CONGRESSO INTERNACIONAL DE DIREITO E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E TECNOLOGIAS APLICADAS AO DIREITO I

CRISTIAN KIEFER DA SILVA

EDGAR GASTÓN JACOBS FLORES FILHO

I61
Inteligência artificial e tecnologias aplicadas ao direito I [Recurso eletrônico on-line] organização Congresso Internacional de Direito e Inteligência Artificial: Skema Business School – Belo Horizonte;

Coordenadores: Edgar Gastón Jacobs Flores Filho, Marcílio Guedes Drumond e Cristian Kiefer da Silva– Belo Horizonte: Skema Business School, 2020.

Inclui bibliografia
ISBN: 978-65-5648-101-2
Modo de acesso: www.conpedi.org.br em publicações
Tema: Desafios da adoção da inteligência artificial no campo jurídico.
1. Direito. 2. Inteligência Artificial. 3. Tecnologia. I. Congresso Internacional de Direito e Inteligência Artificial (1:2020 : Belo Horizonte, MG).

CDU: 34

CONGRESSO INTERNACIONAL DE DIREITO E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E TECNOLOGIAS APLICADAS AO DIREITO I

Apresentação

É com enorme alegria que a SKEMA Business School e o CONPEDI – Conselho Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Direito apresentam à comunidade científica os 14 livros produzidos a partir dos Grupos de Trabalho do I Congresso Internacional de Direito e Inteligência Artificial. As discussões ocorreram em ambiente virtual ao longo dos dias 02 e 03 de julho de 2020, dentro da programação que contou com grandes nomes nacionais e internacionais da área, além de 480 pesquisadoras e pesquisadores inscritos no total. Estes livros compõem o produto final deste que já nasce como o maior evento científico de Direito e da Tecnologia do Brasil.

Trata-se de coletânea composta pelos 236 trabalhos aprovados e que atingiram nota mínima de aprovação, sendo que também foram submetidos ao processo denominado double blind peer review (dupla avaliação cega por pares) dentro da plataforma PublicaDireito, que é mantida pelo CONPEDI. Os quatro Grupos de Trabalho originais, diante da grande demanda, se transformaram em 14 e contaram com a participação de pesquisadores de 17 Estados da federação brasileira. São cerca de 1.500 páginas de produção científica relacionadas ao que há de mais novo e relevante em termos de discussão acadêmica sobre os temas Direitos Humanos na era tecnológica, inteligência artificial e tecnologias aplicadas ao Direito, governança sustentável e formas tecnológicas de solução de conflitos.

Os referidos Grupos de Trabalho contaram, ainda, com a contribuição de 41 proeminentes professoras e professores ligados a renomadas instituições de ensino superior do país, os quais indicaram os caminhos para o aperfeiçoamento dos trabalhos dos autores. Cada livro desta coletânea foi organizado, preparado e assinado pelos professores que coordenaram cada grupo. Sem dúvida, houve uma troca intensa de saberes e a produção de conhecimento de alto nível foi, certamente, o grande legado do evento.

Neste norte, a coletânea que ora torna-se pública é de inegável valor científico. Pretende-se, com esta publicação, contribuir com a ciência jurídica e fomentar o aprofundamento da relação entre a graduação e a pós-graduação, seguindo as diretrizes oficiais. Fomentou-se, ainda, a formação de novos pesquisadores na seara interdisciplinar entre o Direito e os vários campos da tecnologia, notadamente o da ciência da informação, haja vista o expressivo

número de graduandos que participaram efetivamente, com o devido protagonismo, das atividades.

A SKEMA Business School é entidade francesa sem fins lucrativos, com estrutura multicampi em cinco países de continentes diferentes (França, EUA, China, Brasil e África do Sul) e com três importantes acreditações internacionais (AMBA, EQUIS e AACSB), que demonstram sua vocação para ensino e pesquisa de excelência no universo da economia do conhecimento. A SKEMA, cujo nome é um acrônimo significa School of Knowledge Economy and Management, acredita, mais do que nunca, que um mundo digital necessita de uma abordagem transdisciplinar.

Agradecemos a participação de todos neste grandioso evento e convidamos a comunidade científica a conhecer nossos projetos no campo do Direito e da tecnologia. Já está em funcionamento o projeto Nanodegrees, um conjunto de cursos práticos e avançados, de curta duração, acessíveis aos estudantes tanto de graduação, quanto de pós-graduação. Até 2021, será lançada a pioneira pós-graduação lato sensu de Direito e Inteligência Artificial, com destacados professores da área.

Agradecemos ainda a todas as pesquisadoras e pesquisadores pela inestimável contribuição e desejamos a todos uma ótima e proveitosa leitura!

Belo Horizonte-MG, 07 de agosto de 2020.

Profª. Drª. Geneviève Daniele Lucienne Dutrait Poulingue

Reitora – SKEMA Business School - Campus Belo Horizonte

Prof. Dr. Edgar Gastón Jacobs

Coordenador Acadêmico da Pós-graudação de Direito e Inteligência Artificial da SKEMA Business School

A PROPRIEDADE INTELECTUAL PERANTE MUDANÇAS DE PARADIGMAS GERADAS PELA IMPRESSÃO 3D: UMA REVISÃO JURÍDICA

INTELLECTUAL PROPERTY RIGHTS IN THE FACE OF PARADIGM SHIFTS PROMOTED BY 3D PRINTING: A LEGAL REVIEW

Marcos Vinícius Mesquita Matos [1]
Mariana Silva Rodrigues

Resumo

O presente trabalho discorre acerca dos novos paradigmas advindos da popularização das Impressoras 3D, perquirindo sobre seus reflexos na sociedade e no Direito, sobretudo, na garantia da Propriedade Intelectual. Buscando estabelecer uma melhor compreensão do cenário brasileiro, realiza-se um breve paralelo entre a referida tecnologia e o advento da Internet durante os primeiros anos do século XXI. Demonstrando a persistente defasagem jurisdicional no que tange à tutela dos bens imateriais, escancara-se a preocupante situação do Brasil relapsa e desconexa à nova realidade, principalmente, no combate à pirataria.

Palavras-chave: Direito civil, Propriedade intelectual, Impressora 3d, Pirataria

Abstract/Resumen/Résumé

The present article discusses the novel paradigms arising from the popularization of 3D Printers, investigating their reflexes in society and in Law, above all, in the guarantee of Intellectual Property. In order to establish a better understanding of the Brazilian scenario, a brief comparison between this new technology and the Internet, during early 21st century, has been put together. Furthermore, this work debates the jurisdictional gap regarding the protection of immaterial assets. In this sense, the alarming situation in Brazil is detached from the current digital reality, mainly on the battle against piracy.

Keywords/Palabras-claves/Mots-clés: Civil law, Intellectual property, 3d printing, Piracy

[1] Pesquisador Acadêmico do Grupo de Pesquisa e Estudo Retrabalhando o Direito - RED (PUC Minas)

1. INTRODUÇÃO

Atualmente, está em curso um grande processo de mudança nas atividades em todos os setores da economia global, que possuem uma grande demanda por sistemas mais eficientes, baratos e personalizados, em prol do novo paradigma social centrado na "Quarta Revolução Industrial" (NETO et al., 2017). Essa evolução ocorre devidamente pelo desenvolvimento e avanços tecnológicos, bem como pela pressão da própria sociedade, que diariamente exige mais serviços, melhores atendimentos e atenção personalizada (MORAIS, 2015).

Diante desse cenário, grande destaque se deu à Internet, que viabilizou a expressa transição da utilização de conteúdos materiais para conteúdos imateriais, de maneira *online*. Entretanto, se em um primeiro momento essa tecnologia veio a ser reconhecida como uma ferramenta de democratização do conhecimento, como previsto Negroponte (1995), em um segundo momento, mostrou-se como uma facilitadora do consumo de pirataria, trazendo riscos diretos à manutenção do direito à Propriedade Intelectual.

Numa tentativa de valorizar esse direito, o início do século XXI foi marcado por diversos inovadores que buscavam adquirir patentes para suas invenções. Segundo levantamentos realizados pelo o Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI) e pela European Patent Office (EPO), houve um aumento notório, entre 2014 e 2017, da quantidade de patentes relacionadas à *Internet of Things - IoT* (Internet das Coisas) (ASHTON, 2009). A Propriedade Intelectual visa estimular as atividades e pesquisas inovadoras, concedendo a um titular o privilégio exclusivo e temporário sob determinado produto, caso seja considerado como uma inovação e esteja ligado aos interesses estatais. Entretanto, essa prerrogativa não seria absoluta, recaindo sobre ela um tempo limite para essa produção exclusiva. Posteriormente, transcorrido esse prazo, tal privilégio se encerraria e a criação se encontraria em domínio público.

Embora seja uma concepção que dialoga diretamente com os avanços tecnológicos vivenciados nos últimos anos, de acordo com a Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo – FAPESP -, os primeiros registros das medidas para concessão de patentes, no Brasil, advêm do século XIX. A primeira Resolução fora tomada em 1809, a partir da vinda da família real portuguesa para o Brasil, que determinava o prazo de até 14 anos para concessão de privilégios aos inventores de novos produtos. Já em 1824, com a criação da

primeira Constituição Brasileira, fora consagrado o princípio da “propriedade do inventor”, e em 1830, fora editada a primeira Lei de Patentes, que além de ter uma política mais ampla de fomento à indústria, protegia os inventores, assegurando-lhes o uso exclusivo da descoberta por períodos de cinco a 20 anos.

A partir da compreensão que a soberania dos países pode implicar diretamente acerca de sua jurisdição, o presente trabalho irá se debruçar, sobretudo, nas legislações brasileiras e seus reflexos. Entretanto, inicia-se sua problemática, a título de referência e exemplo, um advento ocorrido na Itália, durante a pandemia do COVID-19: a quebra de patente protagonizada pelo uso de Impressora 3D.

Em março de 2020, na cidade de Brescia, devida à escassez de uma válvula necessária para o funcionamento de respiradores, um hospital conseguiu a ajuda da empresa Isinnova – uma das maiores no ramo de impressão 3D-, que viabilizou a produção dessa peça faltante, possibilitando que vários pacientes conseguissem sobreviver. Esse fato, embora louvável e necessário, demonstra a fragilidade e dificuldade acerca dos direitos de Proteção Intelectual a partir do novo advento tecnológico, vez que a válvula produzida integrava o complexo de uma máquina resguardada pelo direito exclusivo de produção. Destarte, o que se pretende com o presente trabalho é delimitar, naquilo que lhe for tangível e mensurável, as condições abarcadas pelo direito à Propriedade Intelectual em face do novo cenário de produção moldado com o advento das Impressoras 3D.

2. CONSIDERAÇÕES SOBRE AS IMPRESSORAS 3D E SEUS REFLEXOS NO MERCADO DE CONSUMO

A impressão 3D, também conhecida como prototipagem rápida, é uma técnica que permite criar determinado objeto a partir de uma plataforma que contém o material necessário para esse fim. Há alguns anos, as impressoras 3D eram capazes de imprimir somente alguns objetos plásticos. Entretanto, atualmente já possuem tecnologia para imprimir em diferentes tipos de materiais, visando num futuro próximo a materialização de roupas, próteses e até mesmo de órgãos (DURSEN, 2013).

Para uma análise mais profunda, é necessário compreender brevemente o funcionamento de uma impressora 3D. Diferentemente do que ocorre com as impressoras comuns, não basta uma simples conexão com o computador e a escolha do desenho para que seja possível imprimir. Na verdade, anteriormente, é necessário realizar um planejamento da

impressão para que o esboço seja transformado em um modelo tridimensional, esse processo é viabilizado por programas de modelagem, conhecidos como CAD (Computer Aided Design ou Desenho Assistido por Computador).

Se à primeira vista parece um processo proveniente de uma tecnologia do século XXI, é importante ressaltar que sua utilização ocorre desde a década de 1980, por engenheiros, e somente não havia se popularizado anteriormente devido ao seu alto valor de custo, o que não tornava-se inacessível à população de maneira geral. Entretanto, algumas patentes-chave, que impediam a concorrência no mercado de impressoras 3D, expiraram em 2014, proporcionando a alteração dessa realidade.

A consequência direta foi a fabricação do produto por diversas empresas, ocasionando uma drástica redução no custo de aquisição, de forma a promover a sua popularização e facilitação de acesso aos consumidores. Paulatinamente, o acesso às impressoras 3D acarreta uma maior democratização, ocasionando a formação de um novo paradigma concorrencial na sociedade dos bens de consumo. Os consumidores já podem produzir os produtos que anteriormente compravam, de tal maneira, a tendência é que a produção massificada venha a ser substituída por uma produção personalizada.

Entretanto, se por um lado o acesso a esse tipo de tecnologia aumenta, tornando-se mais democrático, por outro, pode acarretar um grande risco à proteção da Propriedade Intelectual, impactando diretamente na produção e, consequentemente, no lucro de empresas que dependem efetivamente da proteção desse direito.

3. DA OBRA PROTEGIDA

Para se enquadrar no conceito de obra é necessário que se constate o feito como resultante de uma produção/criação humana. Aplicando no que tange à tecnologia 3D, esse requisito não seria diferente, mesmo que seja amparado pela utilização de um computador ou qualquer outro meio tecnológico. Segundo Maria Victória Rocha, a utilização do computador seria análoga à produção de uma música eletrônica. Se a composição musical é produzida a partir da utilização de um computador, uma vez que haja a manipulação do mesmo por um ser humano, tratar-se-á de uma obra.

Destarte, há que se atentar para uma distinção acerca do que efetivamente deva ser objeto de proteção jurídica. A doutrina se divide entre aqueles que acreditam que o arquivo produzido pelo CAD, que contém o modelo tridimensional deva ser tutelado, haja vista que

constitui como parte da obra. Entretanto, outros acreditam que a distinção entre o arquivo e o objeto tridimensional é essencial, não devendo recair sobre o ficheiro CAD a tutela jurídica. Segundo Ana Ramalho, esse arquivo seria apenas um formato, como outros, por exemplo, .pdf, .jpeg, .docx, e, portanto, não deveria caracterizar-se como obra a ser protegida.

Analisando o relatório produzido pela MUSO – consultora britânica que rastreia o desenvolvimento de pirataria na web -, o Brasil é o 4º (quarto) país que mais consome pirataria no mundo. Ademais, segundo os dados levantados pelo Fórum Nacional Contra a Pirataria e Ilegalidade (FNCP), o Brasil perde cerca de R$130 bilhões por ano com pirataria, contrabando e comércio ilegal de produtos e conteúdo. E ainda, de acordo com a Confederação Nacional da Indústria (CNI), em 2018, as atividades ilegais impediram a criação de 1,5 milhão de empregos no Brasil. É diante desse cenário que o presente trabalho coaduna com Maria Teresa Carrancho Herrera ao considerar que o arquivo (CAD) deva ser protegido também, não só porque constitui como parte integrante da obra, mas sim pois, como demonstrado, a pirataria já é uma realidade no Brasil, e uma vez que essa nova tecnologia se fará cada vez mais presente na vida da sociedade, é imprescindível que o Direito se atenha a ela e tutele sobre sua originalidade e intelectualidade.

4. DO ATUAL CENÁRIO JURÍDICO DA PROPRIEDADE INTELECTUAL

A Propriedade Intelectual, ao se dividir em Propriedade Industrial e Direitos Autorais, será abordada legalmente de forma distinta. Tem-se que a primeira espécie abrange os bens industriais regulamentados pela Lei nº 9.279/96 e leis correlatas. Já a segunda, se atenta aos direitos de autor, os direitos conexos e os programas de computador, regulamentados pelas leis Nº 9.610/98 e Nº 9.609/98, respectivamente. Observa-se então, conforme demonstrado pelo presente trabalho, que temática tão abordada por Fóruns e Conferências nacionais ainda são regidas por normas desatualizadas.

Há 20 anos que o Projeto de Lei 333/1999 tramita no Congresso Nacional, o mesmo pretende aumentar as penas para crimes relacionados à pirataria e proteger a propriedade intelectual e industrial e as patentes. O presidente da Frente Parlamentar Mista em Defesa do Comércio, Serviço e Empreendedorismo, deputado Efraim Filho (DEM-PR), afirma que o consumo de produtos piratas acarreta tanto o financiamento de crimes, quanto deprecia o mercado de trabalho formal.

Publicado no Texas A&M Law Review, Lucas S. Osborn aborda a importância da discussão do cenário das impressões 3D e a necessidade de sua regulamentação adequada:

> A potencial pirataria maciça poderia atrapalhar os incentivos para produzir trabalhos criativos. Seja o trabalho criativo uma estátua única ou uma bugiganga ornamental produzida em massa, um possível infrator pode digitalizar o objeto e imprimir quantas cópias quiser. Da mesma forma, a pessoa pode compartilhar o arquivo na Internet, permitindo que mais pessoas imprimam o objeto. [...] Mas, como muitas impressoras 3D serão usadas dentro das casas das pessoas, detectar as impressões reais será muitas vezes difícil ou impossível.

O fácil acesso e a circulação de conteúdo disseminado pela Internet pode acarretar uma reprodução de trabalho sem o consentimento dos titulares, vez que acessadas as plataformas, os ficheiros adquiridos poderiam ser modificados e compartilhados. Foi diante desse cenário que a empresa Authentise Inc. propôs uma solução em que os designers poderiam registar os seus modelos numa plataforma e disponibilizá-los para os consumidores, a partir do pagamento por cada download, assegurando assim a autenticidade do produto (GHILASSENE, 2017). Entretanto, é notório que diante de uma possível realidade tão tecnológica, as soluções e precauções não poderiam se restringir às atuações particulares de empresas e consumidores, mas sim pela regulamentação e fiscalização dessas relações pela tutela jurídica do Estado. Caso contrário, uma vez que a impressão 3D ficasse além dos dispositivos normativos, o número de infrações aumentaria, bem como a dificuldade de identificá-las, restando à Propriedade Intelectual um lugar secundário na estimada realidade tecnológica (ALVES, 2017).

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Compreende-se que a popularização das Impressoras 3D, embora muito promissora, traz consigo uma grande preocupação. Assim como o advento da Internet, que num primeiro momento se mostrou uma ferramenta extremamente utilitária, num segundo plano mostrou suas facetas problemáticas, devido à falta de regularização e de um sistema jurídico capaz de controlá-la.

A partir do momento em que cada cidadão possa imprimir de maneira 3D seus desejos materiais, é nítido que haverá uma mudança drástica acerca do funcionamento do mercado de consumo. É importante ressaltar também que os estudos tecnológicos são cada vez mais integrados ao cotidiano da sociedade, inserindo-se matérias em grades escolares e acadêmicas, além da gama existente de cursos e a presença da tecnologia cada vez mais cedo nos anos de vida de um ser humano. Toda essa evolução demonstra o quanto o Direito se mostrou relapso e desalinhado com a realidade atual, e se escancara quando percebe-se a aproximação de uma mudança paradigmática a partir do uso de Impressoras 3D.

O presente trabalho objetivou apontar as defasagens da jurisdição estatal, trazendo a discussão acerca da Propriedade Intelectual, ao entender que esse direito é substancial para manter e estimular as inovações e pesquisas. Diante de um cenário de incompatibilidade entre a sociedade e as normas que a rege, o que se pode esperar é a gradual desvalorização do Direito, sobretudo, positivado, vez que passa a se tornar inaplicável.

6. REFERÊNCIAS

ALVES, Diego, **Escola do Porto**, 2017. Disponível em: <https://inpi.justica.gov.pt/Portals/6/PDF%20INPI/Teses%20Acad%C3%A9micas/A%20Impress%C3%A3o%203D%20e%20sua%20crescente%20relev%C3%A2ncia%20na%20PI.pdf?ver=2019-09-23-091614-500>. Acesso em 05 jun. 2020.

ASHTON, Kevin. That ‘Internet of Things’ thing. **RFID Journal**, 2009. Disponível em: <https://www.rfidjournal.com/that-internet-of-things-thing>. Acesso em 08 jun. 2020.

BRASIL, Lei nº 9.279/96, de 14 de maio de 1996. Regula direitos e obrigações relativos à propriedade industrial. **Diário Oficial da União**. Brasília, DF. 1996.

BRASIL, Lei 9.609, 19 de fevereiro de 1998. Dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências. **Diário Oficial da União**. Brasília, DF. 1998.

BRASIL, Lei 9.610, 19 de fevereiro de 1998. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. **Diário Oficial da União.** Brasília, DF. 1998.

BRASIL, Projeto de Lei 333, de 18 de março de 1999. Brasília, DF. 1999. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=15318>. Acesso em 02 jun. 2020.

CARRANCHO HERRERO, Mª Teresa, “El concepto de obra plástica y la impresión en 3D”, Propiedad Intelectual en el siglo XXI: nuevos continentes y su incidencia en el derecho de autor, ESPÍN ESPÍN ALBA, ISABEL (coord.), **Colección de Propiedad Intelectual**, 2014. Disponible en:

<https://www.editorialreus.es/static/pdf/primeraspaginas_9788429017663_propiedadintelectualenelsigloxxi.pdf>. Acceso en 07 jun. 2020.

DEURSEN, Felipe van. A revolução das impressoras 3D. **Revista Super Interessante**. Disponível em: <https://super.abril.com.br/tecnologia/a-revolucao-das-impressoras-3d/>. Acesso em 05 jun. 2020.

GHILASSENE, F., "3D printing and IP rights: some issues, any solutions?"; **Paris International Review**, Dec, (2014). Disponível em: <www.inpi.fr/sites/default/files/l_impression_3d_sept_2014.pdf.>Acesso em 02 jun. 2020.

LIS, Lais. Brasil perde R$ 130 bilhões por ano com pirataria, contrabando e comércio ilegal, aponta estudo. **Globo.com**, 2017. <https://g1.globo.com/economia/noticia/brasil-perde-r-130-bilhoes-por-ano-com-pirataria-contrabando-e-comercio-ilegal-aponta-estudo.ghtml>. Acesso em 03 jun. 2020.

MARCOLIN, Neldson. A primeira Patente. **Revista Pesquisa FAPESP**. São Paulo. 72. Ed, p. 6-7, fev. 2002.

MORAIS, A. H. F. **Fuzzy angel: uma arquitetura distribuída de telemedicina para monitoramento de pacientes com esclerose lateral amiotrófica**. Tese (Doutorado em Engenharia Elétrica e de Computação) – Centro de Tecnologia, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, p. 78, 2015.

NEGROPONTE, Nicholas . **Being digital**. 1. Ed. Nova Iorque: Random House Inc., 1996.

NETO, O. B. L. et al. Inovações disruptivas e as transformações da saúde pública na era digital. **Cadernos de Saúde Pública**, v. 33, n. 11, p. e00005717, 2017.

OSBORN, Lucas. S. Of PHDS, Pirates, and the public: Three-Dimensional Printing Technology and the Arts. **Texas A&M Law Review**, Texas, v. 1, n. 4, , c2014.

RAMAlHO, Ana. Impressão 3D, Direito de Autor e outros Direitos de Propriedade Intelectual. **Revista de Direito Intelectual**, Coimbra: Coimbra Editora, v. 2, p. 21-23. Disponível em: < https://ssrn.com/abstract=2723981>. Acesso em 11 jun. 2020.

ROCHA, Maria Victória, Contributos para a delimitação da 'originalidade' como requisito de protecção da obra pelo Direito de Autor. **Revista Eletrônica de Direito**. Coimbra: Coimbra Editora, v. 2, n.1, p. 6-11, jun. 2017.

SALES, Ivan Borges; PEREIRA, Ariel Barcelos M.; Direito de Patente e a Impressão 3D: As válvulas respiratórias e a COVID-19; **Fenalaw**; 06 mai, 2020; Disponível em: <https://digital.fenalaw.com.br/especialistas/direito-de-patente-e-impresso-3d-vlvulas-respiratrias-e-covid-19> Acesso em 02 jun. 2020.

SASSE, Clara. Pirataria impede a criação de 1,5 milhão de empregos por ano, aponta CNI. **Carta Capital**, 2018. Disponível em: <https://envolverde.cartacapital.com.br/pirataria-impede-a-criacao-de-15-milhao-de-empregos-por-ano-aponta-cni/#:~:text=%C3%80%20primeira%20vista%2C%20a%20pirataria,empregos%20por%20ano%20no%20Brasil.>. Acesso em: 02 jun 2020.