

Pesquisa de Opinião: Percepção da Pirataria dos Jogos Eletrônicos

Vinicius Melchior L. Santos¹, Lidy Emanuelle M. Santos.¹, Odette M. Passos¹

¹Universidade Federal do Amazonas - Instituto de Ciências Exatas e Tecnologia -
Campus Samuel Benarrós Israel (ICET - UFAM)

Rua Nossa Senhora do Rosário, 3863 - Tiradentes, Itacoatiara - AM-CEP 69103-128 -
Brasil

{lidy.santos,vinicius.santos, odette}@ufam.edu.br

Abstract. *Video game piracy is a well-established phenomenon in Brazil, driven by economic, social and cultural factors. This study analyzed the perception of consumers of pirated games, their motivations and the implications of this behavior. The research used a virtual questionnaire to collect data from users, which were processed and presented graphically. The results indicate that factors such as price, accessibility and social influence play central roles in the consumption of pirated games, while awareness of the legal consequences is still limited. The analysis also highlights alternatives such as official promotions to mitigate piracy.*

Resumo. *A pirataria de jogos eletrônicos é um fenômeno consolidado no Brasil, impulsionado por fatores econômicos, sociais e culturais. Este estudo analisou a percepção dos consumidores de jogos piratas, suas motivações e as implicações desse comportamento. A pesquisa utilizou um questionário virtual para coletar dados de usuários, os quais foram tratados e apresentados graficamente. Os resultados indicam que fatores como preço, acessibilidade e influência social desempenham papéis centrais no consumo de jogos pirateados, enquanto a conscientização sobre as consequências legais ainda é limitada. A análise também destaca alternativas como promoções oficiais para mitigar a pirataria.*

1. Introdução

A pirataria é um fenômeno que se consolidou como prática comum no Brasil, abrangendo uma ampla variedade de mercadorias e muitas vezes comercializadas em diversos espaços, reforçando a presença na sociedade [Pase 2013]. Entre os mercados impactados, o setor de jogos digitais tem ganhado destaque, impulsionado pelos avanços tecnológicos que possibilitam o consumo massivo de conteúdos eletrônicos [Mbakirtzis 2023]. Este crescimento reflete um cenário em que a procura por produtos digitais aumenta gradativamente, incluindo versões não oficiais que atendem a consumidores dispostos a explorar alternativas devido às limitações econômicas [Bauman 1999].

Com a expansão da pirataria, medidas regulatórias se tornaram necessárias, resultando na criação de legislações que buscam mitigar as atividades do mercado pirata e proteger direitos autorais. No Brasil, a Lei nº 9.610/98 e a Lei nº 10.695/2003 são exemplos de iniciativas legais que criminalizam a violação de direitos autorais, prevendo penalidades severas para quem participa da distribuição ou consumo de produtos falsificados. Apesar

disso, o acesso às versões piratas persiste, indicando que os aspectos econômicos e culturais desempenham um papel central na escolha do consumidor.

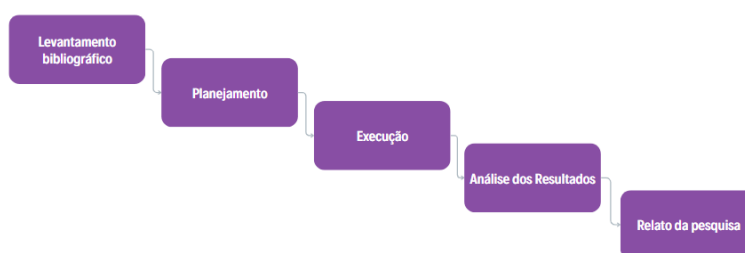
Como resultado podemos citar as principais descobertas, onde todos os participantes consideraram o preço elevado como o principal motivo para optar por jogos piratas, enquanto 61% percebem impactos culturais negativos nos direitos autorais. Contudo, 96% dos participantes buscam alternativas legais, como promoções, sugerindo que estratégias de acessibilidade podem reduzir o consumo ilegal.

2. Motivação e objetivos

O objetivo deste trabalho é analisar o comportamento dos consumidores de jogos digitais pirateados, com foco em suas motivações e na compreensão das possíveis consequências desse tipo de consumo. Para alcançar esse objetivo, foi realizada uma pesquisa de opinião que envolveu a aplicação de um questionário virtual, direcionado a consumidores de jogos piratas.

A pesquisa foi desenvolvida em cinco etapas sequenciais e complementares: levantamento bibliográfico, planejamento, execução, análise dos resultados e relato da pesquisa. Inicialmente, foi realizada uma revisão de literatura sobre pirataria de jogos eletrônicos de trabalhos no Google Acadêmico e internet (Blogs e Noticiários). No planejamento, definiu-se o perfil dos participantes e elaborou-se um questionário virtual, aplicado via Google Formulário para maior alcance e privacidade dos participantes. Na execução, o questionário foi disseminado livremente ao público geral. Os dados coletados foram tratados e filtrados utilizando a linguagem de programação Python para identificar os usuários da pirataria e posteriormente analisados graficamente buscando entender as principais motivações e o entendimento das possíveis consequências desse tipo de consumo. Por fim, os resultados foram consolidados no relato da pesquisa, os dados da pesquisa e seu código fonte utilizado para a análise estão disponíveis no repositório: PiratariaJogosEletronicos [https://github.com/vmelchiors/PiratariaJogosEletronicos]. Observe a Figura 1 abaixo.

Figura 1: Fluxograma da metodologia



3. Contribuições Principais

A principal contribuição desta pesquisa é oferecer um panorama atualizado sobre a relação entre consumidores e o mercado de jogos pirateados. A análise dos dados obtidos por meio de questionário virtual permitiu identificar que fatores como preço elevado, acessibilidade e influência social são determinantes no consumo de jogos piratas. Além disso, os resultados sugerem que estratégias de democratização do acesso aos jogos originais, como descontos e promoções em plataformas oficiais, podem ser eficazes para reduzir o consumo ilegal. A pesquisa também evidencia uma lacuna significativa na compreensão das consequências legais e sociais associadas à pirataria, ressaltando a

importância de abordagens que considerem tanto aspectos econômicos quanto culturais no enfrentamento do problema.

4. Principais resultados obtidos

A pesquisa contou com 54 respostas válidas, majoritariamente de indivíduos entre 19 e 30 anos, com 58% possuindo nível superior e 70% apresentando alto nível de experiência com jogos digitais. Um dado relevante é que 74% dos participantes já utilizaram jogos pirateados, revelando uma familiaridade com o tema e destacando a grande reprodução de conteúdos pirat. Além disso, o computador pessoal foi identificado como a principal plataforma utilizada para jogos, com 78% de preferência, reforçando sua centralidade no consumo, inclusive de conteúdos piratas.

Em relação ao tempo dedicado aos jogos digitais, 33% dos entrevistados jogam entre 3 e 5 horas semanais, enquanto 26% ultrapassam as 10 horas, evidenciando alto engajamento com a atividade. Quanto à facilidade de acesso, 52% concordam totalmente que é fácil encontrar fontes não oficiais de jogos, o que indica uma disponibilidade significativa de conteúdos piratas, além de um potencial estímulo ao consumo ilegal [Kauer 2021]. O preço foi apontado como principal fator motivador para o uso da pirataria por 88% dos participantes, enquanto a questão da incompatibilidade regional teve respostas mais dispersas.

Sobre o impacto da pirataria na experiência de jogo, a maioria dos participantes relatou que não houve um prejuízo significativo, embora alguns apontassem efeitos moderadamente negativos. A percepção sobre a segurança digital mostrou que 46% demonstram preocupação ao instalar jogos piratas, mas a frequência de problemas relatados, como roubo de dados ou infecção por vírus, foi relativamente baixa. Isto sugere que, apesar do receio, a prática não é necessariamente associada a experiências negativas diretas no uso.

Por fim, 34% dos entrevistados afirmaram utilizar com frequência promoções e descontos em plataformas oficiais como alternativa à pirataria, o que evidencia um comportamento de busca por opções legais e a importância de ofertas para o consumidor [Coelho 2022]. No entanto, a compreensão sobre as consequências legais da pirataria é parcial: 30 participantes afirmaram entender apenas em parte as implicações jurídicas, enquanto 10 disseram não compreender nada sobre o assunto. Essa lacuna de conhecimento, aliada ao fato de que 51 nunca sofreram punições, reforça a percepção de impunidade e distância das sanções legais.

5. Relevância para a área de Computação

A pirataria de jogos eletrônicos é um fenômeno que envolve múltiplos aspectos relevantes para a área de Computação, como segurança da informação, distribuição digital, comportamento do usuário e proteção de propriedade intelectual. Ao explorar as motivações e percepções dos consumidores em relação à pirataria, este estudo oferece subsídios importantes para o desenvolvimento de estratégias mais eficazes de combate ao consumo ilegal de software, bem como para a criação de políticas que incentivem o acesso legal a produtos digitais.

Além disso, os resultados obtidos contribuem para o entendimento do papel das tecnologias na disseminação de jogos pirateados, especialmente no que se refere à facilidade de acesso proporcionada por plataformas digitais. Essa realidade desafia o campo da Computação a propor soluções que aliem controle de distribuição,

acessibilidade e respeito aos direitos autorais, promovendo um equilíbrio entre o mercado e o usuário final.

Outro ponto relevante é a análise do comportamento dos usuários diante das ameaças à segurança, como vírus e roubo de dados, decorrentes da instalação de jogos piratas. Ao abordar essa dimensão, o trabalho dialoga diretamente com preocupações da área de segurança cibernética, sugerindo a necessidade de conscientização e desenvolvimento de mecanismos mais robustos de proteção tanto para empresas quanto para consumidores.

Por fim, ao evidenciar que grande parte dos usuários busca alternativas legais como promoções e descontos, o estudo oferece à Computação insights sobre como práticas comerciais e técnicas de marketing digital podem ser utilizadas como ferramentas para reduzir a pirataria. Isso reforça a importância da interdisciplinaridade no enfrentamento desse problema, conectando computação, economia e comportamento humano.

Referências

- Bauman, Z. (1999). *Globalização: As Consequências Humanas*. Rio de Janeiro: Zahar.
- BRASIL. Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Brasília, DF: Diário Oficial da União, 20 fev. 1998.
- BRASIL. Lei nº 10.695, de 1º de julho de 2003. Altera e acresce parágrafo ao art. 184 e dá nova redação ao art. 186 do Decreto-Lei no 2.848, de 7 de dezembro de 1940 – Código Penal, e a outros dispositivos legais. Brasília, DF: Diário Oficial da União, 2 jul. 2003.
- Coelho, Souza G. (2018). Aquisição de jogos na plataforma digital Steam: Comportamento de compra e consumo. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia). Universidade Federal do Rio de Janeiro. 53 p.
- Kauer, Henrique C. (2021). Clonagem e falsificação na indústria de jogos digitais: uma análise da ambivalência da pirataria. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciências Econômicas). Universidade Federal do Rio Grande do Sul. 66 p.
- Mbakirtzis, Marques M. (2023). Análise do crescimento da indústria dos jogos digitais. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em ciência da computação) - Universidade Estadual Paulista. 29 p.
- Pase, Fagundes A. (2013). Pirataria no Brasil, dos produtos baratos às práticas culturais. *Proceedings of SBGames*, n. 12, p. 50-57.