Oficina única

Pirataria Digital

Introdução

O objetivo desta oficina é problematizar as complexidades envolvidas nas práticas de compartilhamento não autorizado de conteúdo digital. Nesta oficina, pretende-se explorar as seguintes questões:

- a pirataria como forma de resistência à dominação das Big Techs;
- o papel do compartilhamento na democratização do acesso ao conhecimento e à cultura;
- a preservação da memória digital e cultural por meio de práticas não oficiais; e
- as contradições entre direitos autorais, lucro corporativo e direito de acesso à informação.

Esta oficina utiliza a técnica **CARD** (*Collaborative Analysis of Requirements and Design* - Análise Colaborativa de Requisitos e Design) [Muller 1997], originalmente criada para a análise e o design de sistemas de software. Neste caso, a técnica será adaptada ao contexto educacional. Esta adaptação mantém os princípios em essência do CARD [Muller 1997], como o uso de cartas como objetos mediadores, o trabalho colaborativo em pequenos grupos e a construção coletiva de conhecimento e de sentidos sobre os conteúdos.

A partir da pedagogia crítica de Paulo Freire [2013], as cartas de componentes de trabalho são transformadas em cartas de dilemas éticos e em situações-problema que provocam reflexão crítica e o diálogo sobre a pirataria digital e suas dimensões políticas, sociais e culturais.

Objetivos de aprendizagem

Ao final desta oficina, espera-se que as pessoas participantes sejam capazes de:

- ✔ Identificar diferentes concepções de pirataria digital e seus contextos sociais, culturais e políticos.
- ✔ Compreender a pirataria digital como um fenômeno relacionado a disputas de poder, ao acesso à cultura e às tecnologias dominantes.
- ✔ Analisar criticamente dilemas éticos envolvendo pirataria digital, lost media e controle por plataformas digitais.
- ✔ Aplicar os conceitos discutidos na oficina na análise coletiva de situações-problema concretas.
- ✔ Produzir, de forma colaborativa, sínteses críticas sobre os dilemas analisados.

Habilidades a serem desenvolvidas

- ✔ Leitura crítica de situações-problema envolvendo tecnologia, cultura e poder.
- ✔ Argumentação ética a partir de diferentes perspectivas sobre pirataria digital.
- ✔ Análise de relações entre plataformas digitais, controle tecnológico e acesso à cultura.

Tópicos apresentados

Tecnologia, poder e cultura; diferentes perspectivas sobre pirataria digital; controle tecnológico de Big Techs e; controle por plataformas digitais.

Recursos didáticos necessários

- Kit pirataria digital (disponível neste link)
- Notícias para imprimir (disponíveis neste link)
- Cartas (disponíveis neste link)
- *Post-its*
- Canetas ou lápis

- Quadro, cartolina ou folha A4 para colar os post-its

Tempo estimado

120 min.

Roteiro da oficina

Antes da oficina

Verificar o número de participantes para estimar quantas pessoas haverá em cada grupo, levando em consideração que esta oficina terá de três a quatro grupos de discussão.

Assunto 1 - O que é pirataria?

Discussão sobre o que é pirataria digital. Esse momento serve para:

- Apresentar as pessoas participantes e suas experiências/relações com o tema.
- Mapear as compreensões iniciais do grupo sobre pirataria.

Passo a passo:

Inicie a oficina avisando sobre o seu tema e o seu objetivo: dialogar sobre pirataria digital. Peça às pessoas participantes que formem três a quatro grupos (esse número dependerá de quantas pessoas haverá em cada oficina).

Entregue *post-its* e canetas ou lápis para os grupos e explique que eles servirão para responder a uma pergunta.

Em seguida, pergunte: “O que vem à sua mente quando se fala em pirataria digital?”. Depois, peça às pessoas participantes que escrevam as palavras-chave em que pensaram.

Após todos finalizarem suas anotações, junte os *post-its* em uma folha A4, cartolina ou quadro, agrupando as respostas repetidas ou semelhantes.

Atenção!
Neste momento, o grupo de participantes pode ficar disperso. Por isso, pode ser interessante fazer essa atividade de organização coletivamente.

Por fim, apresente um panorama geral, fazendo pequenas pausas para anunciar respostas que podem destoar das demais, ou mesmo para anunciar muitas respostas parecidas. Na sequência, avise às pessoas participantes que vocês passarão ao momento seguinte da oficina.

Assunto 2 - O que acontece no mundo da pirataria digital?

Passo a passo

Nesta parte, pergunte às pessoas participantes se conhecem algum acontecimento sobre pirataria digital. Em caso de resposta positiva, peça que compartilhem a notícia. Em seguida, separe as notícias, avise sobre a leitura e comente sobre cada uma delas. Distribua os papéis em que elas estão. Peça às pessoas participantes que leiam as notícias com seus respectivos grupos, dê um tempo para a leitura e discussão nos grupos.

Gambiarras
Você pode selecionar outras notícias que façam mais sentido para o seu contexto ou do seu público.

Após o tempo de discussão, faça algumas perguntas para dialogar com os grupos:

a) Vocês já conheciam essas notícias?

b) Algo na notícia chamou a atenção de vocês? (Neste momento, tente fazer com que todos os grupos verbalizem suas opiniões.)

Depois das respostas, avise que vocês partirão para a próxima etapa da oficina, a de reflexão em grupo sobre situações adversas.

Assunto 3 - Refletindo sobre a pirataria digital

Passo a passo

Avise aos grupos que chegou a hora de refletir sobre algumas situações envolvendo pirataria digital. Entregue a cada grupo uma situação-problema diferente e um Card com questões de reflexão guiada. Explique que, nos grupos, as pessoas participantes deverão:

- ler atentamente a situação-problema;
- discutir coletivamente as questões do card; e
- registrar as respostas de forma sintética.

Informe que, ao final do tempo estipulado, cada grupo será convidado a apresentar suas conclusões para o coletivo.

Saiba mais!
Para conhecer mais sobre a metodologia utilizada nesse momento da oficina, assista a um vídeo sobre PBL (Problem Based Learning) disponível aqui.

Verifique se todos terminaram suas respostas e peça a cada grupo que socialize sua discussão.

Reforce que, no fim, não há respostas certas ou erradas, pois a oficina tem como objetivo promover a participação, a reflexão e a construção coletiva de conhecimentos.

Feedback e finalização

Explique que o tema da pirataria não se fecha apenas nessa oficina e realize as seguintes perguntas:

- Se você fosse responder novamente à pergunta do início da oficina (“o que vem à sua mente quando se fala em pirataria digital?”), sua resposta seria igual?

Caso a resposta tenha mudado ou permanecido igual, pergunte:

- Por quê?

Finalize abrindo espaço para que as pessoas participantes comentem como a discussão ao longo da oficina contribuiu para repensar suas percepções sobre o tema.

Referências

BAKHTIN, M. M. **Estética da Criação Verbal**. São Paulo: Martins Fonte, 2010.

BAKHTIN, M. M. **Para uma filosofia do ato responsável**. São Paulo: Pedro e João Editores, 2017.

BARROS, L. C. de. Pirataria digital e seu potencial político, emancipador e educacional. **CEM – Cultura, Espaço & Memória**, [*S. l.*], v. 20, p. 59–69, 2025. Disponível em: https://ojs.letras.up.pt/index.php/CITCEM/article/view/15155. Acesso em: 2 fev. 2026.

BØDKER, S.; KLOKMOSE, C. N. Dynamics in artifact ecologies. *In*: NORDICHI, 12., 2012, Copenhagen. **Proceedings** [...]. Copenhagen, 2012.

FEENBERG, A. (2020). Critical constructivism, Postphenomenology, and the Politics of Technology. **Techné: Research in Philosophy and Technology**, [*S. l.*], v. 24, n. 1-2, p. 27-40, 2020.

FOLETTO, L. Cultura Livre. *In*: FOLETTO, L. **A cultura é livre**: uma história da resistência antipropriedade. São Paulo: Autonomia Literária, 2021. p. 130-195.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2013.

MULLER, M. J.; HASLWANTER, J. H.; DAYTON, T.. Participatory practices in the software lifecycle. *In*: HELANDER, M.; LANDAUER, T. K.; PRABHU, P. (ed.), **Handbook of human-computer interaction**. Amsterdam: North-Holland, 1997. p. 255–297.

OCHIGAME, R. **Informática do Oprimido**. São Paulo: Editora Funilaria, 2025.

RAMOS, F. Between Legality and Legitimacy: Behavioral Insights into Digital Piracy and Regulatory Disobedience. **Mexican Law Review**, [*S. l.*], v. 18, n. 2, e20383, 2025. Disponível: https://doi.org/10.22201/iij.24485306e.2026.2.20383. Acesso em: 3 fev. 2026.

SALDANHA, A. (2024). Pirataria e função social dos Direitos Autorais na hiperconectividade digital. **REJUR** -Revista Jurídica da UFERSA, Mossoró, v. 8,n. 15, jan./jun. 2024, p. 67-88ISSN 2526-9488

SPINUZZI, C. **Tracing Genres Through Organizations**. The MIT Press, 2003.

WHITMAN, K. M.; COX, J. The rising tide of piracy: the influence of social roles, risks and norms on illegal consumption. **Front. Behav. Econ**., Berlin, v. 4, p. 1631329, 30 set. 2025. Disponível em: https://www.frontiersin.org/journals/behavioral-economics/articles/10.3389/frbhe.2025.1631329/full. Acesso em: 3 fev. 2025.

Ficha Técnica

CC BY-SA 4.0: O trabalho está licenciado com uma Licença Creative Commons - Atribuição 4.0 Internacional. (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.pt-br)

Produção

Cindy Gleyce Santos Luiz

Erick Renan Kampa

Israel Fellipe de Rezende Souza

Larissa Paschoalin

Matheus Kabbach Bordini do Amaral

Pedro Henrique Schumacker

Universidade Tecnológica Federal do Paraná – Campus Curitiba

Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade - PPGTE
Departamento Acadêmico de Informática - DAINF

Coordenação: Leander Cordeiro de Oliveira / Leonelo Dell Anhol Almeida / Marília Abrahão Amaral