



## OS HACKERS E A PIRATARIA CIBERNÉTICA

\* *Carlos Francisco Borges Ferreira Pires*

\* *Rogério Martins de Paula*

\* *Simone Vinhas de Oliveira*

\* *Renata Silveira de Paiva*

\* *Yeza Bozo Tonin*

\* *Fernanda Dias Franco*

\*\* *Valkíria Aparecida Lopes Ferraro*

### RESUMO

O presente trabalho tem o objetivo de apresentar os diferentes tipos de invasores cibernéticos, suas características e níveis de periculosidade. Aborda o problema atual da pirataria, o surgimento dos arquivos MP3, sua repercussão pela Internet, e como o mercado atual está enfrentando a situação. Não somente a indústria fonográfica sofre prejuízos; o problema atinge também a indústria de *softwares*. Por fim, procura-se fazer um paralelo dos fatos analisados, evidenciando que a pirataria não é um problema que se encontra isolado, estando intimamente ligado a uma condição social, cultural e econômica.

**PALAVRAS-CHAVE:** Internet; *Hacker*; Invasão; Pirataria; *Software*; MP3; Prejuízos; Conscientização.

### ABSTRACT

The present work aims at presenting the different kinds of Internet invasions, their characteristics and levels of peril. It approaches the current problem of piracy, the appearance of MP3 archives, their great acceptance on the Internet, and the way current market is facing the situation. The piracy problem does not target only the phonographic industry but also the production of software. Finally, there is the preoccupation to show that piracy is not an isolate problem. It is closely linked to social, cultural, and economical conditions.

---

\* Acadêmico(a) do Curso de Direito da Universidade Estadual de Londrina – UEL.

\*\* Docente do Centro Universitário Filadélfia – UniFil. Mestre em Direito das Relações Sociais pela Universidade Estadual de Londrina - UEL. Doutora em Direito das Relações Sociais pela PUC-SP. Professora Adjunto-B do Curso de Graduação em Direito Civil. Docente do Curso de Mestrado em Direito Negocial da UEL.

*E-mail:* valkiria@sercomtel.com.br



**KEY WORDS:** Internet; Hacker; Invasion; Piracy; Software; MP3; Damage; Awareness.

## INTRODUÇÃO

Quando algum assunto sobre pirataria cibernética é discutido, a figura do *hacker* é imprescindível. A presença dessa personagem é marcante por todo o universo da Internet. Além disso, a simples pronúncia da palavra “hacker” está, atualmente, relacionada aos piores e mais experientes invasores que navegam pela rede.

Esta idéia, por sua vez, não está completamente errada, mesmo porque esses invasores são realmente muito experientes e competentes nas suas atividades, sendo elas lícitas ou ilícitas. Dessa forma, por serem os mais populares piratas da Internet, os *hackers* ficam em uma posição muito delicada, uma vez que tomam para si toda a culpa dos transtornos ocorridos na Internet.

Da mesma maneira que existe diferença entre piratas, bucaneiros, corsários e flibusteiros, existem diferenças entre os tipos de invasores de computadores. Uns menos, outros mais terríveis que os famosos *hackers*.

A presente pesquisa analisará os diferentes tipos de invasores, os problemas atuais sobre pirataria cibernética, bem como o fator comum entre os dois.

### 1- DIFERENTES INVASORES

#### *Newbies ou Wannabe:*

Estes são os principiantes. Não conhecem programação de computadores. Aprendem uma técnica ou outra e, devido a elas, se consideram grandes invasores. Aprenderam a usar alguns programas já prontos para descobrir senhas e invadir sistemas com servidores fracos. Geralmente, são usuários domésticos que costumam causar problemas com os usuários de programas de bate-papo, como *chat* e *ICQ*. Devido a seus escassos conhecimentos, é fácil para uma pessoa se defender desses invasores.

#### *Lammers:*

*Lamer* significa novato. Essa é a forma pela qual estes invasores são conhecidos pelos *Hackers*. São considerados uma versão mais apurada dos *newbies*, por conhecerem um pouco mais de programação de computador e técnicas de “*hackerismo*”. Eles podem causar um pouco mais de dor de cabeça aos usuários domésticos e às pequenas empresas. Geralmente preferem trabalhar sozinhos.

**Carders:**

Conhecem muito bem sobre programação de computador e possuem grandes técnicas, inclusive técnicas próprias, de “*hackerismo*”.

Os *carders* são os *hackers* especializados em roubos de números de cartões de crédito, bem como seu uso ilícito para realizarem compras pela Internet. Causam grandes estragos e são, tecnicamente, muito difíceis de serem localizados. Esses especialistas costumam fazer seus ataques direcionados às operadoras de cartões de crédito.

**Hackers:**

“Hacker” é a palavra destinada àqueles invasores que são capazes de achar falhas em um sistema e consertá-las. Aliás, são pessoas que possuem uma grande facilidade de análise e assimilação para com o computador. Sabem que não existe sistema que não possua falhas. Para encontrá-las, utilizam as mais variadas técnicas, mesmo porque, quanto mais variado é o conhecimento, mais valioso este se torna. Muitas vezes, esses operadores chegam a criar seus próprios programas para que possam invadir determinado sistema com mais eficiência.

Não atacam computadores domésticos; as empresas são seus alvos preferidos. Quando atacam, causam pouco ou nenhum dano; contudo, é raro não conseguirem as informações que buscam.

**Crackers:**

Estes, sim, são perigosos. Os *crackers* não se diferem muito dos *hackers*, salvo pela sua sede de destruição. O prazer deles está em invadir computadores e causar o maior prejuízo possível pela Internet. São conhecidos como os “*Cyber Terroristas*”.

Geralmente deixam recados malcriados por onde passam e destroem tudo que vêem pela frente.

Também são atribuídos aos *crackers* programas que retiram travas em *softwares*, bem como os que alteram suas características, adicionando ou modificando opções, muitas vezes relacionadas à pirataria.

**Phreakers:**

Estes invasores são os *hackers* especializados em telefonia. Dentro de suas principais atividades, estão as ligações gratuitas, reprogramação de centrais telefônicas ou instalação de escutas (algo como: a cada vez que o telefone da vítima tocar, o dele também tocará e a conversa poderá ser ouvida normalmente).



O grande problema é que esses invasores são praticamente impossíveis de se localizar, pois são capazes de forjar outros culpados para suas ações e permanecerem invisíveis quando rastreados. Os danos causados por esse tipo de invasão podem ser extremamente drásticos.

## 2- PIRATARIA E O PROBLEMA DOS MP3

Os dicionários explicitam que constitui “pirataria” todo ato de se copiar obra comercializável sem autorização de seu criador.

Na realidade, a obra não possui a necessidade de ser particularmente comercializável, uma vez que, de acordo com a legislação pátria, constitui crime editar obra literária, artística ou científica, sem autorização do autor, como está expresso na lei Nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, que dispõe sobre os direitos autorais no país. O simples plágio já constitui crime.

Mesmo que a pirataria no país venha diminuindo em números, estes ainda se encontram elevados e os prejuízos causados são igualmente terríveis, chegando a atingir cifras relevantes. Neste aspecto, encontram-se dois produtos que poderiam ser enquadrados como os mais procurados pelo público e, como corolário natural, os maiores causadores dos atuais índices de produtos pirateados: os *softwares* e as músicas.

Os *softwares* são os programas de computador. O cidadão, ao comprar um *software* não adquire o direito de propriedade sobre a obra. Somente cabe-lhe usá-la, pois obteve apenas uma licença de uso exclusivo. Tendo adquirido um exemplar original, o usuário poderia copiá-lo e comercializá-lo, unicamente, se obtivesse uma autorização anterior do autor.

Além destes detalhes supra mencionados, vale lembrar que cada pacote de *software* possui um número de registro. Isto significa que cada *software* só pode ser usado em apenas uma máquina ao mesmo tempo. Utilizá-lo em uma outra máquina, mesmo que seja da mesma empresa, constitui pirataria. Contudo, alguns programas, devido a cláusulas em seus contratos, permitem o seu uso, limitado, em outras máquinas.

Segundo a *Software & Information Industry Association* (SIIA), em parceria com o *Business Software Alliance* (BSA), nos últimos cinco anos, os prejuízos causados pelos piratas de *softwares* foram estipulados em 59 bilhões de dólares. Um outro instituto independente estima que, somente no ano passado, o prejuízo ultrapassa a casa dos US\$ 12 bilhões.

De acordo com a ABES (Associação Brasileira das Empresas de *Softwares*), a taxa de pirataria de programas de computador no país atinge a marca de 56%, com perdas próximas a US\$ 920 milhões. Segundo a associação, os dez países com maiores prejuízos são, respectivamente, Estados Unidos, Japão, Inglaterra,

Alemanha, China, França, Canadá, Itália, Brasil e Holanda, que, juntos, representam 70% das perdas globais. Na Rússia, China e Paraguai, a pirataria interna está acima de 80% do que é vendido ao público.

No que tange às músicas, em particular, depois da criação dos arquivos MP3 e a possibilidade de trocas pelos internautas, o problema se tornou muito maior.

Um arquivo de MP3 nada mais é do que um arquivo compactado da música. Muito mais fácil de se trabalhar e de espalhá-los pela rede. O divisor de águas neste aspecto foi o programa conhecido como *Napster*. Este é um simples programa de compartilhamento de arquivos, que se tornou tão prejudicial à indústria fonográfica que até bandas, como a americana “*Metallica*”, foram ao judiciário pedir a proibição do programa, ou então que os responsáveis pelo mesmo cobrassem pelas músicas fornecidas. Hoje, o *Napster* encontra-se obsoleto, mas outros programas de compartilhamento de arquivos estão no mercado, podendo ser citados o *KaZaa* e o *WinMX* como sendo os mais conhecidos.

Não existe uma maneira do governo controlar quem é usuário deste tipo de negócio, mesmo porque, no Brasil, não é crime o internauta copiar arquivos musicais apenas para uso próprio, sem a intenção de reproduzi-los e comercializá-los. A única forma de garantir a proteção de arquivos musicais na rede é apostar em sistemas de segurança, tais como criptografia e senhas. O acesso a um arquivo MP3 pelo internauta se restringiria a somente escutar a música. Copiá-la e espalhá-la seria, no caso, impossível.

Devido a esta incrível forma de chegada da Internet e dos arquivos MP3, várias gravadoras brasileiras estão se adaptando à nova situação.

A Internet é uma ótima opção para mostrar lançamentos. Através da política da degustação, as gravadoras fornecem parte ou até faixas inteiras de seus lançamentos para atíçarem os compradores. De toda sorte, esta é uma tática muito pertinente, pois, uma pesquisa recente da *Nielsen/NetRatings*, com internautas americanos, mostrou que os maiores compradores de CD's originais são aqueles que fazem *downloads* de músicas. Por outro lado, gravadoras como a *Paradoxx Music*, mesmo acreditando que a Rede é uma forte ferramenta para a divulgação, não disponibiliza nenhuma faixa completa de seu catálogo.

Não obstante esta manobra da indústria fonográfica significar uma atualização de seus negócios, buscando uma nova alternativa no mercado, a opinião não é unânime. Gravadoras de menor porte e de menor poder dentro do mercado, são prejudicadas com os MP3. A saída encontrada foi a divulgação gratuita de algumas faixas pela Rede.

A Associação Protetora dos Direitos Intelectuais Fonográficos (APDIF) explica que constitui ilegalidade, nacional e internacional, não somente *sites*, mas todos os serviços que permitem armazenagem, distribuição, busca, comércio e

execução de músicas através da Internet.

Dessa forma, mesmo que constitua, de acordo com a legislação, contravenção utilizar músicas da Internet para consumo próprio, o usuário não cometeria pirataria se navegasse por *sites* de gravadoras que disponibilizassem graciosamente seus materiais originais.

### 3 - A PIRATARIA COMO PROBLEMA ONTOLÓGICO

A pirataria, contudo, não pode ser vista de maneira isolada. As áreas da realidade atingidas por sua prática, significam mais do que apenas o desrespeito aos direitos autorais ou a falta de educação em relação à produção intelectual.

O problema está envolvido nas esferas social, cultural e econômica. Social, porque é inimaginável uma sociedade desenvolvida sem a presença da tecnologia da informática. Cultural, pois existe uma grande discrepância entre um produto original e seu similar pirateado. Por fim, o problema é também econômico, pois, além de todo o contexto conflituoso, o usuário, muitas vezes, não tem condições de adquirir o produto original.

No que tange aos *softwares*, pode-se afirmar que o computador tornou-se algo imprescindível em qualquer ambiente de trabalho. Nos dias de hoje, é uma ferramenta praticamente obrigatória. Nesse ponto, um cidadão que começa sua pequena empresa e necessita informatizá-la pagaria por um computador novo algo em torno de R\$ 1.500. Para comprar todos os *softwares* necessários, gastaria mais R\$ 3.000. Um total de R\$ 4.500 para um único computador! Por outro lado, esse mesmo cidadão não gastaria R\$ 200 para adquirir os mesmos programas pirateados. Com base na situação financeira da sociedade brasileira atual, é fácil adivinhar qual seria a saída escolhida, tendo como verdade, não tão absurda, que o cidadão sente-se obrigado a adquirir produtos piratas para que possa ter alguma chance no mercado de trabalho, tendo em vista a sua condição de emergência.

Não há sombra de dúvidas que a produção de um *software* abrange vários outros fatores, como: cifras bilionárias, geração de empregos e a necessidade de um conhecimento técnico extremamente específico. Todavia, a grande responsável pelo domínio da informática em todo o mundo, analisando-se através de uma visão mais realista, é a pirataria. Se não existissem tantos produtos piratas, variando desde programas até computadores inteiros, haveria um número muito menor de micros, uma vez que o número de pessoas capazes financeiramente de adquirir tal produto seria, conseqüentemente, muito menor.

Um relativismo sátiro, chegando quase a uma dicotomia própria da época contemporânea: a pirataria e a indústria da informática estão, a cada dia, cami-

nhando ligadas por laços mais estreitos.

Já a indústria fonográfica está em uma posição sutilmente diferente. Comparando os preços médios, em dólares, de CD's em todo o mundo, o Japão é o país que os vende pelo maior preço: algo em torno de US\$ 22. O Brasil, o que os vende mais barato, variando entre US\$ 12 e US\$ 14.

De toda a sorte, esta pesquisa nos parece mal formulada, uma vez que o principal ponto a ser analisado, não é o preço do CD em si, mas sim, quanto é a renda do cidadão para que possa comprar o produto. O importante é o preço relativo dentro do mercado.

Mesmo tendo um dos mais baixos preços do mundo, o CD produzido e comercializado no Brasil significa quase 13% do valor do salário mínimo do país. Um trabalhador que ganha um salário mínimo por mês não tem condições de comprar sequer um CD original, mesmo porque seu similar pirata é encontrado na faixa dos cinco reais.

O cantor e compositor brasileiro, Lobão, não mais possui contrato com gravadora alguma. De acordo com o cantor, as gravadoras beneficiam-se através de uma política de exploração em relação ao artista. Atualmente, Lobão possui uma gravadora independente, vende seus CD's em bancas de jornal com valor de, aproximadamente, sete reais. Explica que seu lucro, vendendo o CD por este preço, é maior do que se o vendesse por trinta reais através de uma gravadora.

O problema da pirataria é mais complexo do que parece. Especialistas utilizam-se de argumentos, como a falta de educação da população, para fundamentar a prática do uso de produtos piratas e o desrespeito aos direitos autorais.

Mas, se os arquivos MP3 são tão perigosos para a indústria fonográfica, como se explica o nível crescente no mercado (de 15,5% em 2001, para 20,3%, em 2002) de aparelhos eletrônicos capazes de tocar arquivos de MP3? Por que o desrespeito é somente daqueles que utilizam CD's piratas e não daqueles que fabricam os aparelhos que os reproduzem, estimulando o consumo da pirataria?

O problema já atinge tamanha proporção que a União Européia criou uma agência para combater a pirataria e os *hackers*. O novo órgão coordenará esforços para uma maior segurança na Internet, diante de seu uso crescente por parte de empresas e indústrias do antigo continente.

Porém, não é necessário atravessar o oceano para se encontrar terríveis *hackers* e criminosos virtuais. O Brasil conquistou o título de maior laboratório do *cybercrime* em todo o mundo, segundo um levantamento feito pela empresa britânica, *mi2g*. Os criminosos brasileiros agem nos mais variados campos, como roubo de identidade, fraudes de cartões de crédito, violação de propriedade intelectual e protestos políticos.



Outro recorde alcançado pelos piratas brasileiros foi o número de grupos de *hackers* na lista TOP 10 (os dez mais ativos). O Brasil, simplesmente, ocupa todas as posições (informações que datam de novembro de 2002). Por este motivo, a língua oficial do “movimento hacker” na Internet é o português.

## CONCLUSÕES

Este artigo não faz nenhuma apologia aos produtos piratas ou à prática do *hackerismo*. A população não é a maior culpada por isso, mas a principal vítima da exploração econômica. O valor de seu dinheiro sofre uma desvalorização tremenda e o valor dos produtos, ao contrário, sobe de maneira que, ou a maioria da população adquire o produto pirata, ou simplesmente não adquire produto algum. Infelizmente, são poucos os afortunados que podem se dar ao luxo de ter somente produtos originais.

Por outro lado, um ponto que é de extrema relevância: se a pessoa que é fã e simpatiza com tal artista ou banda, por exemplo, utilizar seus conhecimentos de *hacker* para piratear ou adquirir o similar pirata, quem estaria disposto a adquirir o produto original? Quem incentivaria o artista ou o produtor de *software* senão os consumidores que admiram o seu trabalho?

O dia em que questões como as aqui discutidas se tornarem sem importância, podemos ter certeza que não mais haverá criação alguma, e tudo continuará do jeito que se encontrava antes. A conscientização é o caminho mais árduo a ser transpassado, mas, com certeza, é o que trará melhores resultados em um futuro próximo.



## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BLUM, Carlos. **Pirataria de software.**

In: setrem, 2004. Disponível em < <http://www.setrem.com.br/~ez0025240/mono02.htm> >. Acesso em: 05 mar., 2004 às 16:32.

LIRA, Francisco Rômulo Sampaio. **Hackers e pirataria.**

In: taubatenetnews, 2004. Disponível em < [http://www.taubatenetnews.com.br/arquivo/in\\_0308\\_1.html](http://www.taubatenetnews.com.br/arquivo/in_0308_1.html) >. Acesso em: 04 mar. 2004 às 23:53.

ZOZIN, Janaína. **Pirataria na Internet.**

In: internetodireito, 2004. Disponível em: <<http://www.internetodireito.com.br/classe.asp?classe=Propriedade+Intelectual&Tipo=Artigos>>. Acesso em: 05 mar. 2004 às 16:46.

\_\_\_\_\_. **Hackerismo e pirataria.**

Disponível em: <[http://www.cirp.usp.br/secoes/seg\\_redes/invasores.html](http://www.cirp.usp.br/secoes/seg_redes/invasores.html)> . Acesso em: 04 mar. 2004 às 22:44.

\_\_\_\_\_. **Brasil lidera ranking mundial de hackers e crimes virtuais.**

Disponível em: <<http://www.naveguemelhor.com.br/Novidades/arquivo.asp?ID=629&pagina=20>> Acesso em: 05 mar. 2004 às 16:38.

\_\_\_\_\_. **União Européia cria agência contra pirataria na Internet.**

Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/dinheiro/ult91u63315.shtml>> Acesso em: 04 mar. 2004 às 19:59.