

## **Entre a lei e o desejo: A pirataria como prática de consumo<sup>1</sup>**

Raphael Sthéfano Rodrigues Ferreira<sup>2</sup>

Cassiano Lucas dos Santos<sup>3</sup>

Universidade Federal de Ouro Preto — UFOP

### **RESUMO**

O estudo discute a relação cultural e econômica sob a qual a pirataria se estabeleceu no Brasil, compreendendo quais acessos são possibilitados e quais experiências mediadas por essa prática e seu impacto. A partir de discussões propostas sobre a produção, propagação e venda do PS2 e seus insumos, buscando analisar a hipocrisia que constituem a prática mercadológica multinacional e quais as potências sociais e de experiência proporcionadas pelo acesso, mesmo que ilegítimo, a bens de consumo e entretenimento.

**PALAVRAS-CHAVE:** Pirataria; Capitalismo; Acessibilidade Socioeconômica; Exploração; PlayStation 2

### **INTRODUÇÃO**

Seja em maior parte por motivos filosóficos ou por questões financeiras, é indiscutível que a pirataria é uma atividade que atravessa, seja em um momento da vida ou outro, o acesso ou a prática de alguém a algum tipo de produto, ou experiência. Tenha sido na infância, em especial para quem viveu esse período nos anos 2000, tempos áureos dos videogames de CD-roms e do aparelhos de DVD ou até mesmo já na fase adulta, com textos em PDF conseguidos via acervos no Google Drive ou jogos baixados via Torrent, o uso de uma propriedade intelectual por vias alternativas é uma experiência que compõe o cotidiano de quase todo cidadão brasileiro. É importante, salientar que, a prática é criminalizada por lei no Brasil, em especial segundo a Lei Número 10.695<sup>4</sup>, de 1º de Julho De 2003, a partir da proteção das obras intelectuais no Brasil pela Lei 9.610/1998.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho (GT03SE - Comunicação, consumo e organizações), evento integrante da programação do 28º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 15 a 17 de maio de 2025.

<sup>2</sup> Mestrando em Comunicação pelo Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Ouro Preto, e-mail: [raphael.sthefano@gmail.com](mailto:raphael.sthefano@gmail.com).

<sup>3</sup> Mestrando em Comunicação pelo Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Ouro Preto, e-mail: [cassiano.santos@aluno.ufop.edu.br](mailto:cassiano.santos@aluno.ufop.edu.br).

<sup>4</sup> Confira as Leis na íntegra aqui: Lei 10.695: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2003/110.695.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/110.695.htm); Lei 9.610/1998: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19610.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19610.htm).

Dessa forma, é importante também destacar que este trabalho não se concentra no embase moral individual e nem tampouco da discussão de se é correta ou não, justamente por se tratar de uma contravenção penal no Brasil (1998). Feita a ressalva, a prática já ultrapassou e até mesmo sua aderência se tornou uma prática sociocultural, já perdendo linguística na criação, expressões e adaptações ortográficas para o vocabulário pessoal do meio. Palavras como: crackear, zipar, piratex e upar e passaram a fazer parte do linguajar de quem acessa sites especializados nesses conteúdos e se tornaram tão frequentes a ponto de exceder esses limites<sup>5</sup>.

Nos últimos 20 anos, principalmente em regiões periféricas, era frequente a prática de comprar jogos e filmes, em especial o famoso combinado 3 por 10 no mercado cinza<sup>6</sup>. Está posto nessa prática valores simbólicos e de estratégias de inclusão cultural, muito além da esfera econômica, como destaca Bourdieu (2007) ao analisar o consumo enquanto prática de pertencimento e distinção social. Em sequência, como observa Canclini (2001), o acesso a recursos culturais, ainda que por vias paralelas, contribuem em algum grau na participação cidadã em uma circunstância de exclusão estrutural.

## **METODOLOGIA**

Para os devidos fins de perquirir acerca da pirataria como possibilidade de acesso multi-midiático nas duas últimas décadas, é necessário assumir uma metodologia mista de base quali-quantitativa, que busca, por vias de compreensão da nostalgia do acesso, nas dinâmicas sociopolíticas e financeiras, logo a nostalgia se apresenta como prática cultural acesso pelo consumo ilícito. Com esse fim aciona-se o método misto que se apropria primeiramente da essência do conceito nostálgico sobre estudos antropológicos proposto por Manuel Diaz Rivas (2014), que em sua *práxis* consiste na revisitação em logo da prática antropológica, que neste estudo visita a escrevivência por meio da nostalgia do consumo de produtos pirateados, numa prática cultural de acesso. Neste sentido, se mostra necessário a leitura de Michel de Certeau (1994), que contribui com o entendimento de pensar a prática popular com uma ferramenta de apropriação. O

---

<sup>5</sup> “A cultura pode ser interpretada como bem de consumo e bem de produção visto que, ao mesmo tempo que é um produto do processo produtivo, é também um acúmulo de conhecimento capaz de proporcionar uma possível transformação do mundo a partir de sua exploração. (ALVES, 2020, p.40).

<sup>6</sup> Mercado cinza, também conhecido como comércio ilegal ou gray market, venda de produtos paralelos fora das plataformas oficiais.

que pode ser entendido como neste contexto a pirataria se manifesta como resposta criativa e prática da população periférica diante das mazelas impostas na estrutura do mercado formal.

Em resumo, parte do fomento prático do estudo se concentra na vivência imersiva na cultura de consumo periférica. Porém, o método de estudo de caso se faz necessário para embasar um entendimento coletivo sobre o assunto, posicionando este estudo como um disparo do micro para a construção de uma realidade macrossocial. Nesse sentido, o artigo se debruça nos números e no impacto da pirataria e do sucesso da Sony no que se refere ao *PlayStation 2* e os produtos que fizeram parte do sucesso desta que talvez seja a era de ouro da empresa em terras brasileiras. O sucesso do impendimento não se deve claro só a pirataria, mas a de se questionar se a popularidade se deve ou não ao “market” de acesso no mercado cinza onde um jogo que na versão original custava 100 reais passa a custar 10 reais, como, por exemplo, desta política de mercado, a compra do console original, porém, com destravamento com chip Matrix para rodar jogos paralelos, e que mais tarde também o chip acabou por ser pirateado, em uma cadeia de tentativas de mais uma vez baratear o processo e acesso.

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

A lei n.º 9.610/1998 vigente no código penal brasileiro enquadra como contravenção penal a prática de pirataria tanto para venda, acomodação e uso fruto da mesma Brasil (1998), como conta no título VII; capítulo II: Art. 104, onde está descrito os parâmetros que categorização prática, sobre essa apropriação indébita da propriedade intelectual de terceiros. Nas entrelinhas desta legislação, habita o anseio de acesso da população marginalizada economicamente e em muitos casos não tem recurso financeiro para o consumo legal, e acaba recorrendo, ao uso de mão de obra ou meios do submundo da pirataria, sendo ela, portanto, uma contravenção penal parte constituinte da cultura de consumo brasileira, dessa maneira, uma alternativa acessível do acesso a produtos das grandes indústrias.

Reitera-se a relevância de explanar as questões sociais ao entorno do tema, mas essa prática não deve ser encorajadas de maneira alguma, já que, ferem a propriedade privada e intelectual, além da legislação. Porém, é indiscutível a necessidade de se promover o acesso. Se colocados em paralelo, a diferença entre os preços de um

PlayStation 2, videogame mais vendido do mundo com 160 milhões de unidades vendidas em todo o mundo<sup>7</sup>, lançado em 2000 e o PlayStation 4, que vendeu cerca de 117 milhões de unidades em todo o mundo desde seu lançamento em 2013, em relação ao salário mínimo da época do fim de ciclo do produto, será possível aferir algumas percepções ao redor da discussão<sup>8</sup>. O bem de consumo financeiramente acessível possibilitou toda uma geração o deleite a múltiplas mídias e serviços, contudo, é importante ainda destacar que o desejo e parte do mecanismo de mercado dá maraca como propõe Naomi Klein (2001), ao observar a lógica em torno da “tirania das marcas”, onde argumenta que as grandes empresas e corporações imbuem o produto de um simbolismo que intensifica o desejo e a conduta de consumo. Logo, a aquisição de bens paralelos, não se concentra somente na funcionalidade do item, porque busca se também inserção simbólica em uma cultura de pertencimento e prestígio. Neste contexto a pirataria não somente acesso e também a manifestação de um imaginário de consumo previamente idealizado.

Na guerrilha de sobrevivência capitalista nas sociedades modernas, a pirataria é uma arma poderosa para a população pobre, funcionando como uma resposta as falhas do mercado em atender as demandas básicas de consumo cultural, como e proposto por David Harvey (2008), ao descrever como o neoliberalismo, intensifica a mercantilização de todos os âmbitos da vida, conduzindo a população marginalizada para estratégias de consumo informais de sobrevivência. É possível afirmar que parte do sucesso deve-se à ironia dúbia das práticas de apropriação de produtos da empresa por terceiros. Em resumo, esse cenário evidencia a hipocrisia do capital sobre o próprio lucro, como observa Messias, J. C. (2015), que explicita que a pirataria, além de arma de acesso da população pobre, serviu como ferramenta para impulsionar o êxito lucrativo da indústria. Neste caso, por exemplo, a empresa japonesa Sony e os ganhos sobre o *PlayStation 2* e seu produtos subjacentes.

As grandes potências industriais e financeiras produzem, desse modo, não apenas mercadorias, mas também subjetividades. Produzem subjetividades agenciais dentro do contexto biopolítico: produzem necessidades, relações

---

<sup>7</sup> Dados segundo a própria desenvolvedora Sony Interactive Entertainment: <https://sonyinteractive.com/en/our-company/business-data-sales/>

<sup>8</sup> Se colocados em perspectiva que em 2005, o salário mínimo no Brasil era de 300 reais conforme a Lei 11.164, e o preço de um PlayStation 2 Slim era 599 reais, é perceptível a inacessibilidade da plataforma para uma parcela considerável da população. Em 2019, o salário mínimo brasileiro era de 998 reais, conforme o ajuste anual da lei que prevê o piso salarial nacional. Em mesma medida, um PlayStation 4 poderia ser adquirido no Brasil por preços a partir de 2.399 reais.

sociais, corpos e mentes – ou seja, produzem produtores (Negri; Hardt, 2010, p.51).

Aqui vamos ao encontro de uma nova camada a ser discutida quando pensamos na pirataria em um contexto socioeconômico e político, o funcionamento mercadológico no massacre capitalista sobre consumo e a produção massificada por parte da indústria, uma vez que a pirataria e o êxito econômico estão íntimos à pobreza. É perverso, mas, extremamente benéfico realizar a manutenção dessa hierarquia social. Hierarquias sociais produzem desigualdade existencial (Therborn, 2010, p.148).

Em suma, seguindo as ideias de Therborn (2010), pessoas pobres podem ter acesso ao consumo a fim de popularizar o mesmo, mas nunca, serão de fato parte do panteão que se deleita com o acesso de qualidade aos produtos originais. O capitalismo desenfreado dos meios de produção, em sua mais alta periculosidade, aqui assume para si também o direito sobre vida e morte. Esse cenário fica claro se considerarmos o que diz Foucault (2005), que retorna ainda ao pensamento de associar a pobreza a ideias eugenistas, colocando nesta escala hierárquica o racismo como ferramenta de dominação socioeconômica.

Um paralelo possível de se estabelecer do pensamento de Foucault (2005) com a realidade e observar contexto ao redor do *Phantasy Star Portable 2*, o PSP 2, da Sony, que inseriu a empresa nos conflitos ocorridos na República Democrática do Congo, desde o genocídio de Ruanda, em 1994. Apesar de apresentar diversas motivações e interesses, os embates, tem como agente intensificador, a produção do consoles como o próprio PS2, smartphones e produtos de tecnologia, dada a extração de metais importantes para a fabricação insumos eletroeletrônicos, na região. Para Lebrun: “No centro desta guerra estão os minérios de sangue, também chamados de minerais de conflitos: coltan, níquel, estanho e ouro. O coltan se transforma em tântalo, essencial na fabricação de capacitores” (Lebrun, 2021). Ainda em 2016, a Sony foi acusada pela Anistia Internacional e pela Afrewatch<sup>9</sup> de manter e comprar cobalto extraído no país em minas que exploram o trabalho infantil, ao lado da multinacional asiática, empresas como: Samsung, Google e Apple também aparecem como gigantes da indústria que movem conflitos pelo extrativismo a baixo custo, precificado pelo massacre de uma população pobre e negra (Lebrun, 2021).

---

<sup>9</sup> Organização da República Democrática do Congo cujo objetivo é defender a exploração justa e equitativa dos recursos naturais na África. [afrewatch.org/a-propos/](http://afrewatch.org/a-propos/)

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Fica evidente que falar de pirataria no Brasil é também discutir contexto socioeconômico e acesso, isso fica inda, mas claro ao observar Yúdice (2005), que argumenta como a cultura se transforma em um recurso de interesse do Estado e do mercado, ainda, sim, o Estado brasileiro, a não propiciara o acesso universal por via legais a condiciona a população fragilizada, a recorrer ao “recurso da pirataria” como afirmação e inclusão cultural. Assim, a pirataria se manifesta como um desejo de subversão a processos de opressão política e economicamente sancionados sobre a população mais pobre, que toma essa atividade como alternativa para efetivamente se apropriar do que a constituição deveria assegurar todos. Manifesta se ainda uma o empasse complexo e balizador desta discussão: a chave moral que rege a relação cultural com a pirataria. Uma vez que existe um preço sobre a prática, mas não um, existe medida que vá contra as práticas abusivas que impedem o acesso.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Rebeca Alves e. **Propriedade Intelectual e Pirataria em “Game of Thrones”**: Entre Consumo E Ativismo. Rio de Janeiro: Pantheon UFRJ, 2020.

BOURDIEU, Pierre. *A distinção: crítica social do julgamento*. São Paulo: Edusp, 2007.

CANCLINI, Néstor García. *Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização*. Rio de Janeiro: UFRJ, 2001.

CARR, Nicholas. *O Que a Internet Está Fazendo Com Nossos Cérebros: A Neurociência da Internet e o Futuro da Leitura*. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 2011.

CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano: artes de fazer*. Petrópolis: Vozes, 1994.

Foucault, M. (2005). **Em defesa da sociedade**: curso no Collège de France (1975-1976)(5ª ed., M. E. Galvão, Trad.). São Paulo: Martins Fontes.

GIL, Antonio Carlos. *A Sociedade da Informação e o Papel da Pirataria no Acesso à Cultura*. Brasília: Editora UnB, 2016.

HARVEY, David. *O neoliberalismo: história e implicações*. São Paulo: Loyola, 2008.

KLEIN, Naomi. *Sem logo: a tirania das marcas em um planeta vendido*. São Paulo: Ediouro, 2001.

LEBRUN, Fabien. **Congo**: minerais de sangue do digital no centro da guerra. IHU, 2021. Disponível em [Congo. “Minerais de sangue” do digital no centro da guerra. Entrevista com Fabien Lebrun - Instituto Humanitas Unisinos](#). Acesso em: 23 mar. 2025.

LESSIG, Lawrence. *Livre Acesso: Como a Internet e a Pirataria Mudaram a Cultura*. São Paulo: Editora FGV, 2013.

MESSIAS, José. **Notas sobre a pirataria de games no Brasil**: inclusão (digital) dos pobres e resistência. Rio de Janeiro: Intexto, 2015.

MURRAY, Andrew. *Piracy and the Access to Culture: An Analysis of the Global Impact*. São Paulo: Editora Leya, 2018.

YÚDICE, George. *A utilidade da cultura*. São Paulo: Editora USP, 2005.