

VIDEO E GAME: APROXIMAÇÕES E DISTINÇÕES ENTRE AUDIOVISUAL E JOGOS ELETRÔNICOS

Pedro Santoro Zambon¹; Ana Heloiza Vita Pessotto²

¹Docente da Universidade Estadual Paulista (Unesp), FAAC, Campus Bauru. Mestre em Comunicação e Bacharel em Jornalismo pela mesma instituição. Membro do Lecotec. E-mail: pedro@faac.unesp.br

²Docente da Universidade Estadual Paulista (Unesp), FAAC, Campus Bauru. Mestre em Comunicação e Bacharel em Radialismo pela mesma instituição. Membro do GrAAu. E-mail: anahvp@gmail.com

RESUMO

Este trabalho busca discutir as aproximações e distinções das cadeias produtivas dos jogos eletrônicos e do audiovisual, partindo de sua inclusão na agenda regulatória do biênio 2015-2016 da ANCINE e da Análise de Impacto Regulatório colocada para consulta pública pela agência em dezembro de 2016. A distinção conceitual, fundamental para a formulação eficaz de políticas públicas, ajudará a compreender os impactos da inclusão do Fundo Setorial do Audiovisual como meio de fomento aos jogos eletrônicos independentes.

Palavras-chave: Jogos Eletrônicos. Audiovisual. Ancine.

INTRODUÇÃO

Incluído na agenda regulatória da Ancine de 2015/2016, foi realizado um estudo relativo à inclusão dos jogos eletrônicos no espectro da legislação do setor audiovisual. O resultado desta Análise de Impacto Regulatório, divulgada em dezembro de 2016, foi colocada em consulta pública até março de 2017. Concomitantemente foi lançado o primeiro edital para o setor, o PRODAV 14/2016 dentro do Programa Brasil de Todas as Telas, destinando um total de R\$ 10 milhões em recursos do Fundo Setorial do Audiovisual para a produção de 24 jogos eletrônicos.

OBJETIVOS

Este trabalho busca elaborar uma distinção conceitual entre jogos digitais e o audiovisual. Compreender os impactos da inclusão do Fundo Setorial do Audiovisual como meio de fomento aos jogos eletrônicos independentes.

METODOLOGIA

Com base na definição de jogos eletrônicos pela Ancine a partir da Agenda Regulatória 2015/2016, este trabalho distingue o setor de jogos eletrônicos da indústria do software e sua aproximação com a cadeia produtiva do audiovisual.

RESULTADOS PARCIAIS

Embora os videogames sejam software, eles transcendem a função computacional. As relações de produção simbólicas, para além da interação e usabilidade, incorporam elementos narrativos e artísticos que se aproximam dos conteúdos audiovisuais tradicionais. A Ancine caracteriza jogo eletrônico como “conteúdo audiovisual interativo cujas imagens são alteradas em tempo real a partir de ações do(s) jogador(es);” (IN nº104/2012). Aponta também que “é possível aduzir que existem fortes similaridades entre a cadeia de jogos e as cadeias de outros conteúdos audiovisuais” (ANCINE, 2016). Os desafios para o desenvolvimento de ambas as cadeias no Brasil são bastante semelhantes, como a baixa concentração de propriedade intelectual com agentes brasileiros e o domínio do mercado pelo poder econômico de gestores estrangeiros. Apesar desta aproximação dos dois setores, suas especificidades são essenciais para que as políticas sejam destinadas de forma coerente neste âmbito regulatório. Ao mesmo tempo que o quesito simbólico do processo tem uma concepção de equiparação, os processos de produção precisam ser compreendidos e ter suas diferenças destacadas. Deve-se incluir o entendimento de que a produção de um jogo eletrônico no Brasil é elaborada majoritariamente por empresas pequenas em equipes de até cinco pessoas, não sendo raras as criações individuais - da programação à arte. Esta característica é bem distinta do audiovisual tradicional: mesmo nas obras mais modestas, a necessidade de uma equipe múltipla impõe orçamentos e cronogramas distintos de grande parte das produções de jogos independentes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar da Ancine se mostrar eficaz na aproximação entre as cadeias produtivas, verifica-se como incompleta na peculiarização entre elas. Apenas olhar para as aproximações conceituais de ambas pode gerar problemas para os dois setores. Os prazos de execução, os orçamentos, as equipes e até mesmo a ideia de equipes cada vez mais reduzidas e baratas que podem afetar negativamente o setor e desprestigiar os profissionais especializados em apenas uma função da cadeia. Portanto, a Ancine não poderá descartar ajustes em seus editais para abarcar as especificidades da produção de jogos, permitindo não apenas a pulverização de investimentos, como a sustentação de um ecossistema sustentável e independente.

REFERÊNCIAS

ANCINE. **Análise de impacto regulatório nº. 1/2016/SEC.** 2016.

ANCINE. **Instrução Normativa nº 104,** de 10 de julho de 2012.

BRASIL. **Medida Provisória nº 2.228-1,** de 06 de setembro de 2001.