

Maiores abandonados

Mário Nagano

Quando um programa sai do mercado por muito tempo e não conta mais com o suporte técnico do fabricante, por que não usá-lo livremente? Essa é a argumentação dos defensores dos chamados abandonware, programas antigos – com pouco ou nenhum valor comercial – que estão disponíveis para download em centenas de sites na Internet. Apesar disso, a indústria de software rechaça essa idéia frontalmente, alegando que o fato de terem sido deixados de lado não significa que seu código seja de domínio público e o uso liberado.

O fenômeno do abandonware na verdade não é recente. Ele surgiu em 1997, época em que os primeiros sites de download começaram a distribuir programas antigos e que com o passar do tempo acabaram se concentrando nos jogos, devido ao pouco interesse dos usuários em copiar versões em desuso de utilitários ou aplicativos de escritório. A informação contida no WebRing oficial (www.abandonwarering.com), site com diversas páginas cadastradas sobre o assunto, diz que um programa pode ser considerado abandonware quando tiver pelo menos quatro anos de idade – alguns defendem três ou cinco anos – e que não seja mais comercializado nem conte com o suporte técnico do fabricante ou distribuidor.

Os defensores do abandonware questionam que se o fabricante não se importa mais com um programa, seja ele um game ou até mesmo um sistema operacional, por que não distribuí-lo e usá-lo livremente? A sustentação desse argumento segue a máxima segundo a qual, por não gerarem mais lucros, a distribuição dos programas não prejudica as empresas. Há até um corolário advogando que um programa somente deixa de ser abandonado quando volta a ser comercializado, como uma coletânea, por exemplo. Nessa seara, há até sites de abandonware que se consideram prestadores de um serviço público, alegando que eles mantêm viva a memória de títulos antigos que de outro modo terminariam numa mídia velha, perdida em algum canto da casa ou do escritório. Esse discurso pode até fazer sentido, mas o fato é que, tecnicamente falando, não há diferença alguma entre um programa novo ou abandonado. Em ambos os casos, a cópia e distribuição não autorizada dos mesmos é um ato de pirataria.

O único atenuante, por assim dizer, é que essa atividade não é energeticamente combatida pelos desenvolvedores e distribuidores de software, pelo simples fato de já estarem bastante ocupados com a pirataria de seus produtos atuais. O problema é que isso pode passar a falsa impressão que de essas empresas fazem vista grossa, embora todos indistintamente critiquem essa prática por violar a propriedade intelectual.

Para bagunçar ainda mais o coreto, a aparente impunidade gerou uma curiosa variação batizada de oldwarez, descrição usada com o sentido de “travestir” um programa de linha

como abandonware, de modo a não chamar muito a atenção para o fato de ser uma cópia ilegal. Por definição, oldware é um programa com mais de um ano de idade, que não precisa necessariamente estar fora de linha.

Para a maior distribuidora de jogos do mercado, a Electronic Arts (EA), não existe o abandonware. A posição da empresa é que todos seus títulos, criados desde o início de suas atividades são protegidos pela lei de propriedade intelectual. E a maneira como – e até quando – distribuir esses títulos diz respeito apenas a ela, sem nunca abrir mão dos direitos sobre eles.

O gerente geral da EA no Brasil, Bertrand Caudron, enfatiza que a propriedade intelectual de um título é válida durante toda a vida do autor e por mais 75 anos. “A EA tem cerca de 20 anos de existência, portanto as suas criações não estão nem perto de caírem em domínio público, o que por sinal é o caso de boa parte das empresas de software, já que a maioria delas surgiram após a invenção do computador pessoal no final da década de 70.”

O executivo salienta ainda que o nome e o código de um jogo são os patrimônios mais valiosos da empresa, e que isso transcende ao seu formato. “O game pode ter sido lançado originalmente na forma de cartucho, disquete ou CD, mas ele pode ser reeditado na forma de coletânea ou mesmo em novos modelos de negócios”, diz Caudron citando como exemplo a situação de títulos antigos de jogos cujas regras e movimentos simples não são o suficiente para atrair usuários que jogam em PCs, mas que estão fazendo sucesso em telefones celulares.

O gerente geral da EA fez uma analogia do fenômeno do abandonware com o mercado de consoles no Brasil, em especial com o PlayStation, da Sony. “A falta de uma presença oficial do produto no país passa a impressão de que comprar um jogo pirateado é coisa mais normal do mundo, o que também dá uma percepção errada de valor do produto, tanto para quem usa ou quem comercializa, prejudicando o mercado como um todo”.

Para Bertrand um jogo, não pode perder sua percepção de valor, principalmente nos dias de hoje em que desenvolver um game de primeira linha sai tão caro quanto produzir um filme em Hollywood. Na opinião dele, abrir mão de um título é o mesmo que dar um tiro no próprio pé. Ele chama a atenção ainda para que não se confunda abandonware com outros tipos de software com permissão de circular livremente, como os modelos de cidades, mapas de missões ou mesmo personagens criados por editores de jogos como The Sims, que são desenvolvidos por usuários e não funcionam sem o jogo original. “Acreditamos que os chamados jogos demos (cópias de avaliação de conteúdo resumido) também se encaixem nesse contexto”, completa.

A Atari Games (ex-Infogrames), cujo nome chegou a ser sinônimo de jogo de computador, teria tudo para ser forte opositora de software considerado abandonado. Há muitos anos desenvolvendo jogos para várias plataformas, a empresa tem muitos programas considerados abandonados, incluindo alguns títulos para PC, devido ao longo período no qual esteve fora do mercado. Mas ciente de que não vale a pena correr atrás para acabar com esse prejuízo, ela tomou uma decisão inédita de abrir mão dos jogos antigos, desde que não sejam alterados ou denigrem o nome da empresa.

O gerente de marketing da Atari do Brasil, Glauco Bueno, faz questão de ressaltar, porém,

que não estão incluídos nesse caso jogos em MS-DOS como o Robotron para IBM-PC, que na verdade nunca foi um game para DOS, já que era carregado por disco com rotina de boot que instalava o jogo diretamente na memória do micro. As versões disponíveis para DOS (.com) são na realidade jogos abertos por crackers e pirateados.

A explicação de Bueno para abrir mão dos programas antigos é que quando a Infogrames decidiu assumir o nome comercial Atari, optou por deixar que os títulos sejam usados livremente por causa das dificuldades legais para colocar a situação em ordem, além do retorno não ser compensador. A empresa preferiu concentrar seus esforços na criação de novos jogos, como Matrix e Unreal, e supervisionar o uso correto da marca Atari em outros produtos, como roupas e acessórios. Mesmo assim, no ano passado ela lançou uma coletânea de títulos clássicos do Atari (ainda com a marca Infogrames) para atender aos jogadores mais saudosistas.

Em relação aos títulos da Infogrames a história já é outra. A empresa deixa claro que não existe nenhum título abandonado e as cópias não autorizadas de qualquer um deles é ilegal. Ela alerta ainda para o fato de que a execução de jogos antigos, como aqueles contidos em um cartucho Atari, em programas emuladores também se caracterizam como um tipo de pirataria.

O problema, segundo Bueno, está no fato dos emuladores funcionarem basicamente como interpretadores, permitindo que um PC funcione como outras plataformas. Como esses programas precisam interagir com a imagem da ROM do sistema original, que nada mais é que um código criado pelo fabricante para proteger os jogos, eles estão inseridos nas mesmas regras do direito autoral. Há muitos sites oferecendo emuladores para download abertamente, mas a maioria deles não disponibiliza arquivos de imagem, sejam da ROM do sistema, sejam dos jogos, além não informar onde encontrá-los.

Fonte:<http://pcworld.terra.com.br/AdPortalV3/adCmsDocumentoShow.aspx?documento=8204842&Area=435000>