

**COMPORTAMENTO DOS JOVENS EM RELAÇÃO À PIRATARIA DIGITAL:
UMA PESQUISA COM ESTUDANTES DO ENSINO MÉDIO PÚBLICO**

Márcia Zampieri Grohmann

Universidade Federal de Santa Maria, RS/Brasil
marciazg@gmail.com

Ana Claudia da Rosa

Universidade Federal de Santa Maria, RS/Brasil
ana.claudiadarosaa@gmail.com

Jankel Dal’osto Nunes

Universidade Federal de Santa Maria, RS/Brasil
jankeldn@hotmail.com

Maíra Nunes Piveta

Universidade Federal de Santa Maria, RS/Brasil
mairapivetasm@hotmail.com

RESUMO

Este trabalho busca identificar o perfil do jovem que mais faz uso de baixar (*download*) *softwares* piratas; conhecer o comportamento dos jovens em relação à pirataria digital; verificar se o perfil dos jovens interfere em suas percepções de justiça e atitude frente à pirataria digital. A pesquisa caracteriza-se por ser quantitativa e descritiva, utilizando o modelo de Suki, Ramayah e Suki (2011), com amostra formada por 397 estudantes. Os resultados apontaram que: o hábito utilizar *softwares* piratas é mais acentuado entre os homens e os que menos baixam *softwares* piratas são os jovens com rendas mais altas; os jovens são pouco influenciados por outras pessoas para fazer uso da pirataria digital e demonstram levemente uma intenção de utilizar pirataria digital; e identificou-se que o perfil do respondente exerce um efeito moderado no comportamento dos jovens frente à pirataria (34,67% das variáveis) e, dentre as variáveis sócio demográficas as que mais causam impacto são: gênero (100%), hábito (40%), renda (20%) e conhecimento (13,33%).

Palavras chave: jovens, pirataria digital, justiça

ABSTRACT

This paper aims to identify the profile of younger who download more software pirates; understand young people's behavior in relation to digital piracy; verify if this profile impact in young justice perception and attitude toward digital piracy . The research is characterized by quantitative and descriptive, using Suki, Suki and Ramayah (2011) model in a 397 student sample. The results showed that: the using of software pirates is more high among men and who made less use of software pirates are young people with higher incomes; the younger are less influenced by others to make use of digital piracy and demonstrate a small intention to use it; and it was found that the respondents' profile has a moderate effect on the behavior about piracy (34.67% variable) and, among the those, the variables that most cause impact are: gender (100 %), habit (40 %), income (20 %) and knowledge (13.33 %).

Keywords: younger, digital piracy, justice

1. INTRODUÇÃO

A procura por produtos piratas cresce significativamente a cada ano no Brasil, tornando-se um assunto de forte relevância social e econômica. A pirataria causa enormes prejuízos às empresas e aos governos todos os anos, acarretando na diminuição da arrecadação de tributos e é citada como danosa às empresas e aos cidadãos, pois gera concorrência desleal, comprometendo a geração de empregos formais. (BSA-IDC, 2007). Mas a área mais atingida por essa prática ilícita é a produção de softwares (CESAR, 2002), cerca de 36% dos softwares produzidos no mundo são piratas. De acordo com a pesquisa realizada pela Fecomércio-RJ/Ipsos (2010), apesar dos consumidores terem consciência de que a pirataria é uma prática ilegal, eles não mudam a sua atitude, ou seja, continuam adquirindo os produtos falsificados.

Uma pesquisa realizada por O Estadão (2006) revela que “42% dos brasileiros compram produtos pirateados”, e que “o preço baixo é o principal motivo da escolha por parte dos compradores, citado por 93% dos entrevistados”. De acordo com a Fecomércio-RJ/Ipsos (2010), o consumo de produtos piratas pela população brasileira apresentou um crescimento de cresceu 8,63% entre 2010 e 2011. Se esse percentual for transformado em números absolutos, aproximadamente 74,3 milhões de brasileiros contribuíram com este crime em 2011, ante 68,4 milhões em 2010.

Costa (2005) afirma que para o Instituto de Pesquisas Econômicas Aplicadas [IPEA] (2012), a pirataria pode ser definida como a "atividade de copiar, reproduzir ou utilizar indevidamente, isto é, sem a expressa autorização dos respectivos titulares, uma obra intelectual [ou uma marca] legalmente protegida". E no Novo Dicionário Aurélio (1986), a palavra pirataria é associada a furto e roubo. E conforme Peitz e Waelbroeck (2006), a venda ou reprodução de cópias de produtos digitais sem autorização do proprietário dos direitos autorais, tem sido denominada pirataria de software.

O crescente acesso à internet e a evolução da tecnologia são fatores que contribuíram para o aumento do número de cópias de produtos digitais de forma ilegal (PEITZ; WAELBROECK, 2006). Um estudo realizado pelo IPEA (2012), com dados de 34,7 milhões de internautas, revelou que 41% deles fizeram isso em 2010. A pesquisa também revelou que a pirataria virtual é mais frequente entre os jovens, chegando a 91% nos usuários de 10 a 15 anos.

Apesar do crescimento da aquisição de produtos piratas e das consequências geradas por essa prática, a pesquisa bibliográfica revelou a escassez de artigos na área de Administração e observa-se, em um contexto geral (nacional e internacional), que os estudos já realizados procuram identificar os fatores determinantes da aquisição e uso de softwares pirateados, em diferentes situações (CRONAN; AL-RAFEE, 2008; SUKI; RAMAYAH; SUKI, 2011; MANDEL; SUESSMUTH, 2012). Mas, conforme observam Radons et al. (2013, p.1), “embora questões de ética sejam consideradas, poucas pesquisas envolvem o fator justiça como antecedente da intenção de piratear”.

Assim, existem poucos estudos que procuram investigar quais são os fatores que orientam, influenciam e compõem os significados do consumo desses produtos piratas. Os estudos já realizados não mantêm um foco relacionado à questão de que um dos motivos que leva os consumidores a usar softwares piratas é o da percepção da impunidade, pois muitos não consideram que isso seja realmente um crime.

Frente a essa realidade, este artigo busca compreender os fatores que levam os consumidores brasileiros, cada vez mais, a fazer uso da pirataria digital. A importância deste estudo é trazer a tona um assunto que gera grandes prejuízos para a economia brasileira e incentiva comportamentos antiéticos. Apesar da importância econômica e social do tema, a pesquisa bibliográfica revela a escassez de artigos desta temática, no Brasil e, principalmente, na área de Administração.

Portanto, os objetivos deste estudo são: identificar o perfil do jovem que mais faz uso de baixar (download) softwares piratas; conhecer o comportamento dos jovens em relação à pirataria digital; verificar se o perfil dos jovens interfere em suas percepções de justiça e atitude frente à pirataria digital.

O presente estudo é realizado com base no modelo proposto por Suki, Ramayah e Suki (2011). A pesquisa é de caráter quantitativo e descritivo. Optou-se em realizar o estudo com o público jovem, pois as pesquisas afirmam que dentre as pessoas que adquirem produtos piratas, 94% deles são jovens, da faixa

etária entre 14 e 24 anos, que consomem produtos pirateados com frequência (IBOPE, 2006). Sendo assim, a amostra é formada por 397 estudantes do Ensino Médio de uma escola estadual, localizada na cidade de Santa Maria (RS). Este artigo se divide em 5 partes, sendo a primeira essa introdução. A segunda parte é formada pela revisão teórica, a qual apresenta os modelos de estudos já realizados sobre a pirataria e o modelo utilizado nesta pesquisa. A terceira é a metodologia, que engloba os métodos utilizados para atingir os resultados propostos pela pesquisa. Já a quarta parte é composta pela apresentação e análise dos resultados e na última parte são apresentadas as considerações finais do trabalho.

2. REVISÃO TEÓRICA

O referencial teórico deste estudo está dividido em dois segmentos, num primeiro momento apresentam-se um preâmbulo sobre o que vem a ser a pirataria, em um segundo momento, são apresentados os modelos de estudo que já foram desenvolvidos e o modelo utilizado neste artigo.

Segundo Orrico (2004) o conceito de pirataria remete-se ao furto ou roubo do resultado do trabalho ou propriedade de alguém por outro indivíduo que de maneira fácil, se beneficia do que não lhe pertence. Já para Giglio e Ryngelblum (2009) a pirataria é entendida como replicação de determinado produto, sem autorização do fabricante original, bem como, sem dispendir recursos com licenças ou patentes, ou sem pagamento dos direitos de autoria. Sua comercialização geralmente é feita sob a forma de falsificação, ou seja, cópia com intuito de imitar o material original.

A pirataria de software pode ser entendida como uma prática ilegal e imoral, que a partir dos anos 1990 tem crescido significativamente, podendo ser definida como a cópia ou download na internet e/ou distribuição de software com direitos autorais protegidos sem autorização do fabricante (GUPTA; GOULD; POLA, 2004; PHAU; NG, 2010). De acordo com Nill e Shultz (2009), tal prática é impressionantemente comum, uma vez que em termos globais para cada versão legítima adquirida uma versão pirateada é comprada.

A literatura vem demonstrando que os maiores vilões da pirataria de software são os consumidores individuais, que instalam, copiam ou fazem o download de produtos de software ilegalmente, e não empresas mal intencionadas que produzem e vendem versões piratas de produtos originais (NILL; SHULTZ, 2009), o que demonstra mais uma vez a importância de se analisar o comportamento deste agente.

Os consumidores adquirem cada vez mais produtos pirateados, e por causa disso a pirataria já se tornou um assunto fortemente debatido pelo governo brasileiro, que busca medidas para combater essa prática ilegal.

Em contraste a essas ações de combate do governo e das empresas, a rotina das grandes cidades brasileiras mostra uma convivência passiva da população com a pirataria, pois inúmeros fatores comprometem a percepção dos consumidores da pirataria como crime e, além disso, as estratégias adotadas pelos governos e pelas empresas não abrangem o mercado como um todo, assim sendo, na maioria dos casos a pirataria nem é percebida, e assim, o infrator não é punido pela lei.

Ao mesmo tempo em que as organizações enfrentam barreiras cada vez maiores para lidar com os problemas oriundos da utilização ilegal da propriedade intelectual, diversos fatores parecem impossibilitar a percepção dos consumidores da pirataria como sendo um crime previsto em lei. Carvalho (2004) sugere que as origens destes dilemas estariam justamente na natureza de tais bens, e um tratamento estratégico mais adequado poderia ser dado a partir da consideração de suas especificidades. O produto software pode ser considerado um 'bem de informação', possuindo, desta forma, um alto custo fixo agregado de produção do primeiro exemplar, contrastando com o baixo custo variável para as seguintes reproduções após a fabricação da primeira. Essa estrutura incomum nos custos os distingue radicalmente dos bens tangíveis e trazem como consequências problemas relacionados à sua preservação (CARVALHO, 2004).

E também segundo Gupta, Gould e Pola (2004), levando em consideração o baixo custo variável da reprodução de cópias, os consumidores enfrentam cada vez mais o dilema ético com relação à maneira de aquisição de software, questionando se devem comprar ou piratear.

Inúmeros fatores contribuem para este questionamento do consumidor, por exemplo, o software pirateado, como os demais bens digitais: (1) apesar de não possuir suporte técnico, o produto mantém qualidade técnica similar ao original (2) apresenta valor consideravelmente inferior ao original, além de ser facilmente adquirido sem custos através da internet; e (3) de maneira geral, a percepção dos consumidores quanto a possíveis punições a respeito desta prática ilegal é praticamente inexistente.

A convicção de que a conscientização pode ser um mecanismo eficiente no combate à prática de pirataria, em conjunto com a lei, motiva mais especulações e testes de fatores que podem estimular, ou não, a predisposição do sujeito à pirataria, no entendimento convencional de que a predisposição, que é algo mais facilmente captado em estudos sobre o consumidor, é um forte fator de explicação do ato de piratear.

Muito se tem estudado sobre os fatores envolvidos e sua influência na intenção, na atitude e no comportamento do consumidor com relação à pirataria, incluindo fatores pessoais, sociais, situacionais e econômicos. A maioria das pesquisas procura entender esse complexo fenômeno no intuito de entender as percepções dos consumidores, que possibilitem a elaboração de estratégias mais apropriadas para lidar com ele, seja através de políticas públicas de educação do consumidor ou mudanças na indústria de software no que tange forma de gerir tais negócios.

O estudo de Nunes, Hsee e Weber (2004) evidenciou que a percepção do consumidor associada à composição de custo para produção do software (custo fixo versus custo variável) proporciona a sua disposição de pagar mais ou menos, ou até mesmo fazer o download de determinado software gratuitamente através da internet.

Cordel, Wongtada e Kieschnick Jr. (1996) abordam o conceito de atitude do consumidor em relação a aplicação das normas legais. Estes autores afirmam que os compradores que possuem uma menor preocupação com os aspectos éticos envolvidos na aquisição de um produto pirata tem tendência a se sentir menos culpados em realizá-la, já que racionalizam a sua decisão e não acreditam que essa compra seja antiética (ALBERS-MILLER, 1999; BLOCH; BUSH; CAMPBELL, 1993).

Estudos anteriores realizados, constataram que usuários mais jovens tendem a aceitar com mais facilidade a utilização de softwares não autorizados (HIGHLAND, 1984; GUPTA; GOULD; POLA, 2004), como por exemplo, a investigação realizada com estudantes que mostrou que 71% dos pesquisados acredita que o software pirata é aceitável, tanto socialmente, como eticamente (SOLOMON; O'BRIEN, 1990).

Peace, Galletta e Thong (2003) desenvolveram o Modelo de Pirataria de Software no Ambiente de Trabalho, tendo por base a Teoria do Comportamento Planejado (TPB) para explicar a intenção de piratear, levando em consideração que os consumidores têm comportamentos diferentes referentes à disposição para adquirir um produto original ou pirata. Os autores constataram que a atitude, normas subjetivas e controle comportamental percebido foram precursores significativos da intenção de copiar ilegalmente software.

A Escala de Pirataria, desenvolvida por Gupta, Gould e Pola (2004), enfoca na percepção do consumidor para analisar a tomada de decisão no momento da compra de software pirata. Portanto, essa escala busca examinar o dilema do comprador no momento da tomada de decisão, tendo por base questões éticas e outras dimensões, como a legal, econômica, social, comportamental, legal e outras considerações em relação ao consumidor.

No presente estudo, utilizou-se o modelo proposto por Suki, Ramayah e Suki (2011) que compreende a união de três modelos. O primeiro tem por objetivo identificar a influência da justiça no contexto de pirataria de software (DOUGLAS; CRONAN; BEHEL, 2007), utilizando os tipos de justiça: distributiva, recíproca e processual. A justiça processual representa a importância da justiça nos métodos e procedimentos utilizados pelos fabricantes, representando a interação do fabricante com o consumidor. A justiça recíproca relaciona-se com as percepções de justiça em relação a compra ou pirataria de softwares,

dando ênfase para “os motivos justos” que levam os consumidores à realizarem pirataria digital. E a justiça distributiva considera a percepção de igualdade, virtude e justiça de necessidades (de resultados), relacionando-se com a compra de software por vários grupos de pessoas.

O segundo modelo é de Shih e Fang (2004) e refere-se às normas subjetivas e atitude. Nesse estudo, a escala é composta por 2 questões referentes a atitude e 3 relacionadas as normas subjetivas. Entende-se norma subjetiva como uma combinação de expectativas percebidas a partir de indivíduos ou grupos relevantes, juntamente com a intenção de cumprir essas expectativas. Limayem, Khalifa e Chin (2004) encontraram fatores sociais como um dos fortes preceptores de intenção de usar software pirateado entre estudantes. E Chen, Pan e Pan (2009) também encontraram os mesmos resultados para uma amostra de usuários de internet. A interação social exerce forte impacto sobre as pessoas, conceito defendido por Baron e Byrne (1997) que afirmam que as pessoas mudam suas crenças e até mesmo comportamento em reação influências sociais reais ou imaginárias.

A atitude do consumidor tem sido amplamente exposta na literatura como um fator chave que influencia a pirataria de software, pois as atitudes estão estreitamente ligadas à intenção de compra, que, por sua vez, influencia quase diretamente o comportamento do consumidor. (EINING; CHRISTENSEN, 1991; LOGSDON; THOMPSON; REID, 1994; SHIM; TAYLOR, 1993).

O terceiro modelo refere-se à intenção de uso (LIMAYEM; KHALIFA; CHIN, 2004) e compreende 3 questões. A intenção de compra é muito utilizada em pesquisas sobre o lançamento de novos produtos, pois é vista como um conceito mais próximo do comportamento do indivíduo do que as atitudes. Entretanto, nenhum desses conceitos pode ser tomado como fator único do comportamento, pois outros aspectos, como hábitos, desempenham papel decisivo na decisão de compra. Portanto, conclui-se que nem atitudes nem intenções determinam o comportamento de compra, mas formam bons indicadores de como o consumidor tende a agir referente a determinado produto (BLACKWELL; MINIARD; ENGEL, 2005). Informações sobre os resultados desta pesquisa serão apresentados ao longo dos resultados deste artigo.

3. METODOLOGIA

A pesquisa realizada caracteriza-se por ser uma pesquisa de caráter quantitativo e descritivo, utilizando o modelo de Suki, Ramayah e Suki (2011), cujo objetivo principal é o de identificar o comportamento de jovens de uma escola pública estadual de Santa Maria/RS em relação à pirataria de *softwares* para computador. Este modelo foi validado para o contexto nacional por Radons *et al.* (2013).

A população da pesquisa era formada por estudantes de Ensino Médio de uma escola pública estadual, sendo que o número de alunos matriculados no ano de 2012 era de 1350. A pesquisa foi realizada na cidade de Santa Maria (RS) e para o cálculo de tamanho da amostra foi selecionado um grau de confiança de 95%, obtendo-se, assim, um tamanho de amostra de 300 alunos. A amostra foi estratificada, compreendendo os alunos dos três anos do Ensino Médio. Buscando uma margem de erro, foram aplicados 420 questionários, sendo que 397 foram preenchidos corretamente.

A coleta de dados foi realizada por questionários, aplicados durante o mês de dezembro de 2012 com os alunos, em sala de aula. Para tanto, foi solicitada autorização da Direção da escola, bem como autorização dos professores responsáveis pelas aulas que foram utilizadas para a coleta.

O questionário utilizado era formado por duas partes. Na primeira havia cinco perguntas referentes ao perfil dos respondentes (sexo, idade, conhecimento e domínio do computador, hábito de piratear e renda). A segunda parte do questionário era formada pelas quinze questões do modelo de Suki, Ramayah e Suki (2011) divididas em nos seguintes construtos: justiça recíproca (3 questões), justiça processual (2 questões), justiça distributiva (2 questões), atitude em relação à pirataria (2 questões), norma subjetiva (3 questões) e intenção de piratear (3 questões). Todas as afirmações foram operacionalizadas com vários itens em uma escala de *Likert* de cinco pontos que variou de 1 = "discordo totalmente" a 5 = "concordo totalmente". O Quadro 1 apresenta as escalas utilizadas na pesquisa.

Quadro 1- Escalas utilizadas na pesquisa

<i>Fator</i>	<i>Afirmação</i>
Justiça Recíproca	O valor (alto) do produto vale o custo e o esforço necessário para que o produto seja pirateado Eu não me importaria se outros soubessem que tenho um <i>software</i> pirata. Se eu pirateasse um <i>software</i> , não me sentiria culpado por pagar menos do que aqueles que estão adquirindo o produto.
Justiça Processual	O valor dos produtos de <i>softwares</i> disponíveis parecem fazer com que os preços cobrados no varejo não valham a pena. A maioria das empresas de <i>software</i> , não oferecem uma compra e alternativa razoável de preço para mim, considerando o meu uso dos produtos.
Justiça Distributiva	Quando uso um produto de <i>software</i> , eu fico frustrado com as estratégias usadas pelas empresas para evitar a pirataria. Alguns outros usuários do produto de software são capazes de pagar um preço diferente do que eu posso pagar.
Atitude	Considerando todas as coisas, é favorável copiar um <i>software</i> . Considerando todas as coisas, é bom copiar um <i>software</i> .
Norma subjetiva	Uma considerável parte dos meus amigos usam cópias de <i>softwares</i> . Os mais velhos apoiam a cópia de softwares nas escolas. Meus professores não se importam com o uso de <i>softwares</i> copiados.
Intenção	Tenho a intenção de copiar <i>softwares</i> no futuro (nos próximos três meses). É provável que eu vá copiar <i>softwares</i> num futuro próximo. Espero copiar <i>softwares</i> num futuro próximo.

Fonte: adaptado de Suki, Ramayah e Suki (2011)

Os dados foram tabulados e analisados estatisticamente através do *software SPSS*. Tais análises foram elaboradas de modo que pudessem responder aos objetivos propostos pelo estudo. Assim, para a caracterização da amostra foram utilizadas análises de frequência e teste qui-quadrado. Já para a identificação do comportamento dos alunos frente à pirataria, efetuou-se o cálculo das médias e dos desvios padrões para todas as variáveis do modelo e, posteriormente, para cada um dos seis construtos. E para a identificação da influência das variáveis demográficas no comportamento em relação à pirataria, foram realizados Teste T e ANOVA.

Realizou-se o teste K-S para verificação da normalidade da distribuição. Todas as variáveis apresentaram distribuição normal, com significância de 0,000. O menor valor obtido foi de 3,360 para a variável Sn1, mesmo assim, sua significância foi de 0,000. Desta forma, comprovou-se que todas as variáveis do modelo apresentaram distribuição normal.

4. APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS

Os resultados são apresentados respeitando a sequência: caracterização da amostra, avaliação das variáveis que medem o comportamento dos adolescentes em relação à pirataria (cálculo de média e desvio-padrão) e apresentação das diferenças significativas das variáveis sócio demográficas que interferem no comportamento dos respondentes.

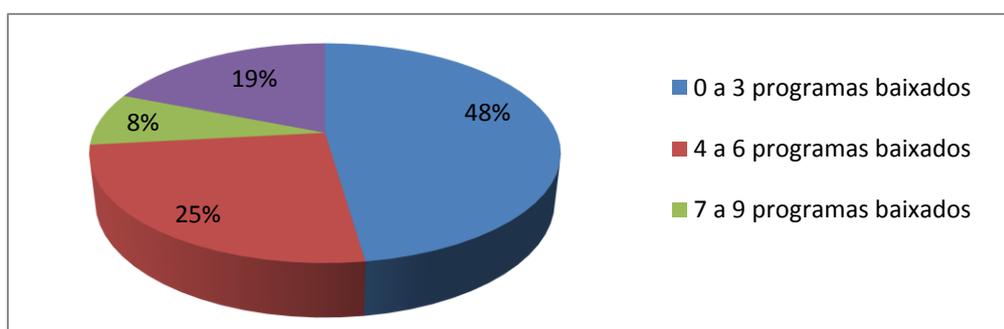
4.1 Caracterização da amostra

Os estudantes foram questionados sobre o gênero, faixa etária, tempo (em anos) que faz uso do computador, número de programas baixados da *internet* recentemente e renda mensal familiar.

Compuseram a amostra 202 pessoas do sexo feminino (50,9%) e 195 pessoas do sexo masculino (49,1%). Em relação à faixa etária, a maioria dos respondentes, 198 (49,9%), está na faixa de 16 anos; 110 pessoas (27,7%) na faixa de até 15 anos; 66 pessoas (16,6%) estão na faixa de 17 anos e apenas 15 pessoas acima de 17 anos (3,8%), e 8 pessoas não responderam.

Em relação ao tempo (anos) que faz uso do computador (o conhecimento e domínio em relação ao uso do computador), 156 (39,3%) dos respondentes utilizam computador a cerca de 4 a 6 anos; 131 (33%) de 7 a 9 anos; 63 (15,9%) há mais de 10 anos e 43 estudantes se enquadram na categoria de 0 a 3 anos (10,8%), e 4 pessoas não responderam. No que se refere ao número de programas baixados da *internet* recentemente, ou seja, o hábito de piratear, 189 (47,6%) baixaram de 0 a 3 programas; 102 (25,4%) de 4 a 6 programas; 75 (18,9%) afirmaram que baixaram mais de 10 programas e 31 (7,8%) de 7 a 9 programas baixados recentemente. Esta última informação encontra-se no Gráfico 1.

Gráfico 1 - Número de programas piratas baixados recentemente



Por fim, em relação à renda mensal familiar dos estudantes, a maioria 119 (30,3%) tem renda de R\$ 1500,00 à R\$ 2500,00; 109 estudantes (27,7%) tem renda de R\$ 622,00 à R\$ 1500,00; 73 estudantes (18,6%) tem renda de R\$ 2501,00 à R\$ 3500,00; 49 (12,5%) tem renda acima de R\$ 4500,00 e 43 pessoas (10,9%) tem renda de R\$ 3501,00 à R\$ 4500,00, sendo que 4 pessoas não responderam.

Visando identificar quais variáveis mais afetavam no comportamento de baixar programas piratas, foi realizado o cruzamento entre as variáveis sócio demográficas (sexo, idade, renda e o há quanto tempo utiliza o computador) com a variável que mensurava o número de programas piratas baixados recentemente.

A idade não interferiu no número de programas piratas baixados, pois o valor do teste qui-quadrado foi de 20,229 e não significativo (sig.= 0,210). Essa informação, provavelmente deve-se ao facto de que os respondentes possuíam idades bem próximas, que variaram de 15 a 23 anos.

O hábito e o conhecimento na utilização do computador, medidos pela variável “há quanto tempo utiliza o computador” também não interferiu no número de programas piratas baixados. O valor do teste qui-quadrado foi de 17,352 com significância de 0,137.

O sexo interferiu no hábito de baixar programas piratas já que o teste qui-quadrado foi significativo (sig.= 0,000) com valor de 35,321. Houve um número maior de mulheres que nunca baixaram *softwares* piratas ou que baixaram até 3 *softwares* nos últimos 12 meses (frequência esperada de 95 e frequência encontrada de 120) . Em contrapartida, o número de homens que baixaram mais de 10 programas foi bem superior ao esperado (frequência esperada de 36 e frequência encontrada de 56). Dessa forma, os resultados comprovaram que o hábito de baixar programas piratas é mais acentuado entre os homens.

E a outra variável que interferiu no hábito de piratear programas foi a renda. O teste qui-quadrado teve significância de 0,009 e valor de 32,228. Os estudantes que menos baixaram *softwares* piratas foram os com renda superior (frequência esperada 23 e frequência observada de 16). Porém, não há uma clara definição de qual a classe de renda que mais baixa *softwares* piratas.

4.2 Comportamento dos jovens estudados em relação à pirataria digital

Conforme mencionado anteriormente, esta pesquisa teve por base o modelo proposto por Suki, Ramayah e Suki (2011). Desse modo, os resultados são apresentados de acordo com o modelo original: justiça recíproca (3 afirmações), justiça processual (2 afirmações), justiça distributiva (2 afirmações), atitude frente à pirataria (2 afirmações), norma subjetiva (3 afirmações) e intenção de piratear (3 afirmações).

Tabela 1 – Comportamento dos jovens estudados em relação à pirataria digital

<i>Afirmação</i>	<i>Média</i>	Σ
Justiça Recíproca		
Rf1 O valor (alto) dos programas vale o custo e o esforço necessário para que o produto seja pirateado.	2,77	1,43
Rf2 Eu não me importaria se outros soubessem que tenho um <i>software</i> pirata.	3,04	1,53
Rf3 Se eu pirateasse um <i>software</i> , não me sentiria culpado por pagar menos do que aqueles que estão adquirindo o produto.	2,76	1,51
Justiça Processual		
Pf1 O valor dos programas disponíveis no mercado faz com que sua compra não valha a pena.	3,06	1,38
Pf2 A maioria das empresas de <i>software</i> , não oferecem uma compra e alternativa razoável de preço para mim, considerando o meu uso dos produtos.	3,17	1,29
Justiça Distributiva		
Df1 Quando uso um programa, eu fico frustrado com as estratégias usadas pelas empresas para evitar a pirataria.	2,80	1,34
Df2 Alguns outros usuários do produto de <i>software</i> são capazes de pagar um preço diferente (maior) do que eu posso pagar.	3,30	1,30
Atitude		
At1 Considerando todas as coisas, é favorável copiar um <i>software</i> .	2,87	1,35
At2 Considerando todas as coisas, é bom copiar um <i>software</i> .	2,65	1,30
Norma Subjetiva		
Sn1 Uma considerável parte dos meus amigos usam cópias de <i>softwares</i> .	3,27	1,36
Sn2 Os mais velhos apoiam a cópia de <i>softwares</i> nas escolas.	2,31	1,23
Sn3 Meus professores não se importam com o uso de <i>softwares</i> copiados.	2,69	1,34
Intenção		
Int 1 Tenho a intenção de baixar programas no futuro (nos próximos três meses).	3,56	1,35
Int 2 É provável que eu vá baixar programas num futuro próximo.	3,69	1,33
Int 3 Espero baixar programas num futuro próximo.	3,66	1,31

Analisando a Tabela 1, observa-se que no construto justiça recíproca, a afirmação “Eu não me importaria se outros soubessem que tenho um *software* pirata.” obteve a média mais elevada (3,04); enquanto isso, a afirmação que apresentou menor média foi: “Se eu pirateasse um *software*, não me sentiria culpado por pagar menos do que aqueles que estão adquirindo o produto.” (2,76).

O próximo construto trata sobre justiça processual, sendo a afirmação de maior média “A maioria das empresas de *software*, não oferecem uma compra e alternativa razoável de preço para mim, considerando o meu uso dos produtos.” (3,17); e o menor valor de média deste construto deu-se a afirmação “O valor dos programas disponíveis no mercado faz com que sua compra não valha a pena.” (3,06).

No construto justiça distributiva, a afirmação “Alguns outros usuários do produto de *software* são capazes de pagar um preço diferente (maior) do que eu posso pagar.” obteve a maior média (3,30); sendo, “Quando uso um programa, eu fico frustrado com as estratégias usadas pelas empresas para evitar a pirataria.” a afirmação que teve média mais baixa (2,80). Em relação ao construto atitude, a afirmação de maior média foi “Considerando todas as coisas, é favorável copiar um *software*.” (2,87); já a menor média do construto deu-se a “Considerando todas as coisas, é bom copiar um *software*.” (2,65).

No quinto construto, norma subjetiva, a afirmação “Uma considerável parte dos meus amigos usam cópias de *softwares*.” alcançou a maior média (3,27); sendo a menor média alcançada pela afirmação “Os mais velhos apoiam a cópia de *softwares* nas escolas” (2,31). Já no último construto (Intenção) a afirmativa “É provável que eu vá baixar programas num futuro próximo.” obteve a média mais alta dentro de seu construto, bem como a média mais elevada de todas as variáveis descritas na tabela (3,69); tendo a afirmação “Tenho a intenção de baixar programas no futuro (nos próximos três meses).” obtido a menor média desse construto (2,56)

A Tabela 1 apresenta, também, os desvios padrão dos construtos. No decorrente a isso se pode observar que o primeiro construto (Justiça Recíproca) apresentou variações entre mínima 1,43 e máxima 1,53. O segundo construto, justiça processual, variou entre 1,29 e 1,38, e o mesmo acontece com o construto atitude (1,30 e 1,35). O construto norma subjetiva foi o que apresentou a maior diferença entre os valores dos desvios padrão (1,23 e 1,36). Os construtos justiça distributiva (mínima de 1,30 e máxima de 1,34) e intenção (mínima de 1,31 e máxima de 1,35) apresentaram a mesma diferença entre os seus desvios padrão, sendo a menor diferença em relação aos demais construtos. Portanto, observou-se que há maiores divergências entre os respondentes nas questões que mediram a norma subjetiva. E o construto intenção de piratear obteve o maior desvio-padrão, o que representa que não existem grandes divergências entre os estudantes que mediram esse construto.

Para que se obtivesse uma análise mais ampla sobre o comportamento dos jovens que foram pesquisados em relação à pirataria digital, foi realizado o procedimento de avaliação dos construtos do modelo original. Nessa etapa procedeu-se o cálculo da média dos construtos, conforme propõe Hair *et al.* (2005), através do cálculo da média das médias das variáveis que formam o construto, conforme apresentado na Tabela 2.

As afirmações sobre justiça apresentaram sentido inverso, pois mediam se os jovens não levavam em consideração às questões de justiça no que se refere ao ato de piratear *softwares* e a escala utilizada era de 5 pontos, indicando o 3 como ponto neutro.

A justiça processual apresentou média de 3,12 (desvio-padrão de 1,13), o que indica que os jovens consumidores apresentam uma pequena concordância positiva de que é justo piratear pois as empresas “usam” o consumidor de *softwares* com preços abusivos. A justiça distributiva apresentou uma média praticamente neutra (média de 3,05 e desvio-padrão de 1,04), indicando que os jovens nem concordam e nem discordam de que se deve utilizar *softwares* piratas, pois em comparação com outras pessoas, o respondente possui menos condições de compra. Por fim, o construto de justiça com menor média foi a justiça recíproca que apresentou média de 2,86 (desvio-padrão de 1,16), indicando que os jovens discordam levemente de que há motivos “justos” para utilizar pirataria digital.

A atitude frente à pirataria apresentou uma média de 2,75, demonstrando que os jovens discordam levemente da utilização da pirataria digital, porém, neste construto foi encontrada a maior divergência de opiniões, visto que o desvio-padrão foi de 1,22 (o maior encontrado). A mesma média, 2,75, foi encontrada no construto norma subjetiva, que identificava a influência exercida pelos outros para que os jovens façam uso de *softwares* piratas e este foi o construto com maior concordância, visto que apresentou o menor desvio-padrão (0,99).

O construto com maior média foi o de intenção de piratear (média de 3,64 e desvio-padrão de 1,20), indicando que os jovens pesquisados demonstram levemente uma intenção de utilizar pirataria digital.

Porém, para que se possa atestar que uma média é superior a outra é necessário identificar se a mesma não se encontra dentro do intervalo de confiança (para um erro de 5%). Desta forma, a Tabela 2 apresenta o intervalo entre a menor e maior média para cada um dos construtos da pesquisa.

Os resultados confirmam que a menor média de justiça foi a recíproca, porém não é possível afirmar que existe diferença estatística entre a justiça processual e a distributiva. Do mesmo modo, a diferença entre a média de atitude e norma subjetiva também não é estatisticamente significativa. Por fim, o teste estatístico comprovou que a menor média é a da norma subjetiva e a maior média é a da intenção de uso.

Para atestar a confiabilidade dos construtos foi calculado o alfa de Cronbach, que segundo Hair *et al.* (2005) deve apresentar valor superior a 0,60, cujos valores se encontram na última coluna da Tabela 2. Concluiu-se que todos os construtos apresentaram confiabilidade satisfatória, com exceção da justiça distributiva que foi retirada das análises.

Tabela 2 – Médias dos construtos

<i>Construto</i>	<i>Média</i>	Σ	<i>Menor</i>	<i>Maior</i>	<i>alfa</i>
Justiça recíproca	2,86	1,16	2,74	2,97	0,669
Justiça processual	3,12	1,13	3,01	3,23	0,592
Justiça distributiva	3,05	1,04	2,95	3,15	0,394
Atitude sobre pirataria	2,75	1,22	2,64	2,88	0,775
Norma subjetiva	2,75	0,99	2,66	2,85	0,615
Intenção de piratear	3,64	1,20	3,52	3,76	0,895

A comparação com o artigo original (SUKI; RAMAYAH; SUKI, 2011) fica um pouco prejudicada, pois eles utilizaram uma escala de 7 pontos, porém, tomando-se por base o meio da escala, pode inferir que médias acima de quatro demonstram concordância e abaixo de quatro discordância.

Em termos de justiça observou-se que os resultados da pesquisa americana são bem similares em relação à justiça processual, a qual obteve maior média entre os três tipos de justiça (5,51). Porém, a média obtida pela justiça recíproca foi mais elevada na pesquisa americana, demonstrando que os consumidores acham que há motivos justos para piratear. E o valor do desvio-padrão foi semelhante nos dois estudos.

A pesquisa americana também apresentou média de atitude um pouco inferior ao meio da escala (média de 3,92), identificando que os consumidores possuem uma leve discordância em relação à atitude de utilização de pirataria digital. A intenção de utilizar pirataria digital apresentou média de 4,49, considerada como levemente positiva. Apesar de escalas diferentes, pode-se inferir que a média de intenção de utilizar a pirataria, no Brasil, foi levemente superior. O construto que apresentou maior divergência de opinião entre os jovens brasileiros e os americanos foi na norma subjetiva. Os respondentes da pesquisa de Suki, Ramayah e Suki (2011) apresentaram média bem mais elevada neste construto (média de 4,56), demonstrando que eles são recebidos influências moderadas de outras pessoas para utilizar a pirataria digital.

4.3 Influência do perfil do entrevistado no comportamento em relação à pirataria digital

Como já mencionado, anteriormente, um dos objetivos desse trabalho é apresentar a influência do perfil do entrevistado nas questões referentes ao comportamento frente à pirataria. Para tanto, foram realizados teste T (variável sexo) e teste ANOVA (variáveis: idade, tempo de uso de computador, número de programas piratas baixados e renda).

A Tabela 3 apresenta as diferenças entre as médias para o sexo dos respondentes. A análise do Teste T demonstra quais variáveis apresentam divergências significativas ($p < 0,05$). Em 12 variáveis, o gênero apresentou-se com diferenças significativas, são elas: três em justiça recíproca, duas afirmações em justiça processual, duas em atitude, duas em norma subjetiva e, por fim, três em intenção. Em todas as variáveis, os homens apresentaram médias significativamente maiores que as mulheres, portanto, os homens estão menos preocupados com as questões de justiça recíproca e processual, são mais influenciados pelas

normas subjetivas, possuem uma atitude mais positiva em relação à pirataria e tem uma maior intenção de piratear programas.

Tabela 3 – Resultados do Teste T

<i>Afirmção</i>	<i>Fem</i>	<i>Masc</i>	<i>T</i>	<i>Sig.</i>
Rf1 O valor (alto) dos programas vale o custo e o esforço....	2,54	3,01	-3,288	0,001
Rf2 Eu não me importaria se outros soubessem que tenho um <i>software</i> ...	2,71	3,39	-4,554	0,000
Rf3 Se eu pirateasse um <i>software</i> , não me sentiria culpado por pagar...	2,45	3,08	-4,254	0,000
Pf1 O valor dos programas disponíveis no mercado faz com que sua...	2,89	3,24	-2,579	0,010
Pf2 A maioria das empresas de software, não oferecem uma compra e ...	2,88	3,48	-4,764	0,000
At1 Considerando todas as coisas, é favorável copiar um software.	2,52	3,22	-5,302	0,000
At2 Considerando todas as coisas, é bom copiar um <i>software</i> .	2,41	2,91	-3,851	0,000
Sn1 Uma considerável parte dos meus amigos usam cópias de softwares.	3,02	3,52	-3,724	0,000
Sn2 Os mais velhos apoiam a cópia de <i>softwares</i> nas escolas.	2,21	2,40	-1,559	0,120
Sn3 Meus professores não se importam com o uso de <i>softwares</i> ...	2,45	2,93	-3,631	0,000
In1 Tenho a intenção de baixar programas no futuro	3,26	3,87	-4,635	0,000
In2 É provável que eu vá baixar programas num futuro próximo.	3,35	4,05	-5,398	0,000
In3 Espero baixar programas num futuro próximo.	3,30	4,03	-5,686	0,000

Os próximos dados analisados dizem respeito aos resultados das diferenças de médias, por meio do Teste ANOVA, visando identificar as interferências em relação à idade, conhecimento e domínio do computador (número de anos o qual faz uso do computador), hábito de piratear (número de programas baixados recentemente) e renda.

Quanto ao conhecimento e domínio do uso do computador, os estudantes que usam o computador de 4 a 6 anos apresentam maior média na seguinte afirmação: “O valor dos programas disponíveis no mercado faz com que sua compra não valha a pena” (média 3,28). E a menor média foi obtida pelos usuários que usam o computador há menos tempo (de 0 a 3 anos). Esses dados são apresentados na Tabela 4.

Em relação à questão do número de programas baixados na *internet* recentemente, a opção mais de 10 programas demonstrou significância em 5 afirmações (Rf2, Sn1, Int1, Int2, Int3). A opção de 7 a 9 programas não apresentou significância. Na afirmação Rf2 “Eu não me importaria se outros soubessem que tenho um *software*”, os respondentes que baixaram mais de 10 programas recentemente apresentaram a maior média (3,41) e os que baixaram de 0 a 3 programas alcançaram a menor média (2,89). Na afirmação Sn1 “Uma considerável parte dos meus amigos usam cópias de *softwares*”, também, os entrevistados que mais baixaram programas recentemente conseguiram a maior média (3,86), e a menor média (2,97) foi obtida pelos que fizeram *download* de 0 a 3 programas. Na afirmação In1 “Tenho a intenção de baixar programas no futuro”, os usuários que fizeram *download* de mais de 10 programas tiveram a maior média (4,42), e os internautas que baixaram de 0 a 3 programas tiveram a menor média (3,14). Na alternativa In2 “É provável que eu vá baixar programas num futuro próximo.”, os estudantes que baixaram de 7 a 9 programas tiveram a maior média (4,19); já a menor média (3,35) foi dos estudantes que realizaram *download* de 0 a 3 programas. A média mais elevada (4,27) da afirmação In3 “Espero baixar programas num futuro próximo.” foi alcançada pelos respondentes que mais realizaram *download* ultimamente, e a menor média (3,38) foi das pessoas que fizeram de 0 a 3 *downloads* de programas.

Por fim, foi estudado se a renda mensal familiar influenciou no perfil dos alunos quanto à atitude de copiar *softwares*. Nesse sentido, a Tabela 4 apresenta as afirmações (Rf1, Rf2, Rf3) com diferenças significativas para renda do estudante, sendo 3 de intenção. Nota-se que todas as variáveis desse construto apresentaram diferença significativa em relação à renda.

Como observado na Tabela 4, estudantes com renda familiar mensal acima de R\$ 4.500,00 apresentam diferença significativa nas 2 afirmações de justiça recíproca, são elas: afirmação Rf1 “O valor (alto) dos programas vale o custo e o esforço necessário para que o produto seja pirateado” (média 3,35) e afirmação Rf3 “Se eu pirateasse um *software*, não me sentiria culpado por pagar menos do que aqueles que estão adquirindo o produto” (média 3,22).

Já estudantes com renda familiar mensal de R\$ 3.500,00 à R\$ 4.500,00 apresentaram diferença significativa na afirmação Rf2 “Eu não me importaria se outros soubessem que tenho um *software* pirata” (média 3,56). Nas variáveis Rf1 “O valor (alto) dos programas vale o custo e o esforço” (2,58) e Rf2 “Eu não me importaria se outros soubessem que tenho um *software*” (2,74) os respondentes que possuem renda familiar entre R\$ 622,00 e 1.500,00 obtiveram a menor média. E na afirmação Rf3 “Se eu pirateasse um *software*, não me sentiria culpado por pagar” (2,57) a menor média foi dos estudantes que tem renda de R\$ 1.501,00 à R\$ 2.500,00.

Tabela 4 – Resultados dos testes ANOVA

<i>Afirmação</i>	<i>Perfil</i>	<i>Média</i>	<i>F</i>	<i>Sig</i>
Conhecimento e Domínio				
Pf1 O valor dos programas disponíveis no mercado faz...	De 4 a 6 anos De 0 a 3 anos	3,28 2,70	3,47	0,016
Hábito de piratear (número programas baixados)				
Rf2 Eu não me importaria se outros soubessem que tenho um <i>software</i> ...	Mais de 10 De 0 a 3	3,41 2,89	2,46	0,045
Sn1 Uma considerável parte dos meus amigos usam cópias de <i>softwares</i> .	Mais de 10 De 0 a 3	3,86 2,87	5,84	0,000
In1 Tenho a intenção de baixar programas no futuro	Mais de 10 De 0 a 3	4,27 3,14	11,43	0,000
In2 É provável que eu vá baixar programas num futuro próximo.	De 7 a 9 De 0 a 3	4,19 3,35	10,74	0,000
In3 Espero baixar programas num futuro próximo.	Mais de 10 De 0 a 3	4,27 3,38	8,86	0,000
Renda (em R\$)				
Rf1 O valor (alto) dos programas vale o custo e o esforço....	Acima 4.500 622 a 1.500	3,35 2,58	2,62	0,035
Rf2 Eu não me importaria se outros soubessem que tenho um <i>software</i> ...	3.501 a 4.500 622 a 1.500	3,56 2,74	4,45	0,002
Rf3 Se eu pirateasse um <i>software</i> , não me sentiria culpado por pagar...	Acima 4.500 1.501 a 2.500	3,22 2,57	2,75	0,028

Em um segundo momento foi realizado o Teste T e Anova em relação aos fatores propostos pelo modelo: justiça recíproca, justiça processual, atitude sobre pirataria, norma subjetiva e intenção de piratear.

Ao realizar o Teste T, nota-se que o gênero apresentou divergências significativas em todos os construtos. Em todos os construtos os homens apresentaram a média mais elevada, o que significa que as mulheres estão menos preocupadas com as questões de justiça recíproca e processual, são mais influenciadas pelas normas subjetivas, possuem uma atitude mais positiva em relação à pirataria e tem uma maior intenção de piratear programas.

No teste ANOVA, a idade e o conhecimento não geraram diferenças estatisticamente significativas. Já o hábito de piratear e a renda geraram diferenças. O hábito de piratear interferiu no construto Intenção de Piratear, onde os respondentes que baixaram recentemente mais de 10 programas da *internet* apresentaram a média mais elevada (4,30), já os que baixaram de 0 a 3 programas recentemente, obtiveram a média mais

baixa (3,27). O que significa que os respondentes que mais fazem *download* da *internet*, tem mais intenção de piratear.

A renda interferiu no construto justiça recíproca, onde os estudantes que possuem a maior renda (Acima de R\$ 4500,00) apresentaram a média mais alta (3,26) e os que possuem a renda mais baixa (De R\$ 622,00 à R\$ 1500,00) alcançaram a menor média (2,65). Pode-se concluir que os respondentes que tem maior renda são menos influenciados pela justiça recíproca.

Tabela 5 – Influências nos construtos

Sexo				
Construto	Feminino	Masculino	T	Sig
Justiça recíproca	2,57	3,15	-5,146	0,000
Justiça processual	2,89	3,36	-4,196	0,000
Atitude sobre pirataria	2,47	3,05	-4,880	0,000
Norma subjetiva	2,55	2,95	-4,045	0,000
Intenção de piratear	3,30	3,98	-5,721	0,000
Hábito de piratear				
Construto	N. programas	Média	F	Sig.
Intenção de piratear	De 0 a 3	3,27	12,123	0,000
	De 4 a 6	3,71		
	De 7 a 9	4,06		
	Mais de 10	4,30		
Renda				
Construto	Renda (em R\$)	Média	F	Sig.
Justiça recíproca	622,00 a 1500,00	2,65	4,120	0,003
	1501,00 a 2500,00	2,68		
	2501,00 a 3500,00	2,96		
	3501,00 a 4500,00	3,17		
	Acima de 4500,00	3,26		

E em um terceiro momento, são identificados quais são as características do perfil dos respondentes que mais são influenciadas pelas variáveis propostas pelo modelo. Num primeiro momento, destaca-se que a afirmação mais afetada foi Rf2, sendo afetada pelo gênero, hábito e renda. Conforme demonstra o Quadro 2, o gênero foi a característica que mais gerou alterações nos atributos, chegando a 100% dos itens propostos pelos construtos analisados; a idade não alterou as variáveis; o conhecimento modificou apenas 13,33% das variáveis; o hábito gerou diferenças estatisticamente significativas em 40%; e a renda alterou 20% dos atributos. Portanto, conclui-se que as variáveis que mais afetaram na percepção dos estudantes foram o gênero (15 variáveis) e o hábito (6 variáveis).

Supondo que cada uma das 5 características tivesse afetado todas as 13 variáveis, o perfil dos respondentes teria influenciado 100% dos itens, porém, ao total somente 22 foram influenciadas. Assim sendo, as características influenciaram apenas 33,85% das variáveis do modelo. Conclui-se que o perfil do respondente apresenta uma moderada influência do comportamento dos jovens estudados em relação à pirataria digital.

Quadro 2 – Resumo sobre as influências no comportamento frente à pirataria

<i>Característica</i>	<i>Importância</i>	<i>Total</i>	<i>Percentual</i>
Sexo	Rf1, Rf2, Rf3, Pf1, Pf2, At1, At2, Sn1, Sn2, Sn3, In1, In2, In3	13	100,00%
Idade		00	00,00%
Conhecimento	Pf1	01	7,69%
Hábito	Rf2, Sn1, In1, In2, In3	05	38,46%
Renda	Rf1, Rf2, Rf3	03	23,08%
TOTAL		22	
Percentual			33,85%

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pirataria cresce significativamente a cada ano no Brasil, e tornou-se um assunto que é frequentemente abordado na sociedade. Pesquisas revelam que o que mais chama atenção dos consumidores são os preços baixos (ESTADÃO, 2006), e que eles dificilmente relacionam a aquisição desses produtos a um crime, que inclusive é previsto em lei Fecomércio-RJ/Ipsos (2010). Assim sendo, os estudos comprovam que o consumidor é o maior vilão da pirataria, pois ele compra esses produtos e não se sente culpado.

A pirataria de *software*, praticada principalmente através da *internet* está crescendo no Brasil, e pesquisas revelam que os jovens constituem a faixa etária que mais realiza *download* desses *softwares* na *internet* (IPEA, 2012). Por isso, os objetivos deste estudo foram: identificar o perfil do jovem que mais faz uso de baixar (*download*) *softwares* piratas; conhecer o comportamento dos jovens em relação à pirataria digital; verificar se o perfil dos jovens interfere em suas percepções de justiça e atitude frente à pirataria digital.

Em resposta ao primeiro objetivo, identificou-se que variáveis como idade, hábito de utilização e conhecimento na utilização do computador não interferiram no número de programas piratas baixados. Os resultados apontaram que o hábito utilizar *softwares* piratas é mais acentuado entre os homens e os que menos baixam *softwares* piratas são os jovens com rendas mais altas.

Em relação ao comportamento dos jovens estudados no que se refere à pirataria digital, os resultados apontaram que eles: apresentam uma pequena concordância positiva de que é justo piratear pois as empresas “usam” o consumidor de *softwares* (justiça processual); nem concordam e nem discordam de que se deve utilizar *softwares* piratas pois a distribuição de oportunidades não é a mesma para todos (justiça distributiva); discordam levemente de que há motivos “justos” para utilizar pirataria digital (justiça recíproca); discordam levemente da utilização da pirataria digital; são pouco influenciados por outras pessoas para fazer uso da pirataria digital; e demonstram levemente uma intenção de utilizar pirataria digital.

E, em relação ao terceiro objetivo, identificou-se que o perfil do respondente exerce um efeito moderado no comportamento dos jovens frente à pirataria (33,85% das variáveis) e, dentre as variáveis sócio demográficas as que mais causam impacto são: gênero (100%), hábito (38,46%), renda (23,08%) e conhecimento (7,69%).

O estudo realizado revela algumas limitações: a amostra ser composta por jovens de uma mesma escola pública de Ensino Médio; a escala utilizada só ter sido aplicada uma vez no contexto nacional, o que impossibilitou uma comparação nos resultados obtidos; carência de estudos sobre pirataria digital e, principalmente, abordando aspectos de percepção de justiça. Frente a esta realidade, é sugerido que mais estudos sejam realizados, em outras amostras, para que se possa compreender o comportamento do consumidor em relação à pirataria digital e a outras formas de pirataria. Também se sugere que sejam realizados estudos qualitativos e exploratórios para que se identifiquem novos construtos que possam afetar a intenção de utilização da pirataria. Por fim, sugere-se que as pesquisas foquem em populações de

diferentes gerações, para que seja realmente possível afirmar que os jovens são mais propensos a fazer uso de pirataria.

O estudo da pirataria digital é muito importante para toda a sociedade, pois a prática da pirataria tem como consequência inúmeros prejuízos, principalmente para as indústrias, governo, consumidores e sociedade. A mensuração e o entendimento do comportamento do consumidor frente a produtos pirateados podem contribuir de maneira significativa para a redução dos níveis dessa prática ilegal, ao identificar os fatores que determinam a utilização de itens falsificados. Assim sendo, esses estudos podem ser utilizados como base para que o governo formule estratégias mais eficazes contra esta prática ilegal e que as empresas se conscientizem de que a cobrança de preços exorbitantes incentivam a utilização e o comércio da pirataria.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALBERS-MILLER, N. D. Consumer misbehavior: why people buy illicit goods. **Journal of Consumer Marketing**, v. 16, n. 3, p. 273-287, 1999.

BARON, R. A.; BYRNE, D. **Psicologia Social**. Boston, MA: Allyn e Bacon, 1997. 640 p.

BLACKWELL R. D.; MINIARD P. F.; ENGEL J. F. **Comportamento do Consumidor**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005. 606 p.

BLOCH, P. H.; BUSH, R. F.; CAMPBELL, L. Consumer “accomplices” in product counterfeiting: a demand-side investigation. **Journal of Consumer Marketing**, v. 10, n. 2, p. 27-36, 1993.

BUSINESS SOFTWARE ALLIANCE (BSA-IDC). **8º Estudo global anual sobre pirataria de software**. 2011. Disponível em: <http://globalstudy.bsa.org/2010/downloads/translatedstudy/2010GlobalPiracyStudy_brazil.pdf> Acesso em: 29 Jun. 2013.

CARVALHO, S. Os bens de informação e o problema da primeira cópia. **Revista de Administração de Empresas**, v. 44, Edição Especial, p. 97-107, 2004.

CESAR, R. União de combate à pirataria faz balanço de 2002. **O Estadão**. 4 dez. 2002. Disponível em: <<http://www.estadao.com.br/arquivo/arteelazer/2002/not20021205p7069.html>>. Acesso em: 01 jun. 2013.

CHEN, M. F.; PAN, C. T.; PAN, M. C. The Joint Moderating Impact of Moral Intensity and Moral Judgment on Consumer's Use Intention of Pirated Software. **Journal of Business Ethics**, v. 90, n. 3, p. 361-373, Dec. 2009.

CORDELL, V. V.; WONGTADA, N.; KIESCHNICK JR., R. L. Counterfeit purchase intentions: Role of lawfulness attitudes and product traits as determinants. **Journal of Business Research**, v. 35, n. 1, p. 41-53, Jan.1996.

COSTA, S. Brasil tem 9,5% dos CDs piratas no mundo. **Folha de São Paulo**, 11 nov. 2005. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/dinheiro/fi1111200502.htm>>. Acesso em: 01 jul. 2013.

CRONAN, T. P.; AL-RAFEE, S. Factors that influence the intention to pirate software and media. **Journal of Business Ethics**, v. 78, n. 4, p. 527-545, 2008.

DOUGLAS, D. E.; CRONAN, T. P.; BEHEL, J. D. Equity perceptions as a deterrent to software piracy behavior. **Information & Management**, v. 44, n. 5, p. 503-12, Jul. 2007.

EINING, M. M.; CHRISTENSEN, A. L. A psycho-social model of software piracy: the development and test of a model. In: DEJOICE, R.; FOWLER, G.; PARADDICE, D. **Ethical issues in information systems**. Boston: Boyd & Frasher Publishing Company. p.182-188, 1991.

- FECOMÉRCIO/RJ/IPSOS. **Pirataria no Brasil**: Radiografia do consumo. 2010. Disponível em: <<http://www.fecomercio-rj.org.br/publique/media/estudo.pdf>>. Acesso em: 1 jul. 2013
- GIGLIO, E. M.; RYNGELBLUM, A. L. Uma investigação sobre o ator consumidor na rede de pirataria e uma proposta de alternativa de estratégia de combate. **Revista de Administração Mackenzie**, v. 10, n. 4, p. 131-155, 2009.
- GUPTA, P. B.; GOULD, S. J.; POLA, B. “To pirate or not to pirate”: a comparative study of the ethical versus other influences on the consumer’s software acquisition-mode decision. **Journal of Business Ethics**, v. 55, n. 3, p. 255-274, Dec. 2004.
- HAIR Jr., J.F. et al. **Análise Multivariada de Dados**. 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.
- HIGHLAND, H. J. **Protecting your microcomputer system**. Wiley: New York, 1984.
- INSTITUTO BRASILEIRO DE OPINIÃO E ESTATÍSTICA (IBOPE). **Projeto Pirataria**. São Paulo, 2006. Disponível em: <http://www4.ibope.com.br/opiniao_publica/downloads/opp_pirataria_dez06.pdf>. Acesso em: 2 jul. 2013.
- INSTITUTO DE PESQUISA ECONÔMICA APLICADA (IPEA). **Download de músicas e filmes no Brasil: Um perfil dos piratas online**. 11 mai. 2012. Disponível em: <http://www.ipea.gov.br/agencia/images/stories/PDFs/comunicado/120510_comunicadoipea0147.pdf>. Acesso em: 02 jun. 2013.
- LIMAYEM, M.; KHALIFA, M.; CHIN, W. Factors motivating software piracy: a longitudinal study. **IEEE Transactions on Engineering Management**, v. 51, n. 4, p. 414-25, Nov. 2004.
- LOGSDON, J. M.; THOMPSON, J. K.; REID, R. A. Software piracy: is it related to level of moral judgment. **Journal of Business Ethics**, n. 13, v. 11, p.849-57, Nov. 1994.
- NILL, A.; SHULTZ II, C. J. Global Software Piracy: Trends and Strategic Considerations. **Business Horizons**, v. 52, p. 289-298, May. 2009.
- MANDEL, P.; SUESSMUTH, B. Determinants of Digital Piracy: A Re-examination of Results. **Journal of Economics and Statistics**, v. 232, n. 4, p. 394-413, 2012.
- NOVO DICIONÁRIO AURÉLIO. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2 ed. 1986.
- NUNES, J. C.; HSEE, C. K.; WEBER, E. U. Why are people so prone to steal software? The effect of cost structure on consumer purchase and payment intentions. **Journal of Public Policy & Marketing**, v. 23, n. 1, p. 43-53, 2004.
- ORRICO, H. J. **A pirataria de software**. São Paulo: Edição do Autor, 2004. 235 p. Disponível em: <http://books.google.com.br/books?id=X9G_05fbVd0C&printsec=&f=false>. Acesso em: 01 jun. 2013.
- PEACE, G. A.; GALLETTA. D. F.; THONG, J. Y. L. Software piracy in the workplace: a model and empirical test. **Journal of Management Information Systems**, v. 20, n.1, p. 153-177, Dec. 2003.
- PEITZ, M.; WAELBROECK, P. Piracy of digital products: a critical review of the theoretical literature. **Information Economics and Policy**, v.18, p. 449-476, Nov. 2006.
- PHAU, I.; NG, J. Predictors of usage intentions of pirated software. **Journal of Business Ethics**, v. 94, n. 1, p 23-37, Jun. 2010.
- RADONS, D. L.**; GROHMANN, M. Z.; BATTISTELLA, L. F.; NUNES, J. D.; ROSA, A. C. da; PIVETA, M. N. Pirataria no Brasil: motivações dos jovens para o uso de *softwares* (não proprietário). In: IV EnADI, 4, 2013, Bento Gonçalves. **Anais...** Bento Gonçalves: ANPAD, 2013.
- SHIH, Y. Y.; FANG, K. The use of decomposed theory of planned behavior to study internet banking in Taiwan. **Internet Research**, v. 14, n. 3, p. 213-23, 2004.

SOLOMON, S. L.; O'BRIEN, J. A. The effect of demographic factors on attitudes toward software piracy. **The Journal of Computer Information Systems**, v. 30, n. 3, p. 40-47, 1990.

SUKI, N. M.; RAMAYAH, T.; SUKI, N. M. Understanding consumer intention with respect to purchase and use of pirated software. **Information Management & Computer Security**, v. 19, n. 3, p. 195-210, 2011.

TAYLOR, G. S.; SHIM, J. P. A comparative examination of attitudes toward software piracy among business professors and executives. **Human relations**, v. 46, p. 419-433, Apr.1993.

FARID, J. NO BRASIL, MAIS DE 70 MILHÕES COMPRAM PRODUTOS PIRATAS. **O ESTADÃO**, RIO DE JANEIRO/RJ, 30 NOV. 2010. DISPONÍVEL EM: <[HTTP://ECONOMIA.ESTADAO.COM.BR/NOTICIAS/ECONOMIA-GERAL/NO-BRASIL-MAIS-DE-70-MILHOES-COMPRAM-PRODUTOS-PIRATAS.45532.0.HTM](http://ECONOMIA.ESTADAO.COM.BR/NOTICIAS/ECONOMIA-GERAL/NO-BRASIL-MAIS-DE-70-MILHOES-COMPRAM-PRODUTOS-PIRATAS.45532.0.HTM)>. ACESSO EM: 01 JUN. 2013.