

CLONAGEM E PIRATARIA NOS PRIMÓRDIOS DOS VIDEOGAMES NO BRASIL

Emmanoel Ferreira¹

RESUMO

Neste artigo, tenciona-se lançar luz sobre os primórdios dos videogames no Brasil, discutindo como determinadas práticas — conduzidas por pequenas e grandes empresas brasileiras na primeira metade da década de 1980 e que certamente seriam consideradas ilícitas por parte do mercado em geral, como as de clonagem e pirataria — foram decisivas para que o Brasil entrasse no incipiente mercado mundial de videogames. Argumenta-se, ainda, que tais ações estão de certa forma afinadas com certo *ethos* do “ser brasileiro” que, diante de dificuldades, não hesita em buscar soluções alternativas e criativas para que seus propósitos sejam realizados; modo de ser e agir que se faz presente ainda nos dias de hoje no cenário nacional de desenvolvimento de games.

Palavras-chave: Videogames. Brasil. Clonagem. Pirataria. Atari.

ABSTRACT

This article intends to shed light on the early stages of video games in Brazil by discussing how specific actions were decisive for Brazil to enter the incipient global video game market. As those of cloning and piracy, such actions were carried out by small and large Brazilian companies in the first half of the 1980s and would undoubtedly be considered illegal by today's general market rules. It is also argued that such actions are in some way in tune with a particular “Brazilian ethos”: an individual who, when facing any difficulty, do not hesitate to seek alternative and creative solutions to achieve their purposes. An ethos that is still present in today's national game development scenario.

Keywords: Video Games. Brazil. Cloning. Piracy. Atari.

1 Professor do Departamento de Estudos Culturais e Mídia e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense (UFF). Bacharel em Desenho Industrial/Programação Visual pela Escola de Belas Artes da UFRJ; mestre e doutor em Comunicação e Cultura pela Escola de Comunicação da UFRJ. Líder do Medialudens: grupo de pesquisa em mídias digitais, experiência e ludicidade. E-mail: emmanoferreira@midia.uff.br.

Introdução

No início dos anos 1980, assistia-se ao aparecimento, nas lojas de eletrodomésticos e de eletroeletrônicos do Brasil, daquele novo “brinquedo” do qual, de uma forma ou de outra, muitos já tinham ouvido falar, mesmo que de forma distante: o videogame. Um aparelho eletrônico que, ao ser conectado a uma TV, permitiria que seus usuários controlassem “coisas” dentro da tela: naves espaciais, carros de Fórmula 1, aviões, bonecos em formato de pizza, encanadores, e assim por diante. Não mais o entretenimento “passivo” que a televisão proporcionava, mas doravante o poder de se *fazer* coisas e ver o resultado de suas ações, em forma de jogo: *agência*, no dizer de Janet Murray (1997).

Todavia, ao contrário de como aconteceu em países pertencentes ao que na época era chamado de “Primeiro Mundo”, no Brasil esta chegada ocorreu de forma bastante peculiar. Para que no início daquela década os videogames pudessem estar disponíveis nas lojas de eletrodomésticos das principais capitais do país, muitas ações “subversivas”, por parte de pequenos e grandes empresários brasileiros, tiveram que ser realizadas.

Este artigo pretende lançar luz sobre os primórdios dos videogames no Brasil, discutindo principalmente como determinadas ações, que hoje certamente seriam consideradas ilícitas por parte do mercado, foram decisivas para que o Brasil entrasse no incipiente mercado mundial de videogames; ações estas que estão de certa forma afinadas com certo *ethos* do “ser brasileiro” que, diante de dificuldades, não hesita em encontrar soluções alternativas para determinado problema, em sua maioria soluções criativas e baseadas em gambiarras e apropriações (MESSIAS; MUSSA, 2020)².

1. A escalada mundial dos videogames

Em 1977, Nolan Bushnell, um dos fundadores da empresa Atari, Inc., lança no mercado norte-americano o console Atari VCS (acrônimo para Video Computer System), posteriormente renomeado Atari 2600. Apesar de não ter sido o primeiro console comercial a ser lançado mundialmente — antes do Atari 2600, dois consoles domésticos foram lançados comercialmente nos Estados Unidos, Odyssey, lançado pela Magnavox em 1972, e Home Pong, lançado pela própria Atari no ano de 1975 —, o Atari 2600 acabou por ser o responsável pelo boom dos consoles de videogames, dispositivo que viria a se consolidar nos anos seguintes, figurando como um dos principais equipamentos para interação com jogos eletrônicos/digitais, até os dias de hoje.

² Este trabalho faz parte das pesquisas da linha “Arqueologia das mídias digitais” do Medialudens: grupo de pesquisa em mídias digitais, experiência e ludicidade (DGP/CNPq), coordenado pelo autor.



Figura 1. Imagem de Combat, primeiro jogo produzido para o Atari 2600. Neste jogo estão presentes diversas mecânicas de Tennis for Two, como o rebater da bola, aqui substituída pelo tiro dos tanques. Fonte: Atari Age.

Os anos áureos do Atari 2600 aconteceram entre 1977 e 1983, no mercado estrangeiro, sobretudo o norte-americano. Neste ano, conhecido como o ano do *crash* dos videogames, o Atari 2600 começou a perder espaço de mercado nos EUA, sobretudo devido à queda de qualidade dos jogos produzidos para esta plataforma: as desenvolvedoras de games haviam investido em quantidade de títulos, mas deixaram sua qualidade em segundo plano.



Figura 2. Console Atari 2600, em sua versão “Darth Vader” (frente plástica na cor preta). Fonte: Wikimedia Commons.

No mesmo ano de 1983, a Nintendo — uma empresa centenária inicialmente fabricante de cartas de jogar e posteriormente fabricante de brinquedos eletrônicos — lançaria no Japão seu console Famicom (*Family Computer*). Com capacidades gráficas e sonoras bastante superiores às do Atari 2600, o Famicom inauguraria uma nova geração de consoles — que seria então conhecida por 3ª geração de videogames. O lançamento deste console no mercado norte-americano aconteceria apenas em 1985, com o nome alterado para Nintendo Entertainment System (NES). Segundo Chaplin (2006), a alteração do nome do console ocorreu porque o mercado norte-americano provavelmente não aceitaria com bons olhos um videogame cujo nome remetesse à união entre os conceitos de entretenimento e família, sendo esta última um espaço “sagrado” para os indivíduos daquele país.

Durante a década de 1980, outros consoles domésticos seriam lançados, primeiramente no mercado japonês e norte-americano, como Master

System e Mega Drive, ambos fabricados pela também japonesa SEGA e que seriam os principais rivais da Nintendo naquela década, além de outros consoles fabricados pela Atari, como o Atari 5200 e Atari 7800, que, no entanto, ficariam para trás na corrida pelo mercado mundial de videogames. Vale lembrar que apenas na década de 1990 o IBM-PC encontraria espaço apropriado como plataforma para interação com games, devido sobretudo às suas características técnicas³.

2. A aurora dos videogames no Brasil

A chegada dos videogames ao Brasil assumiu características bastante peculiares, sobretudo devido à política de reserva de mercado, em vigor no país desde o final da década de 1970 e durante toda a década de 1980. A “Reserva de Mercado”, como ficou conhecida a política, impedia — ou ao menos restringia fortemente — a importação de componentes eletrônicos por parte de empresas brasileiras para fabricação de seus produtos, em especial aqueles ligados ao setor de informática ou microeletrônica; impedia ainda que empresas estrangeiras desses setores comercializassem seus produtos no país, algo bastante comum nos dias de hoje. Também era proibido que empresas brasileiras enviassem royalties a empresas estrangeiras (MARQUES, 2000). O objetivo dessa política era incentivar o desenvolvimento tecnológico nacional, sobretudo nas áreas em que a informática se fazia presente, evitando assim a dependência tecnológica de países estrangeiros, sobretudo dos Estados Unidos. Em 1984, a Reserva de Mercado culminaria na Lei nº 7232/84, também conhecida como Política Nacional de Informática. Segundo o Art. 2º da lei:

A Política Nacional de Informática tem por objetivo a capacitação nacional nas atividades de informática, em proveito do desenvolvimento social, cultural, político, tecnológico e econômico da sociedade brasileira. (BRASIL, 1984.)

No entanto, segundo alguns autores, a Reserva de Mercado — ou a Lei de Informática —, ao invés de atingir as metas para as quais foi criada, acabou por dificultar o acesso de profissionais e pesquisadores a tecnologias de ponta que estavam sendo desenvolvidas no mundo. Nas palavras de Ikehara (1997): “No final dos anos 80, pôde-se verificar sinais claros de esgotamento do modelo de substituição de importações”⁴ (p. 8).

3 Importante salientar que, ainda na década de 1980, algumas plataformas computacionais seriam bastante utilizadas para o uso de games, como o ZX Spectrum, fabricado pela britânica Sinclair, o Commodore 64, fabricado pela norte-americana Commodore, e a plataforma MSX, com seus inúmeros fabricantes sobretudo no Japão e Europa, entre eles Panasonic, Sony, National, Sanyo e Philips.

4 Outro termo utilizado para a reserva de mercado foi política de substituição de importações, ou apenas substituição de importações. Vele apontar que este termo foi utilizado em diversos momentos da história brasileira, como por exemplo na era Vargas.

Desse modo, por se tratar de um dispositivo baseado em componentes eletrônicos informáticos, os videogames seriam enquadrados na mesma Reserva de Mercado/Lei de Informática, sendo proibida sua livre comercialização no Brasil. Como naquela época o país ainda não possuía know-how tecnológico para produzir seus próprios videogames que fossem competitivos com os recém-lançados consoles no mercado norte-americano, havia duas escolhas: 1) assistir ao boom de uma nova tecnologia de entretenimento que prometia sucesso absoluto de vendas sem, no entanto, fazer parte desta fatia de mercado, ou: 2) encontrar uma maneira de tornar possível a produção ou comercialização de videogames no Brasil. Tomando aqui a liberdade de fugir um pouco ao estilo acadêmico de escrita para repetir a máxima tão propagada nos quatro cantos do país, “sou brasileiro e não desisto nunca”, o caro leitor poderá imaginar qual foi a decisão tomada por empresários do ramo de eletroeletrônica da época. Todavia, como esta produção seria possível, já que, como dito anteriormente, não havia know-how no país para a fabricação, do zero, de videogames, e o caminho da comercialização de produtos estrangeiros seria praticamente impossível? A resposta a esta pergunta estaria numa palavra do léxico português ainda pouco conhecida e disseminada à época: clonagem.

A tal clonagem consistia em “copiar” projetos de dispositivos inteiros a partir da técnica que ficou conhecida como “engenharia reversa”. Em seguida, esses dispositivos eram produzidos em solo nacional, com parte de seus componentes fabricados no país e parte trazida do estrangeiro, subvertendo, até certo ponto, as limitações impostas pela Reserva de Mercado. Não fosse por esse método, o Brasil demoraria ao menos uma década para ter seu primeiro contato maciço com videogames e computadores, visto que a citada lei de informática só seria revogada no começo dos anos 1990, no que se convencionou chamar de “abertura de mercado”. Deste modo, ousar dizer que, não fosse pelas práticas de clonagem, o incipiente mercado de videogames no Brasil nos anos 1980 não teria se desenvolvido de forma maciça, como podemos dizer que se desenvolveu, e talvez eu e muitos de meus amigos e conhecidos só teríamos conhecido esta forma de entretenimento interativo muitos anos mais tarde.

2.1. Atari 2600 e seus clones

No início da década de 1980, poucos anos após o lançamento do Atari 2600 nos Estados Unidos, diversas empresas brasileiras estavam correndo contra o tempo para lançar seus clones daquele console de videogame, buscando cada uma ser a pioneira no ainda quase inexistente mercado de videogames no Brasil. Certo é que algumas iniciativas já tinham sido implementadas nesse sentido, como foi o caso do lançamento dos consoles

Telejogo I e Telejogo II, pela então Philco Ford, nos anos de 1977 e 1978, respectivamente. No entanto, talvez devido à simplicidade de seus jogos, que eram muito semelhantes em termos de gráficos e de jogabilidade aos jogos baseados no norte-americano Pong, com impossibilidade de adição de mais jogos para além dos que já vinham “instalados” no dispositivo (três na primeira versão e dez na segunda), estes dois videogames não alcançaram maior sucesso no país.



Figura 3. Telejogo Philco (primeira versão), lançado no Brasil em 1977. Fonte: Wikimedia Commons

No ano de 1980, a brasileira Atari Eletrônica Ltda. — apesar do nome, esta empresa não tinha qualquer relação com a empresa homônima norte-americana — lançou em território nacional o primeiro clone do Atari 2600, batizando-o CX-2600 (CHIADO, 2013). Com visual praticamente idêntico à sua versão original norte-americana — com exceção das instruções impressas em seu gabinete, que foram traduzidas para o português —, o CX-2600 não alcançaria sucesso notável, talvez devido à escassez de toda uma rede de distribuição e circulação de outros elementos que são fundamentais para que o mercado de videogames funcione como um todo, como é o caso dos jogos, que na época eram distribuídos em formato de cartucho. Sem uma comercialização efetiva de jogos, não há como alavancar a venda de consoles de videogames, situação que vale até os dias de hoje ainda.

Neste sentido, para além da fabricação e comercialização de consoles, era importantíssimo que também se fabricassem, em território nacional, cartuchos compatíveis com os originais do Atari 2600. Como a fabricação de cartuchos era muito menos dispendiosa que a de consoles, muitas empresas menores partiram para esse nicho de mercado, que atenderia ao mesmo tempo a dois tipos de consumidores: 1) aqueles que pertenciam às classes média e alta da sociedade brasileira e que adquiriam seus Atari originais em viagens de família ou de negócios ao exterior; 2) aqueles de famílias menos abastadas, que teriam que esperar até que o mercado de clones se estabelecesse de fato no país, como ocorreu a partir de 1983.

Para ambos os públicos-alvo, a venda de cartuchos, fossem originais ou clones, encontraria uma grande demanda, já que novos títulos eram lançados quase que diariamente no mercado norte-americano.

Desse modo, muito maior que a quantidade de empresas a fabricarem seus clones do console Atari 2600 foi a quantidade de empresas, muitas até de fundo de quintal, que fabricaram cartuchos para aquele console, muitos com qualidade bastante duvidosa, outros com características diferenciadas em relação aos cartuchos originais, como é o caso da fabricante Tron, cujos cartuchos traziam uma espécie de alça que facilitava a extração do cartucho do console, tarefa que muitas vezes demandava certo esforço e que poderia acarretar em danos físicos ao conjunto. Outros fabricantes de cartuchos tinham por costume traduzir os títulos e manuais, facilitando o entendimento para os consumidores brasileiros, como era o caso da empresa Atari Eletrônica — a mesma que fabricou o CX-2600 —, que lançou no mercado títulos como *Combate* (tradução de *Combat*, no original) e *Invasores do Espaço* (tradução de *Space Invaders*, no original) (CHIADO).



Figura 4. Cartucho Enduro da fabricante Tron, com alça superior.
Fonte: MercadoLivre.

Dentre as empresas brasileiras que lançaram seus clones do Atari 2600 no ano de 1983 estão a CCE, com seu console Supergame VG-2800 (na verdade um clone do console americano Coleco Gemini, este por si só um console “compatível” com o Atari 2600); a Dynacom, com seu Dynavision; a Sayfi computadores, com seu DACTARI, e a Dismac, famosa produtora de calculadoras, que produziu e comercializou seu VJ-9000.

Em abril de 1983, após extensa negociação, a Gradiente, conhecida fabricante brasileira de equipamentos eletrônicos, anunciou um acordo milionário com a Warner, que à época era a detentora da Atari norte-americana, para produção e comercialização do Atari (oficial) no Brasil — contrariando todas as restrições impostas pela reserva de mercado (ibidem, 2013, p. 34). Para o lançamento, uma grandiosa campanha de marketing

foi contratada, com anúncios em jornais, revistas e spots de TV, já que a essa altura muitos clones já estavam sendo comercializados no país, sendo muitíssimo importante que a Gradiente apresentasse diferenciais em relação à concorrência. Não à toa, um dos principais motes da campanha era “O Atari da Atari”, dando a entender em sua mensagem que o Atari da Gradiente era superior em termos de qualidade em relação aos clones.



Figura 5. Supergame VG-2800, fabricado pela CCE: um dos clones mais vendidos à época. Fonte: MercadoLivre.



Figura 6. Anúncio de revista do Atari 2600 lançado no Brasil. No canto inferior esquerdo, o logotipo Atari com a frase: “O Atari da Atari”. Fonte: UOL Jogos.

Além disso, a empresa também prometia a seus futuros consumidores que, além da própria qualidade técnica superior de seu console e cartuchos — afinal seriam equipamentos *originais* —, o consumidor não teria de se preocupar em caso de necessidade de suporte ou reparos, devido à grande rede de distribuição e assistência técnica da Gradiente presente no país. Como afirmam Pase e Tietzmann (2017): “Sob a marca Polyvox, a empresa planejou o lançamento de um console com assistência técnica, caixas e manuais em português, catálogos de títulos futuros e distribuição em todo o país” (p. 80).

2.2. Os videogames no Brasil: consoles versus microcomputadores

O lançamento e a popularização dos videogames no Brasil tiveram características peculiares. Primeiramente, devido à já citada política de reserva de mercado, que fez com que os consoles mundialmente mais

populares apenas chegassem a terras brasileiras com uma defasagem de seis anos em média. Paralelamente a isso, a fabricação de computadores pessoais por empresas brasileiras (também clones de computadores fabricados nos Estados Unidos), na mesma época do boom dos consoles no Brasil, fez com que a atenção dos primeiros *gamers*⁵ se voltasse para tais computadores que, além de possuírem a função de rodar jogos eletrônicos, ainda permitiam funções próprias de computadores pessoais. Entre esses computadores, que funcionavam, no mais das vezes, como consoles, podemos citar o TK-90X, clone do britânico Sinclair ZX Spectrum, o TK-3000, clone do Norte-Americano Apple II, ambos fabricados no Brasil pela Microdigital Eletrônica, e a plataforma MSX⁶, no Brasil representada pelas empresas Sharp, que fabricou e distribuiu o MSX Hotbit, e a Gradiente, fabricante e distribuidora do MSX Expert⁷. Estes dois últimos computadores foram lançados no mercado brasileiro no final ano de 1985. Ressalto, em particular, que neste ano os consoles NES ainda não haviam chegado ao Brasil, nem mesmo através de seus clones, e que até então a única referência nacional no que tange aos jogos eletrônicos era o Atari 2600.

Com capacidades gráficas semelhantes às do NES, estes dois modelos de computadores propiciaram uma rápida transição da atenção dos *gamers*: refiro-me à transição do Atari 2600 para a plataforma MSX. Além da superior capacidade gráfica e sonora, o fato de se tratar de computadores (e não consoles de videogames) facilitou a disseminação de jogos, já que estes podiam ser copiados (infinitamente) em disquetes (os consoles da época funcionavam com cartuchos, impedindo — ou ao menos dificultando — a replicação de seus jogos). Este fato corrobora muitos dos conceitos trabalhados por Manovich (2001) em seu tratado *The Language of New Media*, em que o autor fala sobre a infinita capacidade de reprodução (sem perdas) e distribuição proporcionadas pelas mídias digitais.

Outra mudança de paradigma proporcionada por tais computadores é que eles foram os responsáveis pelas primeiras gerações de desenvolvedores de jogos eletrônicos. Ao contrário dos consoles, que favorecem apenas o *consumo* da mídia jogo eletrônico, o computador, mesmo naquela época, já permitia que programadores e entusiastas adentrassem no universo do design

-
- 5 Termo originário do inglês que em sua acepção “pura” designa qualquer jogador de jogos eletrônicos. Todavia, recentemente, o termo ganhou uma acepção mais restrita, tendo por objetivo designar jogadores mais assíduos e que geralmente fazem parte de alguma comunidade “gamer” (*online* ou *offline*).
- 6 Sistema de computadores idealizado por Kazuhiko Nishi, vice-presidente da Microsoft Japão nos anos 1980. O MSX foi responsável pelo lançamento de diversos estúdios japoneses de desenvolvimento de games, como a Konami, uma das mais bem-sucedidas empresas de games até os dias de hoje.
- 7 As plataformas MSX no mundo e no Brasil, devido à sua própria configuração de hardware — grande parte dos modelos de computadores MSX possuía saídas para TV e/ou monitores profissionais de vídeo, saídas de áudio mono ou estéreo, conectores para cartuchos e entradas para joysticks —, possuíam grande apelo para utilização voltada para os games. Ver a esse respeito o estudo de plataformas (*platform studies*), em Nick Montfort e Ian Bogost, 2009.

e desenvolvimento de jogos, mesmo que de forma rudimentar, criando assim uma nova cultura em torno do objeto jogo eletrônico. Cultura esta que envolvia, desde então, consumo, troca, produção e distribuição de bens imateriais — neste caso, o objeto digital jogo eletrônico. Esses desenvolvedores, que nos dias de hoje certamente receberiam a alcunha de *indies* (FERREIRA, 2013), foram, de certa forma, pioneiros no desenvolvimento de jogos no Brasil, em sua maioria *adventures*⁸, como por exemplo Renato Degiovani, com seus clássicos *Amazônia*, *Serra Pelada*, *Angra I* e *Lenda da Gávea*.

Na década de 1980, grande parte das revistas especializadas em microcomputação — termo recorrente à época para se referir à computação pessoal —, como, por exemplo, a *Micro Sistemas* ou *CPU MSX*, traziam em seu interior páginas e mais páginas de programas — em sua grande maioria jogos do gênero *adventure* — criados por programadores entusiastas; em outras palavras, códigos de computador que o leitor poderia facilmente copiar (não através de comandos *copiar* e *colar*, mas copiar digitando-os à mão) em seu computador, salvá-los e depois experimentar a interação com tais jogos. Todavia, bastava algum erro de impressão na revista para que alguma linha de código do programa causasse algum erro em seu funcionamento e, neste caso, não fosse o leitor conhecedor da linguagem de programação utilizada — geralmente as linguagens Basic ou Assembly —, deveria ele submeter uma carta à redação, informando o erro, o qual viria corrigido na seção “Errata” da edição seguinte da revista. Atento a esse fato simplesmente no intuito de mostrar que, já naquela época, grande era o interesse de aficionados pela computação pessoal, o que hoje chamaríamos de *geeks*, pelo design de jogos, mesmo que de forma rudimentar⁹.



Figura 7. Tela de *Knightmare* (Konami, 1986), jogo desenvolvido para a plataforma MSX: qualidades gráfica e sonora visivelmente superiores às do Atari 2600. Fonte: Old School Game Blog.

- 8 Gênero de jogo primeiramente baseado apenas em texto e em seguida com adição de gráficos, cuja interação se dá por comandos/ações digitados pelo jogador, do tipo “abra a porta”, “pegue a lanterna” etc. O primeiro jogo do gênero *adventure* foi *Colossal Cave Adventure*, desenvolvido em 1976 por Will Crowther e Don Woods para o computador PDP-10, sendo posteriormente adaptado para outras plataformas computacionais.
- 9 Uma nota de cunho pessoal, mas que acho que vale a pena ser expressada: no final dos anos 1980, ainda nos últimos anos do ensino fundamental, eu e alguns colegas de classe programávamos jogos do gênero *adventure*, na linguagem Basic, escrevíamos os jogos a caneta em folhas de caderno e os vendíamos a outros colegas de colégio que possuíam microcomputadores compatíveis com aquela linguagem de programação (em sua maioria computadores do sistema MSX).

No entanto, na mesma época, o mais comum entre as empresas brasileiras de comercialização de softwares para computadores pessoais (as quais, na época, eram chamadas de *softhouses*) era a comercialização de jogos desenvolvidos e produzidos por desenvolvedoras estrangeiras, como as japonesas Konami e SEGA ou a espanhola Opera Soft, sem sua permissão. Naquela época, ainda era incipiente a legislação mundial a respeito da pirataria de softwares, sobretudo de softwares de jogos eletrônicos. Qualquer empresa poderia, sem maiores empecilhos, publicar seus anúncios em jornais e revistas — prática bastante comum à época — e anunciar a venda (através da cópia/reprodução em disquetes) de jogos de empresas terceiras. Para além das *softhouses*, as empresas fabricantes de clones de computadores no Brasil também comercializavam jogos piratas. Neste último caso, tais empresas costumavam deixar de fora qualquer menção às desenvolvedoras dos jogos, tanto no material externo (caixas, manuais), como no próprio jogo, através da alteração de seu código fonte, provavelmente no intuito de se evitar possíveis problemas legais por conta da comercialização ilegal desses jogos. Deste modo, não era incomum que fabricantes como Sharp ou Gradiente fizessem alterações em títulos de jogos (além de mudança completa nas artes presentes nas caixas desses jogos), como em Hyper Olympic, jogo desenvolvido pela japonesa Konami, que na versão nacional seria distribuído como Olimpíadas. Somente anos depois, quando leis específicas sobre comercialização de software começaram a ser implementadas no Brasil, inibindo sua pirataria, *softhouses* cessariam com a comercialização pirata de jogos e passariam a atuar como revendedoras oficiais, como o fazem hoje grandes redes de varejo.



Figura 8. Esquerda: jogo Hyper Olympic 1, Konami; Direita: versão da Gradiente para o mesmo jogo, com título em português, imagem modificada (com forte viés cômico) e nenhuma menção à desenvolvedora Konami. Fonte: arquivo pessoal do autor.

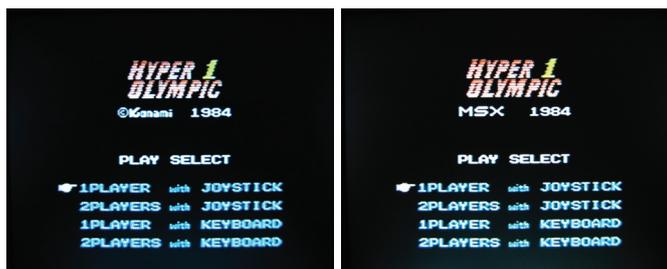


Figura 9. Esquerda: tela de menu do jogo Hyper Olympic 1, Konami; Direita: tela de menu do mesmo jogo menção, versão Gradiente. Note-se que a única diferença é a substituição do logotipo Konami pelo MSX. Fonte: arquivo pessoal do autor.

No começo da década de 1990, com certo barateamento de componentes para computadores pessoais, os IBM PCs, que de início funcionavam com o sistema operacional DOS e depois passariam a funcionar com as primeiras versões do Windows, tomariam conta do mercado da computação pessoal, relegando aqueles “microcomputadores gráficos” (MSX, TK-90X) a uma pequena parcela de fãs e entusiastas daquelas plataformas. Vale apontar que os jogos primeiramente desenvolvidos para os PCs eram muito inferiores, em termos de qualidade gráfica e sonora, aos desenvolvidos para aquelas plataformas, mas que, apesar disso, o Windows se tornaria a plataforma principal no que tange à computação pessoal (como é até os dias de hoje)¹⁰.

Pari passu aos PCs, os consoles de videogames seguiriam se desenvolvendo em paralelo. O foco destes consoles eram (e ainda são, em certa medida) os *gamers* mais *hardcore*, já que a função principal dos consoles de videogame, por mais que tenham sofrido adições de novas funcionalidades multimidiáticas e hipertextuais, ainda é a fruição dos jogos por eles propiciada. Este paralelismo entre os consoles e os computadores pessoais criou, ainda, um extenso debate acerca do futuro do mercado global de jogos eletrônicos, dividindo opiniões: de um lado, aqueles que acreditam que os consoles ainda serão a plataforma principal para fruição de games, devido, entre outros fatores, à sua praticidade, ou ainda à garantia de perfeito funcionamento de um jogo em sua plataforma original, fato que nem sempre ocorre nos jogos para computadores. De outro lado, existem aqueles que advogam em prol do computador como plataforma principal (e única) para interação com os games, devido à sua flexibilidade em termos de software e hardware: nos computadores, é possível realizar mudanças e upgrades praticamente em fluxo contínuo, ao passo que alterações nas

¹⁰ Cf. <http://en.wikipedia.org/wiki/Usage_share_of_operating_systems>. Acesso em: 10 nov. 2018.

configurações dos consoles dependem de lançamentos de versões melhoradas, ou ainda novas versões por inteiro, dos próprios fabricantes, o que pode demorar muitos anos. Além disso, ao longo dos últimos anos, em grande medida devido ao crescimento da distribuição digital de jogos em plataformas como Steam, GOG ou Humble Bundle, o preço de jogos para PC apresentou grande queda. Apesar de as “lojas” de sistemas de consoles, como Microsoft Store (antiga Xbox Live) e Playstation Store também contarem com o modelo de venda por download, sem necessidade de mídias físicas, os preços de seus jogos, sobretudo os últimos lançamentos *Triple-A*¹¹, são ainda muito superiores a grande parte dos jogos para PC.

Considerações Finais

Apesar de grande parte dos *gamers* darem bastante atenção às mais novas tecnologias, aos gráficos ultrarrealistas em 3D e aos efeitos sonoros multicanais, outro cenário se descortina nos dias de hoje: o retorno ao *vintage*, aos itens colecionáveis, sobretudo por parte da geração nascida na década de 1970 e início da década de 1980, ou seja, aquela que teve contato com os primeiros consoles comerciais de videogames. Basta fazer uma busca em sites de leilões como eBay ou MercadoLivre para ver a grande quantidade de ofertas de consoles e jogos antigos, muitos deles sendo revendidos por preços mais altos que os dos consoles mais atuais.

De fato, por via de regra — e como é praxe no circuito de colecionadores —, quanto mais antigo, conservado, original e em perfeito estado de funcionamento estiver determinado item, maior será seu valor. Este retorno ao *vintage*, sem dúvida, favoreceu fortemente o cenário de produção independente de jogos, já que a maioria destes jogos não apelam para altos graus de realismo gráfico ou efeitos especiais, nem necessitam de computadores superpotentes para funcionar, lembrando, em alto grau, os jogos daquelas primeiras plataformas de videogames, seja no que tange ao seu aspecto gráfico e sonoro, seja no que tange ao seu *gameplay* e conteúdo ficcional.

Atualmente, uma nova safra de jogos indies brasileiros tem buscado este caminho estético, ou seja, certo retorno aos *tropos* utilizados em jogos dos anos 1980/1990, como visual pixelado 2D, músicas 8-bit e jogabilidade que transita entre os gêneros puzzle, plataforma *metroidvania*, *side scrolling*, ou até mesmo gêneros bem diferentes daqueles mais encontrados em jogos indie, como corrida de carros. Entre alguns exemplos recentes estão *Celeste* (2018), *Dandara* (2018) e *Horizon Chase Turbo* (2018), este último

11 Denominação dada a jogos de grande orçamento, equivalentes aos *blockbusters* do cinema hollywoodiano.

um jogo de corrida que é, segundo seus próprios desenvolvedores, “um jogo de corrida inspirado nos grandes sucessos dos anos 1980 e 1990, como Out Run, Lotus Turbo Challenge, Top Gear e Rush, entre outros” (AGS, 2018). Além dessas iniciativas, não podemos deixar de mencionar os recentes apoios financeiros ao setor de games provenientes de agências como Ancine. Contemplado no edital Ancine 2018 está o jogo Araní, em desenvolvimento pelo estúdio recifense Diorama Digital, do gênero *hack and slash* com jogabilidade semelhante a clássicos como Devil May Cry e God of War, cujo *plot* traz como protagonista Araní, guerreira da Tribo do Sol.

Este cenário aponta para um crescimento futuro de games desenvolvidos por empresas nacionais (algumas em parceria com profissionais estrangeiros), alguns deles trazendo elementos da cultura brasileira, como é o caso de Araní e Dandara, este último apontado como um dos dez melhores jogos do ano pela revista *Time* (FITZPATRICK; DOCKTERMAN; AUSTIN, 2018), atestando que, em certos contextos, subversões, gambiarras e apropriações podem produzir bons resultados, ainda que algumas décadas mais tarde. Conforme apontei em outros trabalhos (FERREIRA, 2017), acredito piamente que, não fossem as atividades de clonagem e pirataria levadas a cabo por aquelas empresas na década de 1980, provavelmente os videogames teriam sua chegada no país atrasada em pelo menos uma década, e quiçá não teríamos hoje o mercado e diversas culturas e subculturas em torno dos games que, ao meu ver, seguem em constante expansão no Brasil.

REFERÊNCIAS

- AGS – Aquiris Game Studio. “Horizon Chase Turbo” (game release). Porto Alegre: AGS, 2018. Disponível em: <http://www.aquiris.com.br/press/sheet.php?p=horizon_chase_turbo/>. Acesso em: 11 nov. 2018.
- BRASIL. *Lei n. 7.232, de 29 de outubro de 1984*. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L7232.htm>. Acesso em: 24 ago. 2020.
- CHAPLIN, Heather. *Smartbomb: The Quest for Art, Entertainment, and Big Bucks in the Videogame Revolution*. Chapel Hill (NC): Algonquin Books, 2006.
- CHIADO, Marcus Vinicius Garret. *1983: o ano dos videogames no Brasil*. São Paulo: Edição do autor, 2013.
- FERREIRA, Emmanoel. *Indie games: por uma investigação das potências de afecção dos jogos eletrônicos*. Tese (Doutorado em Comunicação) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2013.
- _____. “A guerra dos clones: transgressão e criatividade na aurora dos videogames no Brasil”. *Sessões do imaginário*, Porto Alegre, v. 22, n. 38, pp. 72-84, 2017. Disponível em: <<https://bit.ly/2G7jYbh>>. Acesso em: 11 nov. 2018.

- FITZPATRICK, Alex; DOCKTERMAN, Eliana; AUSTIN, Patrick Lucas. "The 10 Best Video Games of 2018". *Time*, Nova York, 16 nov. 2018. Disponível em: <<https://time.com/5455710/best-video-games-2018/>>. Acesso em: 18 nov. 2018.
- IKEHARA, Hideharu Carlos. "A reserva de mercado de informática no Brasil e seus resultados". *Akrópolis*, Belém, v. 5, n. 18, pp. 7-21, 1997. Disponível em: <<http://revistas.unipar.br/index.php/akropolis/article/view/1694>>. Acesso em: 26 ago. 2020.
- MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge (MA): The MIT Press, 2001.
- MARQUES, Ivan da Costa. "Reserva de Mercado: um mal-entendido caso político-tecnológico de 'sucesso' democrático e 'fracasso' autoritário". *Revista de Economia*, Curitiba, n. 24, pp. 91-116, 2000.
- MESSIAS, José; MUSSA, Ivan. "Por uma epistemologia da gambiarra: invenção, complexidade e paradoxo nos objetos técnicos digitais". *MATRIZES*, São Paulo, v. 14, n. 1, pp. 173-92, 2020. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/157539>>. Acesso em: 24 ago. 2020.
- MONTFORT, Nick; BOGOST, Ian. *Racing the Beam: The Atari Video Computer System*. Cambridge (MA): The MIT Press, 2009.
- MURRAY, Janet. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge (MA): The MIT Press, 1997.
- PASE, André Fagundes; TIETZMANN, Roberto. "Man's Best Enemy: The Role of Advertising During Atari's Launch in Brazil in 1983". *Kinephanos*, Montreal, v. 7, pp. 74-105, nov. 2017. Disponível em: <<https://www.kinephanos.ca/2017/the-role-of-advertising-during-atari-launch-in-brazil-in-1983/>>. Acesso em: 26 ago. 2020.

SITES CONSULTADOS

- AtariAge**. Disponível em: <<http://www.atariage.com/>>. Acesso em: 24 ago. 2020.
- History of Computers**. Disponível em: <<https://history-computer.com/>>. Acesso em: 24 ago. 2020.
- MercadoLivre**. Disponível em: <<https://www.mercadolivre.com.br/>>. Acesso em: 24 ago. 2020.
- Old School Game Blog**. Disponível em: <<https://oldschoolgameblog.com/>>. Acesso em: 24 ago. 2020.
- UOL Jogos**. Disponível em: <<http://jogos.uol.com.br/>>. Acesso em: 24 ago. 2020.
- Wikipedia (inglês)**. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page/>. Acesso em: 24 ago. 2020.