



LABORATÓRIO PROFISSIONAL DE GESTÃO EM SERVIÇOS DE SAÚDE
ESCOLA POLITÉCNICA DE SAÚDE JOAQUIM VENÂNCIO
FUNDAÇÃO OSWALDO CRUZ

Lucas Bastos Tavares

CTRL + C CTRL + V: A CÓPIA E A INDÚSTRIA NA ERA DIGITAL.

Rio de Janeiro
2011

Lucas Bastos Tavares

CTRL + C CTRL + V: A CÓPIA E A INDÚSTRIA NA ERA DIGITAL.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentada à Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio como requisito parcial para a aprovação no curso técnico de nível médio em saúde com habilitação em Gestão em Serviços de Saúde.

Orientador:
Prof. Me. Jose Buarque Ferreira

Rio de Janeiro
2011

Lucas Bastos Tavares

CTRL + C CTRL + V: A CÓPIA E A INDÚSTRIA NA ERA DIGITAL.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentada à Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio como requisito parcial para a aprovação no curso técnico de nível médio em saúde com habilitação em Gestão em Serviços de Saúde.

Aprovado em ___/___/___

BANCA EXAMINADORA

(José Buarque Ferreira – Núcleo de Tecnologias Educacionais em Saúde. Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio/FIOCRUZ)

(Carlos Eduardo Colpo Batistella – Laboratório de Educação Profissional em Vigilância em Saúde. Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio/FIOCRUZ)

(Camila Furlanetti Borges – Laboratório de Educação Profissional em Atenção à Saúde. Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio/FIOCRUZ)

"Vivemos em um mundo de imitações. Existe a imitação do pão, não mais o pão de verdade. Réplicas do que seria a comida, o amor, a mulher, o homem. Imitações de diamantes que valem mais do que os verdadeiros. Eis a catástrofe. É por isso que eu escapo desse teatro que quer imitar a vida. Creio mais na mentira do que na imitação da verdade".

(Jurij Alschitz)

RESUMO

O presente trabalho de conclusão de curso aborda como objeto de estudo a cópia, que é praticada desde os princípios da humanidade até os dias de hoje, e que se alterou e evoluiu junto com a humanidade. Para entender mais claramente sobre a cópia e sua influência na indústria e na sociedade, nos concentramos em analisar as suas manifestações atuais, presentes na indústria do entretenimento e na internet. A partir disso, podemos compreender como funciona a lógica da cópia dentro da indústria do entretenimento, que ao mesmo tempo em que é essencial para o funcionamento da indústria da forma como conhecemos, cria condições para uma eventual crise da mesma. O trabalho se focou em analisar uma das indústrias que está altamente ligada à cópia: a dos videogames, que se trata de uma indústria recente, mas que aparentemente segue os mesmos passos que foram percorridos pela indústria do cinema. O trabalho também faz um percurso histórico da cópia, mostrando que as evoluções das técnicas de reprodução representaram mais do que uma simples melhoria na cópia, elas mudaram o próprio sentido da arte e a forma como o homem vê o mundo. Entender o como a evolução da cópia alterou o passado é o primeiro passo para compreender a atual fase da reprodutibilidade, a era digital, caracterizada pela participação importante da internet. De modo geral: o trabalho aborda o contexto histórico da cópia, a sua atual fase e a sua influência na indústria, com atenção especial aos videogames.

Palavras-Chave:

Cópia, reprodutibilidade, indústria, digital, videogame.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	1
1.CAPITULO I – TEXTO AUTÊNTICO.....	4
1.1 JOGOS, INDÚSTRIA E CÓPIA.....	4
2.2 CRISE REALISTA.....	20
2.CAPITULO II – A ERA DA REPRODUTIBILIDADE DIGITAL	21
2.1 HISTÓRIA DA REPRODUTIBILIDADE.....	21
2.2 A REPRODUTIBILIDADE DIGITAL.....	26
2.3 PIRATARIA?.....	33
CONCLUSÃO.....	35
REFERÊNCIAS.....	36

Introdução:

Primeiramente, gostaria de esclarecer o porquê escolhi esse tema. Eu sempre joguei muito videogame, não adianta esconder, e isso desde que me entendo como gente. Além de jogar, também me interessa em entender um pouco como funciona a indústria, e seu atual estado, e faz aproximadamente dois anos que busco me informar sobre isso. Durante todo esse período, acumulei diversas experiências sobre os jogos, o que me levou a acumular conhecimento sobre o assunto.

Quando iniciei a minha pesquisa, o meu tema era basicamente a pirataria. O meu interesse por esse tema surgiu por meio de minhas experiências com os jogos, no momento em que comecei a questionar o porquê do mercado brasileiro funcionar daquela forma, o porquê da pirataria ser tão intensa, tanto nos jogos como nos filmes, músicas e até mesmo na literatura. Meu objetivo inicial era entender como se dava essa cultura da pirataria, e o porquê de toda essa aceitação e conformismo sobre o assunto.

Inicialmente recorri ao texto “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica” de Walter Benjamin, para tentar entender a história da cópia e as transformações sofridas com o surgimento do cinema e da fotografia. Até aquele momento eu não tinha conseguido entender o que o texto realmente queria passar, e não conseguia relacioná-lo claramente com a realidade de hoje, ficando preso a tentar explicar o que o texto queria dizer, tentando, partir do conceito exposto por Benjamin, explicar os conceitos de hoje

Meu texto inicial estava preso a reproduzir as idéias expostas por Benjamin, como uma forma de mostrar que eu tinha entendido o que o autor queria passar; existia para mim uma necessidade de copiar as idéias. Essa necessidade vem da minha própria formação escolar, já que desde o ensino fundamental fui condicionado a reproduzir opiniões de autores para responder questões de provas ou realizar trabalhos, reproduzir corretamente a idéia leva a acertar. Acredito que isso, com o passar dos anos, foi gerando no meu subconsciente a ideia de que o certo era a cópia, era me lembrar da frase escrita no livro, ou das idéias que eram passadas. Esse processo remonta a uma das razões da cópia na sua origem: ensinar o aprendiz, copiando a obra do mestre, para assim desenvolver a técnica, para depois executar a sua própria arte.

Acredito que a parte da finalidade do processo de aprendizagem nunca ficou muito clara, uma vez que a maioria dos conhecimentos adquiridos na escola nunca eram usados em meios práticos. Isso leva muitas crianças e jovens a perderem o real propósito da escola, pelo menos esse foi o meu caso. Para mim, o ambiente escolar é

algo muito estranho, mesmo. Depois de dez anos dentro do sistema educacional eu perdi o real propósito, me tornei um alienado. A escola pra mim era sobre a cópia, sim, decorar informações históricas, decorar fórmulas matemáticas, decorar as funções de cada órgão e os seus nomes, sim, tudo isso é uma cópia, que tinha como único objetivo ser reproduzida na hora certa: durante a avaliação. Aprender nada mais era que entender o que você decorava, para que aquilo fizesse o mínimo de sentido, mas, novamente, com o intuito de se realizar a avaliação.

Talvez o que eu escrevi nos parágrafos anteriores tenha sido para muitos uma grande tolice, principalmente para os educadores, mas é como eu me sinto, e acho que o que coloquei ali tem um pouco de sentido. Talvez eu esteja meio paranóico com a questão da cópia, mas, para mim, o que é claro é que eu fui condicionado para aceitar a cópia, fui adestrado para a cópia, porque a cópia é necessária para a nossa sociedade, para a própria manutenção do capitalismo. Ou talvez, a cópia seja uma necessidade humana comum a todos, um desejo universal, uma necessidade, algo presente no inconsciente da pessoa, provavelmente ligado a falta de confiança própria.

Acredito que um desses dois seja a resposta, mas não quero me aprofundar nesse debate, o que eu tiro como conclusão disso é que a sociedade depende da cópia, e é justamente disso que eu gostaria de falar nesse trabalho, sobre a cópia, a partir dos fenômenos em que ela se manifesta.

Grande parte de o meu trabalho está relacionada com videogame, porém, meu intuito não é de debater a posição dos videogames na sociedade atual, ou a pirataria nos videogames, meu trabalho se propõe a ir além disso. Apesar de minhas motivações iniciais estarem ligadas aos jogos, eu não queria incluí-los dessa maneira na pesquisa, justamente por existir todo um estigma sobre os jogos, e porque o trabalho não se limitava a isso. Mas, ao não incluir os jogos, eu estava desperdiçando boa parte do meu conhecimento acumulado, que tinha muita relação com o assunto principal.

Entender a cópia por meio dos videogames tornou-se muito mais fácil para mim, porque liga os conhecimentos que obtive com a leitura dos textos com a minha realidade, com as minhas experiências pessoais, dando sentido a tudo aquilo que antes parecia uma realidade distante.

Quando me proponho a falar sobre os videogames, não pretendo me aprofundar no assunto, mas entender, a partir dos jogos, a indústria do entretenimento, a lógica capitalista e a idéia de cópia. Por mais que o leitor não aceite os videogames, o assunto pode interessá-lo por se relacionar com outros assuntos que fazem parte da sua vida.

Quanto à opção estilística do texto, ela é de certa forma, um modo de tentar me libertar, de tentar algo novo, autêntico, que represente algo para mim, e espero que isso também aproxime o leitor da realidade em que vivemos. Inicialmente, meu texto era uma reprodução do texto “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”, com outras palavras, tentando mostrar que tinha compreendido e que concordava com o autor. Mas somente expor as idéias de Benjamim não significa nada; se o leitor está interessado em entender ele mesmo os conceitos de Benjamim, que leia o texto original, e não uma reprodução dele, para que desenvolva o seu próprio olhar sobre o texto. Se eu li e interpretei da minha maneira os textos de Benjamim, isso vai entrar no meio do texto de alguma forma.

Nos parágrafos anteriores eu me achei um pouco arrogante, talvez seja coisa da minha cabeça, mas quero deixar claro que o meu texto não é um exemplo perfeito de originalidade e autenticidade, mas sim uma tentativa de me libertar de toda a opressão construída, de toda essa formatação, de toda essa falsidade, de toda a cópia, que desde sempre fui condicionado a realizar nos trabalhos.

O texto inicialmente trará as minhas experiências, lembranças e opiniões sobre a indústria do cinema e dos videogames, para tentar discutir a lógica da cópia dentro da indústria. Na segunda parte do meu texto, buscarei explicar historicamente a cópia com base nos textos de Walter Benjamim e André Bazin, e, a partir dessa explicação, buscar entender a atual fase da reprodutibilidade.

Capítulo 1: Texto autêntico

1.1 Jogos, Indústria e Cópia.

Não adianta esconder, de fato eu passo a maior parte do meu tempo livre com jogos, isso desde o Master System da minha irmã, mas também não só isso, além de jogar, eu procuro saber um pouco como funciona a indústria dos jogos e seu atual estado, e já faz dois anos que me interesso por isso. Nos parágrafos seguintes, apresentarei algumas de minhas experiências, que mostra o meu acompanhamento do movimento da indústria de jogos. Iniciarei com uma breve explicação sobre a 1º e a 2º geração, que não vivenciei, e explicarei mais detalhadamente a partir do Master System, pois foi o console da época em que comecei acompanhar a indústria, e como meu texto é baseado nas minhas experiências, explicarei mais sobre os consoles dessa época em diante.

A primeira geração de vídeo games é conhecida como a era Pong, que foi a geração dos consoles rudimentares, lançados no início da década de 70 nos EUA, que possuíam apenas um jogo, que era extremamente simples, e era semelhante ao tênis. A segunda geração ficou conhecida como a geração Atari, que foi dominada pelo console Atari 2600, e tinha os cartuchos como grande diferencial em relação ao Pong, permitindo que o console rodasse mais de um jogo. No Brasil, eu não sei muito sobre a situação desses consoles de 1º e 2º geração.

Bem, meu primeiro console foi o Master System, e sempre usei jogos originais, e também piratas. Na verdade, nem sei o que era pirata e o que era original, porque o comércio de jogos era em sua maioria informal, os únicos que tinha certeza que eram originais eram os que vinham com o console, o resto não sei se era um original usado ou um pirata, ou quem sabe um pirata usado, mas tanto faz, eu tinha só quatro anos mesmo.

O Master System, da Japonesa Sega, lançado em 1985 no Japão, foi um console da 3º geração, que não chegou a emplacar no mundo devido a forte concorrência do NES. No Brasil, o console foi lançado em 1989, e era produzido nacionalmente pela Tec Toy, garantindo assim um preço menor, e foi a partir dele que o mercado de jogos no Brasil começou a se consolidar. O console se tornou muito popular no país, e chegou a ter jogos “nacionais”, como Turma da Mônica em: O Resgate, que cheguei a ter, e Chapolin VS Dracula - esse jogos eram modificações, na qual os personagens originais

dos jogos foram substituídos por personagens dos quadrinhos e da televisão famosos no Brasil - e também um jogo de aventura original, Férias Frustradas do Pica-Pau, baseado no famoso desenho exibido na televisão brasileira.

Naquela época as pessoas não tinham noção do que era pirata ou não, elas apenas queriam ter aqueles jogos. O jogo pirata naquela época não apresentava uma grande diferença aparente em relação ao original, o jogo pirata tentava imitar o original, chegava a ter capa, manuais e o mesmo adesivo no cartucho, e muitas pessoas não sabiam se seu jogo era original ou pirata, e normalmente, nem se importavam com isso.

A 4ª geração, conhecida como a era dos 16-bits, foi marcada por uma disputa acirrada entre o Mega Drive, da Sega, e o Super Nintendo, da Nintendo. Nessa geração, a disputa por mercado se tornou mais intensa, o marketing aumentou, e surgiram propagandas que buscavam atacar o produto concorrente. O Mega Drive foi lançado em 1988 no Japão, chegando em 1989 ao mercado americano; em 1990 o console chegou ao Brasil, fabricado pela Tec Toy, apenas um ano depois do lançamento do Master System, mas ambos os consoles conviveram por um certo tempo, graças a diferença de preços existente. Já o Super Nintendo, foi lançado em 1990 no Japão e em 1991 nas Américas, e chegou no Brasil oficialmente em 1993, e era produzido nacionalmente pela Gradiente, e foi fabricado por muitos anos no Pólo Industrial de Manaus, até a saída da Gradiente do ramo, em 2003.

A pirataria existia em ambos os consoles. Boa parte do comércio de jogos era informal; eram vendidos jogos nas feiras, e, como já tinha dito antes, muitas vezes não tinha uma diferenciação clara entre o original e o pirata, e as pessoas não ligavam, elas queriam jogar, semelhante ao que já acontecia anteriormente. Mas, com o tempo, os jogos piratas passaram a se diferenciar mais, a qualidade da cópia caiu para oferecer preços menores, os jogos não tinham mais manuais, muitas vezes não apresentavam capas e tinham uma menor durabilidade, devido aos componentes de baixo custo. O consumidor brasileiro preferia optar pelo jogo pirata, com um menor preço, que pelo jogo original, de melhor qualidade.

A dúvida do consumidor brasileiro entre optar pelo Super Nintendo e o Mega Drive tinha duas questões principais, a preferência e o preço. Quem preferia Sonic, comprava o Mega Drive, quem preferia Mario, comprava o Super Nintendo. Ambos os jogos eram os mais vendidos de cada plataforma, e seus personagens eram os mascotes de cada empresa. Sobre o preço, o Super Nintendo era mais caro que o Mega Drive, o

mesmo vale para os jogos de seus respectivos consoles. Isso acontecia porque o hardware do Super Nintendo era um pouco mais avançado que o do Mega Drive, e era capaz de gerar gráficos melhores. Essa diferença não era percebida na maioria dos jogos, mas ficava clara em jogos que buscavam extrair a potência do Super Nintendo, como Killer Instinct e a série Donkey Kong Country.

A 5ª geração de consoles, que teve seu início em 1995 e durou até o ano 2000, foi a geração que teve como consoles relevantes o Playstation, Sega Saturno e Nintendo 64. No Brasil, os consoles de 5ª geração se popularizaram por volta dos anos 2000, e foram substituídos pelos de 6ª geração por volta de 2005. Explicarei mais detalhadamente esta geração, pois ela introduz uma característica nova que altera as condições da pirataria nos jogos, o CD, que era facilmente reproduzível.

O Sega Saturno, console da japonesa Sega, foi o primeiro console da 5ª geração, lançado no final de 1994 no Japão, e em maio de 1995 nos EUA. Custando 400US\$, o console usava o CD como mídia. Seu lançamento nos EUA foi antecipado com o objetivo de abrir uma vantagem contra o PS1, porém o console não alcançou as vendas esperadas e foi atropelado quando o PS1 foi lançado. Terminou a geração vendendo apenas 11 milhões de unidades. O console fez um sucesso relativo no Brasil, lançado pela Tec Toy em 1995 por 800 reais, mas chegou a custar 350 reais em 1998, preço bastante acessível, o que contribuiu para que vendesse nos países, que também se deve à popularidade do Mega Drive, seu antecessor.

O Playstation foi lançado no final de 1994 no Japão, e no final de 1995 nos EUA, custando 300US\$. O console surgiu de um projeto da Nintendo em parceria com a Sony para criar um Super Nintendo capaz de reproduzir CDs, mas o projeto foi abandonado pela Nintendo e então a Sony deu continuidade e lançou o Playstation, capaz de reproduzir CDs. O console conquistou uma grande base instalada logo de início, e graças às vantagens para as desenvolvedoras produzirem jogos para a plataforma, o console conquistou um grande suporte para o seu desenvolvimento, gerando uma grande biblioteca de jogos, ocasionando assim o sucesso do console. O Playstation foi um console lançado na hora certa, com o preço certo, com a potência certa, com a mídia certa e a Sony adotava as políticas de desenvolvimento certas, tudo isso favoreceu para o seu sucesso. O console vendeu mais de 100 milhões de unidades pelo mundo, tornando-se um dos mais bem sucedidos da história. O Playstation nunca foi lançado oficialmente no Brasil, os consoles aqui encontrados eram importados, o que não impediu o console de se popularizar no Brasil.

O Nintendo 64 foi lançado pela Nintendo em 1996 nos EUA e no Japão, custando 250US\$, e foi lançado oficialmente no Brasil no final de 1997, por 700 reais. Vendeu aproximadamente 32 milhões de unidades pelo mundo, sendo 20 milhões apenas no continente americano. Dentre as características mais importantes do console, estavam o uso de cartucho como mídia, a possibilidade de jogar com quatro pessoas simultaneamente e barramento de 64 bits (daí vem o nome), que é uma característica do hardware. O número de bits era uma grande jogada de marketing, pois até então, as gerações eram conhecidas pelo número de bits (3ª geração foi a 8-bits, 4ª geração foi a 16-bits), então, ter mais bits significava, para o pensamento da época, estar uma geração a frente em hardware dos seus concorrentes, o que não é necessariamente verdade, mas o Nintendo 64 era de fato mais potente que os seus concorrentes.

O console de 5ª geração que tive foi o Nintendo 64. Eu tinha pedido pro meu pai comprar o Super Nintendo, porque queria jogar Super Mario World, Donkey Kong Country e Mario Kart, só que já era 2001, nenhuma loja vendia, era a época do PS1 e N64 no Brasil (sempre uma geração atrasado, mas isso mudou agora). Era difícil encontrar jogos piratas de N64, isso acontecia porque o console usava cartuchos, que tinham um alto custo de produção, o que levava a um cartucho pirata a custar a partir de 50 reais, enquanto um jogo original novo custava 150 reais. O uso de cartuchos no Nintendo 64 é apontado por muitos como a grande falha do console, pois possuía uma baixa capacidade de armazenamento (de 32 a 64 mb, pouco se comparado aos 650 mb do CD na época) e alto custo de produção, mas oferecia mais durabilidade e um tempo de leitura muito menor que o CD (essas foram as razões pelas quais a Nintendo justificou sua escolha pelos cartuchos). Tive poucos jogos de N64, mas dos poucos que tive joguei bastante, principalmente o Mario Party 3 e o Mario Tennis, que eu jogava com meus primos. Tinha três controles, nunca consegui o quarto para completar a jogatina, então sempre tinha que colocar a máquina pra jogar.

O Nintendo 64, apesar de ter sido menos popular que o PS1 no Brasil e no mundo, era um console razoavelmente popular em nosso país, mesmo com os jogos caros e a baixa variedade. Acho que isso se deve ao sucesso do Super Nintendo no Brasil, que ganhou boa reputação no país, gerando o reconhecimento da marca Nintendo, e também porque, assim como o Super Nintendo, o console era produzido aqui pela Gradiente, e trazia manuais em português e um preço mais amigável, já que não pagava impostos de importação.

Como tinha poucos jogos e comprar um novo jogo era caro, existiam alternativas para jogar, como por exemplo, alugar cartuchos nas locadoras ou pegar emprestado/trocar com colegas.

Já o Playstation, console lançado pela Sony no final de 1995, custando 300 US\$ nos EUA no lançamento, era um console que usava CDs como mídia para jogos, e também era capaz de tocar músicas gravadas em CD. O uso do CD mudava tudo, e apresentava quatro grandes diferenças em relação ao cartucho, usado pelos consoles da geração passada e pelo Nintendo 64:

1º Maior capacidade de armazenamento, oferecendo em um primeiro momento 650 megabytes, muito mais que os cartuchos do Nintendo 64, que ofereciam de 32 megabytes a 64 megabytes de armazenamento, o que possibilitava uma maior variedade nas texturas usadas nos jogos, músicas de alta qualidade e cenas de computação gráfica.

2º Menor custo de produção, o que barateava a produção dos jogos, possibilitando mais lucro por unidade vendida, e oferecendo menos riscos para a produtora caso o jogo não vendesse o esperado, um grande problema no Nintendo 64, já que se o jogo não vendesse o esperado, a produtora levaria um grande prejuízo graças ao alto custo de produção do cartucho.

3º O CD era uma mídia comum, ou seja, usada por outros aparelhos e para outras finalidades, o que dava um motivo a mais para o consumidor escolher pelo PS1, atingindo vários públicos devido a sua multifuncionalidade, servindo como tocador de CDs e videogame, e também facilitava a compra de CDs para a gravação dos jogos, já que também eram usados para outros fins, e poderiam ser encontrados em diversas lojas, até mesmo em papelarias.

4º A facilidade de reprodução não autorizada, já existiam vários equipamentos capazes de reproduzir fielmente um CD, e o CD virgem era fácil de ser encontrado a venda; em contrapartida, os cartuchos exigiam uma aparelhagem específica para cada tipo, e um cartucho tinha alto custo.

A facilidade de reprodução é certamente a característica mais importante. A pirataria foi um dos grandes responsáveis pelo o sucesso do console no Brasil e em outros países periféricos. Nos Estados Unidos, a pirataria também estava presente, e também contribuiu para a popularização do console, mas não foi um fator determinante, provavelmente porque os Estados Unidos já tinham um mercado de videogames consolidado, enquanto no Brasil a maior parte era informal. No Japão, país em que o console fez bastante sucesso, a pirataria é praticamente desprezível para qualquer

console já lançado na história, isso se dá provavelmente por ser uma cultura bem própria, na qual se valoriza o respeito e a honra, que possui um mercado consolidado e que tem uma cultura que aceita muito mais os jogos eletrônicos, além da renda média da população ser bastante elevada.

O Playstation estabeleceu um forte mercado informal de jogos no Brasil, e contribuiu para a popularização dos videogames no país. Os jogos se tornaram mais populares e acessíveis, um jogo pirata de Playstation custava de 3 a 10 reais, dependendo da loja, e o console oferecia uma vasta biblioteca de jogos, com títulos de variados gêneros. Encontrar um jogo original de PS1 a venda no Brasil era uma tarefa difícil, enquanto os de Nintendo 64 e Game Boy, que usavam cartuchos, poderiam ser facilmente encontrados em lojas como Lojas Americanas, Casa & Video e Ponto Frio. Acredito que isso acontecia porque os lojistas desistiram de concorrer com a pirataria, que oferecia preços muito mais baixos, e compatíveis com o salário do brasileiro.

A 6ª geração foi a geração Playstation, onde somente o Playstation 2 conseguiu conquistar sozinho a maior parte do mercado durante a geração. Dentre os consoles relevantes da 6ª geração estavam o Dreamcast da Sega, o Game Cube da Nintendo, e o Xbox, da Microsoft

O Playstation 2, console lançado pela Sony em 2000, custando 300 US\$, usava o DVD como mídia, e era possível escutar músicas e ver filmes no console. O Playstation 2 conseguiu repetir a fórmula de sucesso do seu antecessor, e alcançou vendas maiores ainda, e continua vendendo, mesmo depois de 11 anos do seu lançamento - atualmente suas vendas globais ultrapassam 150 milhões de unidades vendidas, sendo ainda o console mais vendido da história, posto que será tomado pelo Nintendo DS, que já soma mais de 149 milhões de unidades vendidas, e atualmente vende mais que o PS2.

O Playstation 2 foi no Brasil, assim como no resto do mundo, o console de maior sucesso da geração, e no caso do Brasil, muito se deve novamente à pirataria. O console substituiu gradativamente o seu antecessor, e deu continuidade ao mercado informal que já tinha se estabelecido com o primeiro Playstation. Sobre os concorrentes pouco se tem a falar, o Game Cube, da Nintendo, foi um fracasso mundial, e no Brasil suas vendas foram baixas, com a falta de jogos piratas no console sendo um fator decisivo, pois o desbloqueio, modificação feita no console para aceitar jogos piratas, veio tardiamente, e como usava uma mídia incomum (um mini-disco de 1.5 GB de armazenamento) era difícil encontrar piratas vendendo. Um jogo original de Game Cube custava em média, no Brasil, 250 reais. O Xbox possuía jogos piratas, porém não era

muito popular no Brasil, isso se dá provavelmente porque o console era mais caro, e porque o Playstation 2 já tinha se consolidado como a plataforma padrão, e encontrar jogos para ele era muito mais fácil, o que motivava mais ainda os jogador brasileiro optar pelo Playstation 2.

Em 2007 eu comprei um PS2. Na verdade eu nem queria, na época eu jogava no PC e já tava muito bom, mas como era o produto da moda, eu acabei comprando um. Sim, ele era desbloqueado, mas mesmo assim comprei poucos jogos para ele. Eu não sei, parecia que algo me incomodava naquilo tudo, pagar 10 reais em 3 jogos, dos quais um não funcionava, um não era o que eu esperava e o outro eu jogava só pra dizer que terminei. Apeguei-me a poucos jogos do PS2, até mesmo os “clássicos” como Shadow of Colossus não achei tão bom quanto diziam. Os jogos que mais jogava eram mesmo o futebol, que jogava só com meus primos e amigos, e nunca sozinho, e o Guitar Hero, que quebrou um dos meus controles por me fazer apertar seqüências frenéticas de botões.

Nessa época eu joguei mais no PC, provavelmente o jogo que mais joguei foi Age of Empires III, que para muitos era o pior da série, mas eu não ligo, eu gostava, e também Freelancer, um jogo que acho que poucos conhecem, mas é um dos últimos jogos bons de um gênero atualmente morto.

Lembro que comprei o Freelancer em 2004, acho que era o meu aniversário ou dia das crianças, não lembro, foi um jogo que meu pai encontrou na prateleira das lojas americanas e resolveu comprar para mim, ele disse que eu ia gostar porque gostava de naves, acho que ele nem conhecia o jogo, e foi 40 reais. O jogo era um simulador de naves espaciais com elementos de RPG. Joguei por muito tempo, até hoje me lembro de quando descobri os novos sistemas solares de Sigma e lá encontrei as armas e as naves mais poderosas do jogo, e isso quando eu achava que já tinha as melhores armas e naves do jogo. Naquela época eu não tinha um acesso fácil à internet (na verdade, até hoje não tenho), era a discada só nos sábados e domingos, e eu nunca pesquisei dicas sobre o jogo (anos depois eu procurei, mas eu já tinha descoberto tudo mesmo), então cada descoberta significava uma conquista, era algo único.

Age of Empires III é um RTS (Real Time Strategy – Estratégia em tempo real), a série e bem famosa e o terceiro jogo era ambientado na época do descobrimento do novo mundo, entre o século XV e XIX, e dava pra escolher varias civilizações como a França, Inglaterra, Holanda, Espanha, Portugal e etc, e você tinha que criar uma colônia e lutar pelo novo mundo. Lembro que joguei a demo do primeiro Age of Empires na

casa do meu primo e me interessei pelo jogo. Em 2006, quase 1 ano depois de ter jogado a demo, eu encontrei na estante de uma loja no shopping o Age III, por 120 reais, e eu o escolhi como presente de natal, só que eu comprei o jogo nas Lojas Americanas, porque lá encontrei por 100 reais. No começo eu estranhei o jogo, mas com o tempo aprendi a jogar. Joguei a campanha várias vezes (a campanha não era o forte do jogo), joguei muitas partidas aleatórias contra a máquina (demorou até conseguir ganhar no médio, mas hoje ganho no expert fácil, ok, nem tão fácil porque o expert não usa estratégias avançadas, é só a máquina com handicap, ela é forte, mas ainda é burra). Joguei por muito tempo também, e uma das coisas que gostava era que o jogo era totalmente traduzido, deu pra ver que a Microsoft se esforçou pra fazer, a dublagem não era tão boa assim, mas eu gostava.

O mais importante do Age of Empires III, assim como em todos os outros jogos da franquia, era a possibilidade de jogar online com outros jogadores. Comecei a jogar online em 2007, era difícil acessar a internet na época, discada só nos sábados e domingos, mas anos depois meu pai fez um plano de internet discada ilimitada (era ruim, mas era a única opção na época), e então dava pra jogar online, e por incrível que pareça, não tinha tantos problemas de conexão assim na discada. O online foi o que me levou a jogar esse jogo por muito tempo. Há pouco tempo entrei para jogar umas partidas para matar a saudade. Demorou muito para aprender a jogar online, só tem viciado, fica difícil aprender a jogar, só tomando muita surra pra aprender mesmo. Hoje minha conta está no nível 18, com 60% de vitórias, um jogador razoável, mas eu sempre joguei pela diversão mesmo.

Jogar online no servidor da ESO era uma possibilidade que só o jogo original dava, e isso fazia toda a diferença, Age of Empires sem o modo online não era nada, e eu só fui perceber isso anos depois.

Até hoje guardo com cuidado estes jogos na minha estante, mesmo que não tenham sido tão bem recebidos assim pela crítica a ponto de serem considerados clássicos (Metacritic Freelancer: 85/100, Age of Empires III: 80/100, boas notas, mas não espetaculares), mas eu não ligo, porque o que importa é a minha percepção - um jogo é uma experiência interativa, ela é uma experiência única para cada jogador. Para alguns uma determinada falha pode significar que o jogo é ruim, outros vão admitir esse falha, mas mesmo assim continuar amando o jogo, e outros, os fanboys, vão negar essa falha e dizer que o jogo é melhor que o da concorrência (existe muita gente assim, acredite).

Com tudo isso, notei que existia uma diferente percepção, um outro valor que eu dava pra os jogos que eu comprava, foi o que me levou a comprar o Wii no começo de 2010, e dessa vez foi uma escolha minha, e eu estava mais interessado pela filosofia, pelo significado dele na indústria do que pelo próprio console, e também decidi que somente usaria jogos originais.

Assim como na época do N64, eu passei a pegar jogos emprestados, mas alugar deixou de ser uma opção. Pelo visto a locação de jogos não sobreviveu a era do PS2, mas começou a retornar com o PS3.

O Wii foi pra mim o melhor console que já tive, ou pelo menos o que melhor aproveitei até agora. Aventuras épicas em Twilight Princess, diversão em família no Wii Sports, duelos de Mario Kart com meu primo, zerar New Super Mario Bros sozinho ou pra dois várias vezes, lutar mais de 100 horas no Super Smash Bros Brawl, e o tão aguardado The Legend of Zelda: Skyward Sword.

Quando comprei o Wii, passei a frequentar um pouco alguns fóruns de jogos na internet, para saber dos lançamentos e das análises, porque passei a pesquisar bastante antes de comprar um jogo.

A indústria de jogos tem uma história bem semelhante à do cinema, no início era visto somente como uma indústria altamente lucrativa, mas, com o tempo, passou a ser mais aceita, e passou a ser considerada uma forma de arte, a sétima arte. O jogo sempre foi visto como parte da indústria do entretenimento, e assim como o cinema, hoje ele é mais aceito pela sociedade - recentemente, o governo americano passou a considerar o jogo eletrônico como uma forma de arte, o que mostra o que o jogo eletrônico está presenciando hoje é semelhante ao que o cinema já passou um dia.

O Wii foi apresentado pela primeira vez em 2005, com o codinome Revolution, e surgiu com o propósito de revolucionar a indústria de jogos, para evitar uma possível ameaça de uma segunda crise no mercado de consoles, coisa que na época só a Nintendo viu que era possível. O Revolution trouxe como inovação o uso de um controle capaz de detectar movimentos como o controle padrão, e no natal de 2006, foi lançado como o Wii, e foi um grande sucesso, e hoje, já soma 90 milhões de unidades vendidas.

Mas o que o Wii tem a ver com a cópia? Muita coisa. O Wii mostrou o atual estado decadente da indústria de jogos. Quando uma plataforma torna-se líder de mercado, é normal que ele receba mais suporte das desenvolvedoras, que produzem mais jogos para a plataforma que os concorrentes, mas isso não aconteceu com o Wii.

Porque? Muitos vão dizer que é porque tinha um hardware inferior, mas isso pode ser provado como falso, pois o NES, PS1 e o PS2 tinham o hardware mais fraco da geração e mesmo assim era a plataforma padrão para o desenvolvimento dos jogos, e os outros consoles recebiam apenas adaptações dos jogos. O real motivo é porque o Wii mudou a forma de jogar, e passou a vender consoles para um novo mercado (o de não jogadores). As empresas sem ser a Nintendo não conseguiram desenvolver jogos que fizessem sucesso no Wii, porque aplicar a mesma fórmula de um jogo e incluir controles de movimento não bastava, era necessário criar um novo tipo de jogo, e disso a indústria não se mostrou capaz. Por isso, o foco do desenvolvimento passou a ser o Xbox 360 e o PS3, vendendo para o mercado “hardcore”. O Wii provavelmente não realizou sua missão de completar a revolução porque a indústria não o acompanhou, a Nintendo deu início a uma revolução, mas as desenvolvedoras não deram a continuidade, e nem a própria Nintendo conseguiu continuar com a revolução que ela mesma deu início, e passou a fazer seqüências dos jogos que fizeram sucesso no início da plataforma.

Com o “hardcore” podemos entender a sociedade do consumo. O “hardcore” é um rótulo com o qual os jogadores se intituam, e que significa que eles são a os jogadores ideais, os melhores, e que a indústria deve girar em torno deles. Os hardcores odeiam o Wii, porque o Wii não prioriza os hardcores, ele é um console voltado a todos os públicos. A indústria atual depende do jogador hardcore - através da internet, pelos fóruns e sites, são espalhados pensamentos de que é necessário que se faça isso ou aquilo, que compre esse jogo ou esse console, porque, se não, você não é um gamer de verdade.

Gamer que é gamer tem um PS3 e/ou XBOX360 com uma coleção de jogos originais. Gamer que é gamer compra a edição especial na pré-venda. Gamer que é Gamer joga na live e é top do ranking. Gamer que é gamer não joga Wii, porque é coisa de criancinha. Gamer que é gamer faz upgrade no computador todo o semestre, porque gamer que é gamer tem que jogar todos os lançamentos com os gráficos no máximo. Se você nunca zerou um Zelda, Half-Life, um Resident Evil, um Call of Duty, ou GTA, você não é um gamer de verdade.

Parece idiota, mas é verdade, existe esse tipo de pensamento, e ele é espalhado pelos meios de comunicação, é só visitar algum site na internet para se identificar esse tipo de gente, tem muitos deles por ai. Outras características desses gamers são a alta confiança nas análises, um jogo que é aclamado pela crítica é compra obrigatória, e

independente da sua experiência pessoal, ele vai ser determinado como bom ou ruim de acordo com as análises.

É criado um estilo de vida todo voltado para o consumo do jogo. O jogador hardcore é um ideal criado pela indústria de jogos e espalhado pela mídia, mas nem todos os jogadores que se alto proclamam hardcores tem exatamente as mesmas características ou preferências. Existe também o jogador hardcore que usa jogos piratas, o que é bem comum no Brasil, mas nem tanto nos EUA, por exemplo. Isso acontece mais com os brasileiros provavelmente porque aqui, os jogos são muito mais caros se comparados com o salário médio do brasileiro, e porque a maioria desses jogadores não tem renda própria, e como o jogo não é tão aceito quanto nos EUA ou Japão, muitos pais se recusam a gastar dinheiro em jogos originais. A maioria dos jogadores hardcores pirateiros no Brasil atualmente são proprietários de um PC ou um XBOX360, que são duas plataformas muito pirateadas, e costumam jogar todo o tipo de lançamento.

O jogador hardcore é manipulado pela indústria, é o tipo de jogador que ela quer que exista, e ela depende da existência desse tipo de jogador para manter seu atual modelo de negócio.

Além do jogador hardcore, existem os fanboys, que são os jogadores que veneram uma produtora específica, e expressam sua lealdade à empresa comprando seus produtos, propagandeando os produtos da empresa e até mesmo atacando as empresas concorrentes com críticas e desencorajando pessoas a comprarem seus produtos.

O atual modelo de negócio da indústria de jogos, que gira em torno do hardcore, cria condições para uma crise na indústria de jogos. Os hardcores representam o “alto mercado”, que são os jogadores que consomem os jogos de alta produção, e que normalmente possuem complexidade suficiente para afastar novos jogadores. Produzir jogos somente para esse mercado causaria a estagnação do mercado de jogos, pois sem jogos que atraiam novos jogadores o mercado tenderia a encolher, tornando assim as superproduções insustentáveis, levando à crise da indústria de jogos.

Curiosamente, a indústria de jogos, assim como a do cinema e da música, busca criar uma valorização do produto original, através de propagandas anti-pirataria, que incentivam o uso do original, que buscam valorizar a originalidade do produto. Ao mesmo tempo, a própria indústria se contradiz, pois ela é dependente da ideia de cópia, com uso das mesmas formulas e o plágio de ideias dos concorrentes. Se a própria indústria depende da cópia para manter o seu atual modelo de negócio, porque o

consumidor deveria buscar o original, se mesmo um produto original pode ser uma cópia.

Podemos notar isso na indústria cinematográfica, com o enorme número de seqüências, que saem em um curto intervalo de tempo, remakes e até mesmo plágios de outros filmes.

O que vemos hoje no cinema é o grande número de seqüências. Quando um determinado filme faz sucesso, a produtora lança quantas seqüências for possível até que a série se esgote. Temos como bom exemplo disso a série Homem-Aranha.

No caso de Homem-Aranha, o primeiro filme fez um grande sucesso, trouxe um herói muito famoso das HQs para as telonas, contando com efeitos especiais de ponta, gerando um grande sucesso de bilheteria. Anos depois, se aproveitando do sucesso de seu antecessor, foi lançado o filme Homem-Aranha 2, e depois o filme Homem –Aranha 3. Entre esses filmes, é fácil de notar uma queda no cuidado que os filmes tiveram. Isso se dá porque o primeiro filme já construiu um público que pagaria para ver a seqüência, e se aproveitando disso, a produtora pode lançar um filme com menos cuidado, com um período mais curto de produção, mas com garantia de sucesso. Mas com o lançamento do terceiro filme, o público se desinteressou pelo Homem-Aranha, a série, que viveu do sucesso do primeiro filme, já tinha sido saturada.

Sabendo disso, a série foi abandonada por alguns anos, mas em breve o personagem do Homem-Aranha retornará ao cinema. Se aproveitando do ainda famoso personagem de quadrinhos Homem-Aranha, será lançado em 2012 um novo filme, com o título de O Espetacular Homem-Aranha, mas não se trata de uma nova continuação, mas sim, de um reinício da série, de um novo diretor, voltado para uma nova geração de espectadores, e que, se fizer sucesso, provavelmente terá novas seqüências.

Com isso, podemos notar que, no caso do Homem-Aranha, trata-se de um ciclo, do qual a indústria lança um filme de sucesso, faz seqüências que se aproveitam desse sucesso até não dar mais, e depois ainda tentam repetir o ciclo novamente.

Outro caso interessante de se analisar é a Saga Crepúsculo. Como todos sabem, Crepúsculo é uma série composta por quatro livros, que foi lançada não faz muito tempo, e que fez muito sucesso, principalmente entre as adolescentes. Se aproveitando do sucesso criado pelos livros, foi lançado uma série de filmes baseados nos livros. No total, serão lançados cinco filmes da saga, um a mais do que o número de livros, pois o último livro foi dividido em dois filmes. O quarto filme da saga foi lançado recentemente nos cinemas, arrecadando milhões em bilheterias.

Os filmes começaram a ser lançados a partir do final de 2008, e o intervalo entre todas as seqüências foi de aproximadamente um ano. Os produtores justificam o curto intervalo de tempo entre os filmes por se tratar de uma saga sobre vampiros, então, os atores não poderiam apresentar sinais de envelhecimento. Apesar da explicação dada, podemos entender o real motivo do curto intervalo entre os filmes pela lógica da indústria. Nesse caso, existe uma pressa para se lançar os filmes, pois é necessário aproveitar o momento de sucesso criado pelos livros, antes que a atual geração para qual o filme é destinado perca o interesse na saga, ou antes que apareça uma nova moda que capture o público do filme.

No caso do plágio, temos como exemplo o filme de animação Madagascar, da Dreamworks, que foi claramente copiado pelo filme Selvagem, produzido pela C.O.R.E. Digital Pictures, e distribuído Pela Disney, que foi lançado pouco tempo depois. O filme Madagascar conta a história de um grupo de animais do Zoológico do Central Park, em Nova York, que depois de uma tentativa de fuga, são levados para uma reserva na África. mas um acidente acaba separando um grupo de animais, que vai parar na ilha de Madagascar. Já Selvagem, conta a história de um grupo de animais que vive no Zoológico do Central Park, em Nova York, mas um integrante do grupo acaba sendo levado acidentalmente para uma ilha, então os outros animais se reúnem para resgatá-lo.

O filme Selvagem claramente tenta se aproveitar do sucesso de Madagascar, apresentando a mesma temática, uma história parecida, mesmo local, tendo ainda, em ambos os filmes, como personagem principal um leão, e uma girafa como coadjuvante cômico. O que diferencia esses filmes é que Selvagem segue um estilo mais realista para representar os personagens e os cenários, enquanto Madagascar segue uma linha mais cartunesca e caricata. Esse exemplo mostra um pouco da lógica da indústria: quando um filme que segue uma determinada fórmula e faz sucesso, surgem clones, normalmente feito às pressas, para se aproveitar do momento de sucesso que o filme criou, tentando capturar o mesmo público que assistiu ao filme original. O mais curioso é que o filme foi produzido pela C.O.R.E. Digital Pictures, e foi distribuído pela Disney, ou seja, a Disney, um dos maiores estúdios de animação, colocou uma empresa menor para trabalhar em um plágio.

Sobre os remakes, não acho necessário falar de um caso especial, mas atualmente, existe uma grande quantidade de remakes saindo no cinemas. Vou fazer uma pequena lista dos remakes lançados nos últimos anos, e dos que estão anunciados, só para se ter uma

noção: Lobisomem, Karate Kid, Conan o Bárbaro, Pânico, Fúria de Titãs, O Dia em que a Terra Parou, A Fantástica Fábrica de Chocolates, King Kong (que, aliás, é um remake do remake), A Hora do Espanto, Três Mosqueteiros, A Ceia dos Acusados, RoboCop, O Vingador do Futuro, e por aí vai, uma lista quase interminável.

Os remakes se aproveitam das novas tecnologias de computação gráfica, e de tecnologias como o 3D para justificarem a sua existência, mas o objetivo desses remakes é se aproveitarem do sucesso do filme original, ou, até mesmo, vender como se fosse um filme novo para um público de outra época. Todo esse número de remakes aponta como causa uma atual crise criativa vivida pelo cinema industrial, que tenta se aproveitar de sucessos do passado para faturar. Uma pergunta a se fazer é: até quando vamos ter tantos remakes? E a resposta é simples, até quando der dinheiro.

Nos jogos, a situação não é muito diferente, porque, afinal, trata-se da mesma indústria, a do entretenimento, mas com suas particularidades, é claro. Os jogos atualmente sofrem com um grande número de seqüências num pequeno intervalo de tempo, e com o plágio, mostrando que a tendência da indústria do videogame é seguir os passos da indústria do cinema.

Os jogos atualmente sofrem com o excesso de seqüências lançadas em um curto intervalo de tempo, e isso pode gerar a saturação de uma série. Um bom exemplo disso é a série Guitar Hero, da Activision, que se trata de uma série de jogos musicais, onde o jogador assume o papel de um astro de rock, e toca os instrumentos apertando os botões de acordo com o que é mostrado na tela. A série fez sucesso desde o primeiro jogo, mas alcançou o auge do sucesso no terceiro jogo, que conseguiu reunir o melhor da série, e adicionar elementos novos que o enriqueceram; mas, a partir do terceiro jogo, foram lançadas várias versões diferentes de Guitar Hero, alguns deles focados em uma única banda, como Guitar Hero Aerosmith e Metallica. O jogo também passou a exigir acessórios, como microfones e guitarras, que antes eram opcionais mas passaram a ser obrigatórias. A Activision tentou extrair até o último centavo que a série poderia gerar de lucro, saturando-a completamente, até que seus jogos não conseguissem mais gerar lucro, pois comprar a licença das músicas não era algo barato. Agora, a série, que antes tinha novos jogos todo o ano, está morta, mas a empresa já se mostrou interessada em um dia revive-la. Esse caso com o Guitar Hero lembra bastante o exemplo do Homem-Aranha que dei na parte do cinema.

Os jogos também sofrem muito com o plágio, o melhor exemplo disso atualmente é a série Call of Duty, da Activision, que atualmente faz muito sucesso, e tem

sua fórmula copiada por diversos jogos. Call of Duty é uma série de jogos de FPS (tiro em primeira pessoa), que passou a ser muito popular depois do lançamento do quarto jogo da série, Call of Duty 4: Modern Warfare. A série alcançou vendas assombrosas, então, várias empresas passaram a desenvolver jogos parecidos, com o mesmo esquema de jogabilidade, para conseguirem lucro rápido em cima do seu sucesso.

A série Call of Duty é um exemplo claro da serialidade nos jogos, pois se trata de uma franquia anual, ou seja, todo ano é lançado um novo jogo. O ultimo jogo da série, lançado esse ano, foi Call of Duty: Modern Warfare 3, que já é o oitavo jogo da série. Ele vendeu 12 milhões de cópias apenas na primeira semana, batendo o recorde mundial, que antes pertencia ao jogo anterior da franquia. A série segue o mesmo padrão desde Call of Duty 4: Modern Warfare, e a cada novo jogo, poucas alterações são realizadas, dando uma sensação de que é o mesmo jogo desde 2007, só que atualizado. A série Call of Duty, assim como os seus clones, continuarão existindo até quando derem lucro para as empresas. Poderia Call of Duty acabar como Guitar Hero? Será que a Activision novamente matará sua galinha dos ovos de ouro? Não posso responder com certeza, teria a Activision aprendido a lição? Só o tempo nos dirá.

Os remakes, até pouco tempo, não apareciam em tão grandes quantidades, provavelmente porque a indústria do videogame ainda é bem nova. Mas, durante a 7ª geração de consoles, os remakes se tornaram cada vez mais comuns. Na verdade, a maioria dos jogos que são relançados nem podem ser considerados remakes, a maioria é apenas uma adaptação com uma resolução mais alta. Podemos ver isso claramente nas coletâneas que tem saído atualmente para XBOX360 e PS3, que são os jogos da geração passada ou retrasada, ou até mesmo jogos de PSP, que são adaptados para os consoles, mas exibidos em resolução HD, sem mudanças profundas no visual e nos controles. De jogos e coletâneas que saíram há pouco tempo ou estão pra sair consegui me lembrar de: ICO Collection HD, Metal Gear Solid Collection HD, Devil May Cry Collection HD, Silent Hill HD Collection, Resident Evil 4 HD, Monster Hunter Portable 3rd HD, Halo Anniversary assim vai. Isso provavelmente é só o início, e provavelmente a tendência é de que o número só aumente, assim como no cinema. Essa situação acontece porque fazer uma versão HD de um jogo da geração passada é uma tarefa fácil, e enquanto der lucro, assim será feito.

1.2 Crise realista

Atualmente, os jogos parecem sofrer da mesma obsessão que a arte passou durante a fase realista: a obsessão de reproduzir a realidade. Durante o desenvolvimento de um jogo, é possível criar um mundo eletrônico, limitado apenas pelas possibilidades da programação.

A reprodução da realidade é um desejo humano, e o jogo fornece uma nova possibilidade, que não está presente no cinema e na fotografia: a interação, ter controle sobre o mundo dentro do jogo, ou pelo menos passar a ilusão de controle. Com a evolução do hardware, por meio do avanço da tecnologia das placas de vídeo e processadores, e novos motes gráficos, torna-se possível a criação de jogos cada vez mais próximos da realidade. Entretanto, eleva o custo do hardware requerido e aumenta o custo de produção.

Assim como a obra de arte, que segundo Bazin, teve seu pecado original na perspectiva, o mesmo aconteceu com os jogos. O surgimento da possibilidade de criar jogos com a ilusão de três dimensões deu início a uma busca, que aparentemente é interminável, de reproduzir a realidade em forma de jogo.

A obsessão realista nos jogos prejudica a própria indústria de jogos, pois eleva o custo do hardware, que aumenta o preço do console, tornando-o menos acessível para os consumidores. No caso do computador, um jogo que exija muito do computador será limitado para consumidores com computadores potentes, diminuindo assim o número de compradores em potencial, a menos que o jogo consiga atrair os consumidores e os forcem a comprar novas peças de computador, com o intuito de jogar aquele jogo, o que serve de estratégia para a venda de peças de computador, especialmente para as empresas que produzem placas de vídeo.

A obsessão realista nos jogos se mostrou danosa para a indústria principalmente na 7ª geração, nos consoles de alta definição. Tanto o XBOX360 como o PS3 foram prejudicados por se focarem em oferecer gráficos de ponta para sua época. O XBOX360, lançado no final de 2005 pela Microsoft, custava 400US\$ no lançamento, um preço não tão elevado graças ao enorme subsídio oferecido pela Microsoft, que tinha prejuízo por unidade vendida nos primeiros anos do console. Com um hardware mais potente, o XBOX360 não tinha um preço amigável, e sofria problemas de superaquecimento, que deixava o console inutilizável. O PS3, lançado no final de 2006 pela Sony, também sofreu por investir fortemente nos gráficos. Lançado a 600US\$,

mesmo com subsídio da Sony, que tinha prejuízo por unidade vendida no lançamento, tinha um preço muito elevado para o consumidor. Com as vendas abaixo do esperado, graças a falta de jogos e o preço elevado, o PS3 gerou um prejuízo de bilhões de dólares para a Sony, que subsidiava o console e esperava um retorno financeiro com o sucesso da plataforma, mas isso não aconteceu.

Em contrapartida, o Wii, console da Nintendo, lançado no final de 2006 custando 250US\$, apostava na inovação com os controles de movimento, e oferecia gráficos comparáveis aos da geração passada. O console foi um sucesso absoluto, esgotando nas lojas de todo o mundo, o que o levou a ser vendido em lugares como o eBay por 600US\$, tamanha a demanda existente. O Wii é provavelmente a prova de que o que o consumidor busca nos jogos não são os gráficos, mas sim, a sua interatividade, que é o que diferencia os jogos das outras indústrias de entretenimento. A obsessão realista pertence aos desenvolvedores, e também aos jogadores hardcore, porque estes são influenciados pelos desejos dos desenvolvedores. Acredito que, para os desenvolvedores, é mais fácil investir em gráficos do que criar um jogo que ofereça novas experiências. Por isso, a indústria, ao invés de tentar criar algo novo, cria essa busca interminável por gráficos mais próximos da realidade.

Nesse conflito entre buscar algo novo e autêntico, algo revolucionário contra seguir o caminho mais fácil pela busca do lucro, podemos ver um conflito entre a arte e a indústria. A arte é algo que requer tempo, muito tempo, e busca uma constante renovação e a criação de uma ruptura, enquanto a indústria busca uma forma rápida de conseguir lucros, seguindo as fórmulas de sucesso, se baseando na repetição, na cópia.

Podemos ver nesse caso duas idéias opostas, mas existe um detalhe importante: a indústria precisa da arte, porque ela precisa da renovação, da ruptura, para que ela mesma não entre em crise, pois a indústria, seguindo a sua própria lógica, caminha para a sua própria destruição, uma fonte de lucro fácil e rápida, mas rapidamente esgotável.

Capítulo 2: A era da reprodutibilidade digital

2.1: História da reprodutibilidade

Durante a metade do século XX, Walter Benjamin escreveu “A obra de arte da era de sua reprodutibilidade técnica”. Benjamin descreve em seu texto a evolução das técnicas de reprodução, especialmente a fotografia e a filmagem. Benjamin mostra em seu texto as alterações causadas pela evolução da reprodutibilidade, que mudou o sentido da própria arte. A partir daqui, buscarei explicar brevemente um pouco da origem da arte e as idéias de Benjamin, que são relevantes para debater sobre a era da reprodutibilidade digital.

Primeiramente, vamos entender o princípio da arte e o seu objetivo. A arte provavelmente teve sua origem com as pinturas rupestres, realizadas pelos homens das cavernas. Naquele tempo, a arte tinha uma função mágica: pintar um animal na parede da caverna era uma garantia de que a caça seria abençoada de alguma forma, garantindo assim o sucesso da caçada.

Com isso, podemos concluir uma das funções da arte: a função mágica, ou religiosa, em que a pintura, ou qualquer outra obra, tinha um poder sobrenatural, ou servia como uma forma de entrar em contato com o sobrenatural.

Outra função da arte pode ser compreendida a partir das múmias no antigo Egito. A civilização egípcia tinha a prática de mumificar os seus faraós, e na religião deles, isso significava preservá-lo vivo, mas em outro mundo diferente do nosso, por meio da preservação do corpo, e este era um privilégio apenas dos mais importantes membros da sociedade egípcia. Junto ao corpo, também eram colocados objetos valiosos como jóias e alimento, que serviriam para o morto em sua outra vida, segundo as crenças egípcias. Como a preservação da múmia era muito importante, a múmia se localizava dentro de um sarcófago em uma pirâmide, e o caminho para chegar até o sarcófago era protegido por várias armadilhas, para evitar que saqueadores violassem o corpo. Caso o corpo fosse levado por saqueadores, existia ainda um último recurso para a proteção da imagem da múmia: estatuetas iguais à múmia, com o objetivo de preservar a imagem. Com isso se revela a outra função da arte em sua origem: proteger a imagem do ser, eternizar aquilo que é precível.

Com o passar do tempo, esse aspecto tornou-se muito mais racional do que religioso. Enquanto a múmia tinha um significado religioso, as pinturas dos reis da

idade média eram realizadas não com um objetivo mágico ou religioso, mas sim com o intuito de marcar sua presença na história da humanidade. Sabendo disso, os reis e os poderosos pediam para que pintassem quadros deles, para que mesmo depois de sua morte, o seu poder no passado fosse reconhecido por gerações futuras. A pintura de um quadro era um privilégio só dos mais ricos e poderosos daquela época, pois um quadro que registrasse a imagem da pessoa demandava muita habilidade do pintor, e isso não saía barato.

Com esses conceitos em mente, podemos entender mais facilmente as alterações causadas pela cópia com a evolução da reprodutibilidade, que altera o próprio sentido da arte, que foi apresentado nos parágrafos anteriores.

Partindo do princípio de que tudo que um homem faz pode ser imitado por outro homem que possui habilidades para isso, a obra de arte sempre pôde ser reproduzida. A prática da cópia na obra de arte já é realizada desde os princípios da humanidade. Dentre os propósitos da cópia, em sua origem, está a sua divulgação em diferentes lugares ou em mais quantidade. A cópia também poderia ser realizada como uma forma de proteção, uma cópia de segurança. Assim, caso o objeto original fosse perdido, a cópia serviria como uma reposição, ou dependendo do caso, como uma lembrança. A cópia servia também para o aprendizado, em que a cópia era realizada pelos aprendizes para aprender a técnica de seus mestres, e posteriormente realizar obras próprias a partir da técnica obtida. A cópia também apresentava uma função comercial - copiar com a intenção de vender várias unidades. Essa cópia também poderia ser realizada sem a permissão do autor da obra original, com o intuito de venda, o que, em muitas situações pode ser considerado crime de falsificação.

Em seu princípio, a cópia era realizada de uma forma manual, a habilidade do homem era uma exigência para a realização dessa tarefa. Com o avanço da humanidade no decorrer da história, surgiram novas necessidades, que incentivaram a realização de pesquisas para a busca de soluções, e então foram desenvolvidas técnicas de reprodução, o que possibilitou a reprodução de forma mais rápida, mas precisa e menos dependente da habilidade do homem.

Um dos primeiros povos a utilizarem técnicas de reprodução foi o povo grego, que utilizavam das técnicas de fundição e cunhagem, possibilitando a reprodução de terracotas e moedas, que até então eram as únicas obras que podiam ser reproduzidas em massa.

Com o passar do tempo, novas técnicas de reprodução passaram a ser utilizadas, dentre as técnicas mais importantes antes do surgimento da fotografia estão a xilogravura, a impressão e a litografia.

A xilogravura era a técnica em que era utilizada uma matriz de madeira, onde se entalhava a figura desejada e se aplicava tinta, funcionando como um carimbo, que possibilitou a reprodução das artes gráficas.

A impressão tornou possível a reprodução técnica da escrita, que marcou um grande avanço na história da literatura, possibilitando a reprodução de obras literárias em grandes quantidades, tornando a leitura muito mais popular. A imprensa também possibilitou a imprensa periódica, que se tornou um importante veículo de comunicação coletiva, já que registravam os acontecimentos do cotidiano e divulgavam informações sobre os acontecimentos.

A litografia marca um avanço decisivo na reprodução das artes gráficas, possibilitando um processo muito mais conciso, que era feito com a utilização de uma matriz, normalmente de pedra calcária, e com um lápis gorduroso, a técnica envolvia o acúmulo de gordura na superfície da matriz, e não nas fendas como na xilogravura. A litografia possibilitou às artes gráficas colocarem os seus produtos no mercado, e também o registro do cotidiano em forma de imagens.

Um dos avanços mais importantes na história da reprodutibilidade, que mudou a própria história da arte, foi a fotografia. A fotografia possibilitou o registro de imagens através da câmera, não exigindo de início nenhuma habilidade artística, o que acelerou extraordinariamente o processo de reprodução.

A fotografia veio saciar o desejo humano de reproduzir realidade, mesmo num primeiro momento não possuindo cores ou uma imagem de alta qualidade, a fotografia era como a manifestação da própria realidade em forma de imagem, tamanha a sua credibilidade. Isso se deve provavelmente ao fato de se tratar de um processo mecânico de reprodução, no qual o homem não poderia manipular o resultado.

A fotografia logo se tornou parte da vida moderna, passou a fazer parte das notícias exibidas em jornais e revistas, passou a ser utilizado como uma forma de registrar imagens de cenas de crime, ou para registrar historicamente algum lugar ou acontecimento. Todas as utilidades acima se aproveitavam da qualidade mais singular que a fotografia possibilitou em relação às outras formas de reprodução da realidade: a sua credibilidade.

Como foi mostrado anteriormente, a pintura tinha a função de registrar uma pessoa, como uma forma de preservar a sua imagem após sua morte, para que servisse de lembrança para os familiares, e como registro histórico para gerações futuras. A fotografia substituiu por completo essa função da arte, já que se trata de um registro fiel da realidade, e, portanto, passa a ser utilizada como uma recordação de uma pessoa que está distante ou que faleceu, servindo como uma forma de culto à saudade.

A fotografia causou um abalo na pintura ocidental, que passava naquela época pela fase realista. A fase realista foi o período em que a arte passou a se focar em reproduzir a realidade acima de tudo, uma verdadeira obsessão em reproduzir a realidade. A pintura em sua busca pela semelhança, se esforçava em vão em iludir, pois, com o surgimento da fotografia, foi saciada a obsessão pelo realismo. A pintura nunca conseguiria alcançar o realismo proporcionado pela fotografia, isso se dá por que a pintura é um processo de reprodução manual, da qual o homem participa de todo o processo, e por isso, não é uma fonte de realismo confiável. A fotografia, por sua vez, é um processo de reprodução mecânico.

A técnica de reprodução que veio após a fotografia, e que novamente causou uma revolução, foi a filmagem. A filmagem consiste no ato de registrar imagens em seqüência, e depois exibi-las em uma determinada velocidade (24 fotogramas por segundo), causando a impressão de movimento. Com a filmagem torna-se possível a criação do cinema - que se diferenciam, já que a filmagem é a técnica de reprodução, que torna possível o cinema, que é uma linguagem.

Desde sua primeira exibição, com os irmãos Lumière, o cinema mostrou sua grande capacidade de imersão. No primeiro contato que o público teve com o cinema, durante uma exibição realizada pelos irmãos Lumière, os espectadores ficaram assustados por acharem que o trem exibido sairia da tela e atropelaria a todos, pois confundiram a reprodução com a realidade. Então, logo em seu primeiro momento, ficava claro que o cinema tinha uma capacidade incrível de reproduzir a realidade, e capaz de impactar e manipular o público.

“Nas obras cinematográficas, a reprodutibilidade técnica do produto não é uma condição imposta do exterior para a sua divulgação em massa, contrariamente ao que sucede, por exemplo, com as obras literárias ou de pintura. A reprodutibilidade técnica da obra cinematográfica tem o seu fundamento diretamente na técnica da sua reprodução. Esta possibilita não só a sua imediata divulgação em massa, como também a impõe. Impõe-a porque a produção de um filme é tão cara que alguém que pudesse, por exemplo, comprar um quadro, não poderia certamente dar-se ao luxo de comprar um filme.” (BENJAMIN, pg.)

A diferença crucial do cinema em relação as outras obras como a pintura e a literatura é que, no cinema, a reprodução faz parte de sua natureza, a natureza serial do cinema, que tem o seu fundamento na própria reprodução. O cinema é uma produção da coletividade, e para que sua realização seja possível, é necessário um grande número de envolvidos, e, para que sua produção seja viável economicamente, é necessário que seja exibido para as massas. Não é possível separar o cinema da reprodução.

Depois do cinema, o próximo passo da reprodutibilidade foi a criação das mídias. O surgimento das mídias, como as fitas, os discos de vinil e o VHS possibilitaram o registro do cinema e da música, de forma que fosse possível a sua comercialização. A grande novidade com o surgimento dessas tecnologias foi a possibilidade de se ouvir música ou assistir um filme em qualquer lugar, mas dependiam de equipamentos específicos para serem utilizados.

O registro da música e do filme nas mídias tem como seu principal propósito a comercialização, podendo ser vendido em lojas pelo mundo todo, contribuindo para a difusão em massa. Com o surgimento dessas mídias, surgiram as gravadoras na indústria da música, que são as empresas responsáveis pela gravação dos discos, ou de qualquer outra mídia, para a comercialização, e, graças à popularidade do registro das músicas em mídias, logo as gravadoras se tornaram poderosas, com grande influência no cenário musical.

Depois das mídias em fitas e do vinil, vieram os CDs e DVDs, que tornaram a reprodução de músicas e filmes mais rápida, barata e prática, contribuindo ainda mais para a difusão em massa da música e do cinema.

Toda essa comercialização contribuiu para mercantilizar principalmente a música. As gravadoras se tornaram poderosas, pois o autor dependia delas para publicar suas músicas. As gravadoras eram capazes de controlar o que o autor lançaria em seu disco, que tipo de ideologia as músicas deveriam passar, e que sempre lançassem os CDs com a intenção de vender para o maior número de pessoas possível.

Na indústria do cinema, o filme conquistou um novo lugar além das salas de cinema: a casa, pois com o VHS e, posteriormente, o DVD, quem tinha o aparelho em casa poderia ver o filme em sua própria TV. A criação dessas mídias possibilitou a abertura de locadoras, em que o consumidor paga para ficar um determinado número de dias com um filme ou um cartucho de videogame.

Já no VHS e nas fitas de música, surge a possibilidade de se reproduzir com tanta facilidade a música e o filme, que poderiam ser copiadas em casa, com a utilização

de um aparelho para isso. No caso do VHS, existia a possibilidade, nos aparelhos comuns, de gravar o que estava passando na televisão, o que era realizado normalmente com a intenção do uso próprio. Também, era possível realizar a cópia de um filme em VHS para outro VHS, mas isso exigia um aparelho específico para copiar, e existia perda de qualidade da cópia em relação ao original.

Com isso, a indústria começou a se preocupar, pois as cópias não autorizadas não geravam lucro direto para aqueles que produziam o filme, e então, a preocupação em reprimir a “pirataria” começa a aumentar dentro da indústria. Podemos entender o termo pirataria como a prática da cópia não autorizada, que não gera lucro direto para os produtores e para quem publicou o filme.

Com a substituição dos discos das mídias antigas pelo CD, a pirataria chegou a níveis alarmantes para a indústria da música e dos videogames. Realizar a cópia de um CD era fácil, e não envolvia perda de qualidade, bastava ter um computador capaz de gravar CD, e ter o CD virgem para copiar, que eram baratos. Rapidamente, CDs piratas se espalharam pelas ruas das cidades, e eram vendidos por comerciantes informais a um preço muito mais atrativo ao consumidor que o do original, e oferecendo o mesmo conteúdo.

Com o DVD, a mídia padrão dos filmes, a situação não foi diferente, assim como era fácil de copiar um CD, era fácil de copiar um DVD, a diferença é que exigia um gravador de DVD, e a mídia virgem custava um pouco mais que a do CD.

Inicialmente, existia uma indústria da pirataria, ou quase isso, pois os meios de reprodução não eram tão acessíveis assim, e um grupo copiava em grandes quantidades e distribuía para os vendedores, que revendiam a um preço maior. Mas com a o popularização dos computadores que eram capazes de realizar a cópia de CDs e DVDs, qualquer um poderia piratear, com a intenção de venda ou para uso próprio, uma música, filme ou game.

A popularização dos computadores, além de tornar a realização da cópia acessível à população, prepara para a próxima grande revolução na reprodutibilidade, elevando-a a um novo patamar, com a popularização da internet.

2.2: A Reprodutibilidade digital

Hoje, vivemos em uma nova fase que é a continuidade da constante evolução dos processos de reprodução. Podemos considerar essa nova fase como a era da

reprodutibilidade digital, a partir daqui explicarei mais detalhadamente quais são as diferenças que tornam essa fase diferente das demais.

Considero a reprodutibilidade digital como a reprodução realizada por meios digitais, com a cópia de arquivos, que são um conjunto de dados que formam uma informação. Essas informações podem ser textos, fotografias, filmes, jogos, ou qualquer outro tipo de informação. A era da reprodutibilidade representa o período em que a reprodução digital passa a se tornar influente, com a popularização de mídias como o CD e o DVD, a popularização dos computadores pessoais e a popularização da internet, que possibilita a transferência de arquivos entre computadores conectados à rede.

A reprodutibilidade digital é uma evolução da reprodutibilidade técnica. Assim como a reprodutibilidade técnica libertou a cópia das obrigações artísticas, ou talento, para se realizar a cópia, a reprodutibilidade digital liberta a cópia da necessidade de matéria prima para cada cópia, dependendo somente de um equipamento capaz de processar dados, normalmente o computador.

Uma evolução presente na reprodutibilidade digital foi a capacidade de se realizar, pela primeira vez, cópias totalmente idênticas em seu conteúdo. Na reprodutibilidade técnica, uma cópia tendia a apresentar algumas diferenças, normalmente existia uma perda de qualidade, mas na era da reprodutibilidade digital, a cópia é totalmente precisa, pois se trata de uma combinação de dados, que ao serem copiados, geram uma combinação exatamente igual, sem a existência de diferenças ou perda de qualidade.

Outra diferença importante da reprodutibilidade digital é a sua facilidade, enquanto na reprodutibilidade técnica era necessário ter um pouco de habilidade para executar corretamente uma reprodução, na reprodutibilidade digital tudo se torna mais fácil ainda.

A reprodutibilidade dispensa a necessidade de uma matéria prima para ser copiada, depende apenas do equipamento, normalmente um computador. Na reprodutibilidade técnica, tomando como exemplo o filme, eram necessárias películas para se reproduzir os filmes que seriam exibidos em diferentes salas de cinema, mas na reprodutibilidade digital, tendo um computador e o arquivo de um filme, pode se copiar e excluir o filme sem nenhum gasto de matéria física. A reprodutibilidade digital liberta a cópia da matéria.

Outra característica vital da reprodutibilidade digital é a sua transportabilidade. Por meio da internet, os computadores podem realizar transferências de informações

entre qualquer computador conectado à rede, de qualquer parte do mundo. A reprodutibilidade digital torna possível que a cópia viaje pelo mundo em instantes, sem limitações espaciais.

Depois de se apresentar essas características, fica claro porque o digital é tão impactante, pois aprimora o que era possível na reprodutibilidade técnica e cria novas possibilidades. A grande questão é: se a reprodutibilidade técnica causou o abalo da aura, e modificou a forma como a humanidade enxergava a obra de arte, como fica na era da reprodutibilidade digital situação da aura e a percepção humana sobre aquilo que pode ser reproduzido digitalmente? Para tentar debater possíveis respostas para essas questões, primeiramente, analisarei toda a era da reprodutibilidade digital, para tentar entender mais claramente as mudanças causadas por essa nova possibilidade.

A reprodutibilidade digital foi possível pela primeira vez com a invenção do computador, no meio do século XX. O computador tornou possível o mundo digital, e, com a evolução dos computadores, novas possibilidades de reprodução foram surgindo.

Para mim, podemos considerar o início da era da reprodutibilidade digital somente no início do século XXI, com a popularização da internet, que veio potencializar todas as capacidades de reprodução, além de criar possibilidades novas de reprodução. A era da reprodutibilidade digital é a era da internet.

Para compreender melhor a era da reprodutibilidade digital, tentarei dar exemplos concretos, mostrando suas aplicações na vida cotidiana. Vamos começar pelo exemplo mais concreto e utilizado amplamente pela população: o download.

O download é a transferência de dados entre um computador local e um computador remoto. A partir da definição, podemos entender que acessar uma página ou visualizar uma imagem na internet é uma forma de download, mas download virou sinônimo copiar arquivos de um servidor remoto para um computador local, que é um tipo de download. É desse caso de download que quero falar mais.

Hoje em dia na internet, é possível encontrar praticamente qualquer filme, música, software ou jogo já lançado, disponível para download gratuitamente, ainda que de forma clandestina. Como é de se esperar, a indústria acaba profundamente afetada com isso, porque o download de arquivos não autorizados atinge diretamente o lucro da indústria fonográfica e do entretenimento.

O download na internet vem gradativamente substituindo a pirataria de mídias físicas, como as de CD e DVD. Algumas vantagens fazem uma pessoa optar pelo download ao invés do CD e DVD pirata, como, por exemplo, a praticidade de se realizar

um download, que pode ser realizado sem sair de casa, e é fácil encontrar o que se procura, enquanto para comprar a pessoa deve procurar uma loja que possua o produto desejado.

Outro motivo que faz as pessoas optarem pelo download, é que não é necessário pagar por cada download realizado, enquanto para se comprar a pessoa deve pagar por cada produto escolhido. Isso não quer dizer que o download é totalmente gratuito, ele requer um provedor de internet, que deve ser pago mensalmente - um valor, que normalmente é fixo, não importa a quantidade de dados trafegados – além, é claro, de necessitar de um computador, ou qualquer outro equipamento capaz de acessar a internet e fazer downloads.

Um dos motivos para ainda existir o comércio de filmes, jogos e músicas piratas no Brasil, mesmo sendo possível fazer o download dos mesmos, é a exigência de um computador provedor para realizar o download. Muitos lugares do nosso país ainda não têm acesso à internet rápida o suficiente para se realizar downloads, porque atualmente a internet rápida está limitada aos centros urbanos, e muitos brasileiros moram em locais onde não existe cobertura, fazendo com que escolham comprar os CDs e os DVDs piratas vendidos informalmente pelas ruas. E ainda, existem aqueles que não têm condições de comprarem um computador, tão pouco assinar um plano de internet, e optam por comprar a versão pirata

Outro motivo para ainda existirem pessoas que comprem DVDs e CDs piratas é por simplesmente acharem mais prático, pois muitos não gostam de esperar para que o download do arquivo seja concluído, ou até mesmo, aqueles que não estão acostumados em realizar downloads, ou que não estão habitados a utilizarem o computador, e optam por comprar.

Atualmente, já existe todo um esquema para a distribuição digital gratuita de praticamente qualquer lançamento da indústria fonográfica, do cinema ou dos videogames. Gostaria de exemplificar com o caso dos videogames, onde ocorrem os famosos vazamentos. Normalmente, qualquer jogo muito aguardado acaba sendo disponibilizado para download dias, ou até mesmo semanas antes de seu lançamento oficial acontecer. Isso acontece pois antes do jogo ser lançado oficialmente é necessário começar a prensagem do jogo, para que o número de cópias para atender a demanda fique pronto a tempo, e depois, ele deve ser enviado para as lojas de todo o mundo, que precisam enviar o jogo antes do lançamento para aqueles que reservaram o jogo, para que o recebam no dia do lançamento, e para abastecer a loja para o lançamento oficial.

O vazamento pode ocorrer em uma das diversas fases, seja por um funcionário da fábrica ou da transportadora, ou pelo funcionário da loja. O mais comum é que o jogo vaze pelo funcionário da loja, e isso acontece normalmente da seguinte forma: alguém interessado em disponibilizar o download paga para que um funcionário venda o jogo para ele antes do lançamento oficial, e então, ele coloca o download disponível em sites de torrent como o The Pirate Bay, ou em sites de hospedagem de arquivos como o 4shared, e em questão de minutos, o jogo estará disponível para download por todo o mundo.

Realizar um download não autorizado se tornou algo tão comum, que passou a ser aceito pela sociedade, mesmo sendo considerado crime. Mesmo sendo considerado crime, não existe uma aplicação concreta dessa lei, é muito raro um caso de alguém acusado por realizar download, mas vale lembrar que é comum a condenação à prisão por distribuir ou vender produtos ilegalmente copiados. A grande questão é: se esse ato é praticado por quase toda a sociedade, é possível considerar como crime? Se já é aceito por muitos como algo normal, e existem muitos que praticam sem mesmo ter o conhecimento de que aquele ato é um crime, é possível considerar um crime por lei?

Estas são perguntas que eu não posso responder com certeza, mas recentemente o governo da Suíça passou a considerar o download de músicas na internet como um ato legal. Seria esse um indício de que a tendência é a de que, no futuro, o download passe a não ser mais considerado crime? De fato é, mas é somente um indício, e não podemos afirmar com certeza sobre o futuro a partir dele.

Atualmente, existem muitos que defendem uma profunda reforma na lei dos direitos autorais, o que inclui a liberação do download sem intuito de lucro. Mas o que essa mudança acarretaria?

Poderia a liberação acarretar em uma desvalorização da própria arte e da cultura ou não? Podemos imaginar as duas possibilidades. A liberação poderia tornar a cultura e a arte disponíveis para mais pessoas, e as pessoas passariam a se interessar mais, porque tudo poderia ser acessado gratuitamente sem infringir a lei. Ou podemos considerar a possibilidade da liberação gerar a banalização da própria cultura e a arte, porque o homem dá valor para aquilo que ele paga, então, seguindo a lógica de que quanto mais se tem, menos se valoriza, se está disponível gratuitamente a todos com acesso a internet, as pessoas passariam a não ver mais valor naquilo.

Com a liberação do download, todas as formas de cultura seriam acessíveis a todos, a todos aqueles que têm acesso a internet. Seria essa uma mudança realmente

revolucionária e democrática? Eu acredito que não, porque ainda estaria limitada para aqueles que têm acesso a internet, e quem atualmente tem acesso a internet acessam sem remorsos qualquer tipo e arquivo protegido pelo direito autoral, então não seria muito diferente do que temos hoje.

Para mim, o crescimento do número de downloads ilegais pode significar duas diferentes possibilidades para o futuro da indústria: um de que representa uma fase de transição, ou de que representa uma fase de ruptura.

Podemos considerar que se trata de um período de transição, pois a indústria ainda está se adaptando a um novo período, a do comércio digital. Podemos considerar que quem atualmente realiza downloads ilegais é devido a sua praticidade e pelo seu preço. O sucesso das plataformas de vendas digital como o iTunes, AppStore e o Steam, em que as vendas crescem muito a cada ano, talvez signifique que o consumidor está disposta a pagar por um produto de qualidade, oferecido de forma mais prática e barata que os meios físicos.

Podemos considerar também que o crescente número de downloads ilegais represente uma iminente ruptura, em que a comercialização desses bens abaria, e tudo o que está na rede seria liberado para o download. A indústria continuaria a existir e lucrar, mas por diferentes meios. O cinema e a música poderiam lucrar intensificando a propaganda, que pode ser veiculada no lugar onde se realiza o download, ou até mesmo dentro da própria música ou filme. Os jogos poderiam adotar o sistema que já existe em muitos jogos online, nos quais o jogo é gratuito, mas o usuário tem a possibilidade de pagar para adquirir vantagens em relação aos jogadores não pagantes, ou cobrar uma mensalidade para acessar os servidores oficiais para se jogar online, e a tendência seria o desaparecimento dos jogos focados no modo offline.

Novamente, as duas possibilidades existem, e não é possível determinar com certeza qual delas seria o que realmente vai acontecer, talvez nenhuma dessas duas possibilidades que eu apresentei. Como não há como prever com certeza, a única coisa que podemos fazer é supor, e nesse caso, eu diria que as chances para as duas possibilidades são iguais.

Numa era em que a cópia se liberta dos meios físicos para se tornar dados que flutuam nas nuvens de informação, onde se situa a aura? Podemos considerar que ela ainda existe? O aqui e agora do objeto, a manifestação única de uma lonjura, por mais próxima que esteja, ou seja, seu significado que vai além da matéria.

Na fotografia, por exemplo, ela ainda preservava o culto à saudade, aquela fotografia da avó de uma pessoa, que já morreu há vários anos, que tem aquela fotografia como o último registro de sua imagem. Mas na era digital, temos a câmera digital, em que a diferença essencial é que deixa de ser um processo mecânico, e passa a ser um processo digital, e nela, é possível tirar fotos sem se preocupar com o gasto de rolo de filmes. Como fica o valor da foto da filha de sete anos para uma mãe, que possui quinhentas fotos dela para cada passeio já feito? O valor seria diluído entre as fotos, a ponto de se tornar quase insignificante?

Se na era da reprodutibilidade digital o conteúdo da cópia é exatamente igual ao do original, ainda podemos considerar que existe a autenticidade? Então o que passa a diferenciar a cópia da reprodução são as capas, os manuais? Mas quando é um download pago, o que diferencia? Apenas a sua visão sobre ele? Apenas o fato de saber que aquilo é legalizado, e de que você pagou por ele?

E no caso das câmeras digitais, em que antes as câmeras eram um processo mecânico e passaram a ser uma interpretação da realidade em forma de dados, ainda preserva as mesmas características? Eu acredito que a diferença essencial é que na câmera digital, a foto perde sua credibilidade, pois passa a ser uma interpretação digital, e que pode ser manipulada com o uso de programas, como o popular Photoshop, em que só a existência dele é capaz de por em dúvida qualquer foto digital. O valor de uma foto também cai, pois agora ela não gasta rolos de filme por foto, então, não existe uma preocupação em tirar foto apenas do que vale a pena, do que representa algo especial, banalizando a fotografia.

No cinema temos a criação dos efeitos especiais por computação gráfica, que existe para tornar real o que na realidade não é real. O cinema já tem a capacidade de captar a realidade, mas a computação gráfica permite que o que não é real dê uma sensação de realidade para o público, criando novas possibilidades para o cinema. Os efeitos de computador podem ser tão realistas que as vezes podem ser confundidos com a própria realidade, então, assim como a fotografia, o cinema perde uma parte do seu valor de registro.

A era da reprodutibilidade digital talvez seja a realização do homem no seu desejo de copiar, porque, agora, qualquer cidadão comum tem acesso a vastos conteúdos, sobre todos os assuntos de todas as partes do planeta, tudo pronto para ser copiado, e tudo em um único local: a internet.

Seria a internet uma grande conquista da humanidade, que sacia os seus desejos? Ou seria uma ferramenta capaz de trazer a alienação em massa, e a destruição do sentido do autêntico, que leva a uma crise da arte e da própria existência do ser?

2.3: Pirataria?

A indústria, buscando proteger o seu lucro, declara guerra contra a pirataria, que já era intensa na era dos CDs, e na era da internet torna-se mais forte ainda. A indústria aponta várias inverdades em suas campanhas e discursos.

Começando pelos dados disponibilizados pela indústria, muitos deles apontam uma perda anual de bilhões de reais em arrecadação de impostos e que milhares de vagas empregos deixaram de ser geradas. Seriam esses dados verdades? Quando alguém deixa de comprar um DVD, por exemplo, o dinheiro que ele deixou de gastar não deixa de circular. Aquele dinheiro pode ser gasto em um lanche talvez, o que movimentaria a indústria alimentícia, e geraria empregos para a mesma, então não se trata de uma perda, e sim de um diferente caminho que o dinheiro irá realizar.

Além disso, não podemos nos esquecer de que a internet não é de maneira alguma um espaço livre e gratuito. A internet primeiramente requer uma conexão, e para isso é necessário um pagamento mensal, então, para se realizar downloads, o usuário precisa pagar mensalmente por um provedor. Os planos de velocidades altas vendidos para residências são voltados, em sua maioria, para o download ilegal na internet, pois um usuário que pretende acessar as redes sociais, emails e assistir vídeos não precisa de uma conexão de mais de 5 megabits por segundo, mas existem planos de 15, 50, ou mesmo até 100 megabits por segundo, que são obviamente destinados a usuários que tem o hábito de baixar muitos filmes ou jogos.

Como prova disso, falarei da minha experiência pessoal. Enquanto eu buscava um plano de internet 3G (infelizmente onde moro não existe outra opção), uma vendedora da Oi me informou que o plano tinha limite de dados, que era o suficiente para baixar 11 filmes por mês. O plano era ruim, mas o interessante dessa situação é de que claramente os planos de internet são voltados para a pirataria.

Outro fato importante é o de que enquanto o usuário está conectado, navegando pela internet fazendo downloads, ele está sendo bombardeado por milhares de propagandas. Um site que oferece arquivos para download gratuitamente e recebe milhares de acessos, lucra fazendo propaganda de produtos e serviços, que pagam para

ter seu anúncio exposto no site. Então podemos concluir que a pirataria movimenta a indústria da propaganda.

A internet é um dos negócios mais lucrativos do mundo, e boa parte dela é movimentada pela pirataria, e ela já faz parte do sistema, não é algo de fora que está sugando os lucros da indústria, ela está inserida na indústria. A questão é, se a pirataria movimenta tanto dinheiro, para quem vai todo esse dinheiro? Ele vai para os donos dos sites de download que fazem propagandas, e para as empresas que investem nas propagandas nesses sites. Mas e os autores? Se a pirataria na internet movimenta tanto dinheiro, porque os criadores não podem ganhar uma parcela desse dinheiro?

Então, com isso, fica claro que o que precisamos é de uma redistribuição dos lucros, inserindo o autor nos negócios da internet, de forma que ele lucre com isso. O autor lucrar com sua criação é uma necessidade, pois o que movimenta esse mundo querendo ou não, é o dinheiro, e, se chegasse a um ponto em que o lucro que um autor recebesse pela sua obra não fosse o suficiente, ele deixaria de fazê-la, e sem a criação original, como existirão as cópias? Poderia isto causar uma crise na indústria? Talvez.

Uma possível alternativa para inserir o autor nesse lucro gerado pela propaganda na internet seria, por exemplo, criar um site único em que vários autores disponibilizassem suas obras gratuitamente. Com um site em que pudesse se encontrar facilmente tudo o que se procura para baixar, este site substituiria os sites de pirataria, que perderiam a sua razão de existir, e então o autor receberia parte do lucro gerado pela publicidade do site, e receberia a parcela de acordo com o número de downloads. Esse site unificado de downloads também serviria como uma forma de divulgação de autores, que receberiam atenção de um público que veio em busca de um autor já consolidado, mas acaba conhecendo novos. Acredito que a aplicação que faria mais sentido para essa idéia seria para a música, que é atualmente a que mais sofre com a pirataria, e a que funcionaria de forma mais prática com essa idéia.

A indústria culpa a pirataria, culpa os que copiam pelo problema pelo qual a indústria passa, mas parece não saber, ou prefere não admitir, que a crise da indústria é culpa da própria indústria. Como dizer para a população que copiar é errado, e que se deve copiar o original, valorizando o trabalho dos envolvidos na produção se o que mais vemos na indústria são os plágios, o abuso das seqüências, as formula padronizadas e a falta de respeito ao consumidor?

CONCLUSÃO

Após termos discutido a questão da indústria do videogame, fica clara a sua semelhança com a do cinema, e podemos supor que seguirá um trajeto parecido até a aceitação pela sociedade. A cópia está presente na lógica da indústria do entretenimento, que visa o lucro rápido, usando de fórmulas para cada gênero, abusando de seqüências e plágios, mas que acaba criando uma condição para a crise da indústria.

Essa crise se dá porque a falta de algo novo e original acaba com o tempo causando um desinteresse do público, e a indústria vai perdendo o antigo público aos poucos e deixa de conquistar novos público. A indústria precisa do novo, do original, para renovar a sua própria cópia, mas a criação de algo original requer tempo, e possui riscos de falhar, que é o oposto da lógica da indústria de lucro rápido e fácil. Podemos ver aqui um conflito entre a arte e a indústria, porque dentro da indústria do entretenimento, a arte é a que cria, e a indústria copia.

A cópia sempre pode ser realizada, bastava ter habilidade e meios para isso. A evolução da reprodutibilidade torna a reprodução mais fácil, acessível e precisa. Já na atual fase da cópia, a era da reprodutibilidade digital tornou a cópia tão fácil, acessível e precisa que qualquer pessoa com um computador e o mínimo de conhecimento é capaz de realizar uma cópia perfeita.

A reprodutibilidade digital altera a forma como o homem se relaciona com o que pode ser copiado e com a cópia, alterando assim o valor da própria arte para a população. As conseqüências dessas alterações não podem ser previstas com precisão, por ser algo recente que ainda está acontecendo, mas podemos levantar questões sobre o assunto e debater as possíveis conseqüências.

Na era da reprodutibilidade digital, a indústria é fortemente afetada pelo que conhecemos como a pirataria. A indústria, visando proteger seu lucro, cria campanhas e propagandas antipirataria, que não buscam informar o consumidor, mas sim enganá-lo e manipulá-lo. A indústria culpa a pirataria e os consumidores pela situação que passa, mas acaba por se contradizer, pois ela vive da lógica da cópia, então a indústria não tem autoridade para dizer para o consumidor que ele não deve comprar uma cópia pirata, já que a mesma indústria segue as mesmas formulas de filmes, faz plágios e se aproveita de idéias antigas.

REFERÊNCIAS

BENJAMIM, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Iniciado em 1936, publicado em 1955.

BAZIN, André. **Ontologia da Imagem Fotográfica**. *¹ (Traduzido de André Bazin, *Qu'est-ce que Le cinéma?* Vol.1, Paris, Editions Du Cerf, 1958). In XAVIER, Ismail. *A experiência do cinema: antologia*. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilmes, 1983, p.121 ss.

¹Estudo retomado a partir de *Prolèmes de La pienture*, 1945

PADILHA, Valquíria. **Shopping Center: a catedral das mercadorias**. Editora Boitempo, 2006.

PINHEIRO-MACHADO, Rosana. **CHINA-PARAGUAI-BRASIL uma rota para pensar a economia informal**. *RBCS Vol. 23 n.o 67 junho/2008*

Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0102-69092008000200009&script=sci_arttext>

Social Science Research Council, **MEDIA PIRACY IN EMERGING ECONOMIES**

Disponível em: <<http://piracy.ssrc.org/wp-content/uploads/2011/06/MPEE-PDF-1.0.4.pdf>>

Governo da Suíça decide que download de música não é ilegal. São Paulo: G1, 02/12/2011 20h32

Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2011/12/governo-da-suica-decide-que-download-de-musica-nao-e-ilegal.html>>. Acesso em: 05/12/2011 19h22

Governo dos EUA reconhece games como 'forma de arte'. 14/05/2011 - 14h25.

Disponível em <<http://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2011/05/14/governo-americano-reconhece-games-como-forma-de-arte.htm>>. Acesso em: 07/12/2011 21h42

WELLES, Orson; REICHENBACH, François; ANTONIE, Dominique; DREWITT, Richard. *F for Fake*. [Filme-Video]. Direção por Orson Welles, Produção por Richard Drewitt, Dominique Antoine, François Reichenbach. Specialty Films, 25 de setembro de 1975 , 85 min.