



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA UFSC
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO CCE
DEPARTAMENTO DE JORNALISMO**

Vinícius Augusto Bressan Ferreira

Navegando à Margem: Pirataria de Videogames no Brasil

RELATÓRIO TÉCNICO
do Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à disciplina de *Projetos Experimentais*
ministrada pelo Profº. Fernando Antônio Crocomo
no primeiro semestre de 2017
Orientador: Profº. Mauro César Silveira

**Florianópolis
Novembro de 2017**

	FICHA DO TCC Trabalho de Conclusão de Curso - JORNALISMO UFSC		
ANO	2017		
ALUNO	Vinícius Augusto Bressan Ferreira		
TÍTULO	Navegando à Margem: Pirataria de Videogames no Brasil		
ORIENTADOR	Mauro César Silveira		
MÍDIA	<input type="checkbox"/>	Impresso	
	<input type="checkbox"/>	Rádio	
	<input type="checkbox"/>	TV/Vídeo	
	<input type="checkbox"/>	Foto	
	<input checked="" type="checkbox"/>	Web site	
	<input checked="" type="checkbox"/>	Multimídia	
CATEGORIA	<input type="checkbox"/>	Pesquisa Científica	
	<input type="checkbox"/>	Produto Comunicacional	
	<input type="checkbox"/>	Produto Institucional (assessoria de imprensa)	
	<input type="checkbox"/>	Produto Jornalístico (inteiro)	Local da apuração:
	<input checked="" type="checkbox"/>	Reportagem livro-reportagem ()	() Florianópolis (X) Brasil () Santa Catarina () Internacional () Região Sul Países: _____
ÁREAS	Webjornalismo, Multimídia, Pirataria, Videogames, Direito Autoral.		
RESUMO	<p>Este Trabalho de Conclusão de Curso é uma grande reportagem multimídia sobre a produção de videogames que pode ser considerada infração de direitos autorais e, portanto, pirataria, no Brasil. Nos últimos 40 anos, os videogames passaram de uma novidade curiosa para a maior indústria de entretenimento do mundo, consumida por milhões de pessoas. As empresas envolvidas nessa indústria, ao lado de outras como gravadoras e estúdios de cinema, têm financiado campanhas para conscientizar os consumidores da importância de respeitar os direitos autorais de quem trabalha para criar esses jogos e movido ações judiciais contra a produção pirata. Ao mesmo tempo, parte dos consumidores alega que essas leis de direitos autorais são abusivas, especialmente após a popularização da internet. Enquanto isso, o Brasil, país periférico a essa indústria — onde no início da década passada era mais fácil encontrar jogos piratas do que originais à venda —, já é apontado como tendo a quarta maior população de jogadores do mundo. O objetivo principal é utilizar textos, áudios e vídeos para oferecer um panorama que ajude a subsidiar o debate sobre a validade das leis de direitos autorais e dos diversos modelos de pirataria, observando a história da pirataria de games no Brasil ao longo do tempo, os discursos adotados pelos diversos atores envolvidos na questão e os resultados dessas práticas piratas.</p>		

SUMÁRIO

1. Resumo	4
2. Introdução	5
3. Justificativas	6
3.1. Justificativa do tema	6
3.2. Justificativa do formato	8
4. Processo de produção	9
4.1. Pré-apuração	9
4.2. Apuração.....	11
4.3. Redação	13
4.4. Edição	14
4.5. Diagramação	17
5. Custos	18
6. Dificuldades, desafios, aprendizado	19
7. Referências bibliográficas	22

1. Resumo

Este Trabalho de Conclusão de Curso é uma grande reportagem multimídia sobre a produção de videogames que pode ser considerada infração de direitos autorais e, portanto, pirataria, no Brasil. Nos últimos 40 anos, os videogames passaram de uma novidade curiosa para a maior indústria de entretenimento do mundo, consumida por milhões de pessoas. As empresas envolvidas nessa indústria, ao lado de outras como gravadoras e estúdios de cinema, têm financiado campanhas para conscientizar os consumidores da importância de respeitar os direitos autorais de quem trabalha para criar esses jogos e movido ações judiciais contra a produção pirata. Ao mesmo tempo, parte dos consumidores alega que essas leis de direitos autorais são abusivas, especialmente após a popularização da internet. Enquanto isso, o Brasil, país periférico a essa indústria — onde no início da década passada era mais fácil encontrar jogos piratas do que originais à venda —, já é apontado como tendo a quarta maior população de jogadores do mundo. O objetivo principal é utilizar textos, áudios e vídeos para oferecer um panorama que ajude a subsidiar o debate sobre a validade das leis de direitos autorais e dos diversos modelos de pirataria, observando a história da pirataria de games no Brasil ao longo do tempo, os discursos adotados pelos diversos atores envolvidos na questão e os resultados dessas práticas piratas.

Palavras-chaves: Webjornalismo, Multimídia, Pirataria, Videogames, Direito Autoral.

2. Introdução

É difícil encontrar pesquisas sobre o número de jogadores de *videogame* em países periféricos como o Brasil, e as poucas que circulam pela internet não chegam a um consenso, com números que variam de trinta e tantos a noventa milhões. Mesmo levando em conta as estimativas mais modestas, esse número coloca nosso país entre as maiores “populações *gamers*” do planeta, próximo a referências da área, como Reino Unido e Alemanha. Apesar disso, o dinheiro *per capita* movimentado por brasileiros e britânicos é muito distinto, com os jogadores locais gastando uma média de US\$44 por ano com videogames contra US\$160 dos saxões. A Entertainment Software Association (associação que reúne empresas de videogames como Nintendo, Microsoft e Sony Interactive) divulgou, em 2011, uma estimativa de que o Brasil estava entre os quatro países com mais compartilhamentos ilegais de jogos de videogame através de redes como as utilizadas por arquivos .torrent. Já em 2013, o Fórum Nacional Contra a Pirataria e Ilegalidade divulgou uma estimativa de que 82% dos jogos de videogame vendidos no Brasil eram piratas. Desde que comecei a acompanhar mais profundamente o cenário da mídia especializada em *games*, tenho me deparado com um poderoso discurso de combate à pirataria, como citado por Messias (2015, p. 155):

Reforça-se o discurso da ilegalidade – de se estar sendo cúmplice de um crime –, ou mesmo o do fim (ou escassez) das produções originais em decorrência do suposto alto prejuízo dos grandes conglomerados de mídia responsáveis por boa parte do mercado audiovisual, fonográfico, editorial etc. Veiculados nos intervalos comerciais da programação televisiva ou mesmo antes da exibição dos filmes no cinema, vídeos trabalham a questão do empenho dos artistas e demais funcionários empregados na produção de uma obra (de ordem imaterial), assim como o reflexo da pirataria na remuneração dos mesmos.

Mesmo assim esse não é um assunto abordado com frequência, um tabu, segundo as palavras do diretor e roteirista Pedro Falcão em entrevista para o site omelete.uol.com.br. “Acredito que o tabu existe porque surgiu uma visão de que a situação do nosso mercado nacional de *games* só era precária por conta da pirataria”. A questão normalmente é retratada pelos profissionais de comunicação como uma prática irresponsável e antiética, algo que me causava certo mal-estar, já que a maioria dos videogames que eu havia consumido durante a vida eram piratas. Eu já estava familiarizado com os argumentos contrários à pirataria, mas percebia que quase todos os

jogadores do meu círculo social a praticavam de alguma forma, o que a fazia parecer parte vital da “cultura *gamer*” para mim. Na universidade, a questão adquiriu outra dimensão quando comecei a ler sobre iniciativas que questionavam a legitimidade das leis de direitos autorais, como Copyleft, Creative Commons e os diversos Partidos Piratas ao redor do mundo. Também li a respeito do surgimento do mercado brasileiro de videogames através de empresas como a Taito do Brasil que operavam à margem da lei.

3. Justificativas

3.1. Justificativa do tema

Os números apresentados em minha introdução indicam que 82% dos jogos de videogame vendidos no Brasil eram piratas e que o país era um dos quatro que mais compartilhava jogos de videogame ilegalmente. Esses dados não conseguem dimensionar a totalidade do universo dos videogames do país, mas servem como indicadores para uma sensação que eu, consumidor desde o final dos anos 90, compartilho com a maioria dos *gamers* que conheço: de que a pirataria é regra (ou pelo menos era) e não exceção no mundo dos videogames. A maior parte dos jogadores com quem convivo já consumiu algo que pode ser enquadrado na categoria “pirataria de videogames”, seja comprando um CD copiado de outro, adquirindo um aparelho de videogame fabricado através de engenharia reversa não autorizada, ou jogando um *game* online em um servidor criado por outros fãs. Mais do que isso, a maioria deles, assim como eu, teve suas experiências como jogador profundamente moldadas por esses conteúdos piratas, ao ponto de terem dúvidas sobre se seriam consumidores de videogames hoje sem a pirataria que consumiram anteriormente — mesmo que muitos deles não adquiram ou, pelo menos, evitem produtos piratas atualmente.

Essa vivência pessoal não me permite tirar conclusões sobre o impacto geral da pirataria para todos os *gamers* que vivem no Brasil, mas, aliada a números como os registrados anteriormente, me leva a acreditar que a situação que compartilho com os que povoam meu convívio social atinge uma parcela significativa dos jogadores de videogame do país. Um exemplo disso é a fala do jornalista Pablo Miyazawa no segundo episódio da websérie Paralelos: “Ninguém achava que estava fazendo nada

errado [ao consumir videogames piratas], e a gente não estava mesmo. Era o mercado que a gente tinha e graças a ele a gente está aqui hoje”.

Não ignoro que o Brasil tenha uma população significativa com alto poder aquisitivo, por exemplo, os 22% dos brasileiros que estavam nas classes A/B, segundo dados de 2012 do Portal Brasil do Governo Federal. Também tenho consciência de que a população mais abastada poderia ser menos atraída pela vantagem do menor preço, normalmente apresentado pelos produtos piratas e que a própria estrutura de consumo dos videogames tende a excluir pessoas financeiramente vulneráveis, vide dados de 2012 do Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística (IBOPE) que estimam apenas 5% dos jogadores brasileiros entre as classes D/E. Apesar disso, a mesma pesquisa, que considera um universo de 69,5 milhões de *gamers*, indica que 45,2% dessas pessoas pertenciam à classe C, um grupo para o qual os valores de um equipamento eletrônico (console de videogame, computador pessoal ou *smartphone*) moderno ainda representam uma parte substancial da renda. No terceiro episódio da websérie Paralelos, a jornalista Flávia Gasi reflete sobre essa questão da renda:

É claro que se você está pensando em classe média, tudo bem você comprar um jogo por mês?! Mas essa não é a maior parte do Brasil, né?! A classe média. Então, quando a gente está falando de o povo brasileiro ser um povo que tem acesso a esse tipo de cultura, é via pirataria, muito provavelmente até hoje. (FALCÃO e HADDAD, 2016c, 1 min)

Defendo a relevância social do meu projeto com base em alguns fatores, sendo o primeiro deles a importância da indústria de videogames, um campo econômico que deve movimentar, em 2017, 108,9 bilhões de dólares, e que, em 2014, contava com 1,8 bilhão de consumidores, segundo dados da Newzoo, companhia de consultoria que realiza levantamentos sobre o mercado de *videogames*. Outro fator é o impacto de uma discussão acerca da validade das leis de direitos autorais, tendo em vista que elas afetam toda a produção intelectual, incluindo também a música, a literatura, o jornalismo e a produção acadêmica. Por fim, existe a importância de tentar enxergar a relevância das práticas piratas em um país periférico em relação à produção de videogames, onde a renda média da população é menor que a dos países centralizadores dessa produção (Estados Unidos e Japão, principalmente), a maior parte dos produtos precisa ser importada e não existe legislação específica para a incidência de impostos, sendo alguns produtos colocados na mesma categoria de impostos dos jogos de azar.

2.2. Justificativa do formato

Existem diversas razões para a escolha da grande reportagem multimídia (GRM) como formato para o trabalho e elas estão vinculadas às características da grande reportagem multimídia descritas por Longhi (2015), como multimidialidade, uso de *hiperlinks* e conteúdo pensado para a *web*.

A disponibilização deste produto na internet é uma prioridade, tanto profissionalmente, pela divulgação do meu trabalho; quanto social e academicamente, pelo caráter de importância social que defendo existir nesse tema. Levando isso em conta, a GRM surge como uma opção adequada por ser algo necessariamente pensado para a *web*, e não uma adaptação de um formato originado no papel ou no vídeo. O uso de *hiperlinks* — ou hipertextualidade — também é um fator importante, pois acredito na utilidade de uma leitura continuada, em que os conteúdos linkados oferecem a oportunidade de ampliar a informação do consumidor sobre aquele tema, ou outros temas relacionados. Xavier (2005) avalia que isso contribui para “ampliar ilimitadamente o sistema de relações referenciais do leitor pelo acesso a vários *hiperlinks*”, acrescentando que “o hipertexto torna-o potencial cidadão do mundo”.

A multimidialidade, por sua vez, ocupa um papel essencial na tentativa de atingir um público diversificado, e não apenas pessoas que consomem videogames. Enquanto os *gamers* provavelmente conhecem boa parte dos jogos citados durante o trabalho — ou pelo menos podem ter uma noção básica de como aquele videogame é —, explicar o mesmo a uma pessoa “leiga” exigiria um longo relato, que provavelmente se tornaria desinteressante e ainda assim poderia não ser eficiente em fazer o público entender o funcionamento do *game*. Isso porque boa parte dos termos utilizados entre quem se interessa por videogames pode não ser explicativo para o público em geral, seja pela inevidente relação entre o termo e o conceito que ele representa, como ao dizer que um jogo é de “estratégia em tempo real” ou de “plataforma”; ou pelo uso de estrangeirismos de difícil adaptação, como “RPG” e “rogue-like”.

Além disso, o público não-*gamer* também poderia ter dificuldades por possuir uma bagagem menor referente à própria existência dos jogos, o que dificulta comparações. Por exemplo, ao referir-se a um *game* menos conhecido pelos jogadores, é possível compará-lo a algum de maior notoriedade. Isso é menos eficiente se me dirigir ao público em geral, tendo em vista que parte dele também não iria conhecer os videogames mais famosos. Ao usar um formato multimídia, os recursos audiovisuais

oferecem saídas bem mais simples e “amigáveis” para auxiliar na compreensão do público, já que um vídeo de alguns segundos pode retratar uma gama variada de elementos presentes em um videogame que teriam de ser descritos em várias linhas e, ainda assim, a descrição textual seria mais inexata e desprovida de uma série de aspectos.

Outro dos motivos para ter escolhido a GRM foi a maior liberdade de linguagem permitida pelo modelo de grande reportagem. Como a proposta da matéria está diretamente vinculada à intenção de estimular a discussão do assunto perante a opinião pública, escolhi usar uma linguagem mais leve e informal, considerando que o trabalho deveria ser acessível inclusive a pessoas que não estejam acostumadas a ler textos do jornalismo tradicional. Essa também é uma boa opção para um dos principais públicos de interesse do assunto, os jogadores de videogame, já que eles são pessoas majoritariamente jovens e acostumadas a formatos de mídia da internet que utilizam esse tipo de linguagem.

4. Processo de produção

4.1. Pré-Apuração

Contatei diversas pessoas que pretendia entrevistar ou que poderiam me ajudar a encontrar mais fontes. A maioria delas não residia na região de Florianópolis, mas sim nas cidades de São Paulo e Rio de Janeiro. A solução ideal era realizar as entrevistas pessoalmente, no entanto, a possibilidade de fazer viagens para as duas cidades era muito remota por falta de recursos financeiros. Portanto, já sabia que teria de realizar parte das entrevistas por telefone ou chamada de vídeo. Entretanto, pretendia fazer pelo menos uma viagem a São Paulo, com as despesas custeadas de forma privada, o que acabou não sendo possível pela dificuldade em angariar o dinheiro necessário para a viagem.

Parte do trabalho de pré-apuração envolveu pesquisa que, além de me ajudar a ter maior domínio sobre os assuntos que abordei na reportagem, também cumpriu a função de contribuir para identificar quem eram as fontes necessárias para a matéria. Acredito que uma das dificuldades comumente encontradas por um jornalista que escreve sobre um assunto marginalizado, como a pirataria, é a informalidade na qual as ações são praticadas. Por conta disso, muitas vezes eu não sabia o suficiente para

entender quem eram as fontes mais importantes a serem entrevistadas até que tivesse feito uma pesquisa mais aprofundada.

Também realizei um trabalho prévio de familiarização com a plataforma Readymag, que eu havia decidido utilizar para o trabalho. Já tinha usado a plataforma anteriormente em alguns exercícios de aulas do curso de Jornalismo, mas não em uma reportagem completa. Além disso, parte do que tinha aprendido nas disciplinas precisavam ser relembradas. Por uma questão econômica, pratiquei esses exercícios com a versão gratuita do site, que possui algumas diferenças para a versão paga que usei durante o trabalho. Porém, a exploração das ferramentas foi útil.

Durante essa fase prévia, também planejei a maior parte da estruturação do trabalho, como a proposta da divisão de capítulos que acabou sendo mantida até o final do TCC. Desde o início da concepção, pretendia separar o trabalho em capítulos de forma não linear, o que me levou a questionar qual seria a melhor divisão do tema. Analisando os tópicos que poderiam ser tratados de maneira a dar o panorama mais completo possível, cheguei à seguinte separação de capítulos:

- 1 — As leis brasileiras que tratam de temas relacionados à pirataria.
- 2 — A indústria de clonagem de eletrônicos (fliperamas, consoles de videogame e computadores) criada no Brasil durante o período da reserva de mercado que permitiu a produção de videogames no país.
- 3 — Os *mods*, modificações de software criadas de forma amadora para adicionar novos conteúdos e personalizar jogos.
- 4 — As várias formas de compartilhamento online usadas para baixar *games*, como os programas de torrent e os sites de hospedagem de arquivos.
- 5 — Os *softwares* de emulação que permitem a reprodução de *games* em equipamentos diferentes dos originais, frequentemente usados para reproduzir jogos antigos em computadores.
- 6 — A venda de jogos copiados em estabelecimentos comerciais formais (lojas) e informais (camelôs).
- 7 — As práticas de personalização da comunidade de *homebrew*, que são utilizadas para diversas funções, como derrubar as proteções que impedem computadores e videogames de reproduzirem jogos piratas.

Essa divisão é bastante arbitrária. Os tópicos sobre *mods* e emulação, por exemplo, poderiam ser considerados dois entre os vários subtópicos do *homebrew*. Porém, a segmentação foi realizada com foco na concepção de quais assuntos eram

relevantes e possuíam conteúdo suficiente para render um capítulo independente. Apesar da arbitrariedade da divisão dificultar uma delimitação clara do que deveria ser tratado em cada capítulo, também fornecia certa flexibilidade caso fosse necessário unir capítulos por falta de conteúdo ou desmembrá-los por excesso.

Antes de iniciar a apuração, também fiz uma pesquisa bibliográfica sobre grande reportagem e conteúdos multimídia. Li muitos textos sobre os videogames no Brasil e a pirataria de videogames, além do pouco que consegui encontrar em relação à pirataria de videogames no Brasil. A maior parte do conteúdo eram textos encontrados na internet, tanto reportagens quanto textos escritos por fãs de games que atuam como “pesquisadores amadores” na internet, além de ter encontrado alguns poucos publicações acadêmicas.

4.2. Apuração

Iniciei o processo de apuração durante as férias de verão. À época, já tinha algumas entrevistas marcadas, porém ainda não havia encontrado ninguém que pudesse falar especificamente sobre determinados assuntos. Meu planejamento original havia sido elaborado na expectativa de que fosse possível terminar o trabalho até o final do primeiro semestre de 2017, uma previsão que acabou não se confirmando. Por conta disso, o processo de apuração que deveria ter sido concluído antes do início dos processos de redação e edição do site acabou acontecendo concomitantemente depois que o planejamento foi modificado para que o trabalho fosse finalizado no segundo semestre.

Entre as fontes entrevistadas, duas foram jornalistas que haviam produzido matérias que usei para obter informações de contexto. Thiago Santaella, egresso do Curso de Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina, produziu uma reportagem intitulada Corsários Digitais para seu Trabalho de Conclusão de Curso, e foi uma das entrevistas que consegui realizar pessoalmente através da intervenção do meu orientador Mauro Silveira. A outra fonte foi Pedro Falcão, autor da websérie Paralelos, o único material jornalístico que encontrei sobre a pirataria de videogames no Brasil. Porém, só consegui uma primeira conversa por Facebook com ele que, apesar de ter sido útil, não serviu para responder a maior parte das minhas perguntas. Iríamos conversar novamente por videoconferência, no entanto, o entrevistado foi chamado para participar do programa de *reality show* Big Brother Brasil. Mesmo após ter saído do

programa, a entrevista ficou dificultada pelo contrato de imagem assinado entre ele e a Rede Globo. As duas entrevistas também foram úteis para identificar possíveis fontes importantes, como alguns profissionais que trabalharam com a fabricação de máquinas de fliperama e participantes de grupos de *tracker*.

Quanto às outras fontes, a tendência foi que, quanto mais “oficiais” elas fossem, mais fácil o contato tenha sido, com exceção das empresas. Um dos entrevistados, por exemplo, foi o advogado Guilherme Coutinho, especializado em direitos autorais, com quem conversei pessoalmente. Outro foi o pesquisador José Messias da Universidade Federal Fluminense, da área de comunicação, que fez trabalhos sobre aspectos sociais da pirataria de videogames, e me concedeu uma entrevista por telefone. Ambos responderam meu contato rapidamente logo na primeira tentativa, enquanto a maior parte das fontes informais que me responderam exigiram pelo menos duas tentativas.

As empresas acabaram sendo as mais complicadas de contatar. Tentei entrevistas com as três grandes produtoras de consoles de videogame da atualidade, Nintendo, Sony e Microsoft. A Nintendo não possui assessoria no Brasil, por isso tive que fazer contato com o departamento de relações estadunidense, mas tive poucas expectativas de resposta. Possui melhores perspectivas para as outras duas, que são atendidas por agências de assessoria terceirizadas, mas ambas me deram respostas negativas. A relutância das empresas em tocar no assunto não é inesperada, tendo em vista que o tema é uma espécie de tabu, porém imaginava que haveria ao menos uma nota oficial de resposta que pudesse ser usada na matéria. Deixei clara a minha intenção de entrevistar as pessoas que pirateavam e disse que, sem uma resposta oficial, seria difícil apresentar a versão das empresas.

Também procurei fazer contato com empresas nacionais que ocuparam papel importante na indústria de informática brasileira de clonagem, entre os anos 70 e o início dos anos 90. Nesse caso, o empecilho foi que, conforme pesquisava, descobri que quase todas essas empresas não existiam mais. Consegui contatar a Gradiente, uma das únicas que ainda existe, porém fui informado que a linha de produção da empresa está desativada desde 2012. O Serviço de Atendimento ao Cliente (SAC) da empresa também alegou que a assessoria de comunicação da companhia havia sido dispensada.

Tentei buscar fontes que trouxessem informações específicas sobre cada um dos assuntos abordados, porém para alguns dos temas essas entrevistas foram mais fáceis de conseguir. Isso fez com que alguns dos conteúdos, apesar de igualmente extensos, tivessem quantidades de material muito diferente. A quantia de informação de cada

capítulo também foi afetada pelo fato de que algumas das entrevistas terem sido mais produtivas do que outras, sendo que algumas foram utilizadas apenas para me ajudar a entender o tema, sem serem mencionadas no texto.

Além dos anteriormente citados, meus entrevistados incluem: sete “jogadores comuns” que encontrei na convenção de videogames Gamercom, em Florianópolis; dois desenvolvedores de jogos independentes que entrevistei pessoalmente, sendo um deles contatado no evento citado anteriormente e o outro indicado por um colega; uma ex-funcionária de uma loja que vendia jogos piratas e que encontrei por acaso; um técnico que trabalha destravando consoles de videogame em um *box* do Camelódromo de Florianópolis e que eu contatei no local de trabalho; um profissional de consultoria que faz intermédio entre estúdios de games e candidatos, com que conversei no evento.

Foram entrevistados por videoconferência um ex-funcionário de uma empresa que produzia clones de computadores nos anos 80, encontrado com a ferramenta online Escavador; um programador que hoje cria jogos e fazia *mods* na adolescência, que já havia sido fonte do documentário Paralelos; o criador de uma equipe que fazia dublagens amadoras de jogos de videogame, contatado através da página de Facebook do grupo; o criador de um jogo *homebrew* (amador), encontrado por meio de um fórum de criação de jogos online.

Também fazem parte da lista de entrevistados um jogador responsável por criar versões modificadas da franquia musical Guitar Hero, indicado por outra fonte e entrevistado por Whats App; o proprietário de uma locadora de *games* que cria suas próprias versões modificadas dos jogos Pro Evolution Soccer, encontrado por meio de um site dedicado a *games* de futebol e entrevistado por Facebook; a assessora responsável pelo Grupo Interministerial de Propriedade Intelectual do Governo Federal e o Partido Pirata do Brasil, ambos entrevistados por e-mail.

4.3. Redação

O processo de redação começou ainda no primeiro semestre, porém foi pausado devido à decisão de estender a apresentação do trabalho para o segundo semestre. Para a continuação do processo, meu trabalho contava com a organização de um calendário de tarefas elaborado por minha namorada, Tamy, o que me permitiu controlar melhor o tempo.

O material que havia reunido em entrevistas era bastante extenso e as informações de pesquisas e leituras ofereciam ainda mais conteúdo a ser explorado e discutido no texto. Conforme avancei no processo de redação, percebi que cobrir todo esse conteúdo da maneira que havia sido originalmente planejada, oferecendo um panorama do tema; discutindo questões; e apresentando soluções, exigiria dezenas de milhares de caracteres.

Essa perspectiva apresentava dois problemas. O primeiro era que se cada capítulo fosse muito extenso, seria improvável que os usuários conseguissem chegar ao final de um capítulo de uma vez — tendo em vista, na internet, é muito comum que os usuários não retornem para terminar as leituras que deixaram incompletas anteriormente. O segundo é que mesmo tendo adiado a entrega do trabalho por um semestre, não tinha certeza se teria tempo para produzir os áudios e vídeos, fazer a diagramação das páginas e editar o material.

Por conta disso, acabei decidindo me limitar a dar um panorama da situação e levantar algumas questões que costumam ser ignoradas por grande parte das reportagens que tratam da pirataria. De qualquer forma, acredito que não seria realista esperar que uma única matéria seja o suficiente para exaurir uma discussão ampla e importante como essa, sendo suficiente apresentar e propor os questionamentos perante o público.

4.4. Edição

Os áudios foram usados, na maioria das vezes, para apresentar trechos de fala dos entrevistados que pudessem exemplificar o assunto que eu estava tratando no texto. A única exceção foi um áudio utilizado no capítulo sobre camelôs (O Mercado Paralelo), que apresenta um trecho de gravações do som ambiente de comerciantes informais da Rua 25 de Março na cidade de São Paulo. Mas o objetivo era semelhante: exemplificar o assunto, nesse caso, mostrar como é o ambiente de um comércio informal.

Os arquivos de áudio foram editados com os *softwares* Sony Sound Forge e Adobe Audition. O Sound Forge foi usado para a maior parte das tarefas: cortes, equalizações de som e outras atividades mais simples. Enquanto isso, o Audition serviu, em geral, para retirar ruídos de fundo dos arquivos. Depois de editados, os áudios eram postados no site SoundCloud, onde eram catalogados e, posteriormente, adicionados à reportagem com uma ferramenta do Readymag.

Os vídeos foram produzidos a partir de pequenos trechos de vídeos baixados da internet, seguindo a limitação de direitos autorais do Parágrafo VIII do Artigo 46: “A reprodução, em quaisquer obras, de pequenos trechos de obras preexistentes”. As imagens estáticas, utilizadas nas transições dos vídeos, foram criadas no programa Adobe Photoshop, e o resto da edição foi feita no Adobe Premiere. Uma das principais funções dos vídeos era apresentar visualmente, a usuários que não estejam familiarizados com o mundo dos games, características abstratas que poderiam exigir extensas descrições.

Entre os vídeos, dois deles têm a finalidade de comparar a frequência com que os games costumavam ser traduzidos para a Língua Portuguesa e como é essa situação agora. Um apresenta jogos lançados no ano 2000 e o outro mostra jogos do ano de 2016. O objetivo era demonstrar a afirmação que faço no texto, de que a única forma de jogar em Português *games* de uma ou duas décadas atrás é com “traduções piratas”. Para evitar que a escolha dos jogos fosse completamente arbitrária, permitindo-me simplesmente escolher os que comprovariam meu ponto de vista, a seleção foi da seguinte maneira. Delimitei um ano para cada um dos vídeos, sendo 2016 para os “jogos atuais” — pois a lista de *games* de 2017 ainda estaria sendo atualizada — e 2000 para os “jogos do passado”, porque pareceu uma escolha antiga o suficiente para pertencer a uma “outra época” dos videogames e atual o suficiente para fazer parte de um “passado recente”. Para escolher os *games*, utilizei o ranking de jogos de computador mais “falados” desses dois anos, existente no site Metacritic. Com os nomes dos dez primeiros colocados de cada ano, tentei confirmar quais deles possuíam ou não tradução, um processo no qual cortei alguns nomes da lista, pois não encontrei essa informação para todos os jogos. Depois procurei trechos de vídeo dos jogos restantes, não tendo encontrado nenhum material utilizável para todos, o que reduziu novamente as duas listas. Por fim, fiquei com seis jogos na lista de 2016 e cinco na de 2000, sendo todos eles traduzidos na primeira (dublados e/ou legendados). Na segunda lista, três não tinham nenhuma tradução e, entre outros dois, apenas um tem opção em Português, mas apenas os menus foram traduzidos.

Quanto aos outros vídeos, um deles consiste em uma rápida demonstração do que é o Virtual Console, um serviço de emulação oferecido pela empresa Nintendo, além de uma listagem dos consoles emulados com um jogo de cada plataforma como exemplo. Outro apresenta exemplos de “traduções piratas” de jogos da Telltale, um estúdio que produz jogos focados na história, mas que, apesar do sucesso, nunca fez

traduções oficiais. Um terceiro apresenta comerciais antigos de empresas brasileiras que clonavam videogames e computadores. E o último é um ranking dos seis jogos que estão há mais tempo sem terem sido pirateados.

A parte gráfica dos vídeos se adaptou a particularidade de cada um dos temas, mas seguiu uma unidade visual presente, principalmente, no uso das cores. Por exemplo, no vídeo de propagandas históricas, foram utilizados o amarelo e o azul da bandeira, além do logo do TCC. Já nos dois primeiros vídeos do capítulo de *mods*, optei por usar o cinza por ser uma cor neutra que combinava com os diferentes logos dos jogos. No terceiro vídeo, preferi mostrar o menu ou página inicial dos jogos, em vez de seguir as cores do projeto, porque o objetivo era evidenciar como eles foram traduzidos por amadores. Por isso, era muito importante que aparecessem os trechos onde existem escritos em Português. No vídeo sobre os jogos há mais tempo sem crack, as três principais cores voltam a aparecer, bem como o logo com uma faixa de proibido, em alusão ao fato de que aqueles jogos não foram pirateados. A bandeira foi utilizada para fazer as contagens regressivas. Por fim, no vídeo sobre o Virtual Console, utilizei o azul já que, além de ser uma cor presente na minha identidade visual, também é utilizada pelo Wii em suas propagandas e menus.

Ao longo do texto, usei links para trazer informações extras. Como a reportagem é bem complexa e aborda vários temas específicos, parte dos leitores poderia não estar familiarizada com eles e, portanto, precisaria dessa ajuda para ter total compreensão do texto. Também utilizei links nas notas de rodapé para fazer com que o usuário não precisasse rolar toda a barra para chegar até a informação. Do mesmo modo, ele pode clicar no número e voltar para a parte do texto que estava lendo anteriormente. As notas de rodapé foram usadas em caso de tradução, para avisar quando usei pseudônimos e também para mostrar como tinha sido o contato com as empresas de videogame.

Outro elemento que eu trouxe para o texto foi o uso de balões de fala amarelos que abrem o significado de determinados termos. A finalidade é ajudar o leitor a compreender a reportagem, principalmente os que não têm tanto conhecimento sobre termos técnicos de videogames. Desse modo, as informações estão ali, mas não ficam no corpo do texto impedindo a escrita de ficar mais fluida.

O infográfico do último capítulo foi feito com as cores azul e amarelo, seguindo a identidade visual. Uma das minhas preocupações com esse capítulo, que falava sobre *homebrew*, era que o termo é muito abrangente e pode se referir a várias formas de fazer

alterações nos videogames. Foi para suprir a necessidade de explicação que criei o infográfico mostrando os diferentes tipos de *homebrew*.

4.5. Diagramação

O ponto de partida para a identidade visual do TCC foi o logo. A ideia era fazer uma brincadeira com as bandeiras que costumavam ser utilizadas em navios piratas, só que, em vez dos ossos cruzados, a caveira possui quatro controles de videogame. Como o trabalho é focado na pirataria de videogames no Brasil, que possui particularidades em relação a outros países, optei por deixar isso bem claro através do logo. Por isso, a caveira azul se tornou o centro da bandeira do Brasil e a faixa de “Ordem e progresso” deu lugar ao subtítulo do TCC. A bandeira também foi utilizada na última página do trabalho para remeter à ideia de conclusão, já que a reportagem começa e termina com a mesma imagem.

As cores da bandeira — verde (código: 16b83e), amarelo (código: ffe100) e azul (código: 0050bc) — foram usadas para compor o design de todo o site. O cinza (código: 797873) foi utilizado como uma cor neutra, que se adéqua bem às outras cores mais vibrantes. Ele aparece no capítulo de legislação e também em alguns vídeos para trazer harmonia à paleta de cores.

Alguns elementos ganharam cores específicas e, por isso, merecem destaque. Os links ficaram em azul para manter um padrão que já é conhecido pelo leitor. Os áudios ganharam o tom de verde e os balões com informações extras foram coloridos de amarelos. Desse modo, quis usar as três cores principais em cada um dos elementos presentes ao longo do texto.

Para cada capítulo, foi utilizada uma ilustração que remetesse ao assunto. Essas imagens foram escolhidas para serem bem didáticas e fazerem o leitor entender mais rapidamente do que se tratava o capítulo. Elas foram utilizadas tanto no início de cada texto, quanto no menu inicial e no menu fixado no final das páginas, padronizando a identidade visual da reportagem.

A fonte dos títulos (The Wild) foi escolhida por ser marcante e prender a atenção. Para contrastar, a linha fina é mais discreta, com uma fonte que preferi por causa da legibilidade (Jenriv). Ela também foi utilizada no corpo do texto.

5. Custos

O principal custo da reportagem foi a contratação da plataforma Readymag para produzir o site. A assinatura era mensal e os custos variavam conforme a cotação do dólar, já que a plataforma é americana. Abaixo, é possível ver os gastos de cada mês:

Mês da assinatura	Valor
Maio	R\$ 69,19
Junho	R\$ 69,23
Julho	R\$ 76,91
Agosto	R\$ 71,39
Setembro	R\$ 70,14
Outubro	R\$ 68,91
Novembro	R\$ 70,01
Total	R\$ 495,78

Também comprei um ingresso da Gamercom, que é uma convenção sobre videogames. O evento serviu para encontrar jogadores e descobrir qual era a opinião deles sobre a pirataria. O restante dos custos do TCC se deve a passagens de ônibus para entrevistar duas pessoas e para ir à Gamercom, além de ligações telefônicas para contatar fontes. No entanto, nenhuma entrevista foi feita por meu telefone pessoal. As que foram realizadas por telefone aconteceram na Rádio Ponto UFSC, já que assim era possível gravar as entrevistas no estúdio. As outras ocorreram por meios gratuitos: videoconferências de Skype ou Facebook, áudios de Whats App e e-mail.

Item	Valor
Ingresso para evento	R\$ 30,00
Passagens de ônibus	R\$ 11,70
Readymag	R\$ 495,78
Telefone	R\$ 15,00
Total	R\$ 552,48

6. Dificuldades, desafios, aprendizado

Sinto-me seguro em dizer que a produção desse Trabalho de Conclusão de Curso foi bem generosa em desafios. Afinal, o trabalho deveria ter sido apresentado no final do primeiro semestre de 2017, acabou adiado para o final do segundo semestre e, mesmo assim, só foi finalizado no último dia do prazo de entrega. Depois de tudo isso, é um pouco assustador perceber que o trabalho não ficou exatamente como eu gostaria e que vários pontos poderiam ser melhorados. Mas tenho a impressão que esse sentimento é compartilhado pela maioria das(os) colegas que conheci na faculdade. Uma das principais dificuldades que encontrei ao fazer esta reportagem está diretamente ligada a isso: a necessidade de conciliar minhas expectativas com a realidade.

Durante a graduação em Jornalismo, produzi diversas pautas que não foram publicadas da maneira esperada, tiveram que ser alteradas ou até mesmo abandonadas, mas nunca nenhuma com a qual eu estivesse tão emocionalmente envolvido. Todas as vezes que não conseguia entrevistar uma possível fonte importante, ou que eu percebia que não conseguiria material para produzir um vídeo como havia imaginado, essas situações me geravam um desgaste mental muito grande. Um dos motivos pra isso é que me acostumei a olhar para o TCC como a minha grande oportunidade de fazer uma matéria de qualidade sobre um tema que normalmente é tratado pela mídia nacional de maneira que considero inadequada. Por conta disso, tinha a impressão de que se não fizesse um trabalho “perfeito”, seria uma oportunidade desperdiçada. Felizmente, o professor Mauro me ajudou a parar de olhar para esse TCC como um ponto final, até porque a própria estrutura do projeto permite que eu expanda o conteúdo do site posteriormente. Isso acabou sendo um aprendizado importante, pois, em vez de olhar para as possibilidades não exploradas de uma pauta como uma oportunidade desperdiçada, passei a vê-las como algo que pode ser aproveitado em pautas futuras.

Outra grande dificuldade na produção do trabalho foi a organização das tarefas. Desde 2016, antes de iniciar a apuração da pauta, eu já havia sido alertado pelo professor Mauro que o trabalho poderia precisar de mais de um semestre para ser realizado. Por mais que eu também compartilhasse essa impressão — e já tivesse começado a me preparar mentalmente para essa possibilidade —, montei meu cronograma inicial com a perspectiva de encerrar o TCC em junho. Esse primeiro calendário foi feito de forma muito flexível, sem dias fixos para a finalização de cada etapa, com bastante espaço para mudanças. Aliado à minha dificuldade em organizar

meu próprio tempo, perfeccionismo e algumas outras circunstâncias específicas, o cronograma me levou a gastar muito tempo em “becos sem saída”, especialmente em relação à apuração. Mesmo sem esse fator, não acredito que teria conseguido finalizar o conteúdo no primeiro semestre, porém esse tempo poderia ter sido utilizado em ações mais proveitosas.

Quando voltei a trabalhar no TCC, no início do segundo semestre, minha namorada me ajudou a criar um cronograma bem mais rígido e detalhado, com prazos fixos para início e finalização de cada tarefa e definição de que área do projeto seria trabalhada a cada dia. Por mais que não tenha sido possível seguir rigorosamente essas datas, elas tornaram o trabalho muito mais produtivo, pois eu me via obrigado a abandonar determinadas tarefas ou buscar uma solução “menos ideal” quando chegava ao final de um prazo. A experiência acabou me ensinando bastante sobre como consigo render melhor na elaboração de um projeto de longa duração como este, minimizando a interferência do meu perfeccionismo.

Além desses desafios de cunho pessoal, também houve muitas dificuldades diretamente relacionadas à pauta. Desde o primeiro momento, tive noção de que várias das fontes poderiam ficar reticentes em dar entrevista, afinal a pirataria é uma prática ilegal. Mesmo as grandes empresas da área de games, que são adversárias da pirataria, historicamente têm optado por manter silêncio sobre o assunto quando estão diante da imprensa, sendo mais comum que elas divulguem seus posicionamentos através de ações publicitárias e de conscientização do que por meio de entrevistas.

Apesar disso, as dificuldades de conseguir as entrevistas excederam minhas expectativas. As empresas e demais entidades com propriedade para falar sobre o tema, como o Fórum Nacional Contra a Pirataria e Ilegalidade, se mostraram bastante reticentes à dar entrevistas. O próprio Partido Pirata, apesar de ter se mostrado bastante receptivo, precisou ser contatado inúmeras vezes durante alguns meses para que me enviasse as respostas. Vale ressaltar que no caso do Partido Pirata a impressão que tive foi de que a demora foi causada mais por desorganização do que por relutância em responder.

Em relação às outras fontes necessárias, além dos diversos casos em que fui ignorado por membros de fóruns online na minha busca por entrevistados, também fiquei limitado pela questão nacional. Como meu objetivo era tratar especificamente do contexto brasileiro, eliminei a possibilidade de entrevistar pessoas de outros países. O problema é que, apesar de todos os tópicos abordados no texto possuírem público no

Brasil, muitos deles ainda são dominados por estrangeiros. Como a maioria das práticas são amadoras, antes de fazer a reportagem, eu imaginava que haveria comunidades, ainda que muito pequenas, dedicadas à criação desses conteúdos. Por exemplo, utilizar programas emuladores para jogar videogames antigos no computador é relativamente comum. Entretanto, por mais que eu tenha pesquisado, não encontrei nenhum grupo que discutisse a criação de emuladores, apenas a utilização dos que já haviam sido criados fora do país. Nesse caso, o aprendizado foi que é complicado abordar por país temas que, por sua natureza virtual e amadora, possuem uma lógica pouco vinculada a relações nacionais.

7. Referências bibliográficas

AZEVEDO, Theo. **De cada 100 jogos vendidos no Brasil, 82 são piratas, diz estudo.** 2013. Disponível em: <<http://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2013/12/18/de-cada-100-jogos-vendidos-no-brasil-82-sao-piratas-diz-estudo.htm>>. Acesso em: 23 nov. 2017.

BRASIL, Portal. **Classe C já é maioria da população do País.** 2012. Disponível em: <<http://www.brasil.gov.br/economia-e-emprego/2012/03/classe-c-passou-a-ser-maioria-da-populacao-brasileira-em-2011>>. Acesso em: 23 nov. 2017.

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. **ESA 2011 Annual Report.** Washington: Entertainment Software Association, 2012. 34 p. Disponível em: <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/10/ESA_2011_Annual_Report.pdf>. Acesso em: 23 nov. 2017.

FALCÃO, Pedro e HADDAD, Hugo. **Paralelos: Episódio 2 – Consoles e jogos nacionais.** 2016b. 7 min.

FALCÃO, Pedro e HADDAD, Hugo. **Paralelos: Episódio 3 – Modificações e o começo do eSports.** 2016c. 6 min.

IBOPE INTELIGÊNCIA (Brasil). **Conheça as principais características de quem joga videogame no Brasil.** 2012. Disponível em: <<http://www.ibope.com.br/pt-br/noticias/Paginas/Conheca-as-caracteristicas-de-quem-joga-videogame-no-Brasil.aspx>>. Acesso em: 23 nov. 2017.

JACOBS, Guilherme. **Documentário Paralelos mostra como a pirataria foi fundamental para os games no Brasil:** Red Bull lança websérie que destaca como o mercado cinza ajudou o Brasil no mundo dos jogos. 2016. Disponível em: <<https://omelete.uol.com.br/games/artigo/documentario-paralelos-mostra-como-a-pirataria-foi-fundamental-para-os-games-no-brasil/>>. Acesso em: 23 nov. 2017.

LONGHI, Raquel Ritter. **A grande reportagem multimídia como gênero expressivo no ciberjornalismo.** Florianópolis, 2015. Disponível em: <<http://www.ciberjor.ufms.br/ciberjor6/files/2015/03/LONGHICIBERJOR.pdf>>. Acesso em: 23 nov. 2017.

MESSIAS, José Carlos. Notas sobre a pirataria de games no Brasil: inclusão (digital) dos pobres e resistência. **Intexto**, Porto Alegre, v. 33, p.154-173, maio 2015. Quadrimestral. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/47082>>. Acesso em: 23 nov. 2017.

NEWZOO. **The global games market will reach \$108.9 billion in 2017 with mobile taking 42%.** 2017. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/>>. Acesso em: 28 nov. 2016.

XAVIER, Antônio Carlos. Leitura, texto e hipertexto. In: MARCUSCHI, Luiz Antônio;

XAVIER, Antônio Carlos. **Hipertexto e gêneros digitais:** Novas formas de construção de sentido. 2. ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005. p. 170-180. Disponível em: <<http://tpleitura.pbworks.com/w/file/65870720/Xavier>>. Acesso em: 23 nov. 2017.

