

PIRATARIA DE GAMES E APLICATIVOS ENTRE OS JOVENS: MOTIVAÇÕES E ESTRATÉGIAS

 <https://doi.org/10.56238/arev7n1-119>

Data de submissão: 13/12/2024

Data de publicação: 13/01/2025

Ana Martha Granado Cardoso Rubim

Mestranda em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para Inovação
Instituto Federal Fluminense Campus Campos Guarus
E-mail: amgrubim@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1542-0142>
LATTES: <https://lattes.cnpq.br/5803036551003003>

Diego da Silva Sales

Doutor em Engenharia e Ciências dos Materiais
Instituto Federal Fluminense Campus Campos Guarus
E-mail: dsales@iff.edu.br
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4462-7150>
LATTES: <http://lattes.cnpq.br/6968865846449690>

Juliana Gonçalves Vidigal

Doutora em Ciência e Tecnologia de Alimentos
Instituto Federal Fluminense Campus Bom Jesus do Itabapoana
E-mail: jvidigal@iff.edu.br
ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-7971-5364>
LATTES: <http://lattes.cnpq.br/0845455390489129>

Manuel Antonio Molina Palma

Doutor em Administração
Universidade Estadual do Norte Fluminense
E-mail: mmolina@uenf.br
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1401-6110>
LATTES: <http://lattes.cnpq.br/6034302026767691>

Camila Mendonça Romero Sales

Doutora em Engenharia e Ciências dos Materiais
Instituto Federal Fluminense Campus Campos Centro
E-mail: camila.sales@iff.edu.br
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6524-2113>
LATTES: <http://lattes.cnpq.br/0313660434561235>

Diego Suisso da Hora

Especialista em Clima e Energia
Secretaria Municipal de Educação de Campos dos Goytacazes
E-mail: disuisso@hotmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-2701-1256>
LATTES: <http://lattes.cnpq.br/8253765137296493>

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo compreender os fatores que levam adolescentes a praticarem a pirataria de games e aplicativos, além de investigar estratégias eficazes para combater essa prática. Para isso, foi realizada uma revisão sistemática de abordagem exploratória e qualitativa, utilizando o método PRISMA e analisando artigos das bases de dados Scopus e Web of Science, publicados entre 2009 a 2024. Entre os fatores motivacionais identificados, destacaram-se a dificuldade de autocontrole, a influência de pares, a falta de supervisão parental e a percepção equivocada da legalidade. A principal motivação foi a dificuldade de autocontrole, frequentemente associada à indiferença parental e ao uso excessivo de dispositivos digitais. Quanto às estratégias, sobressaíram-se ações educativas, investimento em educação, uso de versões gratuitas ou de baixo custo de aplicativos e acompanhamento dos responsáveis. As ações educativas se mostraram as mais eficazes, superando as medidas punitivas. Conclui-se que diversos fatores contribuem para a prática de pirataria digital entre adolescentes e que estratégias educativas bem estruturadas são fundamentais para reduzir essas práticas.

Palavras-chave: Jovens. Pirataria Digital. Games. Aplicativos.

1 INTRODUÇÃO

No campo da propriedade intelectual, a pirataria digital se destaca como um desafio global, sendo impulsionada pelo crescimento da internet e pela ampla disponibilização de recursos tecnológicos (Goldsmith, A; Wall, 2022). Jogos, popularmente conhecidos como games, e aplicativos estão entre os principais alvos da pirataria, afetando diretamente os direitos autorais em escala mundial (Tomczyk, L., 2021).

A economia digital enfrenta impactos negativos significativos devido a essa apropriação ilícita. As consequências financeiras da pirataria digital, envolvendo entre elas games e aplicativos, alcançam proporções alarmantes em nível global, prejudicando a expansão da indústria e comprometendo o desenvolvimento de novas tecnologias (Gomes, N.; Cerqueira; Alçada-Almeida, 2018).

Nesse cenário, adolescentes emergem como protagonistas na pirataria digital. O envolvimento deles com essas práticas ilícitas, normalmente está relacionado a familiaridade com tecnologias digitais, o acesso facilitado a recursos online e a falta de conscientização sobre as implicações legais. Na visão da maioria dos jovens, a pirataria digital não corresponde a um crime, e sim a uma solução rápida e acessível para superar barreiras financeiras, sociais ou geográficas que dificultam o acesso a determinados conteúdos (Tjiptono; Arli, 2016).

Tanto países desenvolvidos quanto em desenvolvimento enfrentam desafios semelhantes no combate à pirataria digital. No entanto, as estratégias adotadas variam expressivamente conforme os níveis educacionais e culturais de cada região. Embora iniciativas globais estejam sendo implementadas para reduzir os impactos da pirataria, a abrangência delas ainda é considerável, agravada pela ausência de políticas eficazes voltadas especificamente ao público jovem (Hashim et al., 2014).

No contexto latino-americano, o Brasil se destaca como uma das maiores economias da região e um importante mercado consumidor de games e aplicativos. Entretanto, o país enfrenta problemas significativos relacionados à pirataria digital, especialmente entre adolescentes. A cultura do compartilhamento indevido, aliada à falta de opções de acesso gratuito e à baixa conscientização sobre as implicações jurídicas, contribui para os altos índices de pirataria (Arli; Tjiptono, 2016).

Diante dessa realidade, torna-se essencial compreender os fatores que levam os jovens a piratear games e aplicativos no Brasil. Identificar essas motivações é um passo crucial para desenvolver ações educativas capazes de fomentar uma visão ética em relação aos direitos autorais. Assim, este estudo busca responder às seguintes questões: “O que motiva a prática de pirataria de games e aplicativos entre adolescentes?” e “Quais estratégias são mais eficazes para reduzir essas

práticas?”. O objetivo deste trabalho é identificar as motivações que levam adolescentes a praticarem a pirataria de games e aplicativos e analisar estratégias eficazes para reduzir essa prática.

2 METODOLOGIA

Esta pesquisa é classificada como uma revisão sistemática com abordagem exploratória e qualitativa (Gerhardt; Silveira, 2009; Gil, 2002; Liberati et al., 2009).

Para essa revisão foram utilizadas as recomendações do método Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analysis (PRISMA), que consiste num checklist com 27 itens e um fluxograma com quatro etapas: identificação, seleção, elegibilidade e inclusão, detalhados a seguir (Moher et al., 2009).

2.1 IDENTIFICAÇÃO

Na primeira etapa foi realizado uma busca nas bases de dados Scopus e Web of Science (WoS), no dia 10 de maio de 2024, utilizando os descritores: “Digital piracy”, “Game piracy”, “App piracy”, “Application piracy”, “Software piracy”, “Adolescent”, “Teen”, “Youth” com os operadores booleanos OR e AND. As strings de buscas utilizadas podem ser verificadas no

Quadro 1.

Quadro 1 - String de busca usadas nas bases.

Base	Strings de busca
Scopus	(TITLE-ABS-KEY (“Digital piracy” OR “Game piracy” OR “App piracy” OR “Application piracy” OR “Software piracy”) AND TITLE-ABS-KEY (“adolescent” OR “teen” OR “youth”)) AND (LIMIT-TO (DOCTYPE , “ar”))
WoS	“Digital piracy” OR “Game piracy” OR “App piracy” OR “Application piracy” OR “Software piracy” (Topic) and “adolescent” OR “teen” OR “youth” (Topic) and Article (Document Types)

Fonte: Autoria própria.

2.2 SELEÇÃO

Nesta etapa foram aplicados filtros em ambas as bases. O filtro de tipo de documento aplicado foi artigo de periódico. Em seguida, foi aplicado o filtro de idioma para inglês e português. O filtro temporal não foi aplicado devido ao baixo número de artigos encontrados nas duas bases, portanto, não houve recorte temporal e os artigos utilizados foram publicados entre 2009 e 2024. Por último, foram excluídos os artigos duplicados.

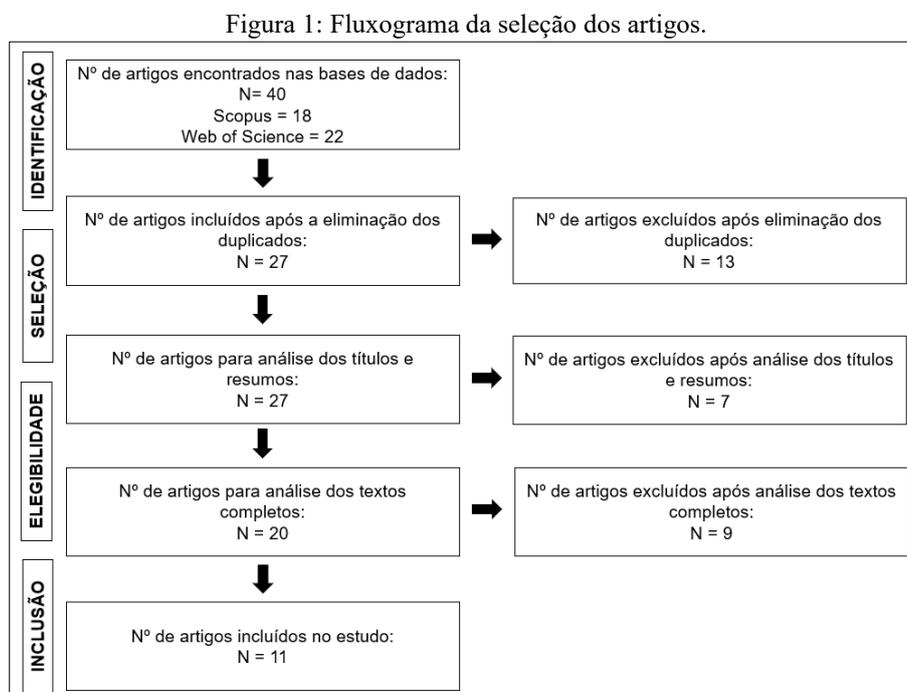
2.3 ELEGIBILIDADE

Na terceira etapa foram lidos os títulos e resumos dos artigos encontrados e descartados os que não estavam no escopo desta pesquisa. A seguir, dos artigos restantes, foram selecionados os que estavam disponíveis na íntegra nas bases.

2.4 INCLUSÃO

Nessa última etapa foi realizada uma leitura do texto completo dos artigos restantes para eleger os que estavam dentro do escopo desta pesquisa. A

Figura 1 mostra o fluxograma da seleção dos artigos com o método PRISMA, resultando na inclusão dos 11 artigos utilizados nessa revisão sistemática.



Fonte: Adaptado de Moher et al. (2009).

3 RESULTADOS

A pesquisa realizada na base Scopus resultou em 22 artigos e na Web of Science (WoS) em 18, totalizando 40 artigos nas duas bases. Entretanto, foram identificadas 13 duplicações, ajustando o total para 27 artigos publicados entre 2009 e 2024. Destes, 11 estavam dentro do escopo desta pesquisa, sobre motivações e estratégias para reduzir a pirataria de games e aplicativos entre os adolescentes. O Quadro 2 apresenta os artigos selecionados para análise, detalhados por título, nome do periódico e autor/data. Em seguida, esses artigos foram analisados e seus principais resultados foram apresentados.

Quadro 2 - Artigos incluídos no estudo.

Nº	Título	Periódico	Autor/Data
01	The seductions of cybercrime: Adolescence and the thrills of digital transgression	European Journal of Criminology	Goldsmith e Wall (2022)
02	Evaluation of digital piracy by youths	Future Internet	Tomczyk (2021)
03	Explaining Cyber Deviance among School-Aged Youth	Child Indicators Research	Lee (2018)
04	Factors associated with digital piracy among early adolescents	Children and Youth Services Review	Lee, Paek e Fenoff (2018)
05	Determinants of worldwide software piracy losses	Technological and Economic Development of Economy	Gomes, Cerqueira e Alçada-Almeida (2018)
06	Gender and digital privacy: Examining determinants of attitude toward digital piracy among youths in an emerging market	International Journal of Consumer Studies	Tjiptono, Arli e Vivieca (2016)
07	Consumer digital piracy behaviour among youths: insights from Indonesia	Asia Pacific Journal of Marketing and Logistics	Arli e Tjiptono (2016)
08	Software Piracy among Korean Adolescents: Lessons from Panel Data	Deviant Behavior	Kim e Kim (2015)
09	"Piracy is not theft!" Is it just students who think so?	Journal of Behavioral and Experimental Economics	Krawczyk et al. (2015)
10	Exploring the Role of Self-Control Across Distinct Patterns of Cyber-Deviance in Emerging Adolescence	International Journal of Offender Therapy and Comparative Criminology	Whitten et al. (2024)
11	Parental Indifference and Children's Digital Piracy in South Korea: Mediation Effects of Low Self-Control and Misconception	Asian Journal of Criminology	Baek et al. (2018)

Fonte: Autoria própria.

3.1 THE SEDUCTIONS OF CYBERCRIME: ADOLESCENCE AND THE THRILLS OF DIGITAL TRANSGRESSION

O estudo aborda a internet como um meio atrativo que viabiliza transgressões e desvios éticos entre adolescentes, enfatizando os fatores que proporcionam as plataformas digitais a atuarem como gatilhos emocionais e sociais para este grupo etário.

Os autores evidenciaram a necessidade de uma compreensão mais abrangente sobre a relação dos jovens com as tecnologias digitais, visto que as políticas informativas apresentaram maior eficácia quando comparadas a ações punitivas.

Ressaltaram ainda que, as políticas relacionadas ao combate de crimes cibernéticos cometidos por jovens, devem ponderar a interferência e a persuasão tecnológica, haja vista a pouca experiência em relações de convívio social, bem como a vulnerabilidade que expõe o referido grupo etário.

Concluíram que, ao compreender melhor como os jovens interagem com as tecnologias digitais, torna-se possível implementar ações sociais que podem evitar a delinquência cibernética e também promover o desenvolvimento sustentável dos jovens no ambiente digital.

3.2 EVALUATION OF DIGITAL PIRACY BY YOUTHS

A pesquisa investigou a prática da pirataria digital como distribuição ilícita, sem autorização, abrangendo desde download até a disponibilização indevida de produtos digitais como aplicativos e games.

O autor realizou uma coleta de dados para investigar a percepção dos jovens sobre a pirataria digital e identificou as motivações desses grupos como maneira de compreender as causas que culminam na prática da pirataria, partindo em seguida para o desenvolvimento de estratégias educativas direcionadas as questões legais e suas as consequências legais.

Para finalizar, realçou a necessidade de elaborar estratégias em linguagem acessível ao público jovem, com formato interativo e dinâmico. Além disso, apontou também a facilitação ao acesso de versões gratuitas ou de custo reduzido como uma opção válida no combate à pirataria. Nesse sentido, estabeleceu parcerias com plataformas digitais ou disponibilizou opções de games e aplicativos gratuitos, assim como promoveu campanhas de conscientização relacionadas a aplicabilidade dos meios legais sobre a prática criminosa de apropriação indevida de recursos tecnológicos.

3.3 EXPLAINING CYBER DEVIANCE AMONG SCHOOL-AGED YOUTH

O estudo fomenta uma reflexão do comportamento dos jovens em idade escolar, ressaltando os fatores internos (como a dificuldade de autocontrole) e externos (como a influência de pares e a supervisão dos responsáveis) que incidem sobre práticas inadequadas na esfera digital, para embasar ações de educadores e responsáveis de combate a essa prática de forma mais estratégica e eficiente.

O autor destacou a necessidade do acompanhamento dos responsáveis na utilização de recursos tecnológicos de mídias digitais, sugerindo que a socialização com outros jovens com dificuldade em autocontrole tende a replicar práticas inadequadas.

Por fim, salientou que, possuir um celular não é a única forma de realizar práticas digitais ilícitas, apontando outras ações como pirataria de mídias, softwares e hacking. Evidenciou que a interação social com pares é um fator importante que pode levar os jovens a praticarem pirataria digital e assédio online. Ressaltou também a importância das políticas públicas e programas educacionais que orientem os jovens a respeito das implicações a que são expostos no meio cibernético.

3.4 FACTORS ASSOCIATED WITH DIGITAL PIRACY AMONG EARLY ADOLESCENTS

A pesquisa aborda uma preocupação com o aumento de downloads e uploads ilegais entre jovens, que é um público ágil em aderir novas tecnologias.

Os autores ressaltaram a diversidade e a complexidade de fatores que motivam a pirataria digital no público jovem, apresentando as causas que induzem estas práticas e enfatizando a necessidade de ações educativas que já se mostraram eficazes para atenuá-las.

Destacaram que, os principais fatores relacionados à pirataria digital são: Atitudes morais (veem a pirataria como algo moralmente aceitável); Associação com pares (quem tem amigos que se envolvem com piratarias tendem a seguir esse comportamento); e Percepção da legalidade (acreditam que compartilhar conteúdo digital com direitos autorais não é ilegal).

3.5 DETERMINANTS OF WORLDWIDE SOFTWARE PIRACY LOSSES

O estudo aborda o vínculo estabelecido entre educação e tecnologia, remetendo o público jovem a questões nas quais fatores econômicos, sociais e psicológicos incidem sobre práticas para obtenção de produtos de valor elevado, que na maioria das vezes não está ao alcance dos jovens.

Os autores salientaram que, a falta de conhecimento sobre a ilegalidade, associada a oportunidade de acesso à internet, pode ser ponto de partida para a prática da pirataria.

Destacaram também que quanto maiores os investimentos em educação, menores são as perdas ocasionadas pela pirataria de softwares. Isso ocorre porque currículos mais estruturados, resultantes de um maior tempo de escolarização, fornecem os subsídios necessários para promover uma compreensão ética e social, prevenindo práticas ilícitas.

3.6 GENDER AND DIGITAL PRIVACY: EXAMINING DETERMINANTS OF ATTITUDE TOWARD DIGITAL PIRACY AMONG YOUTHS IN AN EMERGING MARKET

A pesquisa investigou a influência social como gatilho para a prática da pirataria, assim como, o custo inacessível dos produtos, principalmente entre jovens do sexo masculino, que acabam por apresentar maior adesão ao consumo de games e aplicativos piratas.

Os autores apontaram a necessidade que o meio social incide sobre os jovens, em que os valores morais e crenças afetivas, norteiam um papel importante na recorrência da prática da pirataria, no qual o gênero feminino é menos influenciável a esta prática.

Ressaltaram que, as ações de conscientização podem impactar de forma positiva na incidência da pirataria, uma vez que muitos jovens apresentam falta conhecimento sobre a ilegalidade do processo e tendem a ceder as motivações sociais e ao desejo de engajamento ao contexto social, situação de pertencimento ao meio.

3.7 CONSUMER DIGITAL PIRACY BEHAVIOUR AMONG YOUTHS: INSIGHTS FROM INDONESIA

O estudo elenca as causas pelas quais jovens, se envolvem em atitudes inerentes a pirataria digital, partindo do ponto em que o medo das sanções legais não exerce um fator determinante na formação conceitual deles.

Os autores destacaram que a concretização de estratégias alternativas de combate à pirataria poderá ser um recurso mais eficaz do que investir em ações punitivas, promovendo assim a consciência moral e ética acerca dos direitos autorais e da propriedade intelectual.

Por fim, salientaram a necessidade de engajamento entre órgãos governamentais e não governamentais, assim como instituições de ensino, no combate as práticas da ilegalidade gerada pela pirataria digital.

3.8 SOFTWARE PIRACY AMONG KOREAN ADOLESCENTS: LESSONS FROM PANEL DATA

A pesquisa investigou os gatilhos que levam ao comportamento infrator entre os jovens, dentre eles a apropriação indébita através da pirataria digital, nas quais fatores pessoais podem induzir essa prática.

A abordagem longitudinal desta pesquisa possibilitou observar como as atitudes e comportamentos em relação à pirataria digital evoluem ao longo do tempo, identificando padrões e mudanças nas tendências entre os jovens.

Os autores evidenciaram que os principais fatores foram: Problemas de saúde psicológica (como altos níveis de depressão); Baixo autocontrole; Comportamentos problemáticos fora da internet; e Uso excessivo de computadores. Destacaram também que, a ampla faixa cronológica dentro do referido grupo, possibilitou uma análise mais detalhada acerca das tendências sobre a pirataria ao longo do tempo.

3.9 "PIRACY IS NOT THEFT!" IS IT JUST STUDENTS WHO THINK SO?

O estudo identificou que os estudantes apresentaram uma postura mais flexível e permissiva, frente ao contexto social vigente, baseados em contextos éticos relacionados a pirataria digital.

Os autores promoveram uma situação controlada, utilizando um experimento de vignette¹, com conflitos éticos que envolveram a pirataria online em diferentes vertentes.

¹ Cenários hipotéticos nos quais os pesquisadores apresentam aos participantes situações fictícias que destacam características específicas (Brannstrom; Seghezze; Gorayeb, 2022).

Por fim, evidenciaram que não houve diferença significativa ao se comparar grupos sociais divergentes na compreensão dos direitos autorais dos estudantes e das pessoas de outro segmento social que tenham aguçada a sensibilidade no contexto da pirataria digital, demonstrando assim que esta é uma visão entre diferentes grupos demográficos.

3.10 EXPLORING THE ROLE OF SELF-CONTROL ACROSS DISTINCT PATTERNS OF CYBER-DEVIANCE IN EMERGING ADOLESCENCE

A pesquisa analisou o comportamento de adolescentes na era digital, explorando os fatores que propiciam aos jovens com baixo autocontrole a se envolverem em crimes cibernéticos, abordando os diferentes tipos de comportamentos e as variações do comportamento antissocial.

Os autores destacaram que a influência de pares, bem como a busca por recompensa momentânea e observância de comportamento coletivo do grupo social ao qual está inserido, são fatores influenciadores da prática da pirataria digital. Além disso, também salientaram a falta de supervisão parental e a frequência de uso de dispositivos digitais.

Concluíram que, ao se identificar de forma antecipada situações de baixo autocontrole, maiores serão as chances de eficácia de ações de intervenção educativas no que se remete ao uso consciente da tecnologia partindo do autocontrole.

3.11 PARENTAL INDIFFERENCE AND CHILDREN'S DIGITAL PIRACY IN SOUTH KOREA: MEDIATION EFFECTS OF LOW SELF-CONTROL AND MISCONCEPTION

O estudo investiga a relação entre a indiferença parental e o baixo autocontrole, que são fatores que influenciam a pirataria digital entre os jovens.

Os autores evidenciaram que as concepções equivocadas que permeiam o campo criminológico no contexto tecnológico, especialmente entre os jovens que possuem uma visão distorcida sobre as implicações legais e éticas da pirataria digital, os tornam mais vulneráveis a essa prática.

Por fim, salientaram que a pirataria digital é entendida como um reflexo das desigualdades sociais, que, em algumas situações, resulta em comportamentos desviantes, funcionando como uma forma de contornar dificuldades econômicas. Essa perspectiva indica que as disparidades no acesso aos conteúdos tecnológicos contribuem para comportamentos desviantes, como a pirataria **digital**.

4 DISCUSSÃO

No que se refere aos fatores motivacionais que levam os jovens a praticarem a pirataria, destacaram-se: dificuldade de autocontrole, influência de pares, falta de supervisão parental, percepção da legalidade, atitudes morais, custo inacessível, problemas psicológicos e uso excessivo de dispositivos (Baek et al., 2018; Gomes, N. D.; Cerqueira; Alçada-Almeida, 2018; Kim; Kim, 2015; Lee, 2018; Lee; Paek; Fenoff, 2018; Tjiptono; Arli, 2016; Whitten et al., 2024).

A dificuldade de autocontrole dos jovens surge como a motivação mais investigada, presente em 36% das pesquisas. Para Whitten et al. (2024), este é o principal fator que leva os jovens a se envolverem em crimes cibernéticos. Baek et al. (2018) e Kim e Kim (2015) corroboraram essa constatação e salientaram outros fatores, como problemas psicológicos e uso excessivo de dispositivos. Sob essa ótica, Lee (2018) sugeriu que jovens que se socializam com outros com baixo autocontrole tendem a adotar práticas inadequadas.

A influência de pares foi investigada em 27% das pesquisas. De acordo com Lee (2018), essa influência, associada ao baixo autocontrole, constitui um fator crucial para o envolvimento dos jovens com pirataria digital e assédio moral. Lee, Paek e Fenoff (2018) afirmaram que jovens que possuem amigos envolvidos com pirataria tendem a adotar o mesmo comportamento. Adicionalmente, Whitten et al. (2024) também evidenciaram a observância de comportamento coletivo do grupo social e a recompensa momentânea como fatores influenciadores.

Outro fator motivacional mencionado em 27% dos trabalhos foi a falta de supervisão parental. Segundo Whitten et al. (2024), essa ausência de supervisão, combinada com a alta frequência de uso de dispositivos, pode levar os jovens a praticarem pirataria. As pesquisas de Baek et al. (2018) e Lee (2018) associaram essa motivação ao baixo autocontrole.

A percepção distorcida da legalidade também foi enfatizada em 27% das pesquisas. Para Lee, Paek e Fenoff (2018), os jovens que compartilham conteúdos digitais protegidos por direitos autorais muitas vezes não acreditam que essa prática é ilegal. Tjiptono e Arli (2016) reforçam essa falta de compreensão e também evidenciam o custo inacessível dos produtos como um fator motivacional. De modo complementar, Gomes, Cerqueira e Alçada-Almeida (2018) afirmaram que o ponto de partida para a pirataria pode ser essa falta de percepção, aliada à ampla oportunidade de acesso à internet.

Em relação às estratégias para reduzir a pirataria entre os jovens, foram destacadas ações educativas, investimento em educação, uso de versões gratuitas ou de custo reduzidos de aplicativos, acompanhamento dos responsáveis e antecipação de situações de baixo autocontrole (Arli; Tjiptono,

2016; Goldsmith, A.; Wall, 2022; Gomes, N. D.; Cerqueira; Alçada-Almeida, 2018; Lee, 2018; Lee; Paek; Fenoff, 2018; Tjiptono; Arli, 2016; Tomczyk, Ł., 2021; Whitten et al., 2024).

A principal estratégia abordada nas investigações, mencionada em 64%, foi criação de ações educativas. Tomczyk (2021) sugere o desenvolvimento dessas ações com foco nas questões e consequências legais da pirataria. O autor afirmou que é essencial utilizar linguagem acessível, interativa e dinâmica para esse público. Para Tjiptono e Arli (2016), essas ações têm um impacto positivo sobre a incidência da pirataria. Lee (2018) corrobora a necessidade de criação dessas ações e complementa reforçando a importância do acompanhamento dos responsáveis no uso dos recursos tecnológicos.

As pesquisas de Arli e Tjiptono (2016), Goldsmith e Wall (2022), Lee, Paek e Fenoff (2018) e Whitten et al. (2024) ressaltaram que as estratégias educacionais podem ser mais eficazes do que as ações punitivas no combate aos crimes cibernéticos cometidos por jovens. Whitten et al. (2024) também destacaram a importância de antecipar as situações de baixo autocontrole, a fim de aumentar a eficiência das ações educativas.

Gomes, Cerqueira e Alçada-Almeida (2018) ainda salientaram a importância do investimento em educação para prevenir a pirataria. Segundo os autores, quanto maior o investimento, menores são as perdas causadas pela pirataria de softwares. Em uma abordagem distinta, Tomczyk (2021) estabeleceu parcerias com plataformas digitais e facilitou o acesso à versões gratuitas ou de baixo custo de games e aplicativos.

5 CONCLUSÃO

Esta pesquisa realizou uma revisão sistemática baseada no método PRISMA, abrangendo as bases de dados Scopus e Web of Science, no período de 2009 a 2024. O estudo permitiu identificar as principais motivações que levam adolescentes a praticarem a pirataria de games e aplicativos, bem como as estratégias mais eficazes para reduzir essa prática.

Quanto as motivações, destacaram-se fatores como dificuldade de autocontrole, influência de pares, falta de supervisão parental e percepção equivocada da legalidade. A dificuldade de autocontrole foi apontada como a mais investigada e frequentemente associada à indiferença parental e ao uso excessivo de dispositivos, ambos contribuindo para comportamentos desviantes.

No que diz respeito às estratégias para redução da pirataria, evidenciaram-se ações educativas, investimento em educação, acesso a versões gratuitas ou de baixo custo de aplicativos e games, e acompanhamento por parte dos responsáveis. As ações educativas foram as mais exploradas e se mostraram mais eficazes do que medidas punitivas, ao conscientizar os jovens sobre as implicações

legais e éticas da pirataria. Além disso, o investimento em educação, a parceria com plataformas digitais e a disponibilização de versões gratuitas e de baixo custo também foram apontadas como medidas relevantes.

Conclui-se, portanto, que as motivações para a pirataria entre adolescentes são diversas, mas podem ser mitigadas por estratégias bem estruturadas, com destaque para ações educativas. A dificuldade de autocontrole, especialmente quando associada à indiferença parental e ao uso excessivo de dispositivos, emerge como um fator motivacional crítico.

Como proposta para trabalhos futuros, sugere-se o desenvolvimento de materiais didáticos interativos, voltados para aulas dinâmicas com adolescentes. Essa iniciativa tem o potencial de atuar como uma alternativa educativa eficaz, promovendo conscientização e incentivando comportamentos éticos no ambiente digital.

REFERÊNCIAS

- ARLI, D.; TJIPTONO, F. Consumer digital piracy behaviour among youths: insights from Indonesia. *Asia Pacific Journal of Marketing and Logistics*, [s. l.], v. 28, n. 5, p. 898–922, 2016.
- BAEK, H. et al. Parental Indifference and Children’s Digital Piracy in South Korea: Mediation Effects of Low Self-Control and Misconception. *Asian Journal of Criminology*, [s. l.], v. 13, n. 4, p. 293–309, 2018.
- BRANNSTROM, C.; SEGHEZZO, L.; GORAYEB, A. Descarbonização na América do Sul: Mossoró, RN: Universidade do Estado do Rio Grande do Norte - Edições UERN, 2022.
- GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T. Métodos de Pesquisa. Porto Alegre - RS: Editora da UFRGS, 2009.
- GIL, A. C. Como elaborar projetos de pesquisa. 4. ed. São Paulo - SP: Editora Atlas, 2002. Disponível em: <http://public.ebookcentral.proquest.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=3236025>. Acesso em: 6 jan. 2022.
- GOLDSMITH, A.; WALL, D. S. The seductions of cybercrime: Adolescence and the thrills of digital transgression. *European Journal of Criminology*, [s. l.], v. 19, n. 1, p. 98–117, 2022.
- GOLDSMITH, A; WALL, D. The seductions of cybercrime: Adolescence and the thrills of digital transgression. *EUROPEAN JOURNAL OF CRIMINOLOGY*, [s. l.], v. 19, n. 1, p. 98–117, 2022.
- GOMES, N.; CERQUEIRA, P.; ALÇADA-ALMEIDA, L. DETERMINANTS OF WORLDWIDE SOFTWARE PIRACY LOSSES. *TECHNOLOGICAL AND ECONOMIC DEVELOPMENT OF ECONOMY*, [s. l.], v. 24, n. 1, p. 48–66, 2018.
- GOMES, N. D.; CERQUEIRA, P. A.; ALÇADA-ALMEIDA, L. Determinants of worldwide software piracy losses. *Technological and Economic Development of Economy*, [s. l.], v. 24, n. 1, p. 48–66, 2018.
- HASHIM, M. J. et al. Digital Piracy, Teens, and the Source of Advice: An Experimental Study. *Journal of Management Information Systems*, [s. l.], v. 31, n. 2, p. 211–244, 2014.
- KIM, J. E.; KIM, J. Software Piracy among Korean Adolescents: Lessons from Panel Data. *Deviant Behavior*, [s. l.], v. 36, n. 9, p. 705–724, 2015.
- KRAWCZYK, M. et al. “Piracy is not theft!” Is it just students who think so? *Journal of Behavioral and Experimental Economics*, [s. l.], v. 54, p. 32–39, 2015.
- LEE, B. H. Explaining Cyber Deviance among School-Aged Youth. *Child Indicators Research*, [s. l.], v. 11, n. 2, p. 563–584, 2018.
- LEE, B.; PAEK, S. Y.; FENOFF, R. Factors associated with digital piracy among early adolescents. *Children and Youth Services Review*, [s. l.], v. 86, p. 287–295, 2018.

LIBERATI, A. et al. The PRISMA Statement for Reporting Systematic Reviews and Meta-Analyses of Studies That Evaluate Health Care Interventions: Explanation and Elaboration. *PLoS Medicine*, [s. l.], v. 6, n. 7, p. e1000100, 2009.

MOHER, D. et al. Preferred reporting items for systematic reviews and meta-analyses: the PRISMA statement. *BMJ*, [s. l.], v. 339, n. jul21 1, p. b2535–b2535, 2009.

TJIPTONO, F.; ARLI, D. Gender and digital privacy: Examining determinants of attitude toward digital piracy among youths in an emerging market. *International Journal of Consumer Studies*, [s. l.], v. 40, n. 2, p. 168–178, 2016.

TOMCZYK, Ł. Evaluation of digital piracy by youths. *Future Internet*, [s. l.], v. 13, n. 1, p. 1–26, 2021.

TOMCZYK, L. Evaluation of Digital Piracy by Youths. *FUTURE INTERNET*, [s. l.], v. 13, n. 1, 2021.
WHITTEN, T. et al. Exploring the Role of Self-Control Across Distinct Patterns of Cyber-Deviance in Emerging Adolescence. *International Journal of Offender Therapy and Comparative Criminology*, [s. l.], 2024. Disponível em: <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85181652293&doi=10.1177%2f0306624X231220011&partnerID=40&md5=aa109d0b320a9a37385da730f236822c>.