Brasília, 03 de novembro de 2026

Seleção

Sumário

CenárioMT online

Domingo, 01 de novembro de 2026 | Pirataria | Biopirataria
Brasil ajuda a definir novos rumos para a proteção da biodiversidade 3

Segunda-feira, 02 de novembro de 2026 | Propriedade Intelectual
Claude bloqueia cópias de jogos feitas com IA 5

Migalhas

Segunda-feira, 02 de novembro de 2026 | Propriedade Intelectual
Crédito e transformação tecnológica: Desafio jurídico do financiamento 9

TechTudo

Terça-feira, 03 de novembro de 2026 | Pirataria
Dos camelôs à internet: como a pirataria digital evoluiu no Brasil 11

Consultor Jurídico

Segunda-feira, 02 de novembro de 2026 | Propriedade Intelectual
STJ reúne precedentes sobre concorrência parasitária na internet 16

Brasil ajuda a definir novos rumos para a proteção da biodiversidade



A COP17, realizada na Armênia, terminou com novos compromissos internacionais para ampliar o financiamento ambiental, rever subsídios prejudiciais à natureza e fortalecer a participação de comunidades tradicionais.

A COP17, realizada na Armênia, terminou com novos compromissos internacionais para ampliar o financiamento ambiental, rever subsídios prejudiciais à natureza e fortalecer a participação de comunidades tradicionais.

O Brasil teve participação estratégica nas decisões da 17ª Conferência das Partes da Convenção sobre **Diversidade Biológica** (COP17), encerrada em Yerevan, na Armênia. O encontro reuniu representantes de diversos países para discutir medidas capazes de acelerar a proteção da natureza e enfrentar a crise global da biodiversidade.

Após um consenso alcançado na madrugada de sábado (31), os participantes divulgaram o documento final, denominado Caminho de Yerevan. O texto estabelece novos compromissos internacionais e apresenta orientações para ampliar a implementação das metas ambientais previstas até 2030.

A decisão também responde à primeira avaliação do Marco Global de Kunming-Montreal (GBF, na sigla em inglês), que identificou resultados insuficientes nos esforços internacionais para cumprir as 23 metas estabelecidas pelo tratado.

Para Karen Oliveira, diretora de Políticas Públicas e Relações Governamentais da The Nature Conservancy Brasil e integrante da delegação brasileira, a conferência representou uma oportunidade de corrigir os rumos das políticas de conservação.

Segundo a especialista, houve avanços nas discussões sobre financiamento, monitoramento e participação de povos indígenas e comunidades locais. Entretanto, questões estruturais permaneceram sem solução definitiva, especialmente o volume de recursos disponíveis, o funcionamento do Fundo Cali, a revisão de subsídios e a responsabilização pelos resultados alcançados.

Financiamento da biodiversidade

Entre os principais resultados da COP17 está a possibilidade de ampliar voluntariamente o grupo de países que contribuem financeiramente para a conservação ambiental. Atualmente, essa responsabilidade está concentrada principalmente nas nações desenvolvidas.

Com a mudança, economias como China, Arábia Saudita e Emirados Árabes Unidos poderão integrar a base de financiadores, contribuindo para projetos de proteção da natureza em países menos desenvolvidos.

Os participantes também concordaram em realizar uma revisão formal do Fundo Global para a Biodiversidade (GBFF, na sigla em inglês) e do Fundo Global para o Meio Ambiente (GEF, na sigla em inglês). A proposta é estabelecer uma estrutura mais eficiente para direcionar recursos às iniciativas internacionais de conservação.

Durante a conferência, a presidência da COP17 informou que os compromissos financeiros anunciados por governos, instituições multilaterais, organizações filantrópicas e iniciativas privadas ultrapassaram US$ 1,8 bilhão.

Revisão de subsídios prejudiciais

Apesar dos anúncios financeiros, especialistas alertaram que os compromissos ainda não resolvem os principais obstáculos à proteção ambiental. Entre os problemas estão a insuficiência de recursos, as limitações fiscais e o endividamento de diversos países.

Continuação: Brasil ajuda a definir novos rumos para a proteção da biodiversidade

An Lambrechts, especialista em políticas de biodiversidade do Greenpeace Internacional, também apontou a necessidade de reformar subsídios que incentivam atividades prejudiciais à natureza.

As negociações sobre esse tema tiveram avanços limitados. Como resultado, foi criado um grupo de

trabalho para desenvolver medidas que permitam

transformar pelo menos US$ 500 bilhões em subsídios atualmente destinados a atividades prejudiciais à natureza em incentivos positivos para a conservação.

Funcionamento do Fundo Cali

Criado durante a COP16, em 2024, o Fundo Cali foi concebido para receber contribuições de empresas que utilizam informações de sequenciamento genético de espécies naturais no desenvolvimento de produtos. Entre os setores envolvidos estão as indústrias farmacêutica e de cosméticos.

O objetivo é fazer com que empresas que obtêm benefícios econômicos a partir de **recursos genéticos** também contribuam para a preservação da biodiversidade. Entretanto, a implementação do mecanismo continua enfrentando dificuldades nas negociações internacionais.

De acordo com An Lambrechts, grandes corporações atuaram para manter voluntária a adesão ao fundo e também dificultaram seu funcionamento durante a COP17.

A especialista criticou a diferença entre os lucros obtidos por grandes empresas com a exploração de recursos naturais e os valores destinados à conservação ambiental. Na avaliação dela, essa desigualdade amplia os impactos da crise da biodiversidade sobre populações de diferentes regiões do mundo.

Proposta brasileira sobre uso sustentável

Uma das contribuições do Brasil foi incorporada à agenda da Convenção sobre **Diversidade Biológica**. A proposta busca fortalecer o uso sustentável dos recursos naturais e garantir uma repartição justa e equilibrada dos benefícios obtidos a partir dos **recursos genéticos**.

O tema foi incluído no artigo relacionado a atividades, produtos e serviços que geram resultados positivos para a natureza. A decisão prevê consultas aos países, povos indígenas e comunidades locais, além da apresentação de alternativas para ampliar a aplicação dessas práticas.

Michel Santos, gerente de políticas públicas do WWF-Brasil, avaliou que o resultado representa um avanço no reconhecimento da importância do uso sustentável da biodiversidade. Segundo ele, foi estabelecido um processo específico para desenvolver propostas que poderão orientar um futuro Programa de Trabalho.

Corredores ecológicos entram no debate

Outra prioridade defendida pela delegação brasileira foi o fortalecimento da conectividade ecológica. A iniciativa busca estimular a criação de corredores verdes e azuis que permitam o deslocamento de espécies entre diferentes áreas de conservação.

A proposta inicial do Brasil era incluir um quinto elemento programático no Programa de Trabalho sobre Áreas Protegidas (PoWPA). Entretanto, o documento final apenas fez referência ao tema, permitindo que as negociações continuem em futuras discussões multilaterais.

Para Michel Santos, a conservação ambiental precisa estar associada a condições que permitam o uso sustentável dos recursos naturais e a geração de benefícios sociais, econômicos e ambientais. Esse processo também deve respeitar os direitos e os conhecimentos dos povos indígenas e das comunidades que historicamente contribuem para proteger a natureza.

As decisões da COP17 representam avanços na organização das políticas internacionais de biodiversidade, mas também evidenciam desafios relacionados ao financiamento, à participação empresarial e à transformação dos modelos de produção. A continuidade das negociações será importante para transformar os compromissos assumidos em medidas efetivas de conservação até 2030.

Com informações da Agência Brasil.

Claude bloqueia cópias de jogos feitas com IA



Nova regra da Anthropic impede recriações de games comerciais, mas gera dúvidas sobre engenharia reversa e mods.

Nova regra da Anthropic impede recriações de games comerciais, mas gera dúvidas sobre engenharia reversa e mods.

A Anthropic atualizou as regras do Claude Code para impedir que a inteligência artificial recrie jogos comerciais já existentes. A restrição também vale quando o usuário tenta disfarçar a cópia, alterando o nome do projeto ou apresentando o resultado como uma obra original.

A mudança foi confirmada em 30 de outubro de 2026 por Addy Osmani, integrante da equipe técnica da empresa. A medida afeta o Claude Code com o modelo Opus 5.5 e busca evitar o uso da ferramenta em atividades que possam violar direitos de **propriedade intelectual**.

Apesar do bloqueio, a Anthropic não proibiu a criação de jogos inéditos. Projetos originais, games inspirados em gêneros conhecidos e trabalhos desenvolvidos com recursos próprios continuam permitidos. A controvérsia envolve relatos de usuários que também encontraram dificuldades em tarefas de engenharia reversa e análise de programas.

O que mudou nas regras do Claude Code?

As novas instruções estabelecem uma diferença entre desenvolver um jogo original e reproduzir uma obra comercial específica. A ferramenta pode ajudar na programação de mecânicas, personagens e cenários inéditos, mas deve recusar pedidos que resultem em cópias de títulos já lançados.

Em uma publicação no X, em 30 de outubro, Osmani confirmou a inclusão de duas frases nas instruções do Claude Code com Opus 5.5. Segundo o profissional, o objetivo é reduzir o risco de violações de **propriedade intelectual**. Ele também indicou que a Anthropic pretende continuar aperfeiçoando o comportamento do assistente.

Na prática, solicitar um jogo de corrida com veículos, pistas e campeonatos inventados continua sendo uma atividade permitida. Já pedir uma reprodução de um título comercial, mantendo seus personagens, mapas, cenários e elementos característicos, entra na categoria de solicitações que a nova regra procura bloquear.

Claude também bloqueia engenharia reversa?

Até o momento, a Anthropic não anunciou uma proibição geral da engenharia reversa. A mudança confirmada trata especificamente da reprodução de jogos existentes. Mesmo assim, relatos de desenvolvedores apontam que os filtros podem atingir outras atividades técnicas.

Uma reportagem publicada pelo Tom's Hardware em 2 de novembro de 2026 reuniu casos de recusas envolvendo o Claude Code com Opus 5.5. Entre eles estão análises de programas próprios e tentativas de investigar mecanismos de ativação de produtos.

Em um dos episódios descritos, uma tarefa voltou a funcionar após o usuário recorrer a uma versão anterior do modelo Opus. O relato indica que os filtros podem estar recusando solicitações além da clonagem de games, mas não comprova que todas as versões do Claude tenham as mesmas limitações.

A própria Anthropic reconhece, em sua documentação de suporte, que mecanismos destinados a evitar a reprodução de materiais protegidos podem bloquear pedidos legítimos. A empresa afirma utilizar o retorno dos usuários para melhorar esses sistemas.

O que ainda é possível fazer com o Claude?

A nova política não impede o uso da inteligência artificial em todas as etapas do desenvolvimento de jogos. A diferença está no objetivo do projeto e nos materiais utilizados durante a produção.

Criar jogos originais: continua permitido, incluindo ajuda com programação, correção de erros e desen-

volvimento de mecânicas.

continua permitido, incluindo ajuda com programação, correção de erros e desenvolvimento de mecânicas. Desenvolver games de um gênero conhecido: é possível criar jogos de corrida, aventura, RPG ou estratégia, desde que não sejam reproduções de obras específicas.

é possível criar jogos de corrida, aventura, RPG ou estratégia, desde que não sejam reproduções de obras específicas. Recriar jogos comerciais: é o principal alvo da restrição, mesmo quando o pedido utiliza outro nome para disfarçar a cópia.

é o principal alvo da restrição, mesmo quando o pedido utiliza outro nome para disfarçar a cópia. Produzir mods: não existe anúncio de uma proibição universal. Cada solicitação pode receber uma resposta diferente conforme o conteúdo e as permissões envolvidas.

não existe anúncio de uma proibição universal. Cada solicitação pode receber uma resposta diferente conforme o conteúdo e as permissões envolvidas. Analisar programas e arquivos executáveis: existem relatos de bloqueios em atividades de engenharia reversa, mas a empresa não confirmou uma restrição geral para essas tarefas.

A discussão também envolve a proteção de projetos que ainda não chegaram ao mercado. Recentemente, uma demonstração experimental de jailbreak do Nintendo Switch 2 mostrou a possibilidade de executar modificações em Mario Kart World. Esse tipo de atividade técnica não representa, por si só, a distribuição de uma cópia comercial não autorizada.

Por que a Anthropic decidiu restringir as cópias?

O avanço das ferramentas de programação com IA aumentou a preocupação de estúdios com a produção acelerada de jogos semelhantes aos seus projetos. A tecnologia pode facilitar a análise de arquivos, a reconstrução de sistemas e a reprodução de elementos de software.

O risco é especialmente relevante para desenvolvedoras independentes. Muitas equipes apresentam versões antecipadas de seus jogos para conquistar público, receber opiniões e divulgar o lançamento. Uma cópia produzida rapidamente poderia prejudicar esse trabalho antes mesmo da chegada do título original ao mercado.

Um exemplo recente envolve a Digital Sun, estúdio responsável por Moonlighter. Em 19 de outubro de 2026, a empresa anunciou uma mudança nos planos de divulgação de ReVamp, seu próximo jogo.

A desenvolvedora decidiu substituir o teste público previsto na Steam por uma sessão mais restrita no Discord. A justificativa foi o receio de que alguém utilizasse uma versão antecipada para produzir e distribuir uma cópia antes do lançamento oficial.

A medida teve caráter preventivo. A Digital Sun não afirmou que ReVamp já havia sido clonado. O lançamento do jogo está previsto para 25 de março de 2027.

Outro ponto da discussão envolve a identificação de jogos produzidos com auxílio de inteligência artificial na Steam. A declaração de uso de IA, entretanto, não significa que um título seja uma cópia. A tecnologia pode participar de diferentes etapas, como tradução, criação de elementos visuais e programação.

Engenharia reversa e clonagem de jogos são diferentes?

Sim. Embora os dois processos possam envolver a análise de um software, seus objetivos não são necessariamente os mesmos.

Engenharia reversa é o estudo de um programa ou dispositivo a partir de seu funcionamento e de seus componentes. O trabalho permite compreender como determinada tecnologia opera, mesmo sem acesso ao código-fonte original.

No desenvolvimento de games, esse processo pode ajudar em atividades como:

Verificar a compatibilidade de jogos antigos com sistemas atuais;

Preservar softwares que deixaram de receber suporte;

Desenvolver ferramentas de modificação;

Investigar falhas e problemas de segurança;

Compreender o funcionamento de arquivos e sistemas de jogos.

Continuação: Claude bloqueia cópias de jogos feitas com IA

Já a clonagem de jogos consiste em reproduzir uma obra existente, parcial ou integralmente. O risco de violação de direitos autorais aumenta quando a reprodução utiliza, sem autorização, código, imagens, músicas, personagens ou outros elementos protegidos.

Portanto, estudar o funcionamento de um jogo não significa necessariamente copiá-lo. Da mesma forma, desenvolver um título dentro do mesmo gênero de outro produto não representa automaticamente uma infração. A avaliação depende dos materiais utilizados, dos métodos empregados e da legislação aplicável.

Essa distinção explica parte das críticas aos novos filtros do Claude. Um sistema criado para impedir reproduções não autorizadas pode acabar recusando pesquisas técnicas, análises legítimas e projetos desenvolvidos pelos próprios usuários.

O que muda para o futuro dos jogos com IA?

A decisão da Anthropic estabelece um limite mais claro para o uso do Claude Code na recriação de jogos comerciais. Entretanto, não impede o desenvolvimento de novos títulos com inteligência artificial nem resolve o problema das cópias produzidas por outras ferramentas.

A indústria ainda discute como aproveitar os recursos da IA sem comprometer a autoria e o trabalho dos profissionais. Em outubro de 2026, a Konami também se posicionou sobre o tema e afirmou que a tecnologia pode apoiar a produção, mas não substitui a criatividade humana.

Outra possibilidade são as ferramentas de inteligência artificial executadas localmente. O LM Studio, por exemplo, permite utilizar modelos diretamente no computador. Nesse caso, os recursos disponíveis e as limitações dependem do modelo escolhido e de sua respectiva licença.

Para desenvolvedores, a principal questão será encontrar um equilíbrio entre inovação, proteção de **propriedade intelectual** e liberdade para realizar pesquisas técnicas. O alcance dos novos bloqueios ainda depende dos ajustes que a Anthropic fará em seus sistemas.

Perguntas frequentes sobre as regras do Claude

O Claude Code ainda pode criar jogos do zero?

Sim. A Anthropic confirmou que projetos originais, jogos inspirados em gêneros conhecidos e criações feitas com recursos pertencentes ao usuário continuam permitidos.

O Claude consegue recriar GTA, Zelda ou Diablo?

A nova instrução do Claude Code com Opus 5.5 busca impedir a reprodução de jogos comerciais específicos. Trocar o nome do projeto não elimina a

Continuação: Claude bloqueia cópias de jogos feitas com IA

restrição quando o objetivo continua sendo copiar uma obra existente.

A Anthropic proibiu a criação de mods?

Não. A empresa não anunciou uma proibição geral de modificações. No entanto, algumas solicitações podem ser recusadas conforme o conteúdo e as permissões envolvidas.

A restrição vale para todas as versões do Claude?

A confirmação pública de 30 de outubro de 2026 menciona especificamente o Claude Code com Opus 5.5. Não há informações suficientes para afirmar que todos os modelos e interfaces do serviço adotaram as mesmas limitações.

A engenharia reversa é considerada ilegal?

Não necessariamente. A legalidade depende da finalidade, dos métodos utilizados, dos direitos envolvidos e da legislação aplicável. A análise técnica de um programa não equivale automaticamente à reprodução não autorizada de um jogo.

Entenda o impacto da nova regra

A Anthropic confirmou uma restrição contra a recriação de jogos comerciais específicos, mas manteve aberta a possibilidade de desenvolver títulos inéditos com inteligência artificial. O principal ponto de atenção está no alcance dos filtros, que, segundo relatos de usuários, também podem atingir tarefas legítimas de engenharia reversa.

A empresa afirma que continuará aperfeiçoando suas instruções para reduzir bloqueios indevidos. Enquanto isso, desenvolvedores precisam considerar os limites de **propriedade intelectual** ao utilizar ferramentas de programação com IA.

Fontes: declarações de Addy Osmani, da Anthropic, em 30 de outubro de 2026; reportagem do Game Developer; levantamento do Tom's Hardware publicado em 2 de novembro de 2026; comunicado da Digital Sun sobre ReVamp; documentação oficial de suporte da Anthropic.

Crédito e transformação tecnológica: Desafio jurídico do financiamento



Crédito e transformação tecnológica: Os novos desafios jurídicos do financiamento empresarial Raissa Montoro O financiamento estratégico impulsiona investimentos em tecnologia e inteligência artificial, exigindo planejamento financeiro, gestão de riscos e segurança jurídica. segunda-feira, 2 de novembro de 2026

Atualizado em 30 de outubro de 2026 16:04

A transformação tecnológica deixou de representar uma escolha acessória no planejamento empresarial.

Em diferentes setores da economia, investimentos em automação, inteligência artificial, infraestrutura de dados, segurança da informação e desenvolvimento de sistemas passaram a integrar a própria estratégia de competitividade e sustentabilidade dos negócios.

Essa mudança também alterou a forma como deve ser compreendido o crédito empresarial que, tradicionalmente associado ao financiamento de capital de giro, à aquisição de máquinas e equipamentos ou à expansão da capacidade produtiva, assumiu função adicional em uma economia cada vez mais digital, permitindo que empresas antecipem investimentos necessários à modernização de suas operações e à construção de novas vantagens competitivas.

Entre janeiro de 2023 e dezembro de 2025, BNDES e Finep aprovaram, conjuntamente, R$ 71,5 bilhões

em crédito para projetos de inovação no âmbito da Nova Indústria Brasil, o que se traduz na forma como as empresas incorporam tecnologia às suas operações.

Siga o canal do Migalhas no O que se identifica é que mais de 50 % das empresas de grande porte já incorporam em suas atividades a utilização de inteligência artificial e essa incorporação de tecnologia demanda investimento, seja na aquisição de softwares ou sistemas já estruturados ou desenvolvimento de soluções adaptadas ao negócio.

Diferentemente de determinadas aquisições patrimoniais, cujos ativos e benefícios econômicos são mais facilmente identificáveis, projetos de transformação tecnológica envolvem desenvolvimento contínuo, contratação de profissionais especializados, integração de sistemas, aquisição de licenças, organização e governança de dados, segurança cibernética e implementação de soluções cujos resultados econômicos tendem a ser percebidos ao longo do tempo e tudo isso, certamente, não ocorre sem alocação de capital.

Nesse contexto, depender exclusivamente da geração de caixa para financiar a transformação tecnológica pode significar postergar projetos estratégicos e comprometer a capacidade competitiva.

É justamente nesse ponto que o financiamento deixa de ser analisado apenas sob a perspectiva da necessidade de liquidez e passa a integrar a própria estratégia de investimento das empresas.

Nesse sentido, o mercado de crédito e as instituições públicas de fomento vêm acompanhando essa transformação. A existência de linhas destinadas à inovação, digitalização e modernização tecnológica demonstra que o financiamento empresarial já não se restringe aos ativos tradicionalmente associados à expansão da atividade econômica.

É importante que a contratação desses créditos seja precedida de análise, considerando o custo efetivo da operação, o prazo de amortização, as garantias

Continuação: Crédito e transformação tecnológica: Desafio jurídico do financiamento

exigidas, a capacidade de geração de caixa e, sobretudo, a relação entre o endividamento assumido e os resultados esperados do projeto financiado.

Sob a perspectiva jurídica, a análise também não pode se limitar às condições financeiras da operação. A estruturação de crédito para projetos tecnológicos pode envolver obrigações relacionadas à destinação dos recursos, constituição de garantias, cumprimento de indicadores financeiros e operacionais, hipóteses de vencimento antecipado e restrições contratuais capazes de produzir efeitos sobre a atividade empresarial durante toda a vigência do financiamento.

Isso significa que a análise jurídica deve compreender não apenas a validade formal do instrumento de crédito, mas também os efeitos econômicos e operacionais das obrigações assumidas pela empresa.

Há, portanto, uma distinção importante entre utilizar crédito simplesmente para adquirir tecnologia e utilizá-lo como instrumento de uma estratégia de transformação empresarial.

No primeiro caso, corre-se o risco de financiar ferramentas desconectadas das necessidades efetivas da organização. No segundo, o investimento parte da identificação de problemas concretos, objetivos mensuráveis e resultados esperados, como redução de custos, aumento de produtividade, melhoria da experiência do cliente, escalabilidade das operações ou criação de novos produtos e serviços.

A adoção de IA pelas empresas não se limita à contratação de uma ferramenta ou de uma licença de software. Sua utilização em escala pode exigir revisão de processos, organização e governança de dados, integração entre sistemas, desenvolvimento de soluções proprietárias, treinamento de equipes, mecanismos de segurança e estruturas de governança capazes de estabelecer limites e responsabilidades para sua utilização.

Em projetos envolvendo inteligência artificial, a análise se torna ainda mais abrangente. Questões relacionadas à origem e utilização dos dados, **propriedade intelectual**, confidencialidade, segurança da informação, supervisão humana, responsabilidade por resultados e governança da tecnologia passam a integrar a matriz de riscos do investimento.

Consequentemente, o financiamento de projetos dessa natureza demanda uma análise multidisciplinar. A decisão financeira passa a conviver com questões relacionadas à proteção de dados, **propriedade intelectual**, segurança da informação, contratação de fornecedores, responsabilidade civil, governança de inteligência artificial e adequada alocação contratual de riscos.

Crédito, tecnologia e segurança jurídica passam, assim, a integrar uma mesma discussão estratégica e a atuação jurídica passa a exercer função preventiva e estruturante, identificando riscos e buscando compatibilizar as obrigações financeiras, contratuais, regulatórias e operacionais relacionadas ao investimento.

É sobre não tratar apenas de verificar a regularidade formal da contratação, mas de compreender a finalidade econômica da operação, os riscos associados ao investimento e os efeitos que determinadas obrigações podem produzir ao longo de sua execução.

O ponto central, portanto, não está em defender maior ou menor utilização de crédito pelas empresas, mas em reconhecer que, diante da velocidade da transformação tecnológica, a estrutura de financiamento também passou a fazer parte das decisões relacionadas à inovação e à competitividade e viabilizar, com segurança, a própria transformação das empresas.

_____

Fonte: BNDES - dados sobre financiamento à inovação

Raissa Montoro COO do Vigna Advogados Associados.

Vigna Advogados Associados

Dos camelôs à internet: como a pirataria digital evoluiu no Brasil



Dos DVDs vendidos em camelôs aos aplicativos e serviços de IPTV, entenda como a pirataria ganhou escala com a **internet**; saiba riscos de usar, compartilhar e comprar produtos falsos

Se você tem mais de 30 anos, provavelmente se lembra dos CDs e **DVDs piratas** vendidos em camelôs, dos jogos gravados em mídias físicas e dos arquivos baixados no 4shared. De lá para cá, a pirataria digital mudou de endereço e de formato, acompanhando a popularização da **internet**, dos aplicativos de mensagem e dos serviços de streaming e TVs box. Hoje, a distribuição ilegal de filmes, séries, músicas e livros acontece em plataformas digitais, servidores espalhados pelo mundo e comunidades virtuais. Mas o que mudou nessa prática ao longo dos anos? O TechTudo conversou com especialistas para entender como a pirataria evoluiu no Brasil e quais são seus novos caminhos.

IPTV é pirataria? Entenda quando o serviço é legal e quais são os riscos

Canal do TechTudo no WhatsApp: acompanhe as principais notícias, tutoriais e reviews

Como fazer download de vídeos e filmes de graça? Veja no Fórum do TechTudo

'Não passava pela cabeça que era crime'

Na infância e adolescência, Pedro tinha nos games um de seus principais hobbies. Entre as décadas de 1990 e 2000, quando tinha cerca de 12 anos, encontrar jogos originais nem sempre era fácil, e os **CDs piratas** vendidos por camelôs eram uma alternativa mais acessível: cada um custava cerca de R$ 10. A compra era tão comum que nem ele nem seus pais, que o acompanhavam nas primeiras idas aos vendedores, viam a prática como algo ilegal. "Todo mundo comprava pirata. A gente ia num shopping comprar, então a dimensão de contravenção era muito pequena. Não passava pela cabeça que era crime", conta.

Com a popularização da **internet**, o consumo de conteúdo pirata começou a migrar das ruas para o ambiente digital. Hoje professor, ele ainda consome conteúdo pirata, principalmente livros, mas diz que prefere pagar por filmes e jogos. "Hoje em dia eu prefiro pagar pelo original porque o serviço é melhor, geralmente. Demora menos tempo para eu conseguir o que eu quero assistir. Além disso, antigamente eu tinha mais tempo para ficar procurando essas coisas na **internet**. Isso dá um certo trabalhinho pra você garimpar", destaca.

A pirataria em transformação

A popularidade dos produtos piratas também foi observada pelo pesquisador Arthur Coelho Bezerra, da UFRJ. Entre 2009 e 2010, ele percorreu as calçadas do Centro do Rio de Janeiro para estudar camelôs que vendiam **DVDs piratas**. Em entrevistas com cerca de 20 trabalhadores, identificou uma atividade organizada por códigos próprios de confiança e sobrevivência. Muitos haviam trabalhado com outros produtos, como água de coco, livros e bolsas, antes de migrar para os DVDs, atraídos pelo lucro: compravam três unidades por R$ 5 e vendiam por R$ 10.

A qualidade do produto também variava: do DVD com menu e legenda à gravação feita com câmera dentro do cinema. E a confiança era fundamental - se o filme não funcionasse, o cliente podia trocar, desde que fosse reconhecido pelo vendedor. Já em 2012, Bezerra observava a possível tendência de que esse comércio, a exemplo do que já ocorria nos países desenvolvidos, fosse cada vez mais substituído pela praticidade do ambiente on-line.

A chegada dos streamings criou, inicialmente, a expectativa de que a oferta de filmes e séries por

Continuação: Dos camelôs à internet: como a pirataria digital evoluiu no Brasil

preços acessíveis pudesse reduzir o consumo de produtos piratas. Para o Dr. Luiz Augusto D'Urso, advogado especialista em Direito Digital, porém, o que aconteceu foi diferente. A multiplicação das

plataformas, dos serviços de TVs por assinatura e

dos conteúdos sob demanda fez com que a pirataria também se adaptasse ao novo cenário.

O estudo "Pirataria de filmes na TV e online no Brasil", realizado no fim de 2018 pelo instituto IPSOS Mori a pedido da Motion Picture Association (MPA), comprova essa afirmação, ao concluir que, em um período de três meses, cerca de 470 milhões de filmes e 538 milhões de episódios de séries e programas de TV deixaram de ser comprados de maneira legítima. No mesmo período, 2 bilhões de acessos foram feitos em plataformas de conteúdo pirata, gerando prejuízo de R$ 4 bilhões à indústria audiovisual.

"Não foi o streaming o responsável por acabar com a pirataria. Na verdade, ele fez a pirataria mudar", afirma D'Urso. Segundo o advogado, a distribuição ilegal passou a ocorrer principalmente pela **internet**, incluindo serviços de IPTV e dispositivos que permitem acessar conteúdos de diferentes plataformas.

A mudança também ampliou a escala da atividade. Enquanto o vendedor de rua precisava comercializar cada DVD individualmente, os serviços digitais podem reunir centenas ou milhares de títulos em um único ambiente. De acordo com D'Urso, essas estruturas podem reunir canais fechados e conteúdos disponíveis em diferentes serviços de streaming, oferecendo uma grande quantidade de opções por preços inferiores aos praticados no mercado legal.

Para ele, a dimensão financeira dessa nova modalidade também chamou a atenção de organizações criminosas. Grupos que já atuavam em outras atividades ilícitas passaram a incorporar a pirataria digital às suas operações, inclusive com participação no desenvolvimento de tecnologias e no financiamento dessas estruturas.

Quadro-síntese da evolução da pirataria

Característica Era dos camelôs Era dos streamings Formato Produtos físicos (CD, DVD, vestuário) Arquivos digitais, links e transmissões via nuvem Alcance Localizado (ruas, terminais e feiras) Global e instantâneo Custo de Operação Relativo, pois envolvia compra de mídias, gravadores, aluguel de lojas e bancas Próximo de zero (hospedagem de arquivos e servidores) Combate Apreensão física e prisões em flagrante Bloqueio de sites, quedas de sinal de IPTV e ações judiciais virtuais deslize para ver o conteúdo Existe pirataria sem lucro?

A pirataria digital não se resume aos serviços que comercializam canais e filmes ilegalmente. A **internet** também permitiu a criação de comunidades nas quais usuários compartilham arquivos diretamente entre si, sem que necessariamente exista uma cobrança pelo conteúdo.

É o caso dos grupos de compartilhamento de livros digitais observados pela pesquisadora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (Uerj), Júlia Barreto. Para ela, essas comunidades podem ampliar o acesso à leitura em um país onde livros, especialmente os acadêmicos e técnicos, podem representar um custo significativo para parte da população.

Segundo Júlia, o acesso por meio de dispositivos digitais também contribui para essa popularização. Um celular, por exemplo, pode ser mais acessível do que um livro físico e permite que o usuário armazene e leia diferentes obras. Ela ressalta, entretanto, que o compartilhamento de livros protegidos por **direitos autorais** é uma infração prevista na legislação brasileira.

Dentro dos grupos estudados pela pesquisadora, a circulação dos arquivos também segue uma estrutura própria. "Eu vejo todo o ecossistema de pirataria como uma verdadeira comunidade integrada e com suas próprias leis, regras, código de ética e organizações", explica.

Os participantes precisam seguir regras para fazer pedidos e compartilhar materiais. Em uma das comunidades observadas por ela, por exemplo, cada pessoa pode solicitar um livro por dia. O pedido deve informar dados como título, autor, idioma e formato do arquivo. A organização também conta com moderadores e um bot responsável por fiscalizar determinadas regras, além do não compartilhamento de livros nacionais.

As punições variam de advertências à expulsão do grupo. Segundo Júlia, o sistema automatizado consegue identificar determinadas palavras-chave e aplicar as advertências sem que os moderadores

Continuação: Dos camelôs à internet: como a pirataria digital evoluiu no Brasil

precisem acompanhar individualmente todas as mensagens. Apesar dessa organização, a pesquisadora afirma que, nos grupos que acompanha, o objetivo não é obter lucro. "Não existe ganho monetário sobre essa troca", diz.



Seu celular pode estar sendo rastreado! Veja como descobrir e se proteger! Seu celular pode estar sendo rastreado! Veja como descobrir e se proteger!

Pirataria x compartilhamento: uma linha tênue

A forma como os próprios participantes enxergam a prática também ajuda a explicar a permanência dessas comunidades. Na observação de Júlia, muitos usuários não se veem como criminosos ou como "piratas". Uma das razões seria a diferença de valor atribuída ao arquivo digital e ao livro físico.

Segundo a pesquisadora, parte dos participantes entende a pirataria online como um produto de menor valor em comparação com um livro físico. Há ainda quem baixe uma obra digital e, depois de gostar da leitura, tenha interesse em comprar a versão física.

Júlia também identifica diferentes níveis de participação. Algumas pessoas entram nos grupos apenas para baixar livros, enquanto outras colaboram ativamente com a circulação dos arquivos. "Tem um outro grupo dentro dessas comunidades, que é o grupo que compartilha. E eles, sim, eu acredito que eles têm mais essa identidade coletiva de serem 'piratas' na prática", afirma.

A própria linguagem utilizada pelas comunidades reforça essa percepção. Uma das que Júlia acompanha, por exemplo, utiliza o nome "biblioteca". Para a pesquisadora, a escolha pode estar relacionada à ideia de empréstimo e compartilhamento de livros. A diferença é que, no ambiente digital, um arquivo pode ser copiado inúmeras vezes sem que o exemplar original deixe de existir.

A lógica é diferente daquela do livro físico: em vez de emprestar um único exemplar para outra pessoa, o usuário pode reproduzir o arquivo e disponibilizá-lo novamente. É essa possibilidade de reprodução que permite que uma mesma obra circule entre um número muito maior de pessoas. Porém, vale lembrar que livros são obras intelectuais protegidas pela Lei 9.610/1998, ou seja, enviar ou baixar PDFs de livros protegidos sem autorização do autor ou da editora é uma violação de **direitos autorais**, a não ser que os autores já tenham falecido há mais de 70 anos.

Quem pode ser responsabilizado por pirataria?

A diferença entre quem apenas acessa um conteúdo e quem participa de sua distribuição também aparece na discussão jurídica. D'Urso explica que há uma distinção significativa entre quem comercializa serviços piratas e quem apenas os utiliza.

Segundo o advogado, as operações realizadas no Brasil têm priorizado os responsáveis pela comercialização e, nas ações mencionadas por ele, usuários dos serviços não foram presos. Ele ressalta, entretanto, que existem diferentes interpretações sobre a possibilidade de responsabilização de quem consome esse tipo de conteúdo.

A questão se torna especialmente complexa porque as formas de participação são variadas. Uma pessoa pode simplesmente baixar um arquivo, enquanto outra pode disponibilizá-lo para dezenas ou milhares de usuários. No caso das comunidades observadas por Júlia, essa diferença aparece entre os participantes que apenas fazem pedidos e aqueles que efetivamente compartilham os arquivos.

D'Urso afirma que alguns entendimentos jurídicos defendem que o usuário não comete crime apenas ao utilizar determinado serviço, enquanto outras interpretações admitem a possibilidade de enquadramentos diferentes, dependendo da conduta. Por isso, o advogado ressalta que o fato de usuários não terem sido responsabilizados nas operações mencionadas não significa que essa possibilidade esteja definitivamente afastada.

Há ainda uma diferença em relação à antiga compra de um **DVD pirata**. Segundo D'Urso, no caso de uma TV Box ou de outro dispositivo, o consumidor pode alegar que desconhecia a existência de conteúdo ilegal no equipamento. Mesmo assim, ele pode sofrer prejuízo financeiro caso o serviço seja derrubado pelas autoridades.

Continuação: Dos camelôs à internet: como a pirataria digital evoluiu no Brasil

Não é porque nenhum usuário até hoje foi responsabilizado que ninguém será. A expectativa de que não há problema em assistir conteúdo pirata, adquirir TVs piratas e etc é uma ilusão. Caso as autoridades brasileiras comecem a aplicar o entendimento que o usuário também comete crime, ele será responsabilizado- Dr. Luiz Augusto D'Urso, advogado especialista em Direito Digital É possível interromper a circulação da pirataria?

Como a distribuição mudou, a fiscalização também precisou mudar. Para D'Urso, aplicativos de comunicação podem dificultar investigações devido aos mecanismos de criptografia, especialmente em conversas privadas. O Telegram também reúne grupos e fóruns que, segundo o advogado, podem ser utilizados para troca de arquivos, informações e anúncios.

Júlia, por outro lado, observa o fenômeno a partir do funcionamento interno dessas comunidades. Segundo ela, grupos de compartilhamento de livros já existiam em diferentes formatos antes do Telegram, passando por sites, blogs e outras redes sociais. À medida que algumas dessas comunidades eram derrubadas, novas formas de organização surgiam.

Para ela, a rede social acabou oferecendo características que facilitam essa reorganização, como a possibilidade de reunir muitos usuários e armazenar grandes quantidades de arquivos. Em sua pesquisa, Júlia chegou a acompanhar a queda de um dos grupos. A comunidade, no entanto, foi reconstruída em poucas horas, e os participantes receberam convites para retornar. Os arquivos também permaneceram disponíveis.

A experiência ajuda a ilustrar um dos principais desafios da fiscalização no ambiente digital: derrubar um grupo não significa necessariamente interromper a circulação do conteúdo. Segundo Júlia, a existência de grupos adjacentes e de cópias dos arquivos permite que a comunidade se reorganize rapidamente. D'Urso também aponta essa capacidade de adaptação: de acordo com o advogado, mesmo quando servidores são derrubados e serviços são desativados, novas formas de disponibilizar o conteúdo tendem a surgir.

A resposta à pirataria digital

O enfrentamento da pirataria digital passou, portanto, a envolver uma estrutura muito maior do que a fiscalização de vendedores nas ruas. Segundo Luiz Augusto, empresas donas de serviços de streaming

Continuação: Dos camelôs à internet: como a pirataria digital evoluiu no Brasil

têm buscado atuar em conjunto, inclusive por meio de escritórios de advocacia e parcerias com autoridades policiais brasileiras e estrangeiras.

Entre as estratégias citadas, estão a identificação dos responsáveis, bloqueios de bens, buscas e apreensões e derrubada de servidores. Um exemplo recente é a Operação 404, que derrubou milhares de sites, endereços de IP e aplicativos de streaming ilegais. O advogado também menciona a atuação conjunta com organismos internacionais e com a Anatel.

A estratégia, entretanto, precisa acompanhar uma atividade que também se transforma. Se os **DVDs piratas** podiam ser encontrados em bancas e nas mãos de vendedores ambulantes, hoje o conteúdo pode estar distribuído entre aplicativos, grupos, dispositivos, servidores e diferentes países.

Para D'Urso, a própria legislação também precisa acompanhar essa mudança. O advogado considera que as normas relacionadas aos **direitos autorais** e à **propriedade intelectual** precisam ser atualizadas para contemplar as novas formas de distribuição digital e definir de maneira mais precisa as responsabilidades envolvidas.

Com informações de Senado Federal, Revista Dilemas (UFRJ), Ancine, G1.

O projeto Mercado Ilegal é uma realização dos jornais O GLOBO, Valor Econômico e Extra e da rádio CBN, com patrocínio da Philip Morris Brasil, do Instituto Combustível Legal e do Mercado Livre e apoio da Associação Brasileira de Distribuidores de Energia Elétrica (Abradee) e da Associação Brasileira de Bebidas Destiladas (ABBD).

Mais do TechTudo Sua TV Box não liga? Veja 5 motivos para isso e como resolver Noveflix é seguro? Veja como funciona site para ver novelas e séries grátis Hackers invadem contas do Claude para gastar créditos pagos; saiba se protegerð¥Veja também: Seu celular pode estar sendo rastreado! Veja como descobrir e se proteger!

STJ reúne precedentes sobre concorrência parasitária na internet



STJ partiu de uma premissa importante: é lícito o serviço de publicidade paga oferecido pelos provedores de busca

Opinião

Digitar o nome de uma empresa no buscador e encontrar, no topo da página, o anúncio de um concorrente tornou-se experiência comum. A prática de contratar, como palavra-chave em ferramentas de links patrocinados, os termos nominais da marca ou do nome empresarial alheio para atrair a clientela dele chegou ao Superior Tribunal de Justiça e hoje conta com um conjunto consistente de precedentes das duas Turmas de Direito Privado.

Ferramenta é lícita; uso da marca alheia, não

No REsp 1.937.989/SP (relator: ministro Luis Felipe Salomão, 4ª Turma, j. 23/8/2022), o STJ partiu de uma premissa importante: é lícito o serviço de publicidade paga oferecido pelos provedores de busca, que destaca o conteúdo do anunciante com base em palavras-chave. O ilícito está na escolha da palavra-chave. Para a Turma, infringe a legislação de **propriedade industrial** quem utiliza, em links patrocinados, marcas registradas por um concorrente, configurando desvio de clientela reprimido pelo artigo 195, III e V, da lei 9.279/96 e pelo artigo 10 bis da Convenção da União de Paris. Nas palavras da ementa:

"Utilizar a marca de um concorrente como palavra-chave para direcionar o consumidor do produto ou serviço para o link do concorrente usurpador é capaz de causar confusão quanto aos produtos oferecidos ou a atividade exercida pelos concorrentes."

Três critérios da 3ª Turma

Em 2023, a 3ª Turma sistematizou o tema no REsp 2.032.932/SP (relator: ministro Ricardo Villas Bôas Cueva, j. 8/8/2023), estendendo a proteção também ao nome empresarial. Segundo o acórdão, a contratação de links patrocinados, em regra, caracteriza concorrência desleal quando: (1) a ferramenta é utilizada para a compra de palavra-chave correspondente à marca registrada ou a nome empresarial; (2) o titular e o adquirente da palavra-chave atuam no mesmo ramo de negócio; e (3) o uso da palavra-chave é suscetível de violar as funções identificadora e de investimento da marca ou do nome empresarial.

O fundamento econômico também foi explicitado: o consumidor que digita uma marca no buscador revela preferência ou memória construída com investimentos do titular. Desviar essa busca para outro fornecedor é apropriar-se do esforço alheio, o que caracteriza a concorrência parasitária.

Provedor de busca também responde

No REsp 2.012.895/SP (rel. min. Nancy Andrighi, 3ª Turma, j. 8/8/2023), a corte afastou a aplicação do artigo 19 do Marco Civil da Internet. O dever de indenizar não decorre do conteúdo do site patrocinado, mas da forma como o provedor comercializa seus serviços publicitários. Segundo o acórdão, o provedor "tem controle ativo das palavras-chaves que está comercializando, sendo tecnicamente possível evitar a violação de **propriedade intelectual**". O mesmo julgado reconheceu litisconsórcio necessário entre anunciante e provedor quando se pretende desconstituir os efeitos do contrato de publicidade celebrado entre eles.

Indenização: dano moral e material presumidos

Configurada a prática, a reparação segue regime favorável ao titular. O dano moral por uso indevido da marca é aferível in re ipsa, e os danos materiais, na concorrência desleal, presumem-se em razão do desvio de clientela, podendo ser apurados em liquidação de sentença (REsp 2.032.932/SP; REsp 2.096.417/SP, rel. min. Nancy Andrighi, 3ª Turma, j. 20/2/2024).

Há, porém, um contraponto que não deve ser ignorado. No REsp 2.047.758/SP (relator: min. Ricardo Villas Bôas Cueva, 3ª Turma, j. 1º/4/2025), em caso de desvio de clientela por cooptação de empregados, sem uso de marca, a Turma afirmou que os danos morais não se presumem apenas pelo desvio de clientela. A presunção, portanto, está ligada ao uso indevido do sinal distintivo, e não a qualquer ato de concorrência desleal.

Limite da ordem judicial

O REsp 2.096.417/SP trouxe ainda uma calibragem relevante para a tutela inibitória. A ordem que proibia a utilização da marca na ferramenta de anúncios por qualquer pessoa foi reformada para vedar apenas a comercialização da marca como palavra-chave para empresa concorrente. A tutela, portanto, deve mirar o uso que viola a função da marca, e não a palavra em si.

O que fazer na prática

-Para o titular: monitorar periodicamente as buscas pelo próprio nome, documentar os anúncios com data certa (capturas de tela, registros na central de transparência de anúncios do provedor e, se necessário, ata notarial), notificar o anunciante e o provedor e, persistindo a prática, ajuizar ação com pedido de tutela inibitória contra ambos.

-Para o anunciante: revisar as palavras-chave contratadas, inclusive as sugeridas automaticamente pela plataforma ou escolhidas pela agência, e incluir os nomes de concorrentes como palavras-chave negativas. A contratação por terceiros não afasta a responsabilidade de quem se beneficia do anúncio.

Conclusão

A jurisprudência do STJ evoluiu de forma coerente: a publicidade por palavras-chave é legítima, mas não autoriza o aproveitamento da reputação alheia. Utilizar os termos nominais da marca ou do nome empresarial de um concorrente para atrair seus clientes configura concorrência desleal e parasitária, com dano moral presumido, danos materiais apurados em liquidação e responsabilidade também do provedor que comercializa o termo.

Índice remissivo de assuntos

Direitos Autorais 9,10,11,12,13
Pirataria 9,10,11,12,13
Pirataria | Biopirataria 1,2
Propriedade Industrial 14,15
Propriedade Intelectual 3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15