

## SERVIÇOS DE STREAMING ESPORTIVO E PIRATARIA: OS NÚMEROS NO BRASIL E COMO DIMINUIR O CONSUMO ILEGAL

**Pedro Henrique Matsunaga de Lima (Departamento de Empreendedorismo e Gestão da Universidade Federal Fluminense (UFF))- [pmatsunaga@id.uff.br](mailto:pmatsunaga@id.uff.br);**

### **Resumo:**

O presente estudo tem como objetivo principal verificar como os streamings de esportes são atualmente afetados pela pirataria no contexto brasileiro. O artigo também buscou contribuir para refinar os conceitos de streaming e pirataria com foco em conteúdos esportivos. Foi aplicada uma pesquisa quantitativa focada no público interessado em esportes para explorar o quanto a pirataria afeta os streamings esportivos e os motivos para a existência de um mercado ilegal.

**Palavras-Chave:** streaming; esporte; pirataria; internet.

### **1. Introdução**

Com os passar dos anos e a expansão do mundo digital, o consumo de mídia também mudou muito, e se antigamente a TV e o rádio dominavam a atenção dos consumidores, hoje é a internet que faz esse papel, ganhando o espaço na casa das pessoas. Segundo um estudo apresentado pela Deloitte (2015), a média do tempo gasto com televisão e rádio por dia por um adulto nos Estados Unidos era de 360 minutos, enquanto com as mídias digitais era de apenas 191 minutos. Já em 2014 eram gastos em média 348 minutos por dia com televisão e rádio contra 346 minutos com mídias digitais, ou seja, em quatro anos a diferença que era de 169 minutos, diminuiu para apenas 2 minutos. E com certeza as mídias digitais já superaram a televisão e o rádio por uma boa margem, já que segundo este mesmo estudo da Deloitte, o consumo de dados na internet com audiovisual em 2018 é mais do que três vezes maior do que era em 2014.

Esta popularização das mídias digitais trouxe muitos benefícios aos consumidores, como a acessibilidade delas, o poder de escolha pelo consumidor, acabando assim com o problema de ficar refém das grandes empresas de mídia, entre outros. Porém, ela também trouxe a popularização de uma prática ilegal, conhecida como pirataria digital. Um estudo realizado pela Muso (2020) apresentou que a pirataria de filmes e televisão cresceu cerca de 33% durante a pandemia, mas isso não mostra apenas uma anormalidade do período de pandemia, e sim também a tendência do crescente aumento da pirataria digital no setor do áudio visual.

Inspirado neste aumento da pirataria nas mídias digitais, este artigo decidiu investigar como isto pode afetar o mercado dos streamings esportivos, já que os esportes representam boa parte do consumo audiovisual, e em contrapartida, os estudos nesse sentido são muito incomuns e faltam muitas informações ainda sobre o assunto.

## 2. Revisão de Literatura

### 2.1 Pirataria

O termo pirataria vem sendo utilizado desde o século XV para referenciar de forma negativa o confisco e a revenda de propriedade privada, sendo mais recentemente abrangido para englobar também a reprodução e distribuição não autorizada de bens não-materiais (Schweidler & Costanza-Chock, 2006). Em relação a este conceito mais recente de pirataria, chamado de forma mais específica de pirataria digital, temos uma definição mais precisa dada pelo Escritório de Direitos Autorais dos Estados Unidos (United States Copyright Office), que define a pirataria digital sendo “o ato ilegal de duplicar, copiar ou compartilhar um trabalho digital sem a permissão do detentor dos direitos autorais, uma violação da lei de direitos autorais”. Resumindo, podemos definir a pirataria digital como o ato de infringir as leis de direitos autorais compartilhando de forma ilegal trabalhos e produtos autorais sem autorização.

A pirataria vem sendo uma preocupação crescente não só pelas empresas que sofrem com seus trabalhos pirateados, que estão agindo de forma cada vez mais intensa no combate à pirataria, como demonstra uma notícia veiculada pelo O Globo (2021) que trouxe relatos de pessoas que receberam notificações extrajudiciais de uma distribuidora de filmes cobrando indenizações por download de filmes pirateados, mas também pelos governos, como por exemplo o Governo Federal do Brasil, que por meio do Ministério da Justiça e Cidadania criou o Conselho Nacional de Combate à Pirataria (CNCPI), e vem trabalhando em operações como a “Operação 404” noticiada pelo G1 (2020), que se trata de ações da Polícia Federal em conjunto com os governos dos Estados Unidos e Reino Unido para combater a pirataria e conseguiu prender responsáveis por sites e serviços de pirataria.

E toda esta preocupação tem um motivo claro, que é o aumento da pirataria e o custo disto para as vítimas deste crime virtual. Segundo estudo feito pela GO-Gulf (2010, apud DATAPROT, 2021), a indústria da música sozinha perde cerca de 12,5 milhões de dólares por ano por causa da pirataria, já segundo o DataProt (2021) a indústria do cinema e da televisão juntas perdem entre 79,3 e 192,5 milhões de dólares por ano graças a pirataria. E a pirataria não afeta apenas os lucros das indústrias de criação de conteúdo, mas também a sociedade em geral, afinal segundo um estudo a *Recording Industry Association of America* (RIAA), mais de 70 mil empregos são perdidos só na indústria da música dos Estados Unidos por causa da perda de receita causada pela pirataria (DataProt, 2021).

## 2.2 Streaming

Segundo Castells (2003, p. 200, apud ZEFERINO, 2020), o streaming “trata-se da transmissão de conteúdo em tempo real na Internet com o uso de aplicativos. Outra definição de streaming é de Francisco & Valente (2016, p.267, apud SOUZA, 2019), é de que se pode entender ele (streaming) como “uma tecnologia que consiste na distribuição online de dados, por meio de pacotes. Nesse caso, não há armazenamento de conteúdo por parte do destinatário dos dados, ou seja, este é reproduzido na medida em que o usuário o recebe”. Trazendo para a realidade atual e considerando o entendimento popular de que os streamings são exclusivamente para audiovisual, podemos definir o streaming como uma tecnologia ou serviço que é transmitido e reproduzido em tempo real ao download, pode ser uma transmissão *live* (em português, ao vivo), onde o usuário assiste em tempo real o conteúdo transmitido, ou *on demand* (em português, sob demanda), onde o conteúdo fica disponível para o usuário assisti-lo quando quiser.

O streaming se mostra como a modalidade de consumo de audiovisual mais moderna nos tempos atuais, e o crescimento do número de usuários e tempo gasto nas plataformas de streaming demonstram isso. Segundo o *Global Musical Report*, realizado pela Federação Internacional da Indústria Fonográfica, em 2011, o número de assinantes de serviços de streaming não passava de 8 milhões, já em 2018, são cerca de 255 milhões de assinantes. Outro estudo, este da Nielsen (2021), mostrou o aumento do consumo de vídeos em plataformas de streaming durante da pandemia do COVID-19, comparando que em dezembro de 2019 foram assistidos 117,7 bilhões de minutos de vídeos em plataformas de streaming, já em dezembro de 2020 foram 132 bilhões de minutos assistidos, ou seja, houve em um ano o crescimento de 12,1% nos minutos assistidos.

Outro estudo que corrobora com este aumento é o relatório de internet global da Sandvine de 2020, que mostra que dos dez serviços que mais consomem tráfego de internet no mundo, quatro são de streaming de vídeo, sendo que as duas primeiras posições são ocupadas por empresas deste ramo, o Youtube e a Netflix, que somados são responsáveis por 27,42% de todo tráfego de internet global.

## 2.3 Streaming de vídeo e pirataria

E como demonstrando antes, a pirataria afeta muito a indústria criativa, e é claro que os serviços de streaming de vídeo não passam ileso por isso. Segundo um estudo da Forbes & Statista (apud DATAPROT, 2021), materiais de vídeos piratas, ou seja, conteúdos de vídeos pirateados, obtém mais de 230 bilhões de visualizações por ano. Outro estudo, este realizado pela *NERA Economic Consulting* em conjunto com a *US Chamber of Commerce’s Global Innovation and Policy Center* (apud DATAPROT, 2021), aponta que 80% de toda pirataria digital no mundo é atribuída a serviços ilegais de streaming, e segundo este mesmo estudo, é estimado que a

pirataria digital gera uma perda de 11% a 24% da receita total da indústria de criação de conteúdo nos Estados Unidos.

## 2.4 Streaming de esportes

Os dados sobre streaming de esportes carecem de pesquisas mais avançadas e não é possível encontrar dados sobre o número de assinantes em geral, nem no Brasil, nem em números globais. Porém é possível fazer uma relação com a relevância dos números de esportes para a televisão e relacionar com o estudo da Deloitte (citado na Introdução deste artigo), que apresentou a crescente das mídias digitais no consumo de mídias. Assim podemos concluir que naturalmente o esporte também conseguiu ganhar bom espaço no mercado de streaming.

Um estudo realizado pela Nielsen (2020) aponta que em outubro de 2019, 14,3% de todo tempo consumido na televisão pelos espectadores eram em esportes, maior do que qualquer outro tipo de programação isolado, e apesar de sofrer uma queda relevante no mesmo mês em 2020, provavelmente causado pela anormalidade da pandemia do COVID-19, o esporte ainda era responsável por 12,6% de todo conteúdo consumido.

No Brasil esta tendência não é muito diferente. Apesar de ser difícil encontrar números totais, podemos ver em um relatório da Kantar Ibope (2021) de fevereiro de 2021, que o final da Copa do Brasil foi a quinta maior audiência da semana na televisão brasileira, superando também qualquer programação no seu horário. Também neste sentido, o LANCE! (2021) noticiou que o SBT, com a transmissão da final da Libertadores, conseguiu liderar a audiência em 13 das 15 principais praças do Brasil, algo raro com a programação normal, afinal a Globo lidera a audiência em quase todos os horários.

Uma análise de Ushinohama & Betti (2009) verificou que 24,81% da grade da TV Globo, a maior emissora de televisão do Brasil, é ocupada por programação esportiva, entre programas e eventos ao vivo.

E como dito antes, esta relevância do esporte na televisão também representaria uma relevância no mercado dos streamings. E isso pode ser visto pelo crescimento do número de serviços de streaming esportivos, como é possível perceber no trabalho de Zeferino (2020), que apresenta DAZN, Facebook Watch, Watch ESPN, SporTV Play, Premiere, Uol Esporte Clube, Esporte Interativo Plus, TNT Go e Fox Sports, sendo apenas os principais serviços disponíveis.

## 3. Metodologia de Pesquisa

Foi aplicada uma pesquisa quantitativa em formato de entrevista estruturada, como descrito por Gil (2006, p. 118, apud PEREIRA; SHITSUKA; PARREIRA; SHITSUKA, p. 43, 2018). O público escolhido foi o de espectadores de eventos esportivos, independente de idade e gênero.

O público foi escolhido objetivando entender melhor os espectadores de eventos esportivos, sua relação com streamings e com a pirataria, e também tentar descobrir se há alguma relação entre o gênero e/ou a idade e o consumo de pirataria no streaming esportivo. O questionário aplicado foi composto pelas perguntas abaixo, listadas na tabela 1.

**Tabela 1:** Perguntas da Pesquisa

1	Qual é a sua idade?
2	Qual é o seu gênero?
3	Você utiliza serviços de streaming de vídeo? (Netflix, Prime Video, Globoplay etc...)
4	Para que tipo de conteúdo utiliza streaming?
5	Você acompanha esportes regularmente?
6	Se sim, quais esportes você costuma acompanhar?
7	Você já utilizou serviços de streaming para assistir eventos esportivos? (sejam eles legais como GamePass e Premiere Play, sejam eles ilegais como Futemax)
8	Com qual frequência você assiste eventos esportivos pela internet?
9	Se já utilizou serviços ilegais de streaming esportivos, quais foram o(s) motivo(s)?
10	Se os serviços de streaming legais se adequassem a padrões que se encaixem a nossa realidade (preço acessível, narração em PTBr, boa qualidade de transmissão) você abandonaria os serviços ilegais?
11	Se o acesso de streamings ilegais fosse muito dificultado, como exemplo se não fosse mais possível achar este tipo de site pelo buscador do Google, você recorreria ao streaming legal?

Fonte: O autor, 2021.

#### 4. Resultados

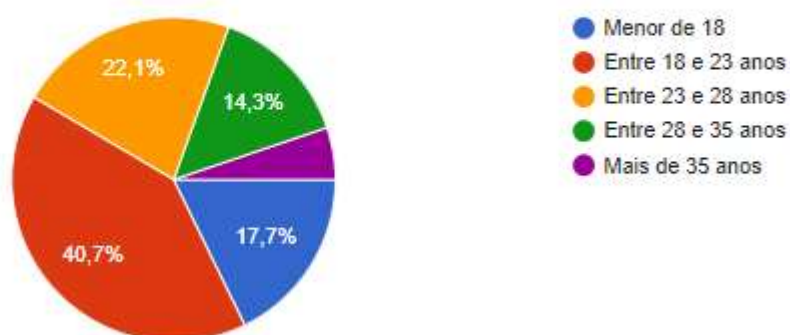
Os dados relatados abaixo correspondem as 231 respostas recebidas pelo questionário realizado de forma 100% online, devido às limitações causadas pela pandemia do COVID-19. Eles se tratam de indicadores relevantes que serão melhor explicados no tópico “Discussão”.

A pergunta “Qual é a sua idade?” (figura 1) e a pergunta “Qual é o seu gênero?” (figura 2) foram inspiradas no trabalho de Al-Rafee & Cronan (2006), que analisaram que pessoas do sexo feminino e pessoas mais velhas tendem a ter opiniões mais negativas (achar que é antiético) em relação a pirataria, do que pessoas do sexo masculino e pessoas mais jovens.

**Figura 1:** Qual é a sua idade?

Qual é a sua idade?

231 respostas

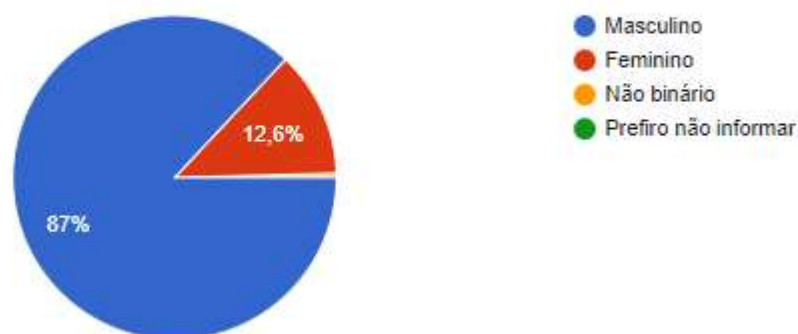


Fonte: O Autor, 2021.

**Figura 2:** Qual é o seu gênero?

Qual é o seu gênero?

231 respostas

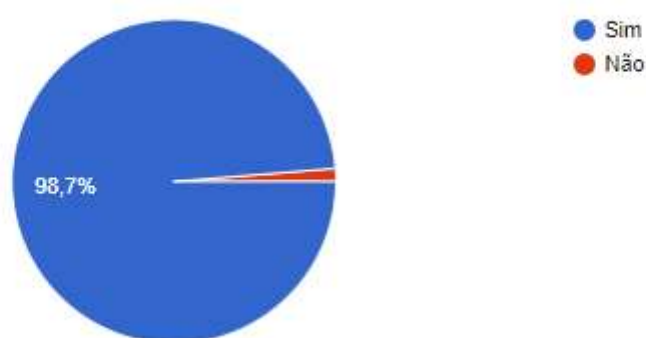


Fonte: O Autor, 2021.

A pergunta “Você utiliza serviços de streaming de vídeo? (Netflix, Prime Video, Globoplay etc...)” (figura 3) foi feita para saber quem entre o público entrevistado estaria envolvido no mercado do streaming.

**Figura 3:** Você utiliza serviços de streaming de vídeo? (Netflix, Prime Video, Globoplay etc...)  
Você utiliza serviços de streaming de vídeo? (Netflix, Prime Video, Globoplay etc...)

231 respostas



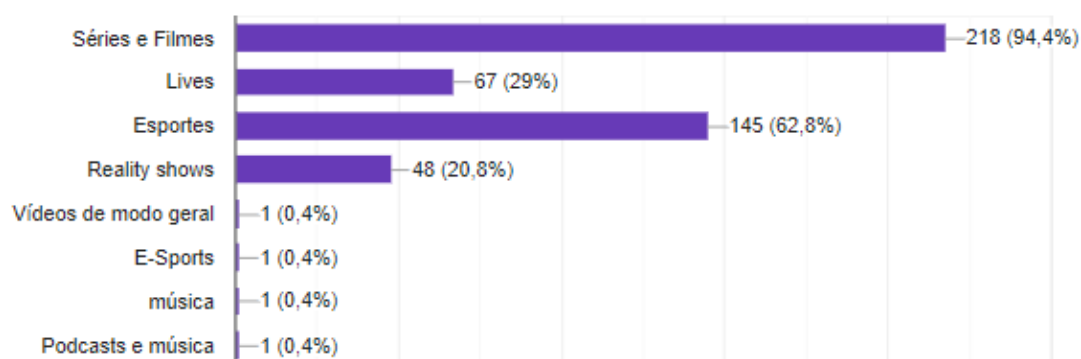
Fonte: O Autor, 2021.

A pergunta “Para que tipo de conteúdo utiliza streaming?” (figura 4) buscou aprofundar um pouco mais no interesse dos entrevistados, para depois tentar confrontar estes dados e verificar se eles têm alguma relação com a incidência de pirataria.

**Figura 4:** Para que tipo de conteúdo utiliza streaming?

Para que tipo de conteúdo utiliza streaming?

231 respostas



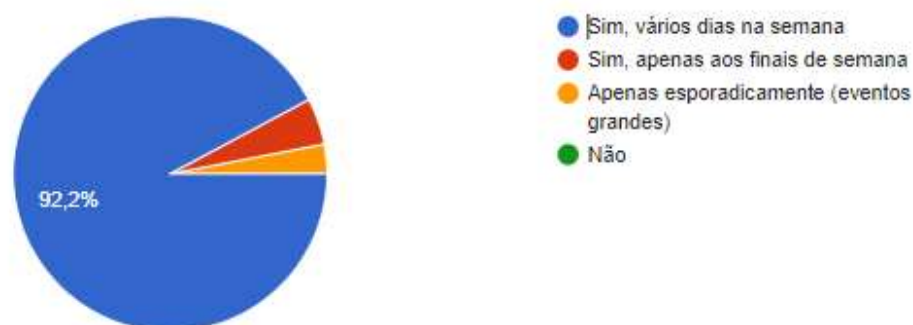
Fonte: O Autor, 2021.

A pergunta “Você acompanha esportes regularmente?” (figura 5) tinha o objetivo de identificar qual parte do público entrevistado era realmente espectadores de eventos esportivos.

**Figura 5:** Você acompanha esportes regularmente?

Você acompanha esportes regularmente?

231 respostas



Fonte: O Autor, 2021.

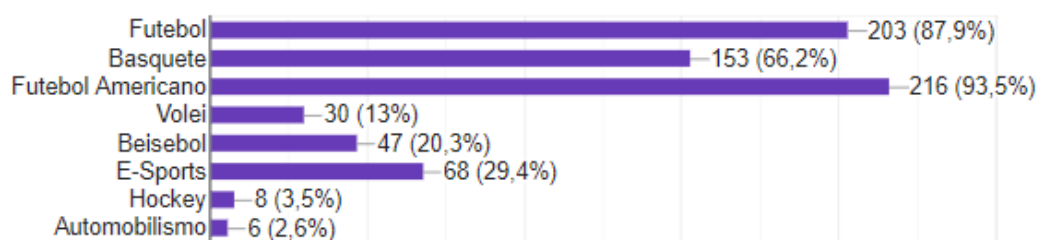
A pergunta “Se sim, quais esportes você costuma acompanhar?” (figura 6) buscou entender se existe alguma relação entre os espectadores de determinados esportes e a incidência de pirataria.

\*Só foram listadas as principais respostas, porém se verificou um total de 20 repostas (8,6%) que se enquadram na categoria “automobilismo”, e não apenas as 6 repostas indicadas pelo gráfico.

**Figura 6:** Se sim, quais esportes você costuma acompanhar?

Se sim, quais esportes você costuma acompanhar?

231 respostas



Fonte: O Autor, 2021.



A pergunta “Com qual frequência você assiste eventos esportivos pela internet?” (figura 7) buscou entender como o público de eventos esportivos se relaciona com os serviços de streaming esportivo.

**Figura 7:** Com qual frequência você assiste eventos esportivos pela internet?

Com qual frequência você assiste eventos esportivos pela internet?

230 respostas



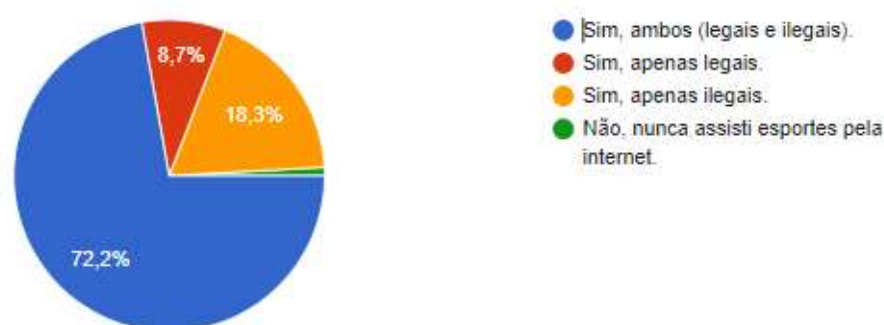
Fonte: O Autor, 2021.

A pergunta “Você já utilizou serviços de streaming para assistir eventos esportivos? (sejam eles legais como GamePass e Premiere Play, sejam eles ilegais como Futemax)” (figura 8) buscou confirmar qual o público que utiliza serviços de streaming esportivos e qual a incidência do uso de pirataria para este serviço.

**Figura 8:** Você já utilizou serviços de streaming para assistir eventos esportivos? (sejam eles legais como GamePass e Premiere Play, sejam eles ilegais como Futemax)

Você já utilizou serviços de streaming para assistir eventos esportivos? (sejam eles legais como GamePass e Premiere Play, sejam eles ilegais como Futemax)

230 respostas



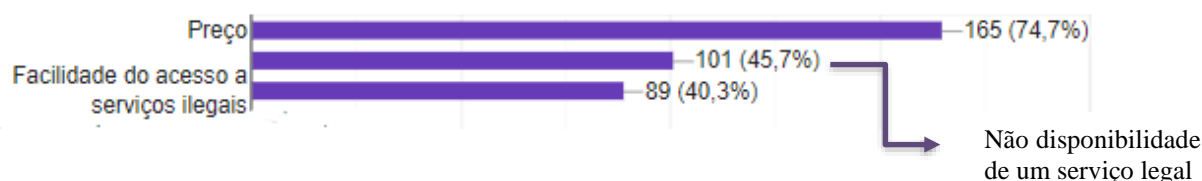
Fonte: O Autor, 2021.

A pergunta “Se já utilizou serviços ilegais de streaming esportivos, quais foram o(s) motivo(s)?” (figura 9) procurou entender quais os motivos dos espectadores de eventos esportivos utilizarem serviços piratas.

\*Só foram listados as principais respostas no gráfico.

**Figura 9:** Se já utilizou serviços ilegais de streaming esportivos, quais foram o(s) motivo(s)?  
Se já utilizou serviços ilegais de streaming esportivos, quais foram o(s) motivo(s)?

221 respostas



Fonte: O Autor, 2021.

A pergunta “Se os serviços de streaming legais se adequassem a padrões que se encaixem a nossa realidade (preço acessível, narração em PTBr, boa qualidade de transmissão) você abandonaria os serviços ilegais?” (figura 10) buscou entender se os usuários de serviços ilegais de streaming esportivo estão dispostos a abandonar a pirataria neste serviço.

**Figura 10:** Se os serviços de streaming legais se adequassem a padrões que se encaixem a nossa realidade (preço acessível, narração em PTBr, boa qualidade de transmissão) você abandonaria os serviços ilegais?

Se os serviços de streaming legais se adequassem a padrões que se encaixem a nossa realidade (preço acessível, narração em PTBr, boa qualidade...ansmissão) você abandonaria os serviços ilegais?

223 respostas



Fonte: O Autor, 2021.

A pergunta “Se o acesso de streamings ilegais fosse muito dificultado, como exemplo se não fosse mais possível achar este tipo de site pelo buscador do Google, você recorreria ao streaming legal?” (figura 11) procurou verificar se estratégias como o bloqueio de acessos a serviços piratas no buscador do Google, são realmente capazes de fazer com que os usuários destes serviços migrem para os serviços legais.

**Figura 11:** Se o acesso de streamings ilegais fosse muito dificultado, como exemplo se não fosse mais possível achar este tipo de site pelo buscador do Google, você recorreria ao streaming legal?

Se o acesso de streamings ilegais fosse muito dificultado, como exemplo se não fosse mais possível achar este tipo de site pelo buscador do Google, você recorreria ao streaming legal?

221 respostas



Fonte: O Autor, 2021.

## 5. Discussão

Ao contrário do que indicava o estudo de Al-Rafee & Cronan (2006), apenas 6,9% das pessoas do sexo feminino não utilizam serviços ilegais de streaming esportivo, porcentagem menor do que os 9,6% que não utilizam serviços ilegais de streaming esportivo de toda população entrevistada. Já em relação as pessoas mais velhas, a pesquisa confirmou que elas tendem a utilizar menos serviços piratas, afinal 25% dos entrevistados acima de 35 anos indicaram que não utilizam serviços ilegais de streaming.

A pergunta “Você acompanha esportes regularmente?”, apresentada na figura 5, comprovou que 100% dos entrevistados acompanham esportes, independente da frequência.

A pergunta “Você utiliza serviços de streaming de vídeo? (Netflix, Prime Video, Globoplay etc...)”, referente a pergunta 3, confirmou, no público entrevistado, que realmente a crescente dos serviços de streaming também ocorreu no Brasil, e a pergunta “Com qual frequência você assiste eventos esportivos pela internet?” demonstrou que isso também se reflete para o streaming esportivo, afinal apenas um entrevistado respondeu que nunca assiste eventos esportivos pela internet.

As perguntas “Para que tipo de conteúdo utiliza streaming?”, referente a figura 4, e “Se sim, quais esportes você costuma acompanhar?”, referente a figura 6, não apresentou nenhum padrão em relação a serviços ilegais, então conclui-se que estes não são fatores que influenciem na adesão a serviços piratas.

A pergunta “Você já utilizou serviços de streaming para assistir eventos esportivos? (sejam eles legais como GamePass e Premiere Play, sejam eles ilegais como Futemax)”, referente a figura 8, além de ser utilizada para demonstrar as tendências analisadas anteriormente, também confirmou a expectativa do alto uso de serviços piratas para streaming esportivo, afinal 90,5% dos entrevistados utilizam serviços ilegais e 18,3% utilizam exclusivamente serviços ilegais. Além disso, esta pergunta demonstrou a alta adesão dos serviços de streaming esportivo, já que apenas um entrevistado respondeu que nunca utilizou este tipo de serviço.

A pergunta “Se já utilizou serviços ilegais de streaming esportivos, quais foram o(s) motivo(s)?”, referente a figura 9, confirmou os resultados da pesquisa de Fernandes (2015), que concluiu que os indivíduos mais propensos a consumir pirataria são aqueles que são motivados pela relação custo/benefício, que na nossa pesquisa pode ser relacionado com as duas respostas mais frequentes que são “preço” e “não disponibilidade de um serviço legal”, que foi entendido pelos entrevistados como a falta de um serviço de qualidade, e aqueles que são motivados pela facilidade de acesso a pirataria, que remete a terceira resposta mais comum desta pergunta que é “facilidade de acesso a serviços ilegais”.

Por fim as duas últimas perguntas que buscaram entender como resolver o problema da pirataria no streaming esportivo levou a conclusões importantes. A pergunta “Se os serviços de streaming legais se adequassem a padrões que se encaixem a nossa realidade (preço acessível, narração em PTBr, boa qualidade de transmissão) você abandonaria os serviços ilegais?”,

referente a figura 10, demonstrou que 96,4% dos entrevistados buscariam serviços legais se eles tivessem um bom custo/benefício, com 57,4% se mostrando interessados em utilizar exclusivamente serviços legais se eles apresentassem essa condição. Já a pergunta “Se o acesso de streamings ilegais fosse muito dificultado, como exemplo se não fosse mais possível achar este tipo de site pelo buscador do Google, você recorreria ao streaming legal?”, referente a figura 11, mostrou que mesmo com o forte combate a pirataria e com um dos principais fatores para a utilização de serviços piratas ser a facilidade de acesso, o ato de dificultar o acesso não se mostra muito eficaz, pois apenas 26,2% dos entrevistados se mostraram interessados em assinar serviços legais se o acesso a serviços ilegais fosse dificultado.

## 6. Conclusão

É perceptível que as tendências de crescimento do streaming e das mídias digitais também se refletem na área dos esportes, principalmente na questão das transmissões de eventos esportivos ao vivo, o que mostra um potencial de sucesso deste tipo de serviço ainda pouco aproveitado.

Um dos principais motivos do pouco aproveitamento deste potencial de sucesso é a forte presença de serviços ilegais, e a pirataria se mostra uma grande preferência do público entrevista, que deve refletir na população em geral. O que nos leva a pensar qual seria a solução para conseguir “vencer” a pirataria, e a solução para isso já existe na realidade, como demonstrado nos resultados do estudo da Sandvine (2020), a Netflix superou serviços de *HTTP Media Stream*, no que se incluiu serviços piratas, e o principal motivo disso é provavelmente a grande satisfação com o serviço da empresa, o que é facilmente perceptível pelas redes sociais, aliado com o preço acessível.

Então é fácil de se perceber, até pelo baixo resultado que dificultar o acesso de serviços ilegais apresenta, pelo exemplo da Netflix e pelo baixo resultado apresentado pelo combate a pirataria até os dias atuais, mesmo com todo trabalho investido nisso, que a tentativa de impedir a pirataria não é a melhor estratégia de conseguir estabelecer os serviços legais. Ao invés disso, investir em um serviço de qualidade e apostar em preços mais atrativos para o público, se mostram estratégias eficazes para garantir o sucesso dos serviços de streaming, não só esportivos, mas em qualquer área.

Apesar das limitações causadas pelo baixo número de entrevistados, pensando em um cenário nacional completo, este estudo se mostra relevante, pois traz tendências muito interessantes sobre o estudo de streaming esportivo e a pirataria no Brasil, contribuindo em uma área que existe muito pouca literatura específica.

## Referências

AL-RAFEE, Sulaiman; CRONAN, Timothy Paul. Digital Piracy: Factors that Influence Attitude Toward Behavior. **Journal Of Business Ethics**. Berlim, p. 237-259. fev. 2006. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s10551-005-1902-9>. Acesso em: 13 abr. 2021.

**ASSESSMENT OF AUDIENCE ESTIMATES DURING COVID-19**. EUA: The Nielsen Company, 2021. Disponível em: <https://www.nielsen.com/wp-content/uploads/sites/3/2021/04/2020-2021-Nielsen-National-TV-COVID-Evaluation.pdf>. Acesso em: 13 abr. 2021.

CASEMIRO, Luciana. Baixou filme pirata? A conta é alta e chega pelo correio: internautas brasileiros começam a receber pedidos de indenização por download ilegal. prática é crime e pode levar a processo, além de trazer riscos digitais. **O Globo**, 2021. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/economia/baixou-filme-pirata-conta-alta-chega-pelo-correio-24842329>. Acesso em: 13 abr. 2021.

COMBATE à pirataria: saiba como funciona: o conselho nacional de combate à pirataria (cncp) é responsável pela aplicação de abordagens e métodos para o tratamento da questão. é composto por órgãos do poder público e entidades da sociedade civil. **Governo Federal**, 2017. Disponível em: <https://www.justica.gov.br/news/combate-a-pirataria-no-brasil-voce-sabe-como-funciona>. Acesso em: 13 abr. 2021.

DADOS de audiência nas 15 praças regulares com base no ranking consolidado – 22/02 a 28/02/2021. **Kantar Ibope Media**, 2021. Disponível em: <https://www.kantaribopemedia.com/dados-de-audiencia-nas-15-pracas-regulares-com-base-no-ranking-consolidado-22-02-a-28-02-2021/>. Acesso em: 13 abr. 2021.

**DIGITAL MEDIA: RISE OF ON-DEMAND CONTENT**. Nova York: Deloitte, 2015. Disponível em: <https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/in/Documents/technology-media-telecommunications/in-tmt-rise-of-on-demand-content.pdf>. Acesso em: 08 abr. 2021.

FERNANDES, Daniel Cappellette Monteiro. **Pirataria no Brasil: fatores de influência do comportamento do consumidor**. 2015. 24 f. TCC (Graduação) - Curso de Ciências Econômicas, Faculdade de Economia e Administração, Insper Instituto de Ensino e Pesquisa, São Paulo, 2015. Disponível em: [http://dspace.insper.edu.br/xmlui/bitstream/handle/11224/1300/Daniel%20Cappellette%20Monteiro%20Fernandes\\_Trabalho.pdf?sequence=1](http://dspace.insper.edu.br/xmlui/bitstream/handle/11224/1300/Daniel%20Cappellette%20Monteiro%20Fernandes_Trabalho.pdf?sequence=1). Acesso em: 13 abr. 2021.

FILM & TV piracy surge during COVID-19 lockdown. **MUSO**, 2020. Disponível em: <https://www.muso.com/magazine/film-tv-piracy-surge-during-covid-19-lockdown>. Acesso em: 15 abr. 2021.

INGRAM, Jason R.. Digital Piracy. In: ALBANESE, Jay S. (ed.). **The Encyclopedia of Criminology and Criminal Justice**. Nova York: John Wiley & Sons, Inc, 2014. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/pdf/10.1002/9781118517383.wbecj116>. Acesso em: 13 abr. 2021.

LANCE! (ed.). SBT lidera audiência com final da Libertadores pelo Brasil mas perde para Globo em duas capitais: decisão entre palmeiras e santos teve pico de mais de 33 milhões de telespectadores na tv aberta. **LANCE!**, 2021. Disponível em: <https://www.lance.com.br/fora-de-campo/sbt-lidera-audiencia-com-final-libertadores-pelo-brasil-mas-perde-para-globo-duas-capitais.html#:~:text=Nas%2015%20regi%C3%B5es%20metropolitanas%20analizadas,transmiss%C3%A3o%20da%20final%20da%20Libertadores>. Acesso em: 13 abr. 2021.

PALMA, Gabriel. Ministério da Justiça faz operação contra pirataria digital em 10 estados: judiciário determinou bloqueio de sites e aplicativos ilegais de streaming; 5 pessoas foram presas em flagrante. força-tarefa tem apoio das embaixadas dos eua e do reino unido no brasil. **G1**, 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/df/distrito-federal/noticia/2020/11/05/ministerio-da-justica-faz-operacao-contr-pirataria-digital-em-10-estados.ghtml>. Acesso em: 13 abr. 2021.

PEREIRA, Adriana Soares; SHITSUKA, Dorlivete Moreira; PARREIRA, Fabio José; SHITSUKA, Ricardo. **METODOLOGIA DA PESQUISA CIENTÍFICA**. Santa Maria: Universidade Federal de Santa Maria, 2018. 119 p. Disponível em: [https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/15824/Lic\\_Computacao\\_Metodologia-Pesquisa-Cientifica.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/15824/Lic_Computacao_Metodologia-Pesquisa-Cientifica.pdf?sequence=1&isAllowed=y). Acesso em: 16 mar. 2021.

SCHWEIDLER, Christine; COSTANZA-CHOCK, Sasha. Pirataria. In: AMBROSI, Alain; PEUGEOT, Valérie; PIMIENTA, Daniel (org.). **Desafios de Palavras: enfoques multiculturais sobre as sociedades da informação**. C & F Éditions, 2005. Disponível em: <https://vecam.org/archives/article696.html#:~:text=O%20termo%20E2%80%9Cpirataria%20em%20sua,no%20s%C3%A9culo%20XV%205B1%5D.&text=Os%20antecedentes%20dessa%20pol%C3%ADtica%20est%C3%A3o,a%20censura>. Acesso em: 13 abr. 2021.

SOUZA, Marcelo Cardoso de. **Possibilidade e Limites do Uso do Streaming em Transmissões Esportivas: uma reflexão à luz do conceito de atualidade mediática**. 2019. 84 f. TCC (Graduação) - Curso de Jornalismo, Departamento de Jornalismo, Universidade de

Brasília, Brasília, 2019. Disponível em: [https://bdm.unb.br/bitstream/10483/26260/1/2019\\_MarceloCardosoDeSouza\\_tcc.pdf](https://bdm.unb.br/bitstream/10483/26260/1/2019_MarceloCardosoDeSouza_tcc.pdf). Acesso em: 02 abr. 2021.

SPAJIĆ, Damjan Jugović. Piracy Is Back: Piracy Statistics for 2021. **DataProt**, 2021. Disponível em: <https://dataprot.net/statistics/piracy-statistics/>. Acesso em: 13 abr. 2021. Acesso em: 02 abr. 2021.

SPORTS Came Back, But SVOD And News Have Stolen Viewing Share. **Nielsen**, 2020. Disponível em: <https://www.nielsen.com/us/en/insights/article/2020/sports-came-back-but-svod-and-news-have-stolen-viewing-share/>. Acesso em: 13 abr. 2021.

**THE GLOBAL INTERNET PHENOMENA REPORT COVID-19 SPOTLIGHT.** Waterloo: Sandvine, 2020. Disponível em: [https://www.sandvine.com/hubfs/Sandvine\\_Redesign\\_2019/Downloads/2020/Phenomena/COVID%20Internet%20Phenomena%20Report%2020200507.pdf](https://www.sandvine.com/hubfs/Sandvine_Redesign_2019/Downloads/2020/Phenomena/COVID%20Internet%20Phenomena%20Report%2020200507.pdf). Acesso em: 16 mar. 2021.

**USHINOHAMA, T. Z.**; AFFINI, L. P. ; BETTI, M. . Análise da grade de programação das emissoras brasileiras de televisão aberta em relação ao conteúdo esportivo. In: II Seminário Lecotec de Comunicação e Ciências - LECOMCIENCIA, 2009, Bauru. Anais do II Seminário Lecotec de Comunicação e Ciências, 2009. v. 2. p. 97-98. Disponível em: <https://www.fef.unicamp.br/fef/sites/uploads/congressos/iicic/29438840818.pdf>. Acesso em: 16 mar. 2021.

ZEFERINO, Higor Stork. **Uma Análise do Streaming Esportivo:** com foco na transmissão do confronto entre grêmio e internacional pela Libertadores no Facebook. 2020. 32 f. TCC (Graduação) - Curso de Jornalismo, Universidade do Sul de Santa Catarina, Santa Catarina, 2020. Disponível em: <https://www.riuni.unisul.br/bitstream/handle/12345/12270/Higor%20Stork.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 13 abr. 2021.