



Jogos, escolha e software livres

Faz pouco tempo que o faturamento da indústria mundial de jogos eletrônicos se tornou maior que o da bilheteria do cinema de Hollywood. Mesmo se tratando de um mercado muito jovem (algumas poucas décadas), os jogos vêm despertando o interesse de governantes de diversos países, já que eles aliam os potenciais tecnológico, cultural e econômico em um único segmento.

A Coréia é um desses exemplos de sucesso da atuação conjunta do governo com a indústria de desenvolvimento local. O Ministro da Cultura e Turismo da Coréia, Chung Dong-chea, declarou que a área de jogos é prioridade para o Ministério. Segundo o KGDI (Korean Game Development & Promotion Institute), como fruto da iniciativa, o mercado de jogos coreano movimentou US\$3,3 bilhões em 2003 e vem crescendo a uma taxa superior a 15% ao ano.

O mercado brasileiro por sua vez, apesar de possuir potencial semelhante, ainda está distante desses números. Entre os diversos males que assolam o desenvolvedor brasileiro, está também a pirataria que dizimou as oportunidades de se criar um terreno fértil para as empresas do setor. É nesse árido cenário que surge a boa nova. O Ministério da Cultura do Brasil, em ato inédito, criou o "concurso de jogos eletrônicos brasileiros" que, segundo seus organizadores, visa produzir ambiente adequado no país à criação de jogos eletrônicos. O concurso acontece em duas etapas, a de criação de idéias originais e a de produção de uma versão de demonstração do jogo. A única restrição é que os autores deverão licenciar sua obra para terceiros nos termos de uma licença de software livre (cc_GNU_gpl).

A presença dessa obrigatoriedade merece ser analisada mais profundamente e confrontada com os objetivos do concurso. Para se entender software livre, é preciso entender o que motivou seu surgimento. Nos diversos países em que a propriedade intelectual é levada a sério, um mero rabisco em um guardanapo já implica na detenção de direitos autorais e no conseqüente pagamento de royalties para quem utilizar o rabisco. O problema é que existiam pessoas que queriam apenas ver o seu trabalho publicado e distribuído. Com os avanços da ciberlegislação, surgiu um mecanismo jurídico que permitia que isso acontecesse de forma simplificada: o "software livre". Software esse que não é necessariamente grátis, mas que teria um grande potencial de difusão do autor e da tecnologia empregada.

Em outros termos, o software livre surgiu como uma nova *opção* para os desenvolvedores. A grande questão, no entanto, está nas entrelinhas. O mecanismo surgiu para aumentar as possibilidades de escolha, não para restringi-las. Entendendo as origens, fica claro que esse mecanismo pode até

São Paulo, 6 de outubro de 2004



ser incentivado, mas nunca imposto. Isso fica ainda mais explícito quando se olha atentamente para a licença mais restritiva da GNU, na qual o governo brasileiro se baseia. Ela própria permite que os autores, a qualquer momento, possam abdicar de certos pontos e garantir a criação de um software proprietário utilizando o programa em questão. Tendo isso em vista, a iniciativa do concurso de obrigatoriedade da licença perverte os objetivos originais do software livre e restringem de forma inapropriada os resultados econômicos e culturais advindos da iniciativa.

Pelo bem da imparcialidade, no entanto, não se pode desprezar a difusão tecnológica que essa obrigatoriedade poderia gerar. Dessa forma, não só as empresas vencedoras seriam beneficiadas, mas todo o ecossistema que teria acesso à tecnologia desenvolvida. Como governo, é importante beneficiar o maior número de pessoas e empresas. Esta avaliação se mostraria totalmente correta se as produtoras de jogos brasileiras não tivessem demonstrado claro desinteresse pela licença em questão. E isso por um motivo muito simples: diferente dos softwares, não existe, em todo o mundo, um único caso de jogo, que tendo sido *originalmente* licenciado sob software livre, tenha tido sucesso financeiro. Isso significa que o concurso estaria automaticamente abandonado aos amadores e às sanguessugas do dinheiro público, o que jogaria por terra qualquer chance de se desenvolver tecnologia que justificasse qualquer difusão.

Todos os argumentos acima, no entanto têm menor importância com a divulgação pela IGDA (International Game Developers Association) de um estudo internacional que conclui que a despeito do software tradicional, o modelo de software livre não faz nenhum sentido quando aplicado a jogos. O estudo demonstra que todas as vantagens que o software livre possui sobre o software tradicional se anulam quando são aplicadas aos jogos eletrônicos.

Tendo em vista os fatos citados é de se surpreender que o Ministério da Cultura, mesmo tendo sido avisado pela associação nacional dos desenvolvedores (que defendia a "ESCOLHA LIVRE") antes do lançamento do concurso, tenha insistido em manter essa obrigatoriedade. Não havendo histórico de sucesso comercial, com todos os estudos mostrando o contrário e considerando o desinteresse das produtoras nacionais, o edital, nesse formato, só serve para promover o software livre como uma ideologia e desperdiça verba pública sem criar nenhum benefício econômico, cultural ou tecnológico.

Marcelo Nunes

Vice-presidente

ABRAGAMES (Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos)