

ESTUDO SOBRE PIRATARIA 2006

O Estudo Sobre Pirataria de Software Global da IDC abrange todos os pacotes de software que rodam em computadores pessoais, incluindo desktops, laptops e ultraportáteis. Isso inclui sistemas operacionais, software de sistemas como bancos de dados e pacotes de segurança, aplicativos empresariais e aplicativos de consumidor como games de PC, finanças pessoais e software de referência. O estudo não inclui outros tipos de software como os que rodam em servidores ou mainframes ou software vendido como serviço.

Foram alcançados progressos em 2006 na luta contra a pirataria de software. Dos 102 países abrangidos no estudo deste ano, a taxa de pirataria caiu em sessenta e dois países de 2005 a 2006. A taxa de pirataria aumentou em treze países. Entretanto, como o mercado mundial de computador pessoal cresceu muito mais rapidamente em países e regiões com maior pirataria, a taxa mundial de pirataria de software de computador pessoal (PC) permaneceu em 35% pelo terceiro ano consecutivo. Ao mesmo tempo, como o tamanho do mercado aumentou significativamente em 2006, as perdas em razão da pirataria nessa taxa aumentaram em mais de US\$ 5 bilhões, representando um aumento de 15% em relação a 2005.

Embora a taxa média ponderada da pirataria mundial seja de 35%, a taxa média de pirataria é de 62%, significando que a metade dos países estudados tem uma taxa de pirataria de 62% ou mais. Somente em menos de um terço dos países a taxa de pirataria é maior do que 75%. Embora alguns países de alto perfil - China e Rússia - tenham visto quedas significantes na pirataria, eles também comandaram um percentual mais elevado do mercado mundial e isso conseqüentemente impediu o declínio da média mundial.

A taxa de pirataria da China caiu quatro pontos percentuais pelo segundo ano consecutivo e caiu dez pontos percentuais nos últimos três anos, de 92% em 2003 para 82% em 2006. Com a redução na taxa de pirataria da China em dez pontos percentuais em três anos, \$864 milhões nas perdas foram conservados, de acordo com a IDC. A redução na taxa de pirataria e as economias resultaram de esforços do governo para aumentar a utilização de software legítimo dentro de seus próprios departamentos, acordos de fornecedores de software e fornecedores de PC para utilização de software legítimo e esforços crescentes de educação e aplicação da lei pelo governo e indústria. O mercado de software legítimo na China aumentou para cerca de US\$ 1,2 bilhão em 2006, representando um aumento de 88% em relação a 2005. Desde 2003, o mercado de software legítimo na China aumentou mais de 358%.

A queda de 3% da Rússia para 80% em 2006 aconteceu após uma queda de 3% em 2005. A taxa de pirataria da Rússia caiu sete pontos percentuais desde 2003, como resultado de esforços do governo e da indústria para reduzir a pirataria e, como na China, mais acordos entre fornecedores de software e fornecedores de PC para aumentar a utilização de software legítimo. Além disso, o aumento da renda pessoal discricionária como resultado do rápido crescimento da economia voltada para o petróleo na Rússia parece ter tido um efeito positivo sobre a disposição do usuário de comprar software legítimo.

As questões sobre o tratamento de pirataria de software em mercados emergentes continuam: um rápido influxo de novos usuários de PC nos setores de consumidor e pequenas empresas, o aumento da disponibilidade de software pirateado pela Internet e a dificuldade de cumprimento da lei e educação em regiões geográficas às vezes muito grandes.

Desse modo, continua em 2006 a proporção de cada US\$ 2,00 gastos em software legítimo para US\$ 1,00 obtido ilegalmente. Na metade dos países, entretanto, essa razão foi revertida; para cada US\$ 1,00 de software comprado legitimamente, cerca de US\$ 2,00 foram gastos na compra ilegal. Adicionalmente, nos países de pirataria mais elevada - com taxas de pirataria acima de 80% - para cada US\$ 1,00 gasto em hardware de PC, menos de sete cents foram gastos em software legítimo.

Em um ano que assistiu a cerca de 230 milhões de PCs remetidos ao mercado global que já tinha 800 milhões de máquinas instaladas, a pirataria de software teve um amplo impacto. Os esforços para reduzir a pirataria podem dar resultado por meios incrementais, mas somente se forem sustentados no decorrer do tempo.

Esses são os resultados do estudo anual de tendências globais em pirataria de software da Business Software Alliance (BSA), o quarto conduzido pela IDC, empresa líder global da indústria de TI de previsões e pesquisas de mercado.

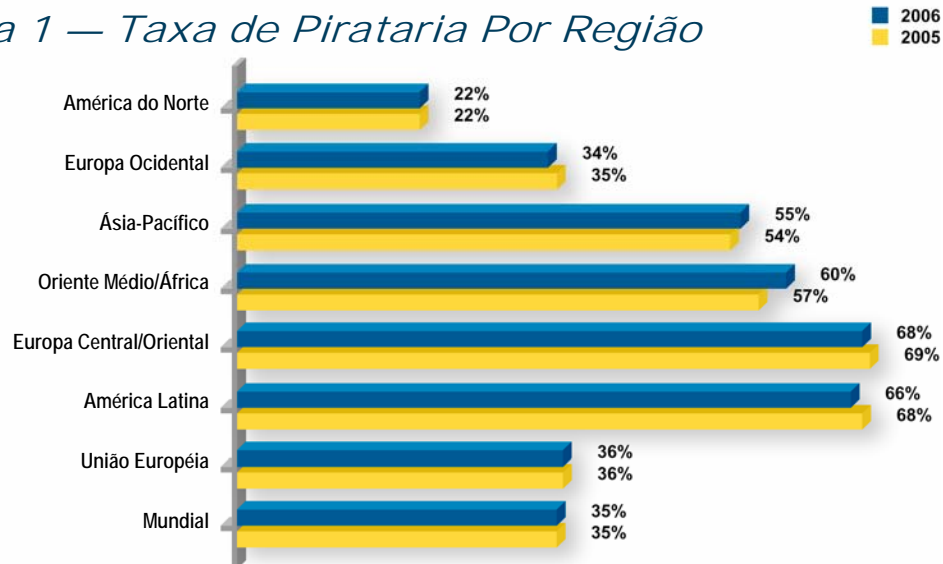
Para este estudo, a IDC utilizou estatísticas proprietárias para remessas de software e hardware obtidas através de pesquisas com fornecedores, usuários e canal, e utilizou analistas da IDC em mais de cinquenta países para examinar as condições de mercado locais. Com cobertura contínua dos mercados de hardware e software em mais de setenta e cinco países e com 60% de sua força de analistas fora dos Estados Unidos, a IDC forneceu uma base de informações ampla e profunda para o desenvolvimento das taxas de pirataria de 2006.



O CENÁRIO GLOBAL

A Figura 1 mostra a classificação relativa por taxa de pirataria de sete regiões, consistindo de 102 países e seis sub-regiões, categorizada pela IDC. Seis das sete regiões mostradas são mutuamente exclusivas; a sétima - a União Européia - inclui países da Europa Ocidental, Europa Central/Oriental e Oriente Médio/África.

Figura 1 — Taxa de Pirataria Por Região



A taxa de pirataria de software aumentou em duas regiões, Ásia-Pacífico e Oriente Médio/África, enquanto decresceu em três regiões, Europa Central/Oriental, América Latina e Europa Ocidental. A taxa de pirataria na América do Norte, a maior região, continuou constante em 22%. A taxa de pirataria mundial continuou a mesma, principalmente devido ao aumento da taxa de pirataria na Ásia, que superou os decréscimos em outras regiões.

A taxa de pirataria na Ásia-Pacífico aumentou apesar de a pirataria ter caído em onze dentre quinze países examinados. A razão para isso é que a participação da China e da Índia no mercado global da Ásia aumentou em 2006, e suas taxas de pirataria, embora menor do que em 2005, aumentou a média regional. No Oriente Médio e África, ocorreu o mesmo fenômeno. Os vinte e dois países com pirataria acima da taxa regional do ano passado tiveram aumento mais rápido do que nos demais países da região e isso aumentou consequentemente a média regional.

Vários fatores contribuem para diferenças regionais em pirataria - a força da proteção da propriedade intelectual, a disponibilidade de software pirateado e diferenças culturais. Além disso, a pirataria não é uniforme dentro de um país; ela varia de cidade para cidade, indústria para indústria e região demográfica para região demográfica. Embora os esforços para impedir a pirataria em grandes empresas possam ser bem-sucedidos, a pirataria pode aumentar como resultado de novos usuários de pequenas empresas entrando no mercado pela primeira vez. A pirataria pode ser reduzida em sistemas operacionais e aumentar em aplicativos empresariais.

No mercado de TI global parece que as regiões geográficas de alta pirataria também são regiões de alto crescimento de mercado, como a Ásia-Pacífico e o Oriente Médio/África. Embora países como Estados Unidos, Japão e Reino Unido devam ter crescimento nos dispêndios com TI na faixa intermediária de dígito único nos próximos cinco anos, países como Índia, China e Rússia devem crescer entre treze e vinte por cento.

Os mercados emergentes da Ásia-Pacífico, América Latina, Europa Oriental e Oriente Médio/África são responsáveis por um terço das remessas de PC atualmente - com a China sendo o segundo maior mercado atrás dos Estados Unidos - mas somente por 10% dos dispêndios em software de PC.

Globalmente, empresas e consumidores gastarão US\$ 350 bilhões em software de PC nos próximos quatro anos, de acordo com estimativas da IDC. Considerando o atual crescimento do mercado por país e as atuais taxas de pirataria em nível de país, durante esse período a IDC prevê que mais de US\$ 180 bilhões de software de PC deverão ser pirateados, daí o interesse de fornecedores e governos em reduzir a pirataria.

A Tabela 1 mostra os vinte países com as maiores taxas de pirataria e os vinte países com as menores taxas de pirataria.

Tabela 1 - Classificação de Pirataria de Software de PC de 2006

20 Países Com as Maiores Taxas de Pirataria

PAÍS	2006	2005	2004	2003
Armênia	95%	95%	-	-
Moldova	94%	96%	-	-
Azerbaijão	94%	94%	-	-
Zimbábwe	91%	90%	90%	87%
Vietnã	88%	90%	92%	92%
Venezuela	86%	82%	79%	72%
Paquistão	86%	86%	82%	83%
Indonésia	85%	87%	87%	88%
Ucrânia	84%	85%	91%	91%
Camarões	84%	84%	84%	81%
Argélia	84%	83%	83%	84%
Montenegro	82%	83%	83%	-
El Salvador	82%	81%	80%	79%
Zâmbia	82%	83%	84%	81%
Bolívia	82%	83%	80%	78%
Ivory Coast	82%	82%	84%	81%
China	82%	86%	90%	92%
Nigéria	82%	82%	84%	84%
Paraguai	82%	83%	83%	83%
Guatemala	81%	81%	78%	77%

20 Países Com as Menores Taxas de Pirataria

PAÍS	2006	2005	2004	2003
Estados Unidos	21%	21%	21%	22%
Nova Zelândia	22%	23%	23%	23%
Japão	25%	28%	28%	29%
Dinamarca	25%	27%	27%	26%
Áustria	26%	26%	25%	27%
Suíça	26%	27%	28%	31%
Suécia	26%	27%	26%	27%
Finlândia	27%	26%	29%	31%
Reino Unido	27%	27%	27%	29%
Bélgica	27%	28%	29%	29%
Alemanha	28%	27%	29%	30%
Países Baixos	29%	30%	30%	33%
Austrália	29%	31%	32%	31%
Noruega	29%	30%	31%	32%
Israel	32%	32%	33%	35%
Canadá	34%	33%	36%	35%
EAU	35%	34%	34%	34%
África do Sul	35%	36%	37%	36%
Irlanda	36%	37%	38%	41%
Cingapura	39%	40%	42%	43%

Este ano, três novos países adicionados ao estudo - Armênia, Azerbaijão e Moldova - estão na lista dos 20 países de maior pirataria, como está Montenegro, agora desmembrado da Sérvia. Cazaquistão, Senegal, Rússia e Botswana não estão mais na lista. Os vinte países da lista de menores taxas de pirataria continua os mesmos.



Algumas observações sobre o estudo deste ano:

- A taxa de pirataria da China caiu quatro pontos percentuais pelo segundo ano consecutivo e caiu dez pontos percentuais nos últimos três anos, de 92% em 2003 para 82% em 2006. Com a redução da taxa de pirataria em dez pontos percentuais em três anos, \$864 milhões nas perdas foram conservados, de acordo com a IDC. A redução na taxa de pirataria e as economias resultaram de esforços do governo para aumentar a utilização de software legítimo dentro de seus próprios departamentos, acordos de fornecedores de software com fornecedores de PC para utilização de software legítimo e esforços crescentes de educação e aplicação da lei pelo governo e indústria.
- O mercado de software legítimo na China aumentou para cerca de US\$ 1,2 bilhão em 2006, representando um aumento de 88% em relação a 2005. Desde 2003 o mercado de software legítimo na China aumentou mais de 358%.
- A queda de 3% da Rússia para 80% em 2006 aconteceu após uma queda de 3% em 2005. A taxa de pirataria da Rússia caiu sete pontos percentuais desde 2003, como resultado de esforços do governo e da indústria para reduzir a pirataria e, como na China, mais acordos entre fornecedores de software e fornecedores de PC para aumentar a utilização de software legítimo. Além disso, o aumento da renda pessoal discricionária como resultado do rápido crescimento da economia voltada para o petróleo na Rússia parece ter tido um efeito positivo sobre a disposição do usuário de comprar software legítimo.
- A queda da pirataria na Índia é estimulante, mas a alta taxa é absurda, considerando o grande mercado de exportação da Índia para software customizado. A taxa da IDC, entretanto, mede somente software de PC e somente o que é consumido domesticamente. Se a taxa de pirataria fosse menor, parece claro que a Índia, considerando suas capacidades de desenvolvimento de software de nível mundial, poderia ter um mercado de pacotes de software mais robusto.
- Em vários países, como Brasil, China, Rússia, Índia e México, os prejuízos pela pirataria aumentaram significativamente enquanto as taxas de pirataria caíam. Isso resultou do rápido crescimento no software legítimo e pirateado. Os prejuízos em 2006 foram menores, mas de mercados muito maiores.
- Vários países do Oriente Médio e África viram a queda da pirataria como resultado de ações do governo e da indústria e do rápido influxo de laptops de marca que vêm com software legítimo pré-carregado que capturam fatias de mercado de sistemas de desktop fornecidos por montadores locais que fornecem os equipamentos sem qualquer software legítimo.
- Na Europa Ocidental, as remessas de PC tiveram um aumento muito mais lento do que no resto da Europa, no Oriente Médio e na África, o que levou à queda das taxas de pirataria e um decréscimo nos prejuízos.

Em todo o mundo, os fornecedores de marcas remeteram 13% mais PCs em 2006 do que em 2005, enquanto que as remessas de fornecedores sem marca caíram 2%.



Considerando que os PCs de fornecedores de marcas normalmente vêm com pacotes de software, essa mudança de dinâmica ajudou a reduzir a pirataria. Ao mesmo tempo, entretanto, o acesso à Internet e à banda larga aumentou, elevando o suprimento de software pirateado.

O IMPACTO DA PIRATARIA

A pirataria de software tem várias conseqüências econômicas negativas, incluindo o enfraquecimento das indústrias de software locais pela concorrência com software pirateado do estrangeiro, perdas de receitas de impostos e de empregos pela falta de um mercado legítimo, e redução da produtividade empresarial pela utilização de software sem suporte e normalmente com erros.

Os custos também têm reflexos nas cadeias de suprimento e distribuição. De acordo com a IDC, para cada US\$ 1,00 em software vendido há pelo menos mais US\$ 1,25 em serviços vendidos para projeto, instalação, personalização e suporte para o software. Esse software e os serviços adicionais, então, conduzem aproximadamente mais US\$ 1,00 de receitas de canais. A maior parte desse serviço adicional ou receitas de canal vão para empresas locais.

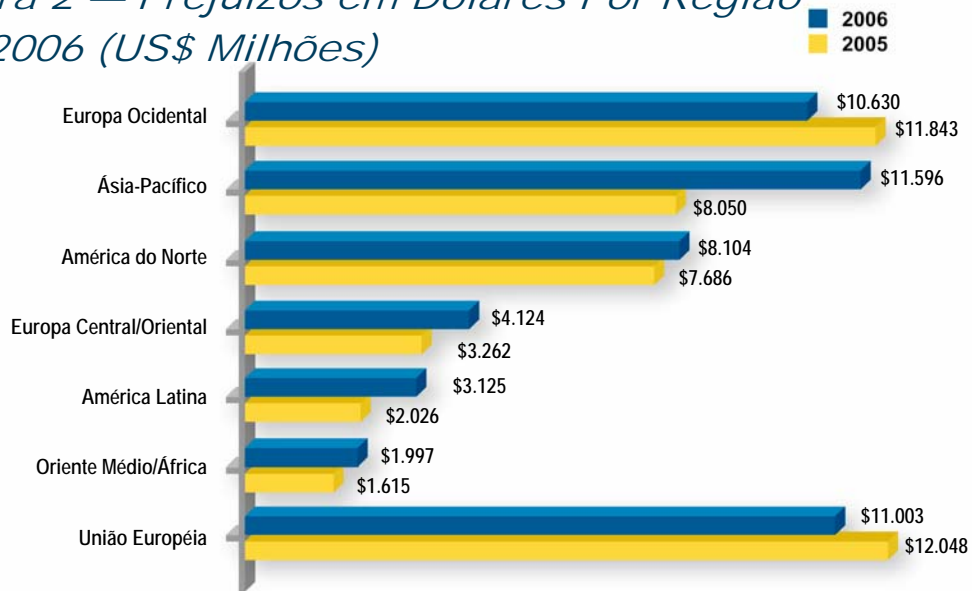
Assim, o impacto econômico da pirataria de software é significativamente maior do que o valor de varejo do software pirateado e dos prejuízos relacionados na Figura 2 e Tabela 2. Os prejuízos para a indústria em razão da pirataria foram calculados utilizando o tamanho conhecido do mercado de software legítimo em um país ou região e utilizando a taxa de pirataria para derivar o valor de varejo do software que não foi pago.¹

A Figura 2 mostra o valor do software pirateado, ou prejuízos, por região.

¹ O valor de "varejo" do software que vem incorporado em um computador pessoal foi considerado como parte do preço de varejo do sistema atribuível ao software. O software legitimamente gratuito (como shareware ou algum software de fonte aberta) não foi considerado pirateado.



Figura 2 — Prejuízos em Dólares Por Região em 2006 (US\$ Milhões)



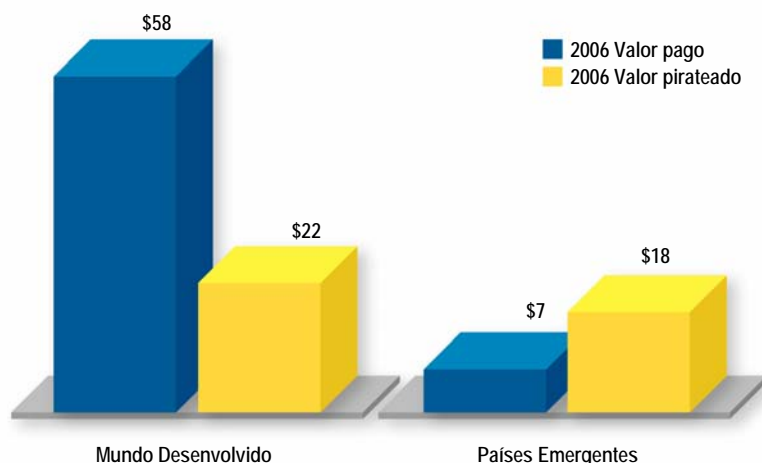
Como em anos passados, a União Européia, a Europa Ocidental e a América do Norte experimentaram perdas em dólares significantes, mesmo com taxas de pirataria relativamente baixas. Isso porque seus mercados são tão grandes que mesmo pequenas taxas de pirataria podem gerar prejuízos significantes.

Uma maneira de entender a relação entre prejuízos com a pirataria e a taxa de pirataria é comparar o mundo desenvolvido² com mercados emergentes. A Figura 3 mostra o mercado de software de PC legítimo comparado ao mercado de software pirateado. O mercado legítimo no mundo desenvolvido tem oito vezes o tamanho do de mercados emergentes e os prejuízos de pirataria de software são apenas ligeiramente maiores. A região da Ásia-Pacífico tem altos prejuízos dos países desenvolvidos e emergentes.

² Aqui considerados Estados Unidos, Canadá, Europa Ocidental, Austrália, Nova Zelândia, Japão, Hong Kong, Cingapura, Coreia do Sul e Taiwan.

Figura 3 — Mercado Legítimo vs. Pirateado

Mercado de Software de PC (US\$ Bilhões)



No final, nenhum país está imune ao impacto da pirataria de software. A Tabela 2 mostra os países com maior valor em dólar de software pirateado.

Tabela 2 — Classificação Por Prejuízos Com Pirataria de Software de PC em 2006

Países Com US\$ 200 Milhões ou Mais

PAÍS	US\$ Milhões	PAÍS	US\$ Milhões
Estados Unidos	\$7.289	Polónia	\$484
China	\$5.429	Coreia do Sul	\$440
França	\$2.676	Tailândia	\$421
Rússia	\$2.197	Países Baixos	\$419
Japão	\$1.781	Indonésia	\$350
Reino Unido	\$1.670	Ucrânia	\$337
Alemanha	\$1.642	Suíça	\$324
Itália	\$1.403	Turquia	\$314
Índia	\$1.275	Suécia	\$313
Brasil	\$1.148	Venezuela	\$307
Espanha	\$865	Argentina	\$303
Canadá	\$784	Malásia	\$289
México	\$748	África do Sul	\$225
Austrália	\$515	Bélgica	\$222

TENDÊNCIAS DA PIRATARIA

Este é o quarto ano em que a IDC estudou a pirataria de software global para a BSA utilizando uma metodologia consistente e abrangendo todo o mercado de pacote de software de PC. Assim, a IDC começou a ver algumas tendências subjacentes.



Se a pirataria aumenta ou diminui é resultado de uma equação complexa que inclui educação e cumprimento da lei, entrada de novos usuários no mercado, acesso mais fácil a software pirateado e fatores externos como mudanças de condições políticas. A IDC também reconhece que a cultura, a efetividade institucional e a região geográfica têm um impacto sobre a capacidade dos países de reduzir a pirataria.

Quando a IDC começou a estudar inicialmente a pirataria de software, nós vimos frequentemente os países com baixa pirataria fazendo tanto progresso na redução da pirataria quanto os países com alta pirataria. Nos últimos dois anos, entretanto, os estudos da IDC indicam que alguns dos países com alta pirataria, como China, Ucrânia, Marrocos e Romênia, têm feito significativo progresso.

A redução da pirataria de software é uma questão de trabalho contínuo em múltiplas frentes e os avanços recentes são resultado de esforços que começaram há anos. Vários dos países de alta pirataria que mostraram decréscimos consistentes em sua taxa de pirataria são membros recentes da Organização Mundial do Comércio ou União Européia. Outros aspiram ser. Isso é uma motivação para tornar as intenções e promessas em mais educação e melhor cumprimento das leis.

O crescimento mais lento do mercado no mundo desenvolvido desde 2000 despertou a conscientização sobre a importância de reduzir a pirataria em economias emergentes. Isso conduziu investimentos que ajudaram a aumentar a educação e o cumprimento de leis antipirataria e, através de parcerias e joint ventures, ajudou a conduzir receitas para a indústria local. As vozes da indústria local agora se juntam às das multinacionais para influenciar governos e empresas para proteção mais forte à propriedade intelectual.

Infelizmente, o influxo de novos usuários em mercados emergentes - principalmente consumidores e pequenas empresas - e a crescente disponibilidade de software pirateado, particularmente em redes da Internet e ponta-a-ponta (P2P) estão elevando as taxas de pirataria.

Mais de 60% do tráfego da Internet já é devido ao download de P2P; 2006 assistiu a 140 milhões de novos usuários da Internet, de acordo com a IDC. Cerca de dois terços deles eram de regiões geográficas emergentes. Entre o final de 2006 e o final de 2010, mais de um quarto de bilhão de novos usuários da Internet virão somente do Brasil, Rússia, Índia e China.

Não cresceu apenas o acesso à Internet, mas também o acesso a conexões de banda larga. Em 2006, cinquenta milhões de residências ganharam acesso à banda larga, vinte e cinco milhões em países de alta pirataria. Até 2010, a IDC prevê que mais de 20% de todas as residências do mundo, ou mais de 360 milhões, terão acesso por banda larga à Internet.

A redução da pirataria ao redor do mundo vai exigir trabalho e investimento, mas é trabalho e investimento que pode dar retorno para os países envolvidos. Como a IDC mostrou, uma indústria de software local forte pode ser um mecanismo econômico.

Para propiciar os novos empregos, oportunidades de negócios, receitas e o crescimento econômico que o setor de TI pode produzir, passos tangíveis devem ser dados para proteger a propriedade intelectual e reduzir a pirataria de software.



A chave para o combate à pirataria está na educação e nos esforços proativos conduzidos pelo governo.

CINCO PASSOS CONCRETOS PARA REDUÇÃO DA PIRATARIA DE SOFTWARE

- **Aumento da Educação e Conscientização Pública**

A redução da pirataria de software normalmente requer uma mudança fundamental na atitude do público com relação à pirataria de software, e a educação pública é um componente crítico de qualquer esforço bem-sucedido. Os governos podem aumentar a conscientização pública da importância de respeitar o trabalho criativo informando o público sobre os riscos associados com a utilização de software pirateado e estimulando a utilização de produtos legítimos. Alguns dos esforços mais bem-sucedidos vêm de campanhas de educação pública abrangentes lançadas conjuntamente pelo governo e indústria.
- **Implementação do Tratado de Direitos Autorais da WIPO**

Em 1996, em resposta direta à ameaça crescente da pirataria da Internet, a Organização Mundial da Propriedade Intelectual (WIPO) adotou novos tratados de direitos autorais para permitir cumprimento da lei melhor e mais efetivo contra a pirataria digital e online. Cerca de 1,1 bilhão de pessoas ao redor do mundo tem agora acesso à Internet, aumentando a capacidade e o potencial do software mas também abrindo novas portas para os piratas distribuir seus produtos. Para assegurar proteção de trabalhos com direitos autorais na era digital, os países precisaram atualizar leis de direitos autorais nacionais para implementar suas obrigações da WIPO. Entre outras coisas, essas medidas asseguram que trabalhos protegidos não sejam disponibilizados online sem a permissão do autor e que ferramentas de proteção de cópia não sejam violadas ou evitadas.
- **Criação de Mecanismos de Cumprimento da Lei Fortes e Praticáveis Como Exigido Pelo TRIPS**

Leis fortes de direitos autorais são essenciais, mas inexpressivas sem mecanismo efetivo para o seu cumprimento. Os governos precisam cumprir com suas obrigações de acordo com o Acordo Relativo Aos Aspectos do Direito de Propriedade Intelectual Relacionados Com o Comércio (TRIPS) adotando e implementando leis que atendem às normas de proteção e cumprimento de leis relacionadas aos direitos de propriedade intelectual.
- **Maior Aplicação Das Leis Com Recursos Dedicados**

Normalmente os ladrões de software não são tratados tão seriamente como outros criminosos e a punição é muito insignificante para representar uma intimidação efetiva. Os países podem melhorar a aplicação das leis de proteção de propriedade intelectual:



- a. Criando unidades especializadas na aplicação das leis de propriedade intelectual nos níveis nacionais e locais e proporcionando recursos dedicados para investigar e mover ação contra o roubo de propriedade intelectual;
 - b. Aumentar a cooperação além das fronteiras entre a polícia e outras agências encarregadas da aplicação das leis para melhorar a coordenação para cumprimento das leis em múltiplos países; e
 - c. Apoiando o treinamento de autoridades judiciárias e encarregadas da aplicação das leis, e fornecendo melhor assistência técnica para assegurar que as pessoas nas linhas de frente da aplicação das leis contra a pirataria estejam equipadas com as ferramentas necessárias para lidar com a natureza variável do roubo de propriedade intelectual.
- **Liderança Através de Exemplo**
 Como os governos são os maiores usuários de software do mundo, um dos mecanismos mais efetivos para a persuasão pública é o envio através de um governo de uma mensagem forte e clara de que o governo não tolerará a pirataria e está ativamente controlando seus próprios recursos de software. Isso pode ser obtido através da implantação de políticas de gerenciamento de software para servir como um exemplo que o setor privado deva seguir. Para um governo demonstrar seu empenho em fazer cumprir as proteções da propriedade intelectual no setor privado, ele precisa demonstrar que está disposto a fazer isso também no setor público.

Tabela 3 — Pirataria de Software de PC Global em 2006

TAXAS DE PIRATARIA					PREJUÍZOS COM A PIRATARIA			
PAÍS	2006	2005	2004	2003	2006 \$Milhões	2005 \$Milhões	2004 \$Milhões	2003 \$Milhões
Austrália	29%	31%	32%	31%	\$515	\$361	\$409	\$341
China	82%	86%	90%	92%	\$5.429	\$3.884	\$3.565	\$3.823
Hong Kong	53%	54%	52%	52%	\$180	\$112	\$116	\$102
Índia	71%	72%	74%	73%	\$1.275	\$566	\$519	\$367
Indonésia	85%	87%	87%	88%	\$350	\$280	\$183	\$158
Japão	25%	28%	28%	29%	\$1.781	\$1.621	\$1.787	\$1.633
Malásia	60%	60%	61%	63%	\$289	\$149	\$134	\$129
Nova Zelândia	22%	23%	23%	23%	\$49	\$30	\$25	\$21
Paquistão	86%	86%	82%	83%	\$143	\$48	\$26	\$16
Filipinas	71%	71%	71%	72%	\$119	\$76	\$69	\$55
Cingapura	39%	40%	42%	43%	\$125	\$86	\$96	\$90
Coréia do Sul	45%	46%	46%	48%	\$440	\$400	\$506	\$462
Taiwan	41%	43%	43%	43%	\$182	\$111	\$161	\$139
PAÍS	2006	2005	2004	2003	2006 \$Milhões	2005 \$Milhões	2004 \$Milhões	2003 \$Milhões
Tailândia	80%	80%	79%	80%	\$421	\$259	\$183	\$141
Vietnã	88%	90%	92%	92%	\$96	\$38	\$55	\$41
Outros Ásia-Pacífico	86%	82%	76%	76%	\$202	\$29	\$63	\$37
TOTAL DA ÁSIA	55%	54%	53%	53%	\$11.596	\$8.050	\$7.897	\$7.555
Albânia	77%	76%	77%	–	\$11	\$9	\$7	–
Armênia	95%	95%	–	–	\$8	\$7	–	–

PAÍS	2006	2005	2004	2003
Azerbaijão	94%	94%	–	–
Bósnia	68%	69%	70%	–
Bulgária	69%	71%	71%	71%
Croácia	55%	57%	58%	59%
República Tcheca	39%	40%	41%	40%
Estônia	52%	54%	55%	54%
Hungria	42%	42%	44%	42%
Cazaquistão	81%	85%	85%	85%
Letônia	56%	57%	58%	57%
Lituânia	57%	57%	58%	–
Macedônia	69%	70%	72%	–
Montenegro	82%	83%	83%	–
Moldova	94%	96%	–	–
Polónia	57%	58%	59%	58%
Romênia	69%	72%	74%	73%
Rússia	80%	83%	87%	87%
Sérvia	78%	80%	80%	–
Eslováquia	45%	47%	48%	50%
Eslovênia	48%	50%	51%	52%
Ucrânia	84%	85%	91%	91%
Outros CIS	96%	96%	90%	91%
Outros EE	84%	86%	85%	72%
TOTAL CEE	68%	69%	71%	71%

2006 \$Milhões	2005 \$Milhões	2004 \$Milhões	2003 \$Milhões
\$51	\$40	–	–
\$14	\$13	\$12	–
\$50	\$41	\$33	\$26
\$62	\$51	\$50	\$45
\$147	\$121	\$132	\$106
\$16	\$18	\$17	\$14
\$111	\$106	\$126	\$96
\$85	\$69	\$57	–
\$26	\$20	\$19	\$16
\$31	\$25	\$21	\$17
\$10	\$9	\$8	–
\$6	\$9	\$8	–
\$56	\$44	–	–
\$484	\$388	\$379	\$301
\$114	\$111	\$62	\$49
\$2.197	\$1.625	\$1.362	\$1.104
\$59	\$95	\$85	–
\$47	\$44	\$48	\$40
\$36	\$33	\$37	\$32
\$337	\$239	\$107	\$92
\$62	\$69	\$64	\$112
\$104	\$76	\$48	\$61
\$4.124	\$3.262	\$2.682	\$2.111

Argentina	75%	77%	75%	71%
Bolívia	82%	83%	80%	78%
Brasil	60%	64%	64%	61%
Chile	68%	66%	64%	63%
Colômbia	59%	57%	55%	53%
Costa Rica	64%	66%	67%	68%
República Dominicana	79%	77%	77%	76%
Equador	67%	69%	70%	68%
El Salvador	82%	81%	80%	79%
Guatemala	81%	81%	78%	77%
Honduras	75%	75%	75%	73%
México	63%	65%	65%	63%
Nicarágua	80%	80%	80%	79%
Panamá	74%	71%	70%	69%
Paraguai	82%	83%	83%	83%
Peru	71%	73%	73%	68%
Uruguai	70%	70%	71%	67%
Venezuela	86%	82%	79%	72%
Outros América Latina	83%	82%	79%	81%
TOTAL LATINOS	66%	68%	66%	63%

\$303	\$182	\$108	\$69
\$15	\$10	\$9	\$11
\$1.148	\$766	\$659	\$519
\$163	\$109	\$87	\$68
\$111	\$90	\$81	\$61
\$27	\$19	\$16	\$17
\$19	\$8	\$4	\$5
\$30	\$17	\$13	\$11
\$18	\$8	\$5	\$4
\$26	\$14	\$10	\$9
\$7	\$4	\$3	\$3
\$748	\$525	\$407	\$369
\$4	\$2	\$1	\$1
\$18	\$8	\$4	\$4
\$10	\$10	\$11	\$9
\$59	\$40	\$39	\$31
\$16	\$9	\$12	\$10
\$307	\$173	\$71	\$55
\$96	\$32	\$6	\$7
\$3.125	\$2.026	\$1.546	\$1.263

Argélia	84%	83%	83%	84%
Bahrain	60%	60%	62%	64%
Botswana	81%	82%	84%	81%
Camarões	84%	84%	84%	81%
Chipre	52%	52%	53%	55%
Egito	63%	64%	65%	69%
Israel	32%	32%	33%	35%
Ivory Coast	82%	82%	84%	81%
Jordânia	61%	63%	64%	65%
Quênia	80%	81%	83%	80%
Kuwait	64%	66%	68%	68%
Líbano	73%	73%	75%	74%
Mauritius	59%	60%	60%	61%
Marrocos	66%	68%	72%	73%
Nigéria	82%	82%	84%	84%
Oman	62%	63%	64%	65%
Outros África	85%	84%	84%	81%

\$62	\$66	\$67	\$59
\$23	\$22	\$19	\$18
\$12	\$12	–	–
\$5	\$5	–	–
\$12	\$13	\$9	\$8
\$88	\$80	\$50	\$56
\$102	\$84	\$66	\$69
\$16	\$23	–	–
\$19	\$19	\$16	\$15
\$22	\$20	\$16	\$12
\$60	\$65	\$48	\$41
\$39	\$34	\$26	\$22
\$3	\$3	\$4	\$4
\$53	\$55	\$65	\$57
\$100	\$82	\$54	\$47
\$25	\$22	\$13	\$11
\$49	\$63	\$124	\$84



PAÍS	2006	2005	2004	2003	2006 \$Milhões	2005 \$Milhões	2004 \$Milhões	2003 \$Milhões
Outros Oriente Médio	89%	91%	93%	92%	\$423	\$154	\$70	\$51
Qatar	58%	60%	62%	63%	\$23	\$21	\$16	\$13
Reunion	40%	40%	40%	39%	\$0	\$1	\$1	\$1
Arábia Saudita	52%	52%	52%	54%	\$195	\$178	\$125	\$120
Senegal	81%	82%	84%	81%	\$6	\$6	-	-
África do Sul	35%	36%	37%	36%	\$225	\$212	\$196	\$147
Tunísia	79%	81%	84%	82%	\$55	\$54	\$38	\$29
Turquia	64%	65%	66%	66%	\$314	\$268	\$182	\$127
EAU	35%	34%	34%	34%	\$62	\$45	\$34	\$29
Zâmbia	82%	83%	84%	81%	\$2	\$2	-	-
Zimbábwe	91%	90%	90%	87%	\$2	\$6	\$9	\$6
TOTAL África/Oriente Médio	60%	57%	58%	56%	\$1.997	\$1.615	\$1.248	\$1.026
Canadá	34%	33%	36%	35%	\$784	\$779	\$889	\$736
Porto Rico	45%	47%	46%	46%	\$31	\$12	\$15	\$11
Estados Unidos	21%	21%	21%	22%	\$7.289	\$6.895	\$6.645	\$6.496
TOTAL América do Norte	22%	22%	22%	23%	\$8.104	\$7.686	\$7.549	\$7.243
Áustria	26%	26%	25%	27%	\$147	\$131	\$128	\$109
Bélgica	27%	28%	29%	29%	\$222	\$257	\$309	\$240
Dinamarca	25%	27%	27%	26%	\$183	\$199	\$226	\$165
Finlândia	27%	26%	29%	31%	\$149	\$156	\$177	\$148
França	45%	47%	45%	45%	\$2.676	\$3.191	\$2.928	\$2.311
Alemanha	28%	27%	29%	30%	\$1.642	\$1.920	\$2.286	\$1.899
Grécia	61%	64%	62%	63%	\$165	\$157	\$106	\$87
Islândia	53%	57%	-	-	\$32	\$18	-	-
Irlanda	36%	37%	38%	41%	\$92	\$93	\$89	\$71
Itália	51%	53%	50%	49%	\$1.403	\$1.564	\$1.500	\$1.127
Malta	45%	45%	47%	46%	\$7	\$5	\$3	\$2
Países Baixos	29%	30%	30%	33%	\$419	\$596	\$628	\$577
Noruega	29%	30%	31%	32%	\$181	\$169	\$184	\$155
Portugal	43%	43%	40%	41%	\$140	\$104	\$82	\$66
Espanha	46%	46%	43%	44%	\$865	\$765	\$634	\$512
Suécia	26%	27%	26%	27%	\$313	\$340	\$304	\$241
Suíça	26%	27%	28%	31%	\$324	\$376	\$309	\$293
Reino Unido	27%	27%	27%	29%	\$1.670	\$1.802	\$1.963	\$1.601
TOTAL Europa Occidental	34%	35%	34%	36%	\$10.630	\$11.843	\$11.856	\$9.604
UNIÃO EUROPEIA	36%	36%	35%	37%	\$11.003	\$12.048	\$12.151	\$9.786
TOTAL MUNDIAL	35%	35%	35%	36%	\$39.576	\$34.482	\$32.778	\$28.803

METODOLOGIA DO ESTUDO

A IDC utilizou a seguinte arquitetura de pesquisa básica para medir as taxas de pirataria e os prejuízos em dólares.

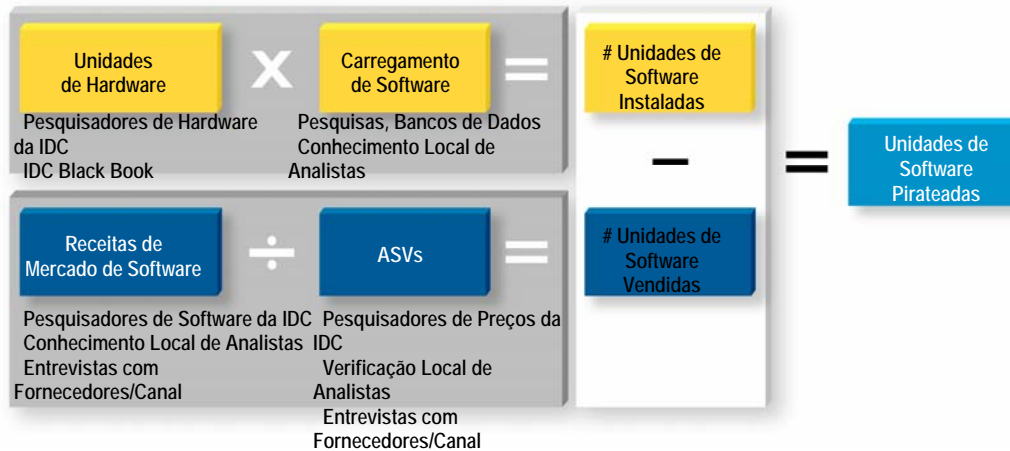
1. Determinou quantos pacotes de software foram colocados em uso em 2006.
2. Determinou quantos pacotes de software foram pagos/legalmente adquiridos em 2006.
3. Subtraiu um do outro para obter o montante de software pirateado.

Depois de conhecido o montante de software pirateado, a taxa de pirataria pode ser determinada como percentual do total de software instalado que não foi legalmente adquirido.



A Figura 4 mostra o método geral que a IDC utilizou para determinar quanto software foi adicionado em 2006 e como foi pago. O texto sob cada caixa se refere às fontes das entradas de dados.

Figura 4 — Visão da Metodologia



Observação: Todas as entradas e saídas refletem a atividade de software de 2006

CATEGORIAS DE SOFTWARE EXAMINADAS

A IDC calcula a pirataria em todo o software que roda em computadores pessoais, incluindo desktops, laptops e ultraportáteis. As categorias incluem sistemas operacionais, software de sistemas como bancos de dados e pacotes de segurança, e software aplicativo como pacotes de automação de escritório, pacotes de finanças e impostos, games de computador PC e aplicativos específicos da indústria. A IDC exclui drivers de dispositivos rotineiros e utilitários de download gratuito como protetores de tela.

Em seus cálculos do software total colocado em uso durante o ano, o software de fonte aberta, freeware e shareware são considerados como software legítimo e não foram considerados como pirateados. Ao calcular a pirataria, a IDC os considerou como software pago com preço \$0. Qualquer software de fonte aberta que tenha sido pago será considerado automaticamente como software legítimo com base na metodologia da IDC de obter dados de dispêndios do mercado para computar unidades de software legítimo colocado em uso no ano.

COMPARAÇÕES DE ANO PARA ANO E TAXAS DE CÂMBIO

Todos os valores em dólares de um ano são expressos em dólares constantes do ano anterior, de modo que as taxas de câmbio podem impactar as comparações diretas de prejuízos em dólares de um ano para outro. Em 2006, entretanto, as taxas de câmbio tiveram um pequeno impacto global, uma vez que o dólar subiu em relação ao yen japonês e caiu em relação ao Euro e à libra britânica. Em países individuais, entretanto, a taxa de câmbio representou uma diferença. Este ano os prejuízos na Rússia, por exemplo, seriam US\$ 100 milhões menores se estabelecidos à taxa de câmbio de 2005. Os prejuízos no Japão seriam US\$ 100 milhões menores, os prejuízos no Canadá seriam US\$ 50 milhões, os prejuízos no Brasil seriam US\$ 120 milhões menores, etc.

EQUIPARANDO OS VALORES DO SOFTWARE PIRATEADO AOS PREJUÍZOS

Nos quatorze anos que a Business Software Alliance vem publicando as taxas de pirataria de software de PC, ela equiparou o valor do software pirateado aos prejuízos da indústria. Isso frequentemente levou a questões sobre se esses prejuízos eram reais.

Embora nem todo o software pirateado fosse comprado se as taxas de pirataria fossem reduzidas - uns seriam substituídos, outros não seriam usados - a redução das taxas de pirataria gera maior atividade econômica que estimula maior produção e compras de software.

A IDC confirmou isso analisando a razão entre o dispêndio em software e o dispêndio em hardware nos países do estudo e concluiu que, como esperado, há uma alta correlação entre as taxas de pirataria e aquela razão. Quanto maior a pirataria menor a razão de dispêndio em software em relação ao dispêndio em hardware. Considerando a definição de pirataria, isso parece óbvio.

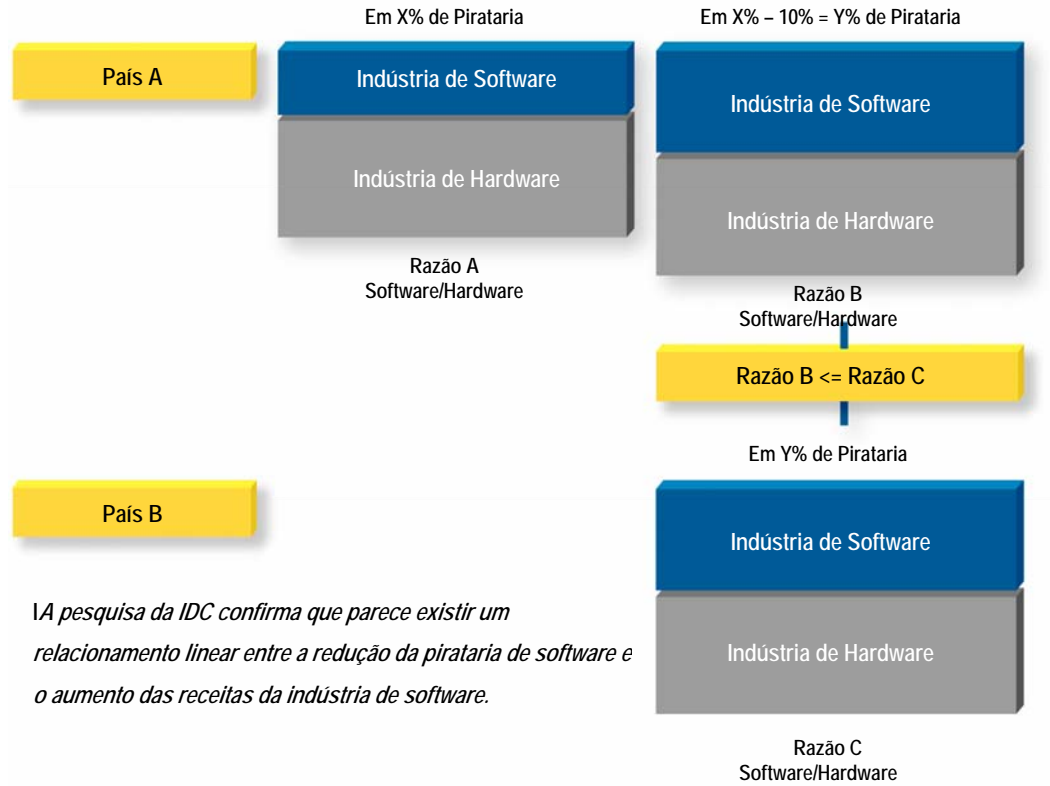
Mas a IDC também concluiu que a adição de ganhos de software calculados da redução de dez pontos na pirataria quase sempre levou a uma razão de software para hardware ainda menor do que a dos países com uma taxa de pirataria no novo objetivo.

Quando considerado por grupo ou coleções de países com taxas de pirataria similares, se cada grupo reduzir sua pirataria em dez pontos e aumentar a indústria de software no montante do software que tinha sido anteriormente pirateado, em todos os casos aquele grupo terá uma indústria de software menor do que o grupo com a próxima taxa de pirataria mais reduzida.



A Figura 5 ilustra o processo de comparação de países que utilizamos no estudo do impacto econômico da redução da pirataria.

Figura 5 — Confirmação de Que os Prejuízos São Reais



O PROCESSO PASSO-A-PASSO

As informações a seguir proporcionam uma descrição mais detalhada do processo de metodologia da IDC e sua definição de termos.

Remessas de PC

Trimestralmente, a IDC coleta dados detalhados de acompanhamento de remessas de PC em mais de setenta e cinco países. Para os mais de 25 países e mercados adicionais, os dados são coletados no país ou modelados regionalmente com base em estimativas do resto da região pela IDC. Os dados de acompanhamento básicos são gerados por fornecedores, incluindo fornecedores locais. A definição da IDC de um PC inclui desktops, laptops e mesas digitalizadoras, mas exclui aparelhos portáteis e PCs utilizados como servidores, individualmente ou agrupados.

Base instalada de PC

A base instalada é obtida como parte dos exercícios de acompanhamento da IDC.

Receitas de Software

As receitas de software são obtidas anualmente em mais de setenta países por analistas de software da IDC ao redor do mundo. As receitas são reunidas em entrevistas com fornecedores no país e verificadas com números globais e demonstrativos financeiros. Para os países que não são normalmente abrangidos pela IDC, os dados foram coletados no país ou modelados regionalmente com base em estimativas do resto da região da IDC.

Remessas de software (legítimo)

As remessas de software foram derivadas utilizando valores de sistema médios estimados de país a país e análises regionais para cinco categorias de software (ex.: colaboração, escritório, segurança, sistemas operacionais e outros). Os preços foram obtidos pelos pesquisadores de preços da IDC, pesquisa local e entrevistas de canal. Eles incluíram ajustes para OEM e software carregado no canal, bem como software de fornecedores locais. As remessas de unidades de software foram derivadas tomando-se as receitas e dividindo pelo valor de sistema médio. Essas remessas representam o software legítimo instalado durante o ano.

Carregamento de software

O carregamento de software é o número de unidades de software instaladas e/ou pré-instaladas (OEM) nos PCs durante o ano, tanto em PCs recém-remetidos quanto em PCs já na base instalada. O número é derivado de um modelo que utiliza resultados de pesquisas de campo, estimativas de analistas, levantamentos locais e outras pesquisas locais. As entradas para o modelo incluíram pesquisas em quinze países em 2003, levantamentos e pesquisas locais em 2004 e 2005, e outra pesquisa de campo em vinte e um países em 2006. As pesquisas não são entradas diretas para o modelo de pirataria, mas são utilizadas para desenvolver perfis de carregamento de software para os países com base em uma variedade de estatísticas do país, incluindo demografia, sofisticação de computação e comparações com países semelhantes.

Dentro do carregamento de software, a IDC considerou:

- Software rodando em computadores novos
- Software novo rodando em computadores existentes
- Software obtido de computadores desativados
- Software obtido gratuitamente como shareware ou fonte aberta
- Software rodando em Sistemas Operacionais Windows e não-Windows

Base de software total

A base de software total é o montante total de software, legítimo e pirateado, instalado durante o ano. Ela é obtida multiplicando o número de PCs que receberam novo software durante o ano pelo número médio de pacotes de software por PC que foram instalados em 2006.

Software pirateado

O montante de software pirateado é determinado encontrando-se a diferença entre unidades de pacotes de software pagos ou legítimos e a base de software total.

Taxa de pirataria

A taxa de pirataria é o número total de unidades de software pirateado colocado em uso em 2006 dividido pelo total de unidades de software instaladas.



Prejuízos

O valor de varejo do software pirateado é calculado utilizando-se o tamanho do mercado de software legítimo e a taxa de pirataria. A fórmula real é: Valor do Software Pirateado = (Mercado Legítimo)/(1 - Taxa de Pirataria) - Mercado Legítimo.

Utilizando esse cálculo, a IDC derivou o que seria considerado o valor do dispêndio do usuário final de software pirateado. Para o software embalado vendido em lojas, é o preço de varejo, e para a fábrica - ou software carregado no canal, é a parte do valor do sistema de varejo atribuída a esse software.

O valor do software pirateado representa os prejuízos para a indústria, incluindo receitas dos fornecedores de software internacionais e do país e margens de lucro dos distribuidores e varejistas locais.

