainda mais efetivas.

O acordo sobre Aspectos dos Direitos de Propriedade Intelectual Relacionados ao Comércio, conhecido pela sigla TRIPs, o qual “abarca a regulação de bens imateriais como invenções, modelos, marcas, informações confidenciais e outros ativos intangíveis que se tornaram elementos determinantes da nova economia mundial.” (BARBIERI; CHAMAS, 2008, p. 26), ocorreu no intuito de melhorar a regularização do Direito de Propriedade Intelectual.

Del’Olmo, Rosado e Araujo (2013, p. 134), mencionam que o TRIPs prevê a instituição de normas para controlar a relação existente entre a produção intelectual e o comércio, além de garantir para as empresas que tenham o retorno dos investimentos que realizem em pesquisa e desenvolvimento tecnológico tornando exclusivo o comércio de determinado produto ou serviço. O TRIPs não tem por finalidade desconsiderar os tratados já existentes no âmbito da OMPI, mas sim o objetivo de complementá-la

A OMPI e o TRIPs são as formas mais significativas de proteção ao Direito de Propriedade Intelectual, tanto em face dos Direitos do Autores, quanto com relação a propriedade industrial. A legislação brasileira criou normas para, em conjunto com os tratados e convenções, consiga administrar os dilemas que possam surgir diante desses direitos.

1.3. CONSEQUENCIAS LEGAIS

A proteção aos direitos autorais advém do art. 5, inciso XXVII, da Constituição federal, cumulada com a Lei nº 9.610/98 – Lei do Direito Autoral,

estando até mesmo protegido no código Penal pelo art. 184. Sendo possível requerer reparação na seara penal e civil, a partir de indenizações.

O Brasil é um dos países com a legislação mais atualizadas com questão de tecnologia, e dessa forma pode se adequar melhor aos problemas de comunicação já existentes e futuros, por exemplo as cópias digitais. Entretanto, apesar de haver previsão legal, não há regulamentação e dessa forma deixa o detentor do direito autoral inseguro tanto quanto a quem recorrer para que esse direito seja protegido, quanto para como exercer esse direito.

A previsão do crime de violação de direitos autorais não depende do meio praticado e tendo em vista a falta de fiscalização, o próprio detentor do direito tem que verificar se há o uso irregular de seus direitos e, dessa forma, tomar alguma providência como retirar o acesso ao público.

Com o surgimento do streaming e sua popularização os downloads ilegais se tornaram menos interessantes pelo preço mais acessível e comodidade que as plataformas ofereciam aos seus assinantes, se tornando uma forma muito mais efetiva de combate a pirataria do que qualquer outro meio. Sobre isso:

A realidade se impõe: a distribuição de filmes, vídeos, produtos de TV e demais obras baseadas em imagens em movimento com som sincronizado não é mais a mesma. Na era das redes, os modelos de exploração econômica destes produtos já mudaram. A circulação das obras dá-se, inevitavelmente, em dois planos: o oficial, que ainda funciona da maneira antiga, em que o espectador paga para assistir a um determinado espetáculo; e o alternativo, também conhecido como “pirataria”, em que o espectador atua à margem do sistema e obtém o que quer baixando conteúdos disponíveis na rede, ou comprando uma cópia clandestina num vendedor ambulante, mesmo que estes atos sejam, teoricamente, ilegais. (GERBASE, 2007, s/n).

Para as grandes produtoras e distribuidoras de obras audiovisuais, após o lançamento e exibição nos cinemas, seriam produzidas mídias físicas com conteúdo extras, mas em face do cenário atual, negociar com as plataformas de streaming se tornou mais rentável perante a defasagem que a pirataria digital impõe.

Atualmente, embora não exista uma regulamentação específica para o serviço, esse tema vem sendo muito debatido, de modo que projetos de lei nesse sentido já foram apresentados, mas nenhum deles foi aprovado pelo Congresso Nacional.

CAPÍTULO II – PLATAFORMAS DE STREAMING DE VIDEO

2.1. BREVE HISTÓRICO

A evolução nas plataformas de vídeo se deu no final da década de 1890 com os cinemas com projetores e películas, em 1927 os filmes tiveram sua primeira evolução, o som, e em 1932 o primeiro filme com cores, “Flores e Árvores” da Disney, foi exibido. A chegada da televisão, em 1929, trouxe uma nova forma de exibição dos filmes, apresentando uma nova forma de consumo desse tipo de conteúdo (BARROS; DE MAICON, 2019).

A primeira transmissão no Brasil ocorreu em 1950 na cidade de São Paulo, surgindo assim, a primeira emissora do país, a TV Tupi. Mas somente 20 anos depois deu-se a primeira transmissão em cores, sendo essa raridade no Brasil. As tecnologias das televisões tiveram uma enorme evolução, a mudança do LCD (Liquid Crystal Display) para o HD (High Definition) e do HD para as Full HD (Full High Definition) e do Full HD para as tecnologias de 4K UHD (Ultra HighDefinition) e as Smart TVs. Outra evolução visível foi a diminuição do ‘tubo’, hoje as telas planas dominam este mercado, atualmente é possível conectar, através da tecnologia de Smart TV, à internet (VEJA, 2018).

Com o surgimento da TV a Sony inventou uma máquina, BETAMAX, que permitia a gravação de programas em fitas, dessa forma surgiu a Video Home System (VHS). Logo depois veio a criação do Video Compact Disc (VCD), porém não fez muito sucesso e não teve força no mercado. Nos EUA, em 1997, foi lançado o Digital Versatile Disc, mais conhecido como DVD, consequente de uma parceria entre Toshiba, Panasonic, Philips e Sony (BARROS; DE MAICON, 2019). Em comparação ao VCD o DVD apresenta maior durabilidade de imagem, mais armazenamento e tecnologia digital. Nos anos 2000 surge o BLU-RAY com uma tecnologia mais nova e eficiente.

A expansão dos armazenamentos dos servidores e a ampliação da banda larga da internet, surgiu o Streaming, permitindo com que os usuários de conteúdo, como músicas; futebol ao vivo; vídeos; séries, desfrutassem desse material online, sem a necessidade de fazer download e sem ocupar espaço da memória do computador, tablete ou celular. O Youtube foi um dos pioneiros no sistema de Streaming, sendo em 2015 foi considerado a maior plataforma de

streaming de vídeo do mundo, mas atualmente o pódio pertence a Netflix. No Brasil, atualmente, a maior plataforma é a GloboPlay (BARROS; DE MAICON, 2019).

Em contrapartida ao streaming, vem os canais de TV por assinatura, o qual mesmo com a queda de assinantes os brasileiros investem mais de 5 bilhões de dólares nestas assinaturas de TV. Porém, a receita relacionada a este tipo de serviço deve crescer apenas 1% ao ano até 2023 (BARROS; DE MAICON, 2019).

2.2. A RELAÇÃO COM A PIRATARIA

Com a popularização das redes de streaming audiovisual veio uma esperança de um combate eficaz em relação a pirataria digital. Vários estudos foram feitos relacionado a suposta queda dos acessos a conteúdos piratas, acreditava-se no declínio, no fim, da pirataria. Essa popularização também trouxe a fragmentação dos serviços de streaming, cada estúdio e produtora estão lançando sua própria plataforma, dificultando cada vez mais o acesso dos consumidores a todos esses conteúdos.

Um estudo da Sandvine, 2018, mostra que os usuários estão cada vez mais retornando aos meios ilegais de distribuição de conteúdo audiovisual. Com a explosão nas opções das redes de streaming, incluindo séries, filmes e conteúdos originais, a tendência é que esse mercado fique cada vez mais fragmentado. Segundo Cam Cullen, vice-presidente de marketing global da Sandvine. “Para ter acesso a todos os serviços, as coisas estão ficando muito caras para o consumidor, então ele assina um ou dois e pirateia o resto”.

Dados da Sandvine mostram que entre os anos de 2011 a 2015 o uso de softwares, como o BitTorrent (software que permite o compartilhamento de arquivos entre usuários em forma de protocolo de rede que permite ao usuário realizar downloads sem que o arquivo precise estar em um servidor), caiu em 25% nos Estados Unidos, na Europa caiu em 39%, mas esses dados voltaram a subir. Somente entre os anos de 2019 e 2020 o consumo subiu mais 180% (SANDVINE, 2019)

Essa mesma empresa cita três fatores como os principais responsáveis pelo novo crescimento da pirataria, sendo elas: a fragmentação das redes de streaming; o atraso de lançamento de séries e filmes no país, demorando até alguns meses para a chegada do conteúdo no Brasil; e a exclusividade desses conteúdos em determinada plataforma.

O Ministério da Justiça e Segurança Pública divulgou, em 1º de novembro de 2019, que foram investigados, na operação 404, no Brasil, 45 milhões de acessos em outubro de 2019 e 122 milhões no último trimestre daquele mesmo ano. A segurança pública vem trabalhando na pirataria digital para que consigam intervir de forma mais eficaz nesta prática, proporcionando a diminuição da mesma no país. A operação 404 atuou em mais de 12 estados brasileiros e suspendeu 210 sites e 100 aplicativos de streaming ilegal (MINISTÉRIO DA JUSTIÇA, 2019)

O coordenador do Laboratório de Operações Cibernéticas da Seopi, Alessandro Barreto, afirmou:

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

Em 2020, Eduardo Carneiro, coordenador de combate de pirataria da ANCINE, afirmou que a indústria de filmes e séries tem prejuízo de R\$ 4 bilhões e o governo deixa de arrecadar R\$ 2 bilhões em impostos. Afirmou, ainda, que o prejuízo causado as empresas de TV por assinatura são ainda maiores chegando a R\$ 9 bilhões por ano.

2.3. BASE LEGAL DAS PRODUÇÕES AUDIOVISUAIS

As obras audiovisuais, cinematográficas e videofonográficas estão regulamentadas na Medida Provisória nº 2.228-1 de 6 de Setembro de 2001, sendo suas definições dispostas no artigo 1º, incisos I, II e III:

I - obra audiovisual: produto da fixação ou transmissão de imagens, com ou sem som, que tenha a finalidade de criar a impressão de movimento, independentemente dos processos de captação, do suporte utilizado inicial ou posteriormente para fixá-las ou transmiti-las, ou dos meios utilizados para sua veiculação, reprodução, transmissão ou difusão; II - obra cinematográfica: obra audiovisual cuja matriz original de captação é uma película com emulsão fotossensível ou matriz de captação digital, cuja destinação e exibição seja prioritariamente e inicialmente o mercado de salas de exibição; III - obra videofonográfica: obra audiovisual cuja matriz original de captação é um meio magnético com capacidade de armazenamento de informações que se traduzem em imagens em movimento, com ou sem som; IV - obra cinematográfica e videofonográfica de produção independente: aquela cuja empresa produtora, detentora majoritária dos direitos patrimoniais sobre a obra, não tenha qualquer associação ou vínculo, direto ou indireto, com empresas de serviços de radiodifusão de sons e imagens ou operadoras de comunicação eletrônica de massa por assinatura.

Ainda no art. 1º a Medida Provisória define obra cinematográfica e videofonográfica de produção independente e aponta os requisitos para uma obra ser considerada uma obra cinematográfica ou videográfica brasileira.

Em seu Capítulo IV, art. 5º, é criada a ANCINE, sendo ela uma “autarquia especial, vinculada ao Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior, órgão de fomento, regulação e fiscalização da indústria cinematográfica e videofonográfica, dotada de autonomia administrativa e financeira.”

A ANCINE tem os seus objetivos especificados no art. 6º, incisos I a XI, sendo eles:

I - promover a cultura nacional e a língua portuguesa mediante o estímulo ao desenvolvimento da indústria cinematográfica e videofonográfica nacional em sua área de atuação; II - promover a integração programática, econômica e financeira de atividades governamentais relacionadas à indústria cinematográfica e videofonográfica; III - aumentar a competitividade da indústria cinematográfica e videofonográfica nacional por meio do fomento à produção, à distribuição e à exibição nos diversos segmentos de mercado; IV - promover a auto sustentabilidade da indústria cinematográfica nacional visando o aumento da produção e da exibição das obras cinematográficas brasileiras; V - promover a articulação dos vários elos da cadeia produtiva da indústria cinematográfica nacional; VI - estimular a diversificação da produção cinematográfica e videofonográfica nacional e o fortalecimento da produção independente e das produções regionais com vistas ao incremento de sua oferta e à melhoria permanente de seus padrões de qualidade; VII - estimular a universalização do acesso às obras cinematográficas

e videofonográficas, em especial as nacionais; VIII - garantir a participação diversificada de obras cinematográficas e videofonográficas estrangeiras no mercado brasileiro; IX - garantir a participação das obras cinematográficas e videofonográficas de produção nacional em todos os segmentos do mercado interno e estimulá-la no mercado externo; X - estimular a capacitação dos recursos humanos e o desenvolvimento tecnológico da indústria cinematográfica e videofonográfica nacional; XI - zelar pelo respeito ao direito autoral sobre obras audiovisuais nacionais e estrangeiras.

Já as competências estão reguladas no art. 7º, incisos I ao XXIII, entre elas está:

III - promover o combate à pirataria de obras audiovisuais; IV - aplicar multas e sanções, na forma da lei; V - regular, na forma da lei, as atividades de fomento e proteção à indústria cinematográfica e videofonográfica nacional, resguardando a livre manifestação do pensamento, da criação, da expressão e da informação.

A Contribuição para o Desenvolvimento da Indústria Cinematográfica Nacional (CONDECINE) é um tributo instituído pela referida Medida Provisória, regulado no seu Capítulo VI, arts. 32 ao 40 e pela Lei nº 11.437, de 28 de dezembro de 2006. A Lei 11.437/2006 e a Medida Provisória nº 2.228-1/2001 também regulam os Fundos de Financiamento da Indústria Cinematográfica Nacional (FUNCINE) e outros incentivos como: o Programa de Apoio ao Desenvolvimento do Cinema Brasileiro (PRODECINE), o Programa de Apoio ao Desenvolvimento do Audiovisual Brasileiro (PROVAD) e o Programa de Apoio ao Desenvolvimento da Infraestrutura do Cinema e do Audiovisual (PRÓ-INFRA).

2.3.1. PROJETOS DE LEI PARA REGULAMENTAÇÃO DAS PLATAFORMAS

A base legal das plataformas digitais audiovisuais ainda não foi aprovada, tendo dois Projetos de Lei em tramitação, um com início na Câmara dos Deputados e outro com início no Senado.

O primeiro Projeto de Lei proposto foi o PL 8.889/2017, tendo como autor o Deputado Federal Paulo Teixeira – PT/SP, tem como enfoque quatro tópicos, sendo o primeiro deles a respeito dos valores de título de contribuição ao

desenvolvimento do mercado audiovisual (CONDECINE) aplicando uma contribuição progressiva de até 4% sobre o faturamento bruto.

O segundo enfoque é no estímulo ao consumo de títulos nacionais. De acordo com o redator a presença do título nacional no catálogo não garante o acesso do consumidor a esse conteúdo. A proposta é atrelar o número de títulos ao porte de produção local de material audiovisual e impor condições que priorizem as obras nacionais nos destaques visuais, ou seja, nos mecanismos de seleção da provedora.

O terceiro tem como relação o fato do crescente número de empresas globais disponibilizar os serviços de stream do exterior diretamente ao público brasileiro, sem representação no País. E por fim, o quarto enfoque é relacionado ao estímulo à regionalização da produção das obras audiovisuais brasileira, como já é feito pela Lei do SeAC, estipulando um mínimo de 30% dos recursos direcionados ao Fundo Setorial do Audiovisual sejam aplicados em produções das regiões Norte, Nordeste e Centro Oeste do país.

O Projeto de Lei do Senado nº 57/2018 tem autoria do Senador Humberto Costa – PT/PE, tendo como inspiração o PL 8.889/2017, do Deputado Federal Paulo Teixeira, como mencionado na justificação da PLS:

A presente proposição inspira-se, em larga medida, na iniciativa do ilustre Deputado de São Paulo e compartilha com ele a preocupação que tais provedores não atendam a condições de distribuição de conteúdo brasileiro e de contribuição ao seu fomento. Nesse sentido, oferecemos este texto, que determina seu enquadramento em condições que acreditamos estar equilibradas com as de outros segmentos, em especial os serviços de acesso condicionado, regulamentados pela Lei nº 12.485, de 12 de setembro de 2011 (Lei do SeAC).

Os Projetos de Leis apresentados contém algumas falhas, como por exemplo o modo de tributação proposto, porque de acordo com o modo de tributação no Brasil, os empresários tendem a passar todos os tributos que são impostos a eles, normalmente quem paga os tributos são os consumidores, o valor do tributo é incluso no valor do produto que vai ser consumido, conseqüentemente o valor dos planos oferecidos pelas plataformas tentem a aumentar exorbitantemente, com esse aumento o preço dos planos vão se tornar

inviável a vários consumidores podendo resultar em uma queda no número de assinantes. Outro ponto importante é a não previsão de prazo legal para a adaptação das empresas as exigências propostas no Projeto de Lei.

A primeira empresa a mostrar maior interesse em abranger o catálogo nacional foi a Netflix, em 2019 foi divulgado que a plataforma pretendia investir R\$ 350 milhões em obras brasileiras e lançar mais de 30 produções originais. Além de novas obras nacionais a Netflix também investiu na contratação de grandes atores, como por exemplo: Bruna Marquezine, Bruno Gagliasso, Giovanan Ewbank, Leandro Hassum, Manu Gavassi, Marco Pigossi, Giovanna Lancellotti, Fernanda Paes Leme e Kéfera.

2.4. VENDAS DAS CÓPIAS DIGITAIS

De acordo com o site Tribuna de Minas, a Disney +, plataforma de streaming da Disney, é a mais recente no mercado, lançada em 2019 nos Estados Unidos, mas só chegou no Brasil em novembro de 2020. Com o intuito de já chegar no país sendo uma das maiores plataformas de streaming audiovisual a empresa anunciou o fim do contrato com a Cinecolor, empresa responsável pela distribuição de cópias físicas na América Latina.

A Disney antecipou o fim da distribuição das mídias físicas no Brasil como uma forma de obrigar os seus consumidores a assinarem a Disney +, já que todo o seu conteúdo, incluindo Disney, Marvel, Star Wars e National Geographic, estará disponível unicamente na plataforma de stream.

Apesar da decisão da empresa confirmar a tendência da indústria de streaming como um caminho a ser seguido na indústria do entretenimento, continua sendo um movimento muito arriscado. Com o conteúdo exclusivo no stream o nível de pirataria dos seus produtos deve aumentar drasticamente. No mercado norte-americano essa manobra daria certo já que usuários do torrent recebem uma carta de aviso sobre o download ilegal, mas no Brasil a fiscalização não tem os mesmos recursos.

O fim da mídia física por parte da Disney está sendo usada para reforçar o argumento da “morte” dos DVDs e Blu-rays, seguindo a lógica de que uma nova tecnologia encerra automaticamente a anterior, como foi no caso dos vinis, cassetes, CDs e VHS.

CAPÍTULO III – DIREITOS AUTORAIS

3.1. CONCEITO

O direito do autor é o direito moral (criação) e patrimonial (pecuniário) que todo criador, tradutor, pesquisador e artista de uma obra intelectual tem sobre a sua criação.

A doutrina jurídica mais clássica define como os direitos morais os que são de natureza pessoal (personalíssimos e inalienáveis), onde os direitos são pertencentes exclusivamente ao criador, contendo os direitos de modificar, assegurar sua integridade, reivindicar e objetar quaisquer modificações ou prática de atos que possam prejudicar a obra de qualquer forma e a qualquer tempo, não sendo passíveis de cessão ou de renúncia pelo autor.

Já o direito patrimonial é que aquele que pode ser disposto aos herdeiros e agentes, entre eles o direito de fruir, utilizar, dispor da obra sob qualquer forma, ou seja, os direitos de controle sobre a edição, adaptação, tradução, a reprodução, em sua totalidade ou em parte, a incorporação em uma obra audiovisual, entre outros.

A proteção do direito do autor está previsto no art. 5º, XXVII e XXVIII, da Constituição Federal, em vários tratados e convenções, sendo a mais significativa a Convenção de Berna, e a Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998. O Brasil é membro da Convenção de Berna (revista em Paris em 24.07.71 – Decreto nº. 75.699, de 06.05.75), da Convenção Universal sobre o Direito de Autor (Decreto nº. 76.905/1975) e da Convenção Interamericana, também conhecida como Convenção de Washington (Decreto nº. 26.675/1949), sobre os direitos de autor em obras literárias, científicas e artísticas.

A Lei 9.610/98 traz várias definições para o melhor entendimento do direito do autor, entre eles está a definição de publicação, reprodução e contrafação:

I - publicação - o oferecimento de obra literária, artística ou científica ao conhecimento do público, com o consentimento do autor, ou de

qualquer outro titular de direito de autor, por qualquer forma ou processo; VI - reprodução - a cópia de um ou vários exemplares de uma obra literária, artística ou científica ou de um fonograma, de qualquer forma tangível, incluindo qualquer armazenamento permanente ou temporário por meios eletrônicos ou qualquer outro meio de fixação que venha a ser desenvolvido; VII - contrafação - a reprodução não autorizada;

Em seu art. 7º, a Lei lista as principais categorias de obras de arte passíveis de proteção, tais como textos científicos, artísticos ou literários, coreografias, obras de arte dramática, composições musicais, fotografias, obras audiovisuais, etc. Os softwares (programas de computador), mesmo tendo legislação própria, também são protegidos pelo direito do autor.

3.2. DIFERENÇA ENTRE DIREITO AUTORAL, MARCA REGISTRADA E PATENTE

Embora os direitos autorais, a marca registrada e a patente se refiram à proteção de propriedade intelectual, eles têm aplicações distintas. O direito do autor contempla obras intelectuais, mas não diz respeito à produção em si. O autor tem o direito de utilizar a obra como desejar, através dos meios que quiser, pois o conteúdo é o diferencial de sua criação.

A marca registrada é empregada para que o consumidor identifique um serviço prestado por uma empresa ou determinado produto. A marca pode conter apenas letras, letras e símbolos ou ser tridimensional, incluindo aspectos do formato e características específicas.

Já a patente, de acordo com a advogada Ana Clara Ribeiro, 2017, “é um registro obtido sobre uma invenção ou inovação promovida sobre alguma tecnologia já existente.” A patente proíbe que essa inovação seja copiada por concorrentes.

3.3. COPYRIGHT

O copyright (©) é uma maneira de proteger os materiais autorais dos produtos, serviços e ideias de uma empresa. Com ele é possível evitar pirataria

e tomar providências contra aqueles que copiam os materiais para proveito financeiro, oferecendo segurança aos produtores de conteúdo e ajuda a profissionalizar o mercado, dando propriedade a quem utiliza o intelecto para produzir algo único.

O principal objetivo do copyright é estimular a produção de conteúdo útil, independente do seu formato. Por isso, a lei de direitos autorais protege por 50 a 100 anos a obra, após a morte do criador, desde que seja provada a autenticidade do conteúdo.

O copyright pode ser usado por criadores de conteúdos científicos, artísticos e intelectuais, em geral. Dessa forma, materiais como vídeos, músicas, teses científicas, pinturas, poemas, livros, design gráfico e dança, podem ser protegidos pela Lei 9.610/98.

Quando presente o termo Copyright, ou o símbolo © em uma página na Internet ou em material impresso, isso significa “todos os direitos reservados”, não podendo usar, redistribuir ou adaptar estes materiais sem a expressa autorização do autor. Deve-se assumir que os direitos são restritos, e só será o contrário caso seja apresentado uma licença livre como o “termo de uso”, que explica as condições permitidas. Mesmo sem essas indicações, se o autor não expressar claramente que abre mão de alguns de seus direitos de autor, a lei brasileira considera o conteúdo fechado.

Existem também o copywriting e o copywriter, que são muito confundidos com o copyright. Enquanto o copyright se trata da questão dos direitos autorais, o copywriting é uma técnica de escrita persuasiva, voltada para fechar vendas. Já o copywriter é o escritor, ou seja, o responsável por fazer o copywriting.

3.4. EXPIRAÇÃO DO DIREITO DO AUTOR

De acordo com as normas e tratados internacionais aceita pela maioria dos países, em uma regra geral, o direito do autor tem início a partir da sua criação e perdura por 70 anos com início no primeiro dia do ano seguinte a morte do criador, quando então, entra em domínio público.

No Brasil, de acordo com o art. 41 da Lei 9.610/98, os sucessores do criador da obra perder os direitos autorais adquiridos 70 anos após o falecimento do mesmo. Em relação as obras com coautoria, o período de 70 anos se inicia em 1º de janeiro do ano subsequente ao do falecimento do último coautor sobrevivente.

No caso de obras anônimas ou pseudônimas, a proteção é garantida por 70 anos contando a partir do dia 1º de janeiro do ano subsequente ao de sua publicação ou publicação da obra. O mesmo ocorre com as obras audiovisuais, os 70 anos são contados a partir do primeiro dia do ano seguinte a sua divulgação.

Em relação aos direitos conexos, por exemplo os intérpretes, o prazo são igualmente contados 70 anos, a contar de 1º de janeiro do ano imediatamente seguinte a sua fixação. Os fonogramas tem o prazo contado da sua transmissão, quanto às emissoras de radiodifusão é a partir da sua execução pública e apresentação.

A legislação vigente não prevê um prazo prescricional para o titular do direito autoral agir contra a infração sobre a sua obra. Sendo assim, na ausência de uma previsão expressa, a questão fica sujeita à livre interpretação e discussão. O entendimento majoritário é de que se deve ser aplicado o prazo prescricional previsto para a propositura de ação contra infração dos direitos patrimoniais em geral, adotada pelo código civil e código penal.

CONCLUSÃO

De acordo com o que foi abordado durante o primeiro e segundo capítulo, a pirataria digital se firmou após a popularização da internet, de forma que seu crescimento só foi questionado e debatido depois da criação e popularização das plataformas digitais.

Tendo monopólio de mercado e a variedade de catálogo, a Netflix reunia todas as facilidades que um usuário do torrent, protocolo de compartilhamento de arquivos, não possuía até então, tais como: maior facilidade de armazenamento, projeção direta na TV e celular, não há necessidade de espera pelo tempo de download, etc.

Entretanto, após a fragmentação das plataformas e divisão dos conteúdos audiovisuais do catálogo, a manutenção de todas essas plataformas se tornou economicamente inviável para o consumidor. Dessa forma, os usuários se voltaram a pirataria digital novamente.

As projeções são de que a pirataria digital se torne cada vez pior, uma vez que, as plataformas estão produzindo cada vez mais conteúdo original, assim, o usuário que não tem acesso recorre a meios ilegais para assistir esse conteúdo exclusivo. Portanto, embora as plataformas tenham ajudado a diminuir a pirataria por um tempo logo depois essas redes de streaming audiovisual passaram a ser também pirateadas.

REFERÊNCIAS

ALEXANDRE GUGLIELMELLI. **Investimento pesado! Confira as séries brasileiras que a Netflix vai lançar em 2020**. Observatório do Cinema. Disponível em:

<<https://observatoriodocinema.uol.com.br/listas/2020/01/investimento-pesado-confira-as-series-brasileiras-que-a-netflix-vai-lancar-em-2020>>. Acesso em: 27 Fev. 2021.

BARBIERI, José Carlos; CHAMAS, Cláudia Inês. **O Acordo sobre Direitos de Propriedade Intelectual relacionados ao Comércio (TRIPs) e as políticas públicas de saúde e de defesa da biodiversidade**. Revista Eletrônica de Administração. Edição 59. Vol 14. N° 1, jan-abr 2008, p. 25-49. Disponível em <https://seer.ufrgs.br/read/article/view/39260/25110>. Acesso em: 04 de fevereiro de 2019.

BOFF, Salete Oro. **Acordos e tratados internacionais sobre propriedade intelectual**. In: Propriedade Intelectual: Marcos Regulatórios. Organização; BOFF, Salete Oro; FORTES, Vinícius Borges; MENEGAZZO, André Frandoloso; TOCHETTO, Gabriel Zanatta. Erechim. Deviant, 2017.

BRASIL. **Decreto-Lei nº 2.848**, de 7 de dezembro de 1940. Código Penal.

BRASIL. **Lei 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/L9610.htm. Acesso em: 01 de dezembro de 2020.

BRAUN, Michel; ADOLFO, Luiz Gonzaga Silva. **Os direitos autorais e conexos na lei 9.610/1998**. In: **Propriedade Intelectual: Marcos Regulatórios**. Organização: BRAUN, Michel; ADOLFO, Luiz Gonzaga Silva. Os direitos autorais e conexos na lei 9.610/1998. In: Propriedade Intelectual: Marcos Regulatórios. Organização: BOFF, Salete Oro; FORTES, Vinícius Borges; MENEGAZZO, André Frandoloso; TOCHETTO, Gabriel Zanatta. Erechim. Deviant, 2017.

DEL'OLMO, Florisbal de Souza; ROSADO, Olivério de Vargas; ARAUJO, Thiago Luiz Rigon de. **Propriedade Intelectual no cenário internacional: organismos**

de proteção e o acordo TRIPs. Revista Eletrônica do Curso de Direito da UFSM. Santa Maria. Edição Especial - I Congresso Internacional de Direito Ambiental e Ecologia Política – UFSM, v. 8, 2013, p. 129-137. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/DecretoLei/Del2848.htm. Acesso em: 01 de dezembro de 2020.

MARCIAL, Fernanda Magalhães. **Os Direitos Autorais, sua proteção, a liberalidade na internet e o combate à pirataria - Âmbito Jurídico.** Âmbito Jurídico. Disponível em: <https://ambitojuridico.com.br/edicoes/revista-75/os-direitos-autorais-sua-protecao-a-liberalidade-na-internet-e-o-combate-a-pirataria/>. Acesso em: 20 Mar. 2021.

GERBASE, Carlos. **Enxugando gelo: pirataria e direitos autorais de obras audiovisuais na era das redes.** E-Compós, v. 10, 11. Disponível em: <http://www.e-compos.org.br/ecompos/article/view/193>. Acesso em: 01 de dezembro de 2020

OLHAR DIGITAL. **Pirataria volta a crescer com fragmentação de serviços de streaming de vídeo.** Olhar Digital. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2018/10/03/noticias/pirataria-volta-a-crescer-com-fragmentacao-de-servicos-de-streaming-de-video/>. Acesso em: 21 Fev. 2021.

RIBEIRO, Ana Clara. **Diferença entre marcas, patentes e direitos autorais.** Jusbrasil. Disponível em: <https://anaclaraalvesribeiro.jusbrasil.com.br/artigos/503116004/diferenca-entre-marcas-patentes-e-direitos-autorais#:~:text=As%20patentes%20dizem%20respeito%20a,dos%20direitos%20autorais%2C%20%C3%A9%20diferente.&text=Nos%20direitos%20autorais%2C%20quem%20est%C3%A1,n%C3%A3o%20a%20obra%20em%20si.>. Acesso em: 20 Mar. 2021

SERIQUE, Raissa. **Copyright: o que é, para que serve e como utilizar?** Rock Content - BR. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/copyright/#conceito>. Acesso em: 21 Mar. 2021.

TEMKE, Cecília. **A indústria de entretenimento: como funciona, suas ameaças e possíveis soluções, e a questão dos incentivos.** Tese (Bacharel

em Ciências Econômicas) – Departamento de Ciências Econômicas, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, p. 16; 17; 18. 2010

TRIBUNA DE MINAS. **Produções da Disney estarão disponíveis apenas no streaming no Brasil** - Tribuna de Minas. Tribuna de Minas. Disponível em: <<https://tribunademinas.com.br/noticias/cultura/01-11-2020/401322.html>>. Acesso em: 28 Feb. 2021.

The Global Internet Phenomena Report. [s.l.]: , 2018. Disponível em: <<https://www.sandvine.com/hubfs/downloads/phenomena/2018-phenomena-report.pdf>>. Acesso em: 21 Fev. 2021.