UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
DEPARTAMENTO DE INFORMAÇÃO E CULTURA

GABRIEL PISCITELLI ALVES

PIRATARIA DE JOGOS DIGITAIS: IMPACTO NA DEMOCRATIZAÇÃO, ACESSO, PRESERVAÇÃO E MEMÓRIA

SÃO PAULO
2024

GABRIEL PISCITELLI ALVES

PIRATARIA DE JOGOS DIGITAIS:
IMPACTO NA DEMOCRATIZAÇÃO, ACESSO, PRESERVAÇÃO E MEMÓRIA

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Departamento de Informação e Cultura da Escola de Comunicações e Artes, da Universidade de São Paulo, para a obtenção do título de bacharel em Biblioteconomia.

Orientação: Profa. Dra. Asa Fujino

SÃO PAULO
2024

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catalogação na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados inseridos pelo(a) autor(a)

Alves, Gabriel Piscitelli
Pirataria digital e acesso à informação: impacto na democratização, acesso, preservação e memória / Gabriel Piscitelli Alves; orientadora, Asa Fujino. - São Paulo, 2024.
56 p.: il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Departamento de Comunicações e Artes / Escola de Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo.
Bibliografia

1. pirataria de jogos digitais. 2. democratização do acesso. 3. preservação da memória gamer. 4. direito autoral. 5. cultura gamer. I. Fujino, Asa. II. Título.

CDD 21.ed. - 020

Elaborado por Alessandra Vieira Canholi Maldonado - CRB-8/6194

GABRIEL PISCITELLI ALVES

Pirataria digital e acesso à informação: impacto na democratização, acesso, preservação e memória

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Departamento de Informação e Cultura da Escola de Comunicações e Artes, da Universidade de São Paulo, para a obtenção do título de bacharel em Biblioteconomia.

Aprovado em: ___ /____/ _____

Banca:

_____

Nome: Profª Dra Asa Fujino

Instituição: Universidade de São Paulo - ECA

_____

Nome: Prof. Dr. Marivalde Moacir Francelin

Instituição: Universidade de São Paulo - ECA

_____

Nome: Prof. Dra. Adaci Aparecida Oliveira Rosa da Silva

Instituição: UNIMES-SP

RESUMO

Este trabalho explora a pirataria de jogos digitais no Brasil, abordando seus impactos na democratização do acesso, preservação da memória e cultura gamer, além das relações de poder entre empresas e jogadores. A pesquisa, de caráter exploratório, baseia-se em uma revisão de literatura e estudo de caso da franquia *Silent Hill*, buscando compreender como a pirataria impacta e molda o mercado de jogos e desafia a legalidade tradicional. São analisados aspectos históricos, como a adaptação tecnológica e econômica no Brasil, e o papel das comunidades online na preservação de jogos antigos e de difícil acesso. Discute-se o embate entre a proteção dos direitos autorais e a necessidade de acesso inclusivo à cultura digital. Conclui-se que a pirataria, apesar de ilegal, pode contribuir para a democratização e preservação da memória cultural gamer, apontando para a necessidade de políticas que equilibrem os interesses econômicos e sociais.

Palavras-chave: pirataria de jogos digitais; democratização do acesso; preservação da memória gamer; direito autoral; cultura gamer.

ABSTRACT

This study explores digital game piracy in Brazil, addressing its impacts on the democratization of access, the preservation of gamer memory and culture, and the power dynamics between companies and players. The exploratory research is based on a literature review and a case study of the Silent Hill franchise, aiming to understand how piracy influences and shapes the gaming market while challenging traditional legal frameworks. Historical aspects, such as technological and economic adaptation in Brazil, and the role of online communities in preserving old and hard-to-access games are analyzed. The discussion focuses on the clash between copyright protection and the need for inclusive access to digital culture. It concludes that piracy, despite being illegal, can contribute to the democratization and preservation of gamer cultural memory, highlighting the necessity for policies that balance economic and social interests.

Keywords: digital game piracy; access democratization; gamer memory preservation; copyright; gamer culture.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Top 10 países com maiores custos totais para se comprar PS5 e Xbox.....24
Figura 2: Top 10 países com maiores custos em relação ao salário médio..... 25
Figura 3: Principal wiki de fandom de Silent Hill.....35
Figura 4: Algumas comunidades de Silent Hill no Facebook..... 37
Figura 5: Por dentro da cidade, em Silent Hill 2 Remake..... 39
Figura 6: Capa do jogo Silent Hill (1999)..... 40
Figura 7: Capa do jogo Silent Hill 2 (2001)..... 41
Figura 8: Capa do jogo Silent Hill 3 (2003)..... 42

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BDTD	Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações
CD	Compact Disc
CNCP	Conselho Nacional de Combate à Pirataria
CPPS	Club Penguin Private Servers
CPR	Club Penguin Rewritten
DRM	Digital Rights Management
DVD	Digital Versatile Discs (DVD)
HQ	Histórias em Quadrinhos
MMOG	Massively multiplayer online game
MMORPG	Massively Multiplayer Online Role-Playing Game
NES	Nintendo Entertainment System
PS3	Playstation 3
PS5	Playstation 5
ROM	Read Only Memory

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO 9
2. JUSTIFICATIVA 10
3. METODOLOGIA 11
4. A PIRATARIA DE JOGOS DIGITAIS 12
4.1. Manifestações da pirataria de jogos 14
4.2. Primeiros videogames e o surgimento da pirataria no Brasil 15
4.2.1. CDs e DVDs piratas 16
4.2.2. Cracks e DRMs 17
4.2.3. Downloads ilegais 18
4.2.4. Servidor pirata, MODs e emulação 19
5. PIRATARIA E A DEMOCRATIZAÇÃO DO ACESSO NOS JOGOS DIGITAIS 23
5.1. O papel da pirataria, ilegalidade e inclusão 26
5.2. A memória através da pirataria 31
5.3. Memórias esquecidas 33
5.4. Silent Hill 36
5.5. A memória dos jogos digitais em disputa 42
5.6. Propriedade intelectual, direito autoral e legislação brasileira 43
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS 45
7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 47

1. INTRODUÇÃO

A indústria de jogos digitais consolidou-se como um dos setores mais dinâmicos e influentes da cultura contemporânea, impactando o entretenimento, a economia e as formas de interação social. O avanço tecnológico, aliado à popularização de dispositivos como consoles, computadores e smartphones, bem como à criação de universos ficcionais imersivos, impulsionou a expansão global do mercado, atraindo milhões de jogadores.

Os jogos digitais são mais que meros produtos de entretenimento, configurando-se como produtos culturais, espaços de aprendizagem e ferramentas de comunicação. Por meio deles, os jogadores constroem identidades, compartilham experiências, exploram temas complexos e formam comunidades colaborativas. No entanto, o acesso a esse universo enfrenta barreiras significativas, muitas das quais estão intrinsecamente ligadas ao capital financeiro e às dinâmicas do mercado: custos elevados de hardware e software, que refletem as estratégias de precificação das empresas e a busca por lucro; restrições políticas, que limitam a distribuição de jogos em determinados mercados; descontinuidade de serviços e a obsolescência tecnológica. Muitos jogos de consoles antigos, não lançados para plataformas modernas, tornam-se quase inacessíveis por vias legais, comprometendo sua preservação como patrimônio cultural, e refletindo as decisões das empresas em relação ao capital financeiro. Esse cenário acaba por se agravar em países com desigualdades socioeconômicas marcantes, como o Brasil, onde a exclusão digital e econômica limitam o acesso formal à cultura gamer.

Nesse contexto, a pirataria de jogos digitais emerge como um fenômeno que tensiona debates sobre legalidade, acesso à cultura, preservação da memória e relações de poder entre empresas e jogadores. Parte-se do pressuposto de que a pirataria está intrinsecamente ligada à cultura digital, atuando não apenas como uma resposta à exclusão econômica, mas também como um mecanismo involuntário de preservação de títulos abandonados ou tecnologicamente obsoletos Esta pesquisa, de caráter exploratório, fundamenta-se em uma revisão integrativa da literatura e na análise crítica do estudo de caso da franquia Silent Hill — emblemática por sua relevância cultural e pelos desafios de preservação enfrentados devido à falta de relançamentos oficiais. Objetiva-se compreender as múltiplas camadas da pirataria, investigando seus impactos na democratização do acesso, na preservação da memória gamer e nas dinâmicas entre jogadores, empresas e o mercado.

2. JUSTIFICATIVA

A pirataria de jogos digitais, sendo um fenômeno que impacta diretamente a forma como a informação e a cultura são acessadas, compartilhadas e preservadas na era digital, constitui um campo de estudo relevante para a Ciência da Informação.

Em um contexto de crescente digitalização da cultura e de acentuadas desigualdades no acesso à informação, a pirataria de jogos digitais desafia as estruturas tradicionais das leis e do mercado, levantando questões cruciais sobre a democratização do conhecimento, a preservação da memória e o papel das comunidades na construção de acervos digitais.

A pirataria de jogos digitais ultrapassa a mera dicotomia entre legalidade e ilegalidade, se configurando como um fenômeno que impacta diretamente a forma como os jogos são acessados, vivenciados, preservados e lembrados (Marcondes; Rossi, 2021).

Complementarmente, Mendonça (2019, p. 158) destaca a importância de se estudar a preservação da memória dos jogos digitais e a pirataria, com suas práticas de arquivamento e compartilhamento em comunidades online, despontando como um ator relevante nesse processo, ainda que fora dos circuitos formais. A problemática do acesso aos jogos digitais, especialmente em países com realidades socioeconômicas desiguais como o Brasil, intensifica o debate sobre o papel da pirataria como mecanismo de democratização.

Mota (2023, p. 37), analisa o impacto da pirataria no mercado brasileiro, argumentando que a realidade socioeconômica do país e os altos custos dos jogos impulsionam a busca por alternativas de acesso, mesmo que ilegais. Compreender as motivações dos jogadores que recorrem à pirataria, as estratégias utilizadas pelas empresas para combater a prática e as implicações éticas, econômicas e sociais dessa relação é fundamental para a construção de um debate mais informado, na busca por caminhos mais justos e democráticos no acesso à cultura digital.

Diante disso, esta pesquisa, fundamentada em uma revisão de literatura e reflexões sobre um caso, busca contribuir para o avanço do conhecimento sobre a pirataria de jogos digitais sob a perspectiva da Ciência da Informação, analisando seus impactos e desafios, com foco na democratização, preservação e memória desses jogos.

3. METODOLOGIA

Esta pesquisa se caracteriza como estudo exploratório, fundamentado em uma revisão integrativa da literatura e reflexões sobre uma franquia de jogos em específico: o Silent Hill, que foi escolhido por proporcionar uma demonstração pertinente das questões que abordamos neste texto. Do ponto de vista dos procedimentos metodológicos se propõe a sintetizar criticamente as pesquisas anteriores, analisar diferentes perspectivas teóricas e identificar convergências em busca de preencher lacunas de conhecimento e atribuir à discussão elementos da realidade. A escolha por essa metodologia se justifica pela necessidade de construir um panorama abrangente e atualizado sobre a relação entre a pirataria de jogos digitais, democratização do acesso, preservação da memória e as dinâmicas do mercado de games.

Para demonstrar que a temática em questão já é objeto de estudo na literatura acadêmica, realizou-se uma busca preliminar nas bases de dados Scopus e Web of Science, utilizando termos-chave juntamente com operadores booleanos, como: "pirataria de jogos digitais", "democratização", "preservação", "memória" e "cultura gamer", e em inglês: "video game piracy", "democratization", "preservation", "memory", "gamer culture". Essa busca inicial, detalhada abaixo, revelou a existência de trabalhos relevantes que abordam a intersecção entre esses temas, como, por exemplo, a dissertação de Mendonça (2019), intitulada "Videogames, memória e preservação de seu registro histórico-cultural no Brasil", que analisa o papel das comunidades online na preservação de jogos antigos, destacando a importância da pirataria nesse processo. Outro exemplo é o trabalho de Mota (2023), "A pirataria e o seu impacto no mercado de jogos digitais no Brasil", que investiga a relação entre a pirataria e as desigualdades socioeconômicas no acesso aos jogos, argumentando que o alto custo dos jogos no Brasil impulsiona a busca por alternativas, mesmo ilegais. Esses resultados preliminares indicam a pertinência e a viabilidade da realização de uma revisão integrativa para aprofundar o conhecimento sobre essa temática.

A revisão integrativa foi conduzida a partir da questão de pesquisa e dos objetivos específicos definidos neste projeto, buscando responder aos seguintes questionamentos: Quais são os principais fatores que motivam os jogadores a recorrerem à pirataria de jogos digitais? De que forma a pirataria impacta a democratização do acesso aos jogos, especialmente em contextos de desigualdade socioeconômica? Como as comunidades online atuam na preservação da memória dos jogos digitais através da pirataria? Quais são as implicações éticas, legais e econômicas da pirataria

para a indústria de games? Que medidas e estratégias as empresas têm adotado para combater a pirataria e quais os seus impactos?

As buscas por trabalhos relevantes, foram realizadas no período de 25 de Maio de 2024 a 21 de novembro de 2024**,** nas bases de dados Scopus, Web of Science e SciELO além de repositórios institucionais como a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), catálogos de bibliotecas universitárias, ferramenta de pesquisa como Google Acadêmico, Google e Youtube. Foram utilizados termos-chave em português e inglês, combinados de diferentes formas para garantir a amplitude da busca, em português: "pirataria de jogos digitais", "democratização", "preservação", "memória", "cultura gamer", "indústria de games", "acesso à informação", "propriedade intelectual", "Digital Rights Management", "cracks", "emulação", "servidores piratas". Em inglês: "video game piracy", "democratization", "preservation", "memory", "gamer culture", "gaming industry", "access to information", "intellectual property", "Digital Rights Management", "cracks", "emulation", "pirate servers", utilizando durante a pesquisa, o total de 44 referências, em diferentes formatos, selecionadas como referência bibliográfica para fundamentar a discussão.

A seleção dos estudos se deu por meio da análise de títulos, resumos e, quando necessário, leitura integral dos trabalhos, considerando critérios de inclusão como a pertinência do tema, a qualidade metodológica e a disponibilidade dos trabalhos. Os estudos selecionados foram submetidos a uma leitura crítica e analítica, buscando extrair as informações relevantes para a pesquisa como o contexto do estudo, a metodologia utilizada, os resultados encontrados, as conclusões e as contribuições para o tema. A discussão dos resultados foi realizada a partir da literatura existente e do contexto da pesquisa, complementado pelo estudo de caso, buscando responder à questão de pesquisa e alcançar os objetivos propostos. As conclusões da pesquisa são apresentadas em um texto conciso, destacando as principais contribuições do estudo para o avanço do conhecimento sobre a relação entre pirataria de jogos digitais e cultura gamer, na perspectiva da Ciência da Informação.

4. A PIRATARIA DE JOGOS DIGITAIS

A pirataria de jogos digitais, é um fenômeno que se tornou indissociável da cultura digital contemporânea. Desde as origens da indústria dos games, a cópia e distribuição não autorizadas de jogos têm acompanhado a evolução tecnológica, adaptando-se a cada nova plataforma e modelo de

negócio. O advento da internet e a popularização de redes de compartilhamento de arquivos impulsionaram ainda mais a prática, tornando-a mais acessível e globalizada.

Embora frequentemente relacionada à ilegalidade e à violação de direitos autorais, a discussão sobre a pirataria de jogos digitais na sociedade contemporânea é complexa, indo além das questões econômicas e jurídicas. Ela exige que pensemos dentro da sociedade atual e novas maneiras de criar, compartilhar, divulgar, modificar e usar o conhecimento, principalmente na relação entre fatos e leis. A prática levanta questões sobre direitos autorais, mas, principalmente, acesso à cultura, informação para todos, preservação da história dos jogos e o equilíbrio de poder entre empresas e jogadores.

Assim, o estudo se propõe a refletir sobre a influência da pirataria na democratização do acesso aos jogos, na preservação da memória desse universo e nos desafios que a prática impõe ao controle exercido pelas empresas sobre a produção e distribuição de conteúdo. Para tanto, pretende-se abordar os impactos da pirataria na democratização do acesso aos jogos, especialmente em contextos de desigualdade socioeconômica, as motivações e práticas dos jogadores que recorrem à pirataria, o papel das comunidades online na preservação de jogos antigos e abandonados pelas empresas, as medidas legais e as estratégias adotadas pelas empresas para combater a pirataria, bem como as implicações éticas, econômicas e sociais dessa relação.

A pirataria encontra grande força em contextos de realidades socioeconômica problemáticas, mesmo não sendo os únicos fatores, mas, no Brasil, em especial, é possível observar certa aproximação, como observa Mota (2023)

> O Brasil é o país que ocupa a quinta colocação no ranking dos países que mais consomem pirataria no mundo. Essa alta colocação no ranking é também um reflexo de um país onde, segundo levantamento do instituto FGV Social, quase 63 milhões de pessoas vivem em uma situação de extrema pobreza, com uma renda inferior a 500 reais por mês. Uma pesquisa feita pela LCA consultores, utilizando como base os indicadores da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílio (PNAD), aponta que em 2021 o Brasil teve um total de 33 milhões de pessoas empregadas que têm renda de até um salário mínimo. (Mota, 2023, p. 68)

Considerando que a pirataria de jogos digitais se manifesta de diversas formas, acompanhando a evolução da tecnologia e os modelos de negócio da indústria, é importante compreender essa variedade de práticas para analisar de forma crítica seus impactos e as relações entre jogadores, empresas e a cultura gamer.

4.1. Manifestações da pirataria de jogos

Longe de ser um tema monolítico, a pirataria de jogos digitais assume diferentes formas, acompanhando a evolução tecnológica e os modelos de negócio da indústria. Desde a reprodução não autorizada de cartucho e Compact Disc (CD) até as complexas redes de distribuição digital, a prática se reinventa continuamente para burlar as barreiras impostas pelas empresas e atender a demanda por acesso aos jogos, impulsionada por uma variedade de fatores que transcendem a simples busca por preços mais baixos. Compreender os impactos da pirataria exige uma análise crítica que vá além da dicotomia entre legalidade e ilegalidade. É preciso reconhecer as nuances da prática, suas motivações e consequências, bem como sua interseção com questões de acesso à cultura, democratização da informação, preservação da memória e relações de poder entre produtores e consumidores. A própria evolução da indústria dos games se reflete na pirataria. A cada nova geração de consoles, a cada avanço tecnológico, a cada mudança no modelo de negócio, surgem novas formas de burlar as barreiras de proteção e distribuir cópias não autorizadas enquanto as empresas buscam novas formas de controle e proteção de seus produtos. Conforme destacam Marcondes e Rossi (2021)

> A pirataria esteve presente de diferentes maneiras na história de cada uma das indústrias criativas. Referida neste artigo como o ato de copiar ou reproduzir conteúdo comercial sem autorização de seus titulares, a prática acompanha o mercado dos videogames e produtos digitais em geral desde a era das primeiras máquinas de arcade, tendo deixado sua marca em cada tipo de mídia na qual já foi gravado um software: sua presença permeou a era dos disquetes de computador, a dos cartuchos de consoles que dominaram o mercado no fim da década de 1980, a dos primeiros CD-ROMs e, desde meados dos anos 2000 até a atualidade, ela se dá largamente e com mais alcance e agilidade do que nunca por meio dos torrents, o que, compreensivelmente, nunca foi visto com bons olhos do ponto de vista da indústria. (Marcondes; Rossi, 2021, p. 28)

Essa constante adaptação demonstra a resiliência da prática e a dificuldade em controlar a disseminação de jogos em um ambiente digital cada vez mais complexo e descentralizado. Assim, entendemos ser importante analisar as diferentes formas de pirataria de jogos digitais para compreender suas origens, suas motivações e seus impactos, indo além das simplificações e dos julgamentos jurídicos e morais. Investigar as relações entre jogadores, empresas e a cultura gamer, se torna fundamental para construir um debate mais informado, crítico e abrangente sobre o tema.

4.2. Primeiros videogames e o surgimento da pirataria no Brasil

A relação entre videogames e pirataria no Brasil remonta aos primórdios da indústria, antes mesmo da popularização dos consoles domésticos. Nos anos 1970 e início dos anos 1980, a alta

carga tributária e os custos de licenciamento criaram um ambiente propício para a proliferação de cópias não-autorizadas de fliperamas, como demonstra o sucesso da Taito do Brasil[1] na produção de clones das máquinas de arcade. Embora essas cópias muitas vezes se limitassem a alterações visuais, elas refletiam uma prática de adaptação e desenvolvimento local da tecnologia, que se tornaria um padrão recorrente no mercado de games brasileiro. Essa prática de "clonagem", inicialmente visível nos fliperamas, se estenderia aos consoles e jogos posteriormente. A chegada do Atari 2600 em 1983 marcou um ponto de inflexão. A Política de Reserva de Mercado, vigente na época, dificultava a importação legal de consoles, criando uma demanda insatisfeita e não atendida. Portanto, empresas brasileiras buscaram suprir essa demanda por meio da clonagem de consoles e mais significativamente, de cartuchos de jogos (Sommadossi, 2021).

A simplicidade do hardware do Atari 2600 e até mesmo a utilização de adaptadores como o Supercharger que permitia carregar jogos através de fitas cassete, facilitou a proliferação de cópias piratas, muitas vezes produzidas de forma caseira (Ferrari, 2018). Essas cópias, muitas vezes de baixa qualidade, eram vendidas a preços muito inferiores aos originais, tornando-as acessíveis para um público maior.

Logo, a pirataria nessa fase inicial não era vista apenas como ilegalidade, mas também como uma forma de adaptação às condições econômicas e políticas do país, facilitando o acesso de um público mais amplo a uma nova forma de entretenimento. A engenharia reversa de consoles e a produção local de cartuchos, mesmo que não-autorizados, permitiram o desenvolvimento de um mercado de jogos no Brasil, ainda que de forma informal.

Com a chegada de novas plataformas como o Nintendo Entertainment System (NES) e o Master System, a pirataria continuou presente, evoluindo para métodos mais sofisticados, mas mantendo a sua característica de adaptação ao contexto local. A clonagem de consoles, a produção de cartuchos piratas, muitas vezes com traduções para o português, e a importação de jogos do Paraguai, eram práticas comuns que contribuíram para a disseminação e a consolidação da cultura gamer no Brasil. A pirataria, desde a era dos fliperamas e do Atari 2600, demonstrou-se um fator

[1] A Taito do Brasil foi uma fabricante de pinball e fliperama localizada na cidade de São Paulo, Brasil. **TAITO DO BRASIL**. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2024. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Taito_do_Brasil&oldid=68252315>. Acesso em: 01 jul. 2024.

intrínseco ao desenvolvimento do mercado de games no Brasil, influenciando não apenas a economia do setor, mas também a construção da cultura gamer nacional.

4.2.1. CDs e DVDs piratas

A pirataria de jogos digitais tem suas raízes na cópia não autorizada de mídias físicas, uma prática que persiste até os dias de hoje mesmo com o crescimento dos jogos em formato digital. Os CD e Digital Versatile Disc (DVD) piratas, que abrangem filmes, músicas e softwares, se tornaram produtos comuns no mercado informal, especialmente em países com menor acesso à internet banda larga ou onde essa forma de comércio é mais forte. Camelôs, feiras e até mesmo sites de comércio eletrônico oferecem esses produtos, configurando como uma importante fonte de renda para muitos lojistas de shoppings populares e outros espaços informais. Como por exemplo, em países da América Latina, como o Brasil, Ribeiro (2010) ressalta que:

> As cópias de superlogomarcas de roupas, sapatos e acessórios estão perdendo o seu lugar de principal fonte de lucros da indústria de produtos falsos para DVDs e programas pirateados. Isto é coerente com a hegemonia do capitalismo eletrônico-informático e com sua flexibilidade interna, em especial com sua capacidade de reprodução de cópias perfeitas, de simulacros. É cada vez mais simples copiar músicas, filmes, imagens, textos e outros materiais protegidos por copyright, da internet ou de outras fontes de tecnologia digital. As modificações introduzidas por novas tecnologias de reprodução nos últimos anos são rapidamente apropriadas, não apenas por adolescentes no recesso de suas casas, mas por pessoas interessadas em fazer dinheiro em ruas e mercados do sistema mundial não hegemônico. (Ribeiro, 2010, p. 35)

Essa prática não se limita à mera reprodução de discos, envolvendo também a modificação de consoles para burlar travas de segurança, como a utilização de "modchips". A pirataria de mídias físicas, revelando sua complexidade, possui implicações econômicas e sociais que são mais do que uma mera questão de legalidade. No entanto, com o avanço da internet e a popularização dos jogos em formato digital, novas formas de pirataria surgiram, desafiando ainda mais as empresas e transformando a relação entre jogadores e o acesso aos jogos.

4.2.2. Cracks e DRMs

A busca por mecanismos de proteção contra a cópia ilegal de jogos digitais é presente na história da indústria. Desde seus primórdios, as empresas se empenharam em criar barreiras para impedir a reprodução e distribuição não autorizada de seus produtos. Essa busca por segurança

impulsionou o desenvolvimento de Digital Rights Management[2] (DRM), sistemas de proteção que evoluíram ao longo das décadas, acompanhando os avanços tecnológicos e os modelos de negócio da indústria. As primeiras formas de proteção surgiram na era dos disquetes, com técnicas que visavam dificultar a cópia dos jogos.

Com a popularização dos CDs, surgiram novos métodos, como a verificação de números seriais e chaves alfanuméricas, porém se mostraram vulneráveis à ação dos crackers[3]. A partir dos anos 2000, com a ascensão da internet e a facilidade de compartilhamento de arquivos, a indústria investiu em DRMs mais sofisticados, como o SecuROM, o SafeDisc e, mais recentemente, o Denuvo[4]. Esses sistemas utilizam criptografia, assinaturas digitais e outras técnicas para tentar impedir a cópia e a execução de jogos piratas (Compact Disc and DVD copy protection, 2024).

Um estudo realizado por Karthik, Amritha e Sethumadhavan (2020) analisa a evolução dos DRMs em jogos digitais, destacando a constante corrida tecnológica entre empresas e crackers. Os autores apontam que, apesar dos avanços na área de segurança, nenhum DRM se mostrou completamente eficaz em impedir a pirataria, embora alguns sistemas tenham conseguido dificultar consideravelmente o processo de quebra de proteção em alguns títulos que tiveram mais esforços por parte das empresas. Além de questionar a eficácia total dos DRMs, o estudo alerta para seus potenciais impactos negativos na experiência dos jogadores legítimos. Problemas de desempenho, exigência de conexão constante com a internet e restrição de recursos são algumas das críticas comumente associadas aos DRMs. Os autores citam alegações de que alguns DRMs funcionam como malware, prejudicando o desempenho do computador e comprometendo a estabilidade do sistema:

---

[2] A gestão de direitos digitais (em inglês Digital Rights Management ou DRM) consiste em restringir a difusão por cópia de conteúdos digitais, ao mesmo tempo em que se asseguram e administram os direitos autorais e suas marcas registradas, pelo ângulo do proprietário dos direitos autorais. **GESTÃO DE DIREITOS DIGITAIS**. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2022. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Gest%C3%A3o_de_direitos_digitais&oldid=63949523>. Acesso em: 01 jul. 2024.

[3] Cracker, é o termo usado para designar o indivíduo com grande conhecimento de informática que pratica a quebra (ou cracking) de um sistema de segurança de forma ilegal (crime informático) ou a quebra sem ética. **CRACKER**. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2024. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Cracker&oldid=67311586>. Acesso em: 01 jul. 2024.

[4] Denuvo Anti-Tamper, ou Denuvo, é uma tecnologia de proteção contra engenharia reversa e quebra de gestão de direitos digitais (DRM). **DENUVO**. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2024. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Denuvo&oldid=68897817>. Acesso em: 01 jul. 2024.

> Há alegações de que esses DRMs funcionam como malware, pois degradam o desempenho da unidade óptica com o uso contínuo. Além disso, o software e os drivers de dispositivo que ele instala sorrateiramente eram difíceis de remover e agem como uma espécie de rootkit, causando todo tipo de instabilidade no sistema. (Karthik; Amritha; Sethumadhavan, 2020, p. 2, tradução nossa)

Testes empíricos, como os realizados pelo canal Overlord Gaming em seu vídeo "Denuvo performance impact tested before and after DRM was removed" (Denuvo […], 2024), demonstram o impacto negativo do DRM Denuvo no desempenho de jogos, comparando o desempenho de jogos com e sem a tecnologia e evidenciando diferenças significativas em questões de performance e tamanho dos arquivos.

A busca por uma solução definitiva para a pirataria de jogos digitais continua, com empresas e crackers travados em batalha. Entretanto, é importante considerar as implicações éticas e práticas dos DRMs para a experiência dos jogadores, buscando mais equilíbrio entre a proteção dos direitos autorais e um acesso mais democrático aos jogos digitais e o entretenimento.

4.2.3. Downloads ilegais

Com o surgimento da internet e a popularização das redes de compartilhamento de arquivos, o download ilegal de jogos digitais se tornou uma grande porta de acessibilidade para a pirataria, democratizando o acesso para uma vasta gama de títulos, mas também impulsionando um grande cenário de ilegalidade, riscos e debates na indústria dos games. Sites de torrents, plataformas de downloads diretos, blogs, acervos, bibliotecas digitais e grupos em redes sociais oferecem jogos de forma rápida, fácil e aparentemente gratuita, atraindo jogadores em todo o mundo. O download de jogos piratas expõe os jogadores a uma série de riscos que podem comprometer a segurança de seus dispositivos e a qualidade da experiência de jogo. Jogos piratas podem conter vírus e malwares, códigos maliciosos que se instalam sorrateiramente nos computadores, roubando dados pessoais, instalando programas espiões ou causando danos ao sistema.

Os jogos piratas não recebem suporte e atualizações por parte dos desenvolvedores, exceto se a comunidade disponibilizar uma versão atualizada do jogo pirata. Isso significa que os jogadores podem não ter acesso a novos conteúdos, correções de bugs ou melhorias de desempenho, o que pode comprometer a experiência de jogo e causar problemas de compatibilidade com outros sistemas. Portanto, alguns jogos piratas podem apresentar falhas, travamentos ou recursos limitados, impossibilitando que o jogador aproveite de uma experiência melhor e mais completa que o jogo original possa oferecer.

Mas essa prática de download de conteúdo pirata se torna especialmente atrativa em países com menor poder aquisitivo ou com acesso limitado às plataformas oficiais de distribuição, como é o caso do Brasil, onde os altos preços de jogos e consoles criam uma barreira econômica para uma parcela significativa da população. Como aponta Mota (2023) em seu trabalho sobre a pirataria no mercado brasileiro, a realidade socioeconômica do país ajuda a impulsionar a busca por alternativas, mesmo que ilegais, para o consumo de jogos digitais.

Segundo dados do Instituto Americano de Cibersegurança (Poder 360, 2022), em 2021 a pirataria movimentou 4,5 bilhões de streams e downloads ilegais, com os softwares, incluindo os jogos digitais, representando 8,9 bilhões de acessos. Apesar dos riscos, a pirataria surge muitas vezes como uma resposta à desconexão entre o mercado de jogos, que movimenta bilhões de dólares anualmente, e a realidade socioeconômica de muitos países, como o Brasil. A indústria de jogos, cada vez mais complexa e com orçamentos de produção que rivalizam com grandes produções cinematográficas, muitas vezes torna o acesso aos seus produtos um privilégio para poucos. Enquanto grandes empresas lucram com títulos cada vez mais caros e com modelos de negócios que incentivam gastos contínuos (como as microtransações e os jogos "como serviço"), muitos brasileiros enfrentam dificuldades para adquirir jogos legalmente.

A desigualdade econômica no Brasil, somada aos altos custos dos jogos digitais, cria uma barreira considerável para o acesso, especialmente para aqueles que dependem do salário mínimo. Sommadossi (2021) ilustra essa dificuldade de forma clara, demonstrando a relação direta entre o tempo de trabalho e o preço dos jogos, e como a capacidade de adquirir títulos em lançamento é severamente limitada.

> Voltando ao salário mínimo e transformando os R$ 1.100 mensais em horas (considerando uma média de 40 horas de trabalho semanais por 22 dias úteis e um expediente de 8h diárias), chegamos ao número de que um brasileiro recebe pelo menos R$ 6,25 por hora trabalhada. [...]. Com esses valores, um brasileiro precisa trabalhar 40 horas para comprar os lançamentos a R$ 250, 48 horas para os de R$ 300 e 56 para os de R$ 350. Isso equivale a 5, 6 e 7 dias de trabalho, em um expediente de 8 horas diárias. Ou seja, uma semana. (Sommadossi, 2021)

Mas para muitos, o jogo, seja em um console, computador ou celular, representa uma importante forma de lazer, entretenimento e até mesmo de alívio do estresse, especialmente em um contexto de grande pressão social e econômica. Os jogos digitais, desde seus primeiros títulos comerciais, expandiram sua área de atuação, deixando de ser um passatempo restrito a nichos infanto-juvenis das classes mais altas. CRUZ JR. e CRUZ (2015, p.6) apontam que sua presença se espalhou por diversas regiões, grupos sociais, tempos, suportes e instituições, incorporando novos

significados e práticas culturais. Essa expansão abrange um amplo espectro de contextos, desde as salas de estar e clínicas de reabilitação até os consoles e dispositivos móveis, permeando o lazer, o trabalho e a educação, da introspecção solitária aos engajamentos coletivos em rede.

Assim, ainda que a indústria de jogos digitais movimente bilhões, a desigualdade econômica brasileira impõe barreiras significativas para o acesso a esse universo cultural e de entretenimento. A realidade salarial de grande parte da população, especialmente daqueles que dependem do salário mínimo, distancia-se consideravelmente do custo dos jogos. Diante dessa lacuna, a pirataria surge como uma alternativa, embora arriscada e ilegal, que permite que mais pessoas tenham acesso a essa forma de entretenimento e lazer, que muitas vezes é essencial ao bem-estar do indivíduo, preenchendo uma lacuna criada pela disparidade econômica e oferecendo uma possibilidade de participar desse universo cultural, mesmo que de forma não legal.

4.2.4. Servidor pirata, MODs e emulação

A pirataria de jogos online se manifesta de diversas formas e a criação de servidores privados é uma delas. Esses servidores permitem que jogadores acessem jogos multiplayer sem a necessidade de possuir uma cópia original ou pagar assinaturas, tornando-se uma alternativa atrativa, especialmente para jogos do tipo Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG), que são jogos on-line que suportam uma quantidade elevada de jogadores simultâneos e acabam por depender de uma base de jogadores ativa e de receitas recorrentes para se manterem. A existência de servidores piratas é um desafio para essas empresas de jogos MMORPG, que podem perder receita e controle sobre a experiência do jogador (MMORPG, 2024).

No entanto, muitas vezes, esses servidores surgem como uma resposta, seja à incompetência da empresa em manejar os jogos e satisfazer os usuários, ou à decisão das empresas de encerrar servidores oficiais de jogos mais antigos, devido ao desuso, obsolescência ou perda de lucro. Nesse contexto, os servidores piratas podem ser considerados como uma forma de preservar o acesso aos jogos que, de outra forma, seriam perdidos para a comunidade.

Como por exemplo, o que ocorreu com o jogo Club Penguin, um caso emblemático. Sendo um jogo multijogador massivo online, Massively Multiplayer Online Game (MMOG), era necessário servidores para atender a premissa do jogo que envolvia atividades e comunicação num mundo virtual que continha uma série de mini-jogos para se jogar em conjunto com outros

jogadores. Foi lançado em 24 de outubro de 2005, comprado pela The Walt Disney Company, em agosto de 2007, e foi descontinuado em 30 de janeiro de 2017. Houve uma tentativa de continuação através do jogo Club Penguin Island em 29 de março de 2017, mas logo foi cancelado em 27 de setembro de 2018, sendo um jogo que recebeu muitas críticas negativas por parte da base de jogadores do antigo Club Penguin, insatisfeitos com o fim do jogo original, além de questões de jogabilidade, ao ser muito limitada para quem não pagava assinaturas, sendo necessárias para fazer boa parte das missões, e por muitas funções do jogo original que se tornaram indisponíveis (Club Penguin, 2024).

Assim, a alternativa para essa base de fãs sem o jogo e sem respaldo, foi dar continuidade ao jogo através de servidores piratas, conhecidos como Club Penguin Private Servers (CPPS), mas que são recriações do jogo original, utilizando-se de arquivos não licenciados de Club Penguin, banco de dados e emulador de servidor para criar um ambiente semelhante ao jogo original. Desta forma, o surgimento e a popularidade dos CPPS, como o Club Penguin Rewritten (CPR), pode ser visto como uma resposta à decisão da Disney de descontinuar o jogo. Para muitos jogadores, especialmente aqueles que investiram tempo e dinheiro no jogo ao longo dos anos, os servidores privados se tornaram uma forma de preservar o acesso a um jogo que consideravam importante, mantendo a comunidade e a memória do jogo viva. Com o aumento de popularidade dos CPPS durante a pandemia de COVID-19, inclusive com eventos virtuais, reforçou-se ainda mais a importância desses servidores para a comunidade de jogadores, mesmo com os riscos legais e de segurança envolvidos, levando até mesmo ao fechamento do Club Penguin Rewritten pelas autoridades em 2022, após denúncias de infração de direitos autorais (Club Penguin Rewritten, 2024). Apesar do CPR ter sido fechado, ainda há outros CPPS ativos e operantes até hoje, o que ilustra a batalha constante entre a preservação comunitária e a proteção da propriedade intelectual. O caso do Club Penguin demonstra a complexidade da questão da pirataria digital, na qual fatores como a preservação da cultura digital e o apego das comunidades a jogos descontinuados entram em conflito com os interesses econômicos das empresas detentoras dos direitos autorais.

Outro uso famoso da pirataria envolve o uso de Modification (MOD) e emuladores. Os MODs permitem que os jogadores modifiquem o conteúdo dos jogos, adicionando novos recursos, personagens, mapas ou até mesmo alterar as regras do jogo. Essa prática pode ser vista como uma expressão criativa e de personalização da experiência de um jogo, mas podem acabar sendo hostilizadas por algumas empresas, que as vêem como algo ilegal, principalmente por distribuição

ou alteração de conteúdo protegido por direitos autorais sem autorização (MOD (jogos eletrônicos), 2023).

Como por exemplo, a Take-Two, dona da Rockstar Games, ordenou que os desenvolvedores do OpenIV, uma ferramenta popular para modificar o jogo GTA V, encerrassem suas atividades, alegando violação de direitos autorais e exploração de vulnerabilidades. A comunidade reagiu negativamente, criticando a Take-Two por prejudicar a criatividade dos fãs. Posteriormente, devido à forte pressão dos jogadores, a Take-Two voltou atrás e permitiu o retorno do OpenIV, desde que os MODs fossem restritos ao modo single-player, não comerciais e respeitassem os direitos de terceiros (Redação, 2017)

Os MODs são uma parte considerável e importante dos jogos digitais jogados em computadores, ao ponto de melhorar a experiência de jogo, corrigir bugs e intensificar a diversão. Atualmente, existem diversas comunidades e sites que produzem essas modificações, onde, muitas vezes, até mesmo algumas empresas desenvolvedoras de jogos preferem trabalhar em conjunto facilitando a prática do que perseguir, como exemplificado pelo fornecimento de um editor de MOD completamente gratuito, segundo relatado, em Custodio (2024)

> A CD Projekt RED anunciou que lançará a ferramenta oficial de mod para The Witcher 3: Wild Hunt em 21 de maio. A partir deste mês, usuários de PC terão a oportunidade de personalizarem o RPG de acordo com suas preferências. De acordo com a descrição do projeto, o editor será capaz de dar suporte às mudanças em "terreno, criação de novas missões, animações, personagens e muito mais". Ele estará disponível gratuitamente. (Custodio, 2024)

A emulação, por sua vez, se refere à utilização de softwares para simular o funcionamento de consoles antigos em computadores modernos, permitindo que os jogadores acessem jogos clássicos que não estão mais disponíveis facilmente em suas plataformas originais. Assim, a emulação pode ser utilizada para jogar títulos exclusivos de consoles em computadores, ampliando o acesso a jogos que, de outra forma, seriam restritos a uma plataforma específica. A emulação pode ser uma ferramenta importante e necessária para a preservação da história dos jogos digitais e para a acessibilidade, mas também pode ser utilizada para fins ilegais, como a distribuição de Read Only Memory[5] (ROM) sem a permissão dos detentores dos direitos autorais.

---

[5] Read Only Memory (ROM), é uma cópia em arquivo do chip de memória ROM de um cartucho de video-game; ou a cópia do firmware de um sistema embarcado ou da máquina de arcade; ou a cópia ISO do CD/DVD do jogo eletrônico. **IMAGEM ROM**. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2024. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Imagem_ROM&oldid=68423816>. Acesso em: 01 jul. 2024.

No vídeo “Nintendo is erasing its history - The war against ROMS”, do canal Modern Vintage Gamer, o autor debate e discute a tensão entre os esforços para preservação de jogos e as ações legais da Nintendo contra sites de ROMs. Argumentando que, embora a Nintendo tenha o direito de proteger sua propriedade intelectual, suas ações prejudicam a comunidade de preservação, que mantém jogos antigos acessíveis. O vídeo cita o fechamento de vários sites de ROMs, como LoveROMs e Vimm's Lair, como exemplos da abordagem agressiva da Nintendo. O autor também questiona a eficácia dos serviços oficiais de jogos retrô da Nintendo, como o Nintendo Switch Online, argumentando que eles oferecem uma seleção limitada de jogos e não são uma solução ideal para a preservação. Defende a legalidade de fazer backups de jogos que se possui e destaca a importância de ROM hacking[6], traduções de fãs e mods para a preservação e aprimoramento de jogos antigos. Por fim, sugere que a Nintendo poderia adotar uma abordagem mais colaborativa, oferecendo sua biblioteca de ROMs legalmente, em vez de perseguir sites de ROMs (NINTENDO [...], 2024).

Assim, o vídeo alega que a emulação e as modificações feitas por fãs contribuem para aprimorar jogos, sendo mais do que uma simples cópia. Emulações feitas pela comunidade frequentemente superam em qualidade as oficiais, oferecendo melhor desempenho e recursos. Modificações como widescreen mods adaptam jogos antigos para monitores modernos, corrigindo a proporção da tela. ROM hacking podem até criar jogos inteiramente novos ou adicionar melhorias significativas, como correções de bugs e ajustes de dificuldade. Como exemplo, os demake, que recriam jogos mais modernos para simular características de jogos de consoles mais antigos, que se beneficiam dessa cultura de emulação e MODs. Além de muitos remasters oficiais incorporarem melhorias de qualidade de vida, que foram inicialmente desenvolvidas pela comunidade de ROM hacking, o que demonstra a importância e o impacto desse trabalho da comunidade para a indústria.

5. PIRATARIA E A DEMOCRATIZAÇÃO DO ACESSO NOS JOGOS DIGITAIS

A democratização do acesso à cultura e à informação se configura como um importante princípio para a construção de uma sociedade mais justa e igualitária. No contexto digital, essa democratização se faz ainda mais necessária, considerando a crescente importância da internet e das tecnologias digitais para o acesso a bens culturais, informações, serviços e oportunidades.

---

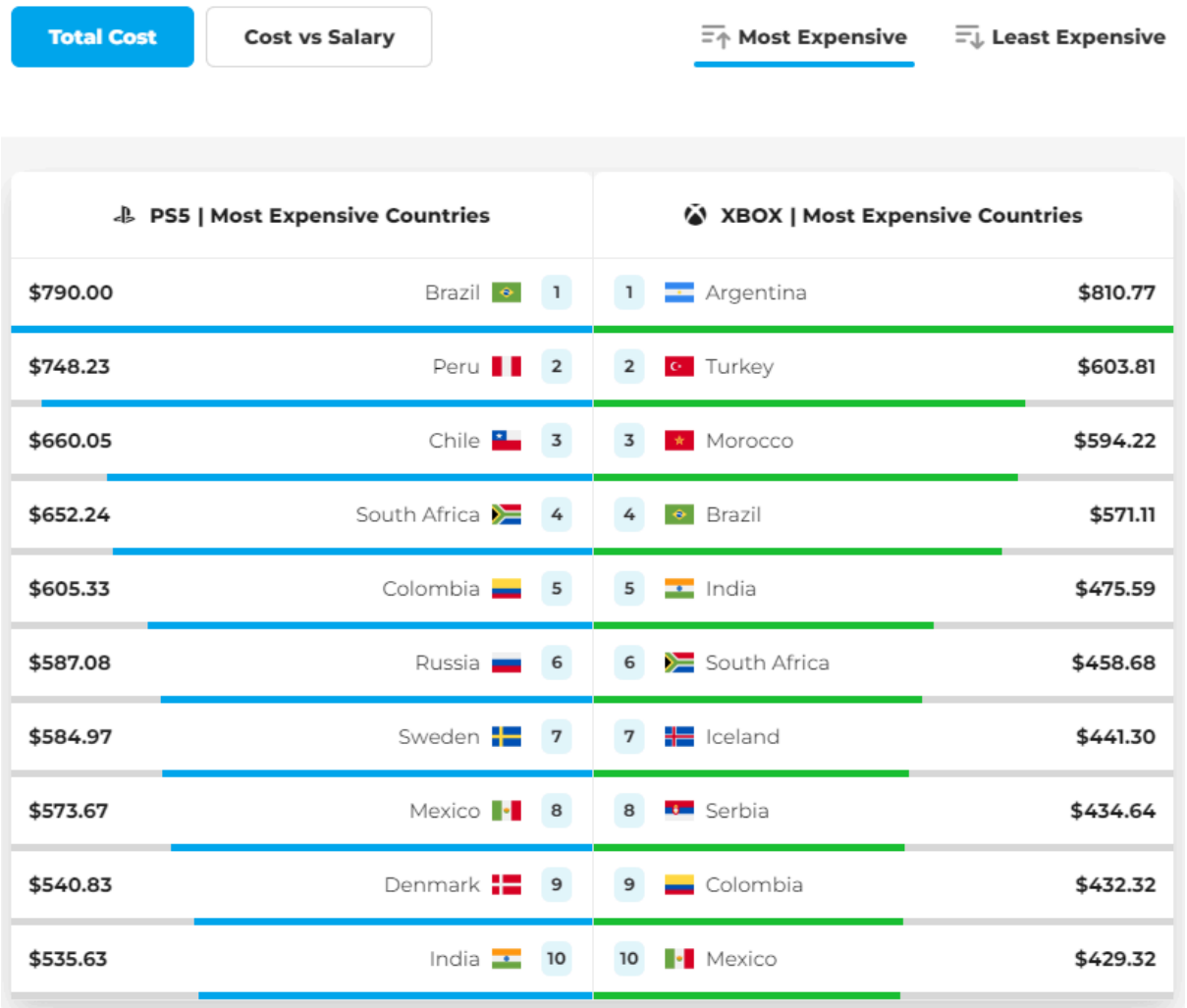
[6] ROM hacking, é um processo de modificação de ROMs de jogos eletrônicos, com o propósito de fazer traduções e corrigir defeitos, além de atualizar texturas e expandir o conteúdo, praticamente criando novos jogos. **ROM HACKING**. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2022. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=ROM_hacking&oldid=64966990>. Acesso em: 01 nov. 2024.

No universo dos jogos digitais, a democratização do acesso se traduz na possibilidade de que todas as pessoas, independentemente de sua condição socioeconômica, localização geográfica ou outras barreiras, possam desfrutar da riqueza cultural, entretenimento e do potencial educativo e social que os jogos oferecem. Embora a realidade demonstra que o acesso aos jogos digitais esteja longe de ser democrático, existem diversos fatores que contribuem para a exclusão de uma parcela significativa da população mundial desse universo.

O alto custo de jogos, consoles, ou até mesmo computadores com os hardwares e as configurações adequadas para rodar os jogos mais recentes, impõe uma barreira econômica para milhões de pessoas, especialmente em países em desenvolvimento, com moedas desvalorizadas em relação ao dólar. Um exemplo emblemático dessa disparidade é o Brasil, que figura entre os países onde o custo para ser um gamer se torna bem elevado. Uma pesquisa realizada pela empresa Paxful (2020), apontou o Brasil como o país mais caro do mundo em custos totais, e quando comparado ao salário médio dos brasileiros, para se adquirir um console PlayStation 5 (PS5).

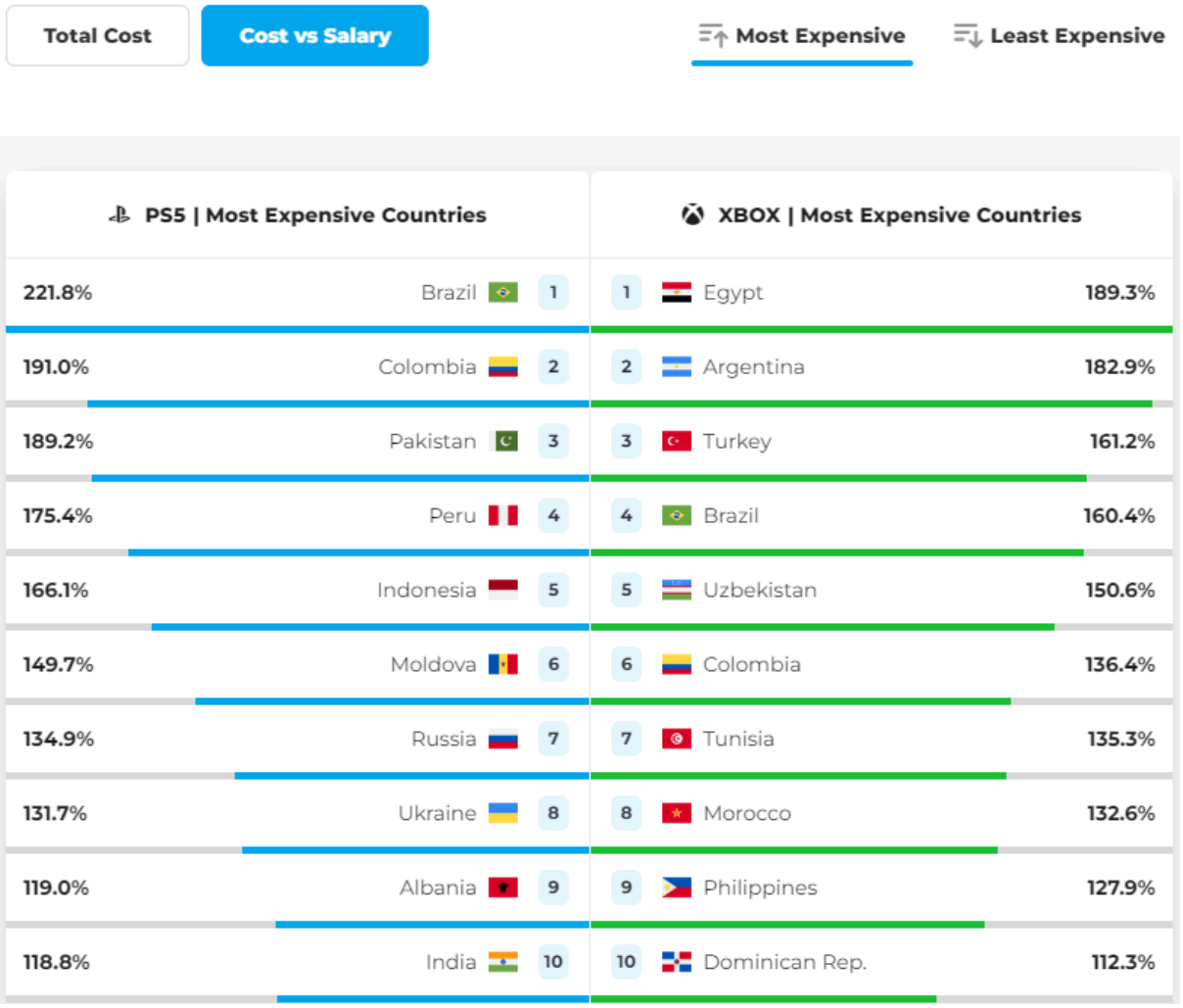
O país também ocupa a quarta posição entre os mais caros para se adquirir um Xbox Series S em relação ao salário médio. É importante observar que a pesquisa pode não refletir a situação atual do mercado, visto que os preços dos consoles sofrem variações, mas podemos observar abaixo e ter uma relativa noção dos custos dos videogames.

Figura 1: Top 10 países com maiores custos totais para se comprar PS5 e Xbox



Fonte: Paxful, 2020

Figura 2: Top 10 países com maiores custos em relação ao salário médio



Fonte: Paxful, 2020

Com esses preços elevados, atualmente, no caso do PS5, houve uma queda na redução de preço nos últimos anos. Como exemplo, quando o console lançou em novembro de 2020, os preços eram a partir de R$ 4499 para a Edição Digital e R$ 4999 para o PS5 com leitor Blu-ray Ultra HD, enquanto atualmente (Cielo, 2020), em 2024, pode ser encontrado por preços até mais do que R$1000 mais barato. Em contrapartida, o Xbox Series S sofreu um aumento significativo de preço no Brasil, impulsionado por uma decisão da Microsoft em novembro de 2023. Segundo o site

Tecmundo[7], “A Microsoft atualizou hoje (6) o preço do Xbox Series S no Brasil para R$3.599, um aumento de aproximadamente R$1000. O reajuste foi divulgado por meio da imprensa no final de outubro, mas ainda não havia sido implementado pela empresa no país.” (Carneiro, 2023). Essa decisão da Microsoft teve um impacto negativo nos jogadores brasileiros, que expressaram sua indignação nas comunidades online e redes sociais. Carneiro (2023), afirma que a empresa não só manteve a decisão, como também não se manifestou sobre o assunto. E até o momento, as únicas declarações vieram por meio de comunicados para a imprensa, sem postagens nas redes sociais oficiais.

Essa postura de afastamento apenas intensifica o sentimento de descaso em relação aos jogadores brasileiros. A falta de diálogo e de explicações por parte da Microsoft, principalmente de alguns dos principais executivos da empresa como Phil Spencer e Sarah Bond, assim como o silêncio da companhia diante da insatisfação da comunidade gamer brasileira, apenas reforça a percepção de que as empresas do mercado de jogos priorizam o lucro em detrimento das necessidades e da busca por uma alternativa mais acessível aos videogames, por parte dos consumidores, especialmente os brasileiros.

5.1. O papel da pirataria, ilegalidade e inclusão

A pirataria de jogos digitais é uma sombra que acompanha a indústria desde o surgimento dos primeiros arcades e se configura como um dos principais pontos de tensão quando se discute a democratização do acesso. Enquanto empresas e defensores da propriedade intelectual a enxergam como uma ameaça ao mercado e um obstáculo, muitos jogadores, especialmente em países como o Brasil, onde as disparidades socioeconômicas são acentuadas, as vêem como uma ferramenta de inclusão, abrindo portas para um universo lúdico e cultural que de outra forma permaneceria inacessível.

Como apontam Marcondes e Rossi (2021), a pirataria se manifesta de formas diversas ao longo da história da indústria dos games, adaptando-se a cada nova tecnologia e modelo de negócio.

---

[7] Tecmundo, criado em 23 de março de 2011, o Tecmundo nasceu a partir do Baixaki, referência nacional em downloads. Sua proposta é levar até o leitor, de forma descomplicada, dicas de manutenção de computadores, novidades sobre smartphones e tablets, análise de peças de hardware e notícias em geral sobre o mundo da tecnologia. LANDIM, W. **Sobre o Tecmundo**. [S.l]: Tecmundo, 01 jan. 2013. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/institucional/52236-sobre-o-tecmundo.htm>. Acesso em: 01 jul. 2024.

“A prática acompanha o mercado dos videogames e produtos digitais em geral desde a era das primeiras máquinas de arcade, tendo deixado sua marca em cada tipo de mídia na qual já foi gravado um software" (Marcondes; Rossi, 2018, p. 28), desde os disquetes até os atuais downloads por torrents. Essa constante adaptação evidencia a resiliência da prática e a dificuldade em erradicá-la.

A acessibilidade proporcionada pela pirataria é inegável. Sites de torrents, plataformas de download, fóruns e comunidades online oferecem aos jogadores um banquete de opções, desde lançamentos recentes até raridades do passado, a preços irrisórios ou gratuitamente. No Brasil, onde o custo de consoles e jogos originais representa um grande peso para o salário de grande parte da população, a pirataria surge como uma válvula de escape, uma forma de burlar as barreiras econômicas e adentrar ao universo dos games e esse tipo de entretenimento.

Mas seria a pirataria apenas uma questão de preço? As motivações dos jogadores são mais complexas do que a simples busca por gratuidade. A falta de disponibilidade de jogos em determinadas regiões, o desejo de experimentar antes de comprar, a dificuldade de acesso a jogos antigos e a insatisfação com as políticas das empresas (DRMs restritivos, preços abusivos, entre outras) impulsionam muitos jogadores a buscarem alternativas informais.

Como exemplo, a série de jogos Football Manager, não está oficialmente disponível no Brasil devido a problemas de licenciamento de jogadores e clubes brasileiros relativos aos direitos de imagem no contexto jurídico brasileiro, originando problemas semelhantes aos enfrentados por outros jogos de futebol. Diferentemente de jogos como EA Sports FC (antigo FIFA), que incluem times brasileiros, mas com elencos genéricos, a Sega Corporation, dona do jogo, opta por não comercializar o Football Manager no país. Curiosamente, o jogo aparece em plataformas como Steam e Xbox Game Pass, mas não pode ser comprado de maneira tão simples e direta no Brasil necessitando de soluções alternativas para jogar através do Xbox Game Pass, Steam, ou consoles, alterando a região do sistema operacional ou da conta do usuário (Borges, 2023).

A pirataria também é alimentada por uma crescente insatisfação com as práticas da indústria, como a implementação de DRMs restritivos, a monetização agressiva através de microtransações e a falta de esforço na preservação de jogos clássicos. Muitos jogadores justificam a pirataria como

uma forma de protesto contra esses abusos, argumentando que as empresas não lhes deixam outra opção viável.

Essa visão é compartilhada por alguns desenvolvedores, como Notch, o criador do Minecraft, que questiona a equiparação da pirataria ao roubo e defende uma abordagem mais focada no relacionamento com os jogadores: "Muitas grandes empresas tentam equiparar a pirataria ao roubo; eu não roubaria um carro, mas roubaria um bom design. Se eu gostasse do apartamento de outra pessoa, tentaria fazer o meu parecer com o dela... mas isso não é roubo" (Edwards, 2011, tradução nossa). Para ele, as empresas deveriam se concentrar em criar jogos de qualidade e em oferecer uma boa experiência aos seus clientes, ao invés de tentar combater a pirataria com medidas que prejudicam os próprios jogadores.

Ele prossegue, criticando a ideia de "venda perdida" e defendendo que os desenvolvedores de jogos deveriam buscar uma relação mais profunda com seus consumidores: "Se uma venda perdida é tão ruim, será que as críticas negativas deveriam ser ilegais? E os atrasos nos lançamentos?" (Edwards, 2011, tradução nossa). Notch também acredita que os jogadores piratas podem se tornar clientes: "Se você simplesmente criar seu jogo e continuar adicionando conteúdo a ele, as pessoas que piratearam o jogo o comprarão na semana seguinte." (Edwards, 2011, tradução nossa).

Do ponto de vista da Ciência da Informação, esta visão puramente mercadológica constitui barreiras para acesso a novas experiências, desenvolvimento de novas habilidades e novos conhecimentos. Essa visão de Notch, que questiona a equiparação simplista da pirataria ao roubo, aponta para a necessidade de se considerar a experiência e o acesso como fatores que influenciam a relação entre usuários e produtores de conteúdo digital. Trata-se de substituir uma abordagem puramente mercadológica, focada apenas nas perdas financeiras, para focar na dimensão cultural e social do fenômeno. A preservação e o acesso à cultura, são aspectos importantes na Ciência da Informação, mas são comprometidos por uma visão estritamente legalista que impede a utilização de jogos por muitos jogadores.

Apesar da CI salientar a democratização do conhecimento e o acesso à informação, os jogos se deparam com a resistência das instituições em reconhecê-los como recursos informacionais e objetos de preservação. Embora contenham narrativas, imagens, sons e mecânicas que os

configuram como portadores de informação cultural, a exemplo de filmes, livros e músicas, os jogos digitais raramente são incluídos em acervos de bibliotecas, arquivos ou museus. Essa ausência demonstra uma visão tradicionalista que prioriza formatos físicos mais clássicos do entretenimento, ignorando novos formatos e a crescente importância da cultura digital. Reforçando uma marginalização da cultura digital que dificulta o estudo e a pesquisa nessa área, os jogos digitais acabam relegados ao espaço informal das comunidades online e da pirataria.

Sob a perspectiva da CI, na qual a pirataria vem sendo tema de pesquisas para o campo, como em Natália (2023)

> Quando vemos a palavra pirataria, nós a associamos às práticas que ocorriam quando piratas cruzavam os mares para saquear navios para a apropriação de riquezas, porém o termo pirataria foi ressignificado sob uma perspectiva contemporânea. Com os avanços tecnológicos e em especial pela internet, novas práticas de pirataria surgiram, como cópias ilegais de filmes, músicas, downloads e uploads de arquivos protegidos por direitos autorais e outros. (Natália, 2023, p.1)

A pirataria reconfigura como se dá o acesso, a produção, a disseminação e a preservação da informação no contexto dos jogos digitais. Em regiões com acesso limitado ou desigual à internet e preços proibitivos, a pirataria funciona como um sistema alternativo de informação, no contexto dos jogos promove o acesso a jogos para uma grande parcela da população que, de outra forma, poderia estar excluída desse universo lúdico. Essa democratização do acesso à informação, ainda que ocorra por meios ilegais, é relevante para a preservação e disseminação do conhecimento e da memória cultural gamer. A pirataria, nesse sentido, desafia os modelos tradicionais de gestão da informação e a propriedade intelectual, ao mesmo tempo em que cria novos canais de acesso e preservação. Ela se manifesta como um sistema de informação paralelo, com suas próprias fontes, curadores e mecanismos de disseminação. Essa dinâmica informacional é necessária para a compreensão da cultura gamer e da memória digital. A pirataria, ao garantir o acesso a jogos antigos e descontinuados, atua como um mecanismo de preservação da memória cultural digital. As comunidades online, que compartilham arquivos, desenvolvem emuladores e criam documentação, funcionando como arquivos informais, que desafiam os modelos tradicionais de preservação e destacam a importância da curadoria digital.

Jogos antigos, descontinuados pelas empresas ou com suportes físicos obsoletos, são preservados e mantidos acessíveis por meio de comunidades online que compartilham arquivos, desenvolvem mods, emuladores e documentam a história e a cultura desses jogos. Essas

comunidades agem como curadores informais, construindo e difundindo o conhecimento sobre esses jogos, o que reforça a ideia de construção horizontal de conhecimento e a preservação da memória cultural. A prática da pirataria está intrinsecamente ligada à formação e atuação de comunidades online, através da troca de informações, arquivos, mods e da discussão sobre a experiência de jogo e contribui para a formação de um ecossistema colaborativo que extrapola o contexto da lógica mercadológica, aproximando-se do conceito de construção de conhecimento em rede. Esses espaços virtuais excedem os limites da legalidade, mas se mostram relevantes para a preservação da cultura gamer, desafiando os modelos tradicionais de produção e distribuição de conteúdo digital e apontam para a necessidade de se repensar a questão dos direitos intelectuais sobre jogos digitais.

A pirataria também se configura como uma forma de "teste" para muitos jogadores, que a utilizam para experimentar jogos antes de decidir se vale a pena comprá-los. Essa prática pode beneficiar o mercado, especialmente para jogos independentes e de nicho, que ganham visibilidade através da pirataria e conseguem alcançar um público maior.

No entanto, a indústria de jogos argumenta que a pirataria causa prejuízos milionários, impactando o desenvolvimento de novos jogos e ameaçando a sustentabilidade do mercado. Mas, mensurar o impacto real da pirataria é uma tarefa complexa. Nem todo download pirata representa uma venda perdida, e há casos em que a pirataria pode até mesmo impulsionar as vendas, ao gerar curiosidade e divulgação em torno de um jogo.

Em um estudo realizado pela Comissão Europeia em 2014, o Estimating displacement rates of copyrighted content in the EU: final report, constatou-se que a indústria de jogos digitais tem a capacidade singular de converter usuários ilegais em consumidores legais, diferentemente do que ocorre em outras indústrias como a cinematográfica e a musical (European Commission, 2014, p. 15). Para cada 100 cópias de um jogo baixadas ilegalmente, os jogadores compram 24 cópias a mais do que comprariam em um cenário sem pirataria (Orland, 2017). Esses dados sugerem que, em alguns casos, a pirataria pode funcionar como uma "porta de entrada" para o mercado formal e a necessidade de repensar a legislação sobre proteção deste tipo de propriedade intelectual..

Tais estudos revelam uma perspectiva de discussão sobre a pirataria e apontam que ao democratizar o acesso aos jogos digitais, acaba por gerar um impacto acima da questão comercial.

Mesmo sem intenção, a ação coletiva dos "piratas digitais", motivada pela paixão pelos jogos e pelo desejo de compartilhar com outros, acaba por construir um acervo informal da cultura digital, garantindo a sobrevivência de jogos que, de outra forma, estariam condenados ao esquecimento.

Como observam Marcondes e Rossi (2021), a pirataria, ao longo dos anos, criou uma ampla rede de informação, um sistema organizado, produtivo e frutífero em países de terceiro mundo "[...] que há décadas não apenas garantiu a continuidade da existência de inúmeros trabalhos digitais, como também possibilitou o seu alcance até regiões do mundo que não teriam recebido este acesso de outra maneira." (Marcondes, Rossi 2021, p. 29). Assim, países onde a distribuição legal é mais limitada, a pirataria se tornou uma janela para o mundo, permitindo que jogadores tivessem contato com culturas e experiências que lhes seriam inacessíveis de outra forma.

Assim, os praticantes da pirataria, até mesmo sem essa intenção, acabam por assumir um papel como conservadores da cultura digital, garantindo que jogos e programas não caiam no esquecimento, segundo Marcondes e Rossi (2021)

> O papel não foi assumido espontaneamente e, certamente, não foi esta a intenção que motivou a contínua prática da pirataria; entretanto, o resultado se deu da mesma forma: os praticantes da pirataria já impediram que milhões de jogos e programas caíssem em esquecimento em seu papel involuntário de conservadores da cultura digital. (Marcondes, Rossi, 2021, p. 29)

Essa contribuição involuntária à preservação da memória dos jogos digitais nos leva a refletir sobre a complexidade do fenômeno da pirataria e a necessidade de se buscar soluções que contemplem não apenas os interesses do mercado, mas também o acesso à cultura e a preservação da história dos games para as futuras gerações.

5.2. A memória através da pirataria

A memória é um conceito complexo estudado em vários campos científicos. Em Braz, Holanda, Ferreira (2012, p. 06-10), vemos que a memória pode ser individual ou coletiva (social), histórica e até metafórica. A memória social engloba ações temporais desde a pré-história, representando uma continuidade ou ruptura com o passado, moldada por novos hábitos. Evoluindo da Grécia Antiga, onde era vista como uma dádiva divina, até a sua análise científica. A escrita transformou a memória, permitindo o registro e armazenamento da informação, evoluindo de suportes rudimentares para o papel e, posteriormente, para o digital. A Igreja Católica teve um papel

importante na Idade Média, influenciando a memória coletiva, e a partir do século XVIII, com a Revolução Francesa, houve uma popularização da memória coletiva e a criação de arquivos e museus públicos. O surgimento da fotografia no século XIX e das tecnologias no século XX, especialmente a internet, revolucionou o armazenamento e acesso à informação, impulsionando a memória social.

No contexto da memória informacional, é comum a utilização de recursos eletrônicos para o registro e armazenamento de dados, informações e arquivos, sejam eles sonoros, imagéticos, textuais, entre outros. Oliveira e Rodrigues (2011, p. 315) consideram esses recursos, tanto físicos quanto digitais, como uma "memória adicional" que a tecnologia proporciona, ou seja, um procedimento técnico que permite fixar e facilitar a recuperação da informação. Essa ideia de memória que se apoia em suportes e mecanismos externos, como a escrita e, atualmente, a tecnologia digital, é também abordada por Le Goff (2003), que a denomina "memória artificial", tendo essa memória construída e mantida por meio de suportes e mecanismos. Assim, a informação precisa de um suporte físico para existir e ser armazenada, o que reforça a importância dos recursos tecnológicos e materiais na construção da memória informacional.

Assim, a memória é essencial para a identidade individual e coletiva, e os lugares de memória, como arquivos, bibliotecas e museus, são guardiões dessa memória, embora vulneráveis a fatores como economia e tecnologia. A Ciência da Informação analisa a instrumentalidade da memória (documentos, fotografias, sites) para garantir seu acesso e preservação, como ressaltam Braz, Holanda, Ferreira (2012)

> Entende-se, dessa maneira, que toda a instrumentalidade usada na garantia da memória pode ser objeto da análise por parte da Ciência da Informação, pois refere-se a documentos, fotografias, sites, etc, ou seja, conhecimento registrado e socializado. Essa instrumentalidade é analisada pela Ciência da Informação no intuito de diagnosticar sua acessibilidade, seu fluxo, sua produção, disseminação e organização. Com isso, memória e informação são questões do âmbito da Ciência da Informação. Nesse sentido, a perpetuação da memória, que foi garantida graças à sua socialização, não se deu de forma casual: foi preciso que há muito tempo evidências e documentos fossem preservados, e o mais importante, que se possa acessá-los; nesse sentido, os lugares de memória se configuram como verdadeiros guardiões da memória e da história. (Braz, Holanda, Ferreira, 2012, p. 10)

Na Ciência da Informação, o documento pode ser compreendido como um instrumento de propagação da memória. Essa compreensão se baseia na ideia de que o documento, seja ele qual for o seu formato ou suporte, carrega informações que testemunham eventos, ações e experiências,

permitindo que sejam transmitidas e preservadas ao longo do tempo. De acordo com Braz, Holanda, Ferreira (2012)

> A partir dessas considerações, podemos chegar a algumas conclusões, como por exemplo, o indiscutível papel dos documentos como meios de disseminar a memória, não necessariamente através da escrita, mas sob a forma de objetos que contam a história da humanidade e nos situam em um patamar que nos permite compreender muito do que somos hoje. Outro ponto importante trata da memória como produto das ações, fatos, crenças, tradições, sendo a própria identidade de uma sociedade, e a capacidade de resistir ao tempo, sendo repassada para as gerações subsequentes. (Braz, Holanda, Ferreira, 2012, p. 15)

Partindo desse princípio, podemos analisar os jogos como documentos, explorando como eles contribuem para a propagação da memória individual, coletiva e cultural. O conceito de "documento" na CI não se limita à sua definição tradicional como um texto escrito em papel. Ele abrange uma ampla variedade de suportes, desde fotografias e filmes até objetos tridimensionais e registros digitais. O que define um documento é o seu potencial informativo, ou seja, a capacidade de transmitir informações e significados. Nesse sentido, os jogos, com suas narrativas, regras, personagens e interações, podem ser considerados documentos que registram e propagam memórias, como Rocha (2016), conclui ao revisar os conceitos de documentos de arquivo:

> Mais uma vez nota-se uma coerência entre a definição de documentos de arquivo e as definições de arquivos levantadas anteriormente. O suporte ou forma em que o documento está armazenado não importa, mas sim o motivo pelo qual o documento foi produzido ou acumulado. (Rocha, 2016, p. 10)

A memória se liga fortemente à cultura, pois as práticas e tradições culturais influenciam como a memória é valorizada, preservada e transmitida ao longo das gerações. A relação entre memória, cultura e documentos destacam o papel da memória na formação de identidades culturais, na construção de narrativas históricas e na preservação da herança cultural. Entendendo "documento" como qualquer suporte de informação como objetos, imagens e outras manifestações culturais como instrumentos de perpetuação da memória. Assim, a cultura material de uma sociedade, cristalizada em seus documentos, se torna um testemunho de práticas, crenças e valores, permitindo a construção de narrativas sobre o passado e a compreensão da identidade coletiva. Seguindo essa perspectiva, podemos considerar os jogos digitais como um documento portador de memória, capaz de transmitir e perpetuar aspectos culturais específicos, como apontado por Alves (2005)

> Nessa abordagem, a cultura passa a ser vista como um sistema semiótico, que envolve textos, sons, imagens, luz, cores, formas e gestos, que são percebidos, armazenados e divulgados mediante a função cognitiva da memória, a qual não se estrutura de forma individual, mas, coletiva. Esses elementos são construídos pelos homens por intermédio de uma teia de significados contextuais e históricos, transmitidos de geração em geração. (Alves, 2005. p. 24)

A era digital, embora facilite a criação e o acesso à informação, possui um desafio: a efemeridade. A aparente longevidade dos dados digitais esconde a fragilidade e a facilidade com que podem se perder para sempre. No contexto dos jogos digitais, essa efemeridade se intensifica devido a uma série de fatores que desafiam a preservação de sua memória.

A preservação digital de jogos enfrenta diversos obstáculos, desde a obsolescência tecnológica dos suportes físicos (disquetes, cartuchos de videogame, CDs e DVDs), até a fragilidade da integridade dos próprios dados digitais. A rápida evolução tecnológica torna difícil a compatibilidade entre plataformas antigas e novas, o que pode levar à perda de dados e funcionalidades. A falta de investimento em estratégias de preservação por parte das empresas, que priorizam o lançamento de novos jogos em detrimento da manutenção de títulos antigos, contribui para o problema. No caso dos jogos digitais, a preservação também exige o mapeamento de suas diferentes versões, atualizações, expansões, além dos arquivos de configuração, mods e saves, para que a experiência original seja preservada. Essa tarefa complexa inclui a criação de backups regulares, a migração de dados para formatos e plataformas compatíveis com o tempo e a documentação detalhada de cada jogo, incluindo informações sobre sua história, desenvolvimento e mecânicas. Como alerta McDonough et al. (2010, p. 13, tradução nossa), "um jogo de computador não pode ser jogado sem um conjunto complexo e interconectado de programas e hardware", o que torna a preservação ainda mais desafiadora.

A preservação de jogos de computador apresenta desafios singulares, muito distintos da conservação de livros em bibliotecas. Como reflete McDonough et al. (2010, p. 13-15), diferente de livros, cujos limites são bem definidos, os jogos dependem de um conjunto de programas e hardware para funcionarem. Preservar jogos digitais é um desafio complexo devido à sua natureza interdependente e à rápida evolução tecnológica. Questões como o que exatamente preservar – código-fonte, executáveis, hardware ou sistemas operacionais – complicam o processo. Além da obsolescência de hardware e software, falta de documentação, autenticidade difícil de verificar, restrições de direitos autorais e a definição de propriedades essenciais dos jogos para uma organização na biblioteca.

5.3. Memórias esquecidas

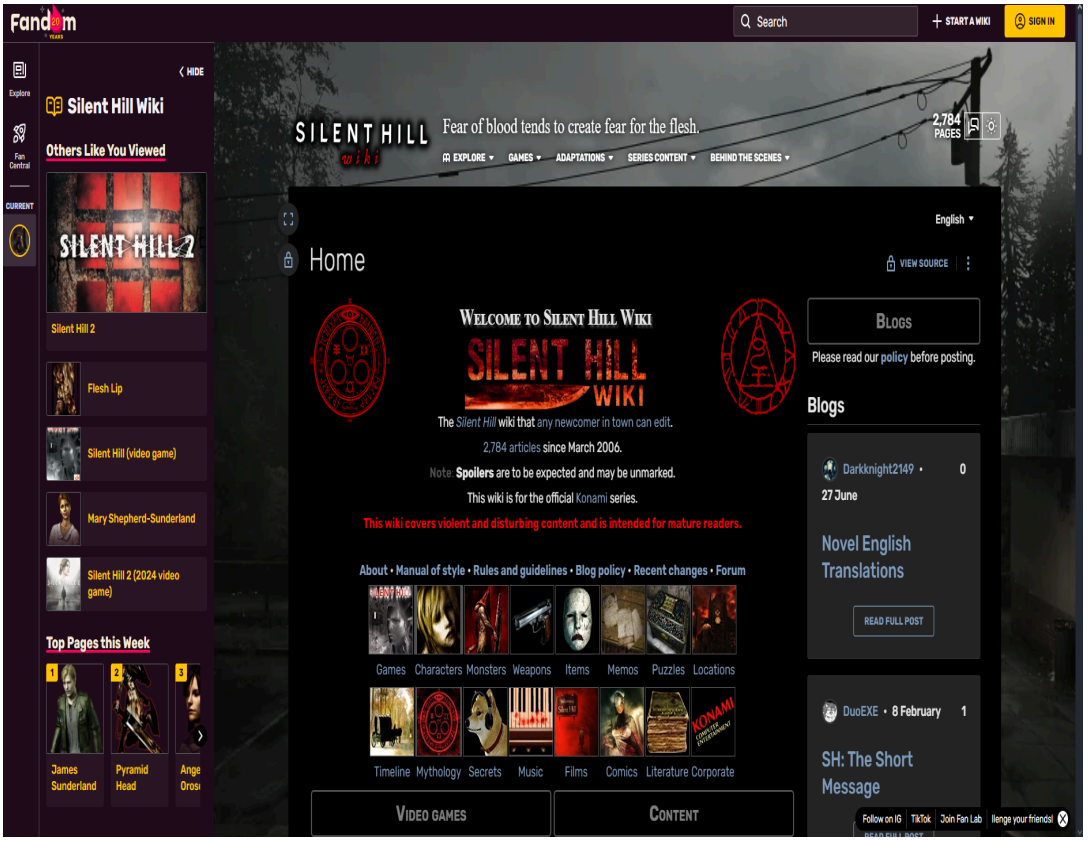
A memória dos jogos digitais, longe de se resumir a dados armazenados em suportes físicos ou na nuvem, se constrói através de um complexo e dinâmico processo sociocultural. Conforme discutido na CI, a memória transcende o registro, podendo englobar as experiências dos jogadores, as narrativas que os jogos constroem, as comunidades que se formam em torno deles e os legados que deixam na cultura gamer. A memória está ligada à cultura e à forma como um grupo social interage com e atribui significado aos objetos e experiências. No entanto, essa memória é constantemente ameaçada por fatores como o tempo, a obsolescência tecnológica e, principalmente, pelas decisões das empresas e as dinâmicas de mercado. Do ponto de vista da CI, a análise de Silent Hill permite investigar como a memória de um jogo se constrói coletivamente, como ela é propagada através de diferentes mídias e plataformas e como a pirataria desempenha um papel na preservação desse patrimônio cultural digital, como afirma Menezes (2024)

> Ao longo de suas iterações em vários meios, Silent Hill transcendeu seu status de jogo de terror para se tornar um ícone cultural, uma experiência que desafia convenções e mergulha nas profundezas da psique humana. Com cada capítulo, seja nos jogos inovadores, nos quadrinhos expansivos ou nos filmes visualmente arrebatadores, Silent Hill continua a intrigar e a assombrar com sua história, reafirmando seu lugar entre os mais icônicos universos de horror moderno. (Menezes, 2024)

A narrativa e a atmosfera única dos jogos de Silent Hill, assim como de muitos outros jogos, acabam por criar uma forte conexão com os jogadores, os transformando em fãs que são ativos sobre toda a informação e memória do jogo, vasculhando cada detalhe do jogo em busca de respostas, significados, organizando e divulgando sua história em wiki[8], gerando vídeos, comunidades, fóruns e debates sobre o conteúdo e a cultura do jogo.

[8] Wiki, é um sistema de gerenciamento de conteúdo online que permite a edição colaborativa e simultânea de páginas web por múltiplos usuários. WIKI. In: **WIKIPÉDIA**, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2024. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Wiki&oldid=69215071>. Acesso em: 01 jul. 2024.

Figura 3: Principal wiki de fandom de Silent Hill



Fonte: Silent Hill Wiki, 2024.

Para ilustrar esses desafios, antes, é interessante contextualizar a franquia Silent Hill, um dos maiores ícones do gênero survival-horror que marcou gerações de jogadores. Lançado em 1999 para o primeiro console PlayStation, o primeiro Silent Hill revolucionou os jogos de terror, com uma atmosfera opressiva e singular, seus monstros perturbadores, e também por sua narrativa, que explora temas como trauma, culpa, seitas, e realidade, tudo orientado por um horror psicológico, sob forte influência do terror japonês, buscando perturbar o jogador e utilizando-se muito de simbolismo e significados que compõem a narrativa e o universo da franquia. Sendo passível de pesquisas que buscam correlacionar os temas do jogo, a psicologia, psicanálise e mitologia como em Sá e Fernandes (2016, p. 82), que se utilizou de obras de Carl Gustav Jung, Erich Neumann, Joseph Campbell e Robin Robertson, como base para trabalhar os temas e arquetípicos utilizados em Silent Hill.

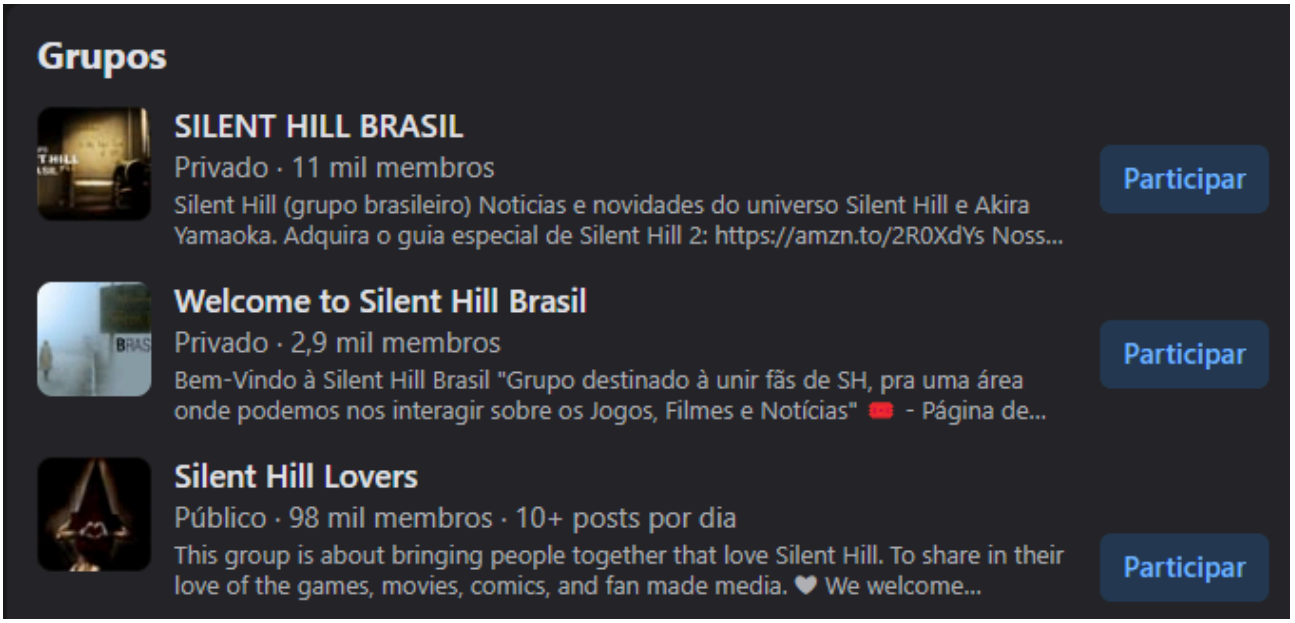
5.4. *Silent Hill*

Sendo propriedade da Konami, uma empresa japonesa de tradição em jogos, Silent Hill se destacou, desde seu lançamento em 1999, sendo desenvolvido pela hoje extinta Team Silent, "´[…] o subtítulo Alchemists of Emotion é realmente um título apropriado, referindo-se ao agora famoso 'Team Silent', a equipe de desenvolvimento responsável pelos primeiros quatro jogos da série." Perron (2012, p. 2, tradução nossa). A série, concebida ao mercado em competição com franquias de survivor horror de sucesso como Resident Evil, acabou por criar uma identidade própria, influenciada tanto pela cultura japonesa de jogos de terror, quanto por elementos do cinema e da literatura ocidentais.

> Em vez disso, os críticos e os próprios criadores tendem a chamar mais atenção para a literatura de terror e cinema ao discutir a série fora de suas próprias partes. Dizem que leitores de H. P. Lovecraft, Clive Barker, Dean Koontz e, mais frequentemente, Stephen King se sentem em casa na cidade turística. Além disso, uma história de King é efetivamente citada e é fácil de adivinhar: o conto The Mist (1980). (Perron, 2012, p. 68, tradução nossa)

Assim, Silent Hill possui relevância cultural, até mesmo no contexto brasileiro, onde a franquia conquistou uma base de fãs significativa. Compreender a história e o universo do jogo, portanto, é importante para analisar como a pirataria ao democratizar o acesso a esses jogos, contribui para a preservação de sua memória e para a construção de comunidades e cultura em torno da franquia, não apenas no contexto de produção original, mas também em contextos culturais específicos como o brasileiro.

Figura 4: Algumas comunidades de Silent Hill no Facebook



Fonte: Captura de tela em pesquisa no Facebook[9]

A cidade fictícia de Silent Hill é um dos cenários mais famosos das franquias de jogos de terror, se destacando por uma atmosfera perturbadora e seus monstros peculiares oriundo do subconsciente. Compreender a história e o universo de Silent Hill é importante para analisar como a pirataria, ao democratizar o acesso a esses jogos, contribui para a preservação de sua memória e a construção de comunidades e cultura em torno da franquia. A seguir, apresentamos uma contextualização dos três primeiros jogos, considerados os mais influentes da série.

Silent Hill é uma cidade marcada por um poder misterioso, com muitas questões e mistérios que assolam o lugar. Antes um local sagrado para os nativos americanos, a cidade foi tomada pelos colonizadores europeus no final do século XVII. Uma misteriosa epidemia assolou a cidade, levando ao seu primeiro abandono. A cidade foi recolonizada como uma colônia penal durante na década 1810, citado por uma "guerra civil", não especificando se seria a Guerra Anglo-Americana. Com isso levou a construção da Prisão de Silent Hill, que se tornou um símbolo da violência e do sofrimento que assolavam a cidade, junto com uma epidemia que atingiu a cidade no mesmo período que contribuiu para a crescente sensação de doença e morte. O Hospital Brookhaven foi construído em resposta a essa crise, mas, com o tempo, se tornou mais um centro de mistério e

[9] Disponível em: <https://www.facebook.com/search/top?q=SILENT%20HILL%20BRASIL>. Acesso em: 01 nov. 2024.

sofrimento. Por volta de 1850, uma nova esperança surge com a descoberta de uma mina de carvão, a Wiltse. A exploração da mina revitaliza a cidade, trazendo prosperidade e novos moradores. A Guerra Civil Americana, no século XIX, marca a vida dos moradores, com um campo de prisioneiros de guerra, a Prisão de Toluca, surgindo no lugar da prisão de Silent Hill que havia sido anteriormente fechada (Konami, 2003).

Quando todos os depósitos disponíveis de carvão foram consumidos, por volta de 1900, com o fechamento da mina de carvão a Prisão de Toluca também foi fechada. Ambos os eventos foram catalisadores na reimaginação da área de Silent Hill como destino turístico, o local da Prisão foi transformado em uma Sociedade Histórica, um museu que busca preservar a história da cidade, mas também, guarda os segredos e a escuridão do passado. Silent Hill tenta se reinventar como um destino turístico, mas uma série de acidentes de barco no Lago Toluca mancham a reputação da cidade. O lago, um lugar de beleza sinistra, se torna um local de infortúnios e mistérios, envolto em uma névoa persistente que o tornava ainda mais assustador. O Lago Toluca, com sua atmosfera misteriosa e trágica, se tornou um símbolo da energia sombria que permeia a cidade. No final do século XX, um prefeito morreu repentinamente e a cidade viu uma série de mortes acidentais de funcionários de um grupo de desenvolvimento (Konami, 2003).

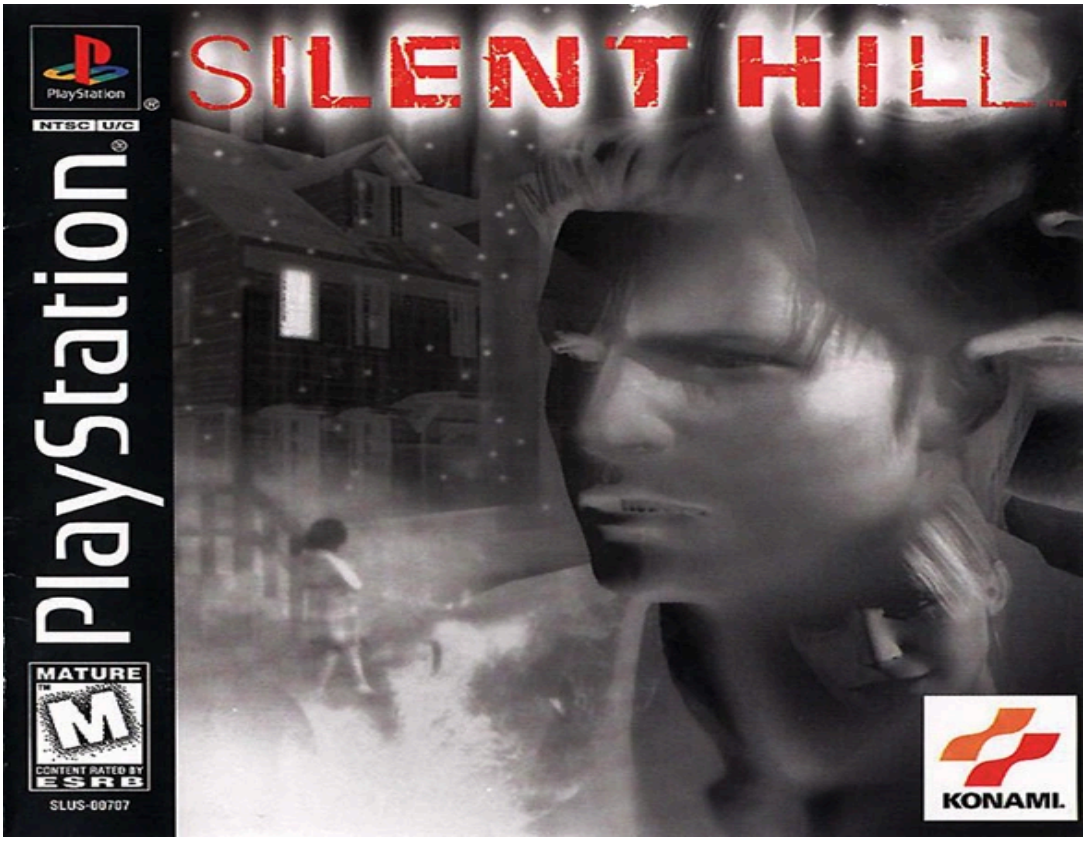
Assim, a cidade de Silent Hill, possuindo uma história de violência, doença e mistérios mal resolvidos, se tornou um lugar com uma energia sombria, onde os traumas do passado assombram toda a cidade, esses locais que enriquecem a história macabra da cidade se tornam parte dos locais que a história dos jogos se desenvolvem, em que os protagonistas precisam explorar, com muitos objetos interativos que com seus detalhes enriquecem a história de Silent Hill. A cidade, em sua essência, parece estar amaldiçoada, com eventos inexplicáveis e acontecimentos trágicos que se repetem ao longo dos séculos.

Figura 5: Por dentro da cidade, em Silent Hill 2 Remake

Fonte: Octavio, 2024

A história de Silent Hill 1 (1999), gira em torno de Harry Mason, que viaja para a cidade de Silent Hill com sua filha adotiva, Cheryl. Durante a viagem, eles sofrem um acidente de carro ao desviar de uma figura misteriosa na estrada. Ao acordar, Harry percebe que Cheryl desapareceu, e ele se envolve numa busca desesperada por ela na estranha cidade de Silent Hill, que está coberta por uma névoa densa e deserta, com criaturas grotescas vagando pelas ruas. Conforme Harry explora a cidade, ele descobre que Silent Hill é dominada por uma seita misteriosa chamada Ordem, que realiza rituais de magia negra. A Ordem planeja usar Cheryl como parte de um ritual para invocar o deus da Ordem. Aos poucos, Harry descobre que Cheryl está ligada à cidade por meio de Alessa Gillespie, uma garota que foi brutalmente torturada pela própria mãe, Dahlia, a líder da seita, em um ritual que deu origem à força em Silent Hill que deixou a cidade cheia de monstros. Ao longo de sua jornada, Harry enfrenta visões e criaturas aterrorizantes oriundas dos medos de Alessa enquanto tenta salvar Cheryl e descobrir a verdade por trás dos segredos obscuros da cidade (Silent Hill (video game), 2024).

Figura 6: Capa do jogo Silent Hill (1999)



Fonte: Silent Hill (video game), 2024.

Em Silent Hill 2 (2001), o jogo se afasta da história central de Silent Hill 1 e apresenta um novo protagonista, James Sunderland, um homem atormentado pela perda de sua esposa. James é atraído para a cidade de Silent Hill após receber uma carta de sua falecida esposa, Mary, que o convida a se encontrar com ela em "seu lugar especial". A jornada de James por Silent Hill não é simplesmente uma busca física por sua esposa, mas uma viagem para o interior de sua própria mente, mergulhando em seus traumas, memórias e o peso da culpa que carrega. A cidade se torna um reflexo distorcido de sua psique, uma manifestação física de seus medos e desejos reprimidos. Ao contrário do primeiro jogo, Silent Hill 2 não gira em torno de uma seita ou de uma entidade demoníaca específica. Em vez disso, os horrores que James enfrenta são, em grande parte, criaturas e eventos que representam sua culpa, seu luto e seu desejo de punição, como o icônico Pyramid Head, uma figura assimilada a um carrasco que aterroriza e direciona James, sendo uma representação física de sua culpa e de seu desejo de ser punido. A história de Silent Hill 2 é complexa e aberta à interpretação, com múltiplos finais que refletem as decisões ou interações de

James durante o jogo. A cada passo, o jogador é convidado a desvendar os segredos do passado de James e de Mary, uma jornada que o leva a confrontar seus problemas internos. O jogo explora temas profundos, como redenção, a perda, o sofrimento humano e a busca por significado em meio à dor. A linha tênue entre realidade e memória se torna um elemento central, com Silent Hill distorcendo a percepção de James, misturando o real com o imaginário, com uma profunda exploração da psique humana (Silent Hill 2, 2024).

Figura 7: Capa do jogo Silent Hill 2 (2001)

Fonte: Silent Hill 2, 2024

Em Silent Hill 3 (2003), após os eventos traumáticos do primeiro Silent Hill, Heather Mason, é uma reencarnação dos fragmentos das almas de Alessa Gillespie e Cheryl Mason, e vive uma vida aparentemente normal com seu pai adotivo, Harry. No entanto, a paz é quebrada quando ela é perseguida por criaturas monstruosas em um shopping center. Heather descobre que a Ordem retornou e planeja usá-la para dar à luz ao deus da seita. Claudia Wolf, uma fanática religiosa e atual líder da Ordem, orquestra os eventos para forçar Heather a retornar a Silent Hill e cumprir a

profecia. Impulsionada pela vingança pela morte de seu pai e pela necessidade de se proteger, Heather retorna à cidade amaldiçoada. Lá, ela enfrenta os horrores da cidade e as manipulações de Claudia, desvendando mais segredos sobre seu passado e a verdadeira natureza de Silent Hill. O jogo explora temas de identidade, trauma e controle parental, com Heather enfrentando não apenas criaturas assustadoras, mas também seu próprio passado, autoconhecimento e quem deseja ser (Silent Hill 3, 2024).

Figura 8: Capa do jogo Silent Hill 3 (2003)

Fonte: Silent Hill 3, 2024

5.5. A memória dos jogos digitais em disputa

O universo de Silent Hill, com seus diversos jogos, com um conteúdo rico em história, horrores, mistérios e uma trilha sonora única, conquistou uma legião de fãs que, até hoje, se dedicam em manter viva a memória da franquia, como dito anteriormente, com a produção de conteúdo online, as discussões em fóruns, as teorias e as interpretações dos jogadores demonstram a importância de Silent Hill para a cultura gamer e seu fandom.

Não sendo uma condição ou problema a apenas a essa franquia, atualmente, acessar a maioria dos jogos de Silent Hill, que são anteriores a geração Xbox 360 e Playstation 3 (PS3), de forma legal, se tornou uma tarefa árdua. As versões originais para PlayStation são difíceis de encontrar, além de necessitar possuir consoles hoje obsoletos, os jogos não foram relançados adequadamente para as plataformas modernas, sendo apenas possível encontrar uma coleção para os consoles atuais da Xbox, o Silent Hill HD Collection, originalmente lançado para Xbox 360 e PS3, mas possui apenas o segundo e terceiro jogo da franquia, coleção que não é bem vista pela comunidade, pois foi desenvolvido a partir de uma versão incompleta do código-fonte dos jogos originais, o que levou a vários problemas técnicos e alterações indesejadas, como mudanças na atmosfera e dublagens diferentes (Silent Hill HD Collection, 2024).

A Konami, sendo a detentora dos direitos da franquia, tem se mostrado resistente a desenvolver um port[10], ou em remasterizar e disponibilizar os jogos clássicos em plataformas digitais como a PlayStore, Microsoft Store e Steam. Essa indisponibilidade oficial impulsiona a pirataria como única alternativa para os fãs que desejam reviver a experiência dos jogos clássicos ou para novos jogadores que querem conhecer as origens da franquia. A pirataria, nesse caso, assume um papel paradoxal, onde ao mesmo tempo em que viola os direitos autorais da Konami, também contribui para a preservação da memória de Silent Hill, garantindo que os jogos não sejam esquecidos e impossibilitados de se jogar. A situação de Silent Hill ilustra a complexidade de um impasse do debate sobre preservação de jogos digitais. A obsolescência tecnológica, os interesses comerciais das empresas e a própria fragilidade dos suportes físicos criam barreiras para o acesso a jogos antigos. A pirataria, embora ilegal, se torna, muitas vezes, a única forma de manter vivos esses jogos e as memórias que eles evocam nos jogadores.

Nesse contexto, a pirataria, ao democratizar o acesso a esses jogos de difícil acesso atualmente, desempenha um importante papel na preservação dessa memória coletiva, permitindo que jogadores de diferentes gerações e realidades socioeconômicas possam experimentar esses clássicos e contribuir para a construção de uma cultura compartilhada em torno da franquia. A facilidade de compartilhamento de ROMs, a disponibilização de emuladores, além de mods e

---

[10] Port, no contexto dos programas e jogos, se trata do processo de adaptar um código criado para uma plataforma computacional de modo que o resultado final seja compatível com outras plataformas. O termo é derivado da palavra portabilidade (portability), significando que o programa pode ser transportado de um ponto a outro. PANKIEWICZ, I. **O que é um port?** [S.l]: Tecmundo, 09 abr. 2009. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/jogos/1910-o-que-e-um-port-.htm>. Acesso em: 24 nov. 2024.

melhorias dos jogos feita pela própria comunidade, a tradução de jogos para diferentes idiomas, práticas comuns na cultura da pirataria, garantem que os jogos como Silent Hill continuem acessíveis e vivos na memória dos jogadores, mesmo com a descontinuidade de suportes físicos e plataformas originais.

5.6. Propriedade intelectual, direito autoral e legislação brasileira

O Brasil, possui um mercado de jogos digitais em expansão e é líder no consumo de pirataria na América Latina (Poder 360, 2022), demonstra um cenário paradoxal. A legislação sobre direito autoral, concebida em um contexto anterior à popularização da internet, enfrenta o desafio de se adaptar às rápidas transformações do mundo digital. Essa defasagem gera tensões entre a proteção da propriedade intelectual, o acesso democrático à cultura e a preservação da memória dos jogos, especialmente em um contexto de desigualdade socioeconômica.

A definição de pirataria no âmbito legal brasileiro não possui tipificação penal específica, sendo o termo usualmente empregado para descrever a cópia e distribuição não autorizada de obras protegidas por direitos autorais. O Decreto nº 5.244, de 14 de outubro de 2004, que instituiu o Conselho Nacional de Combate à Pirataria (CNCP), a define, para seus fins específicos, como "´[...] a violação aos direitos de autor e aos conexos de que tratam a Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, e a Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998" (Lemos et al, 2011, p. 103). Contudo, essa definição, ainda que aborde direitos conexos, não contempla a complexidade da pirataria digital, em particular as especificidades dos jogos digitais.

Albuquerque (2022, p. 21) demonstra a necessidade de se recorrer a três diferentes fontes legais para compreender a abrangência e as penalidades da pirataria, o que contribui para a dificuldade em combatê-la de forma eficaz. O Centro de Tecnologia e Sociedade da Fundação Getulio Vargas Direito Rio, no livro Direitos autorais em reforma (Lemos et. al, 2011, p. 103), critica a generalização do termo, alertando para a importância de distinguir a pirataria de práticas como evasão fiscal, contrabando, crimes virtuais e contrafação. A pirataria, em conformidade com o Acordo TRIPS, deve ser compreendida como a reprodução e distribuição não autorizadas de obras protegidas, envolvendo "bens com marca registrada contrafeita" ou "bens com direito de cópia pirateado" (Lemos et al, 2011, p. 103).

A tradição jurídica brasileira, influenciada pelo sistema de droit d'auteur[11], valoriza os direitos morais do autor, conferindo-lhes relevância na relação entre o criador e sua obra. Diferentemente da tradição anglo-saxônica de copyright, que enfatiza os aspectos econômicos e o "direito de cópia", o sistema brasileiro busca um equilíbrio entre os direitos morais e patrimoniais, embora ainda reflita a influência do droit d'auteur em aspectos como a inalienabilidade e a irrenunciabilidade dos direitos morais. Essa diferença de perspectiva influencia a forma como a pirataria é compreendida e combatida em cada sistema. No contexto dos jogos digitais, a discussão sobre direitos autorais e pirataria se torna ainda mais embaraçada, devido à natureza híbrida dessas obras, que combinam elementos de software, arte, narrativa e design, dificultando a delimitação precisa dos direitos envolvidos.

Os jogos digitais, como descreve Albuquerque (2022, p. 29), são produtos relativamente recentes na história da cultura, mas sua presença na sociedade contemporânea é inegável. De objetos de entretenimento infanto juvenil, os jogos se transformaram em um fenômeno de massa, abrangendo todas as faixas etárias e se expandindo para além do universo lúdico, com aplicações na educação, na saúde e em diversos outros setores. Essa crescente relevância cultural e econômica torna a discussão sobre direito autoral e pirataria ainda mais necessária.

A natureza híbrida dos jogos digitais, que combinam software, arte, música, design e narrativa, desafia as categorias jurídicas tradicionais. Como aponta Albuquerque (2022, p. 24-30), a definição de "obra audiovisual", presente na Lei 12.485/2011, e a definição de "programa de computador", presente na Lei 9.609/1998, podem ser aplicadas aos jogos digitais, mas nenhuma delas abarca completamente sua complexidade. Essa dificuldade em enquadrar os jogos em categorias legais preestabelecidas contribui para a insegurança jurídica e para os desafios da proteção autoral.

Assim, o mercado de jogos digitais, em constante expansão, movimenta bilhões de dólares em todo o mundo, em tendência a crescer, segundo dados do relatório "Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais", observado por Albuquerque (2022, p. 29). Esse crescimento

---

[11] Originário da França pós-revolucionária, o droit d'auteur (direito do autor) prioriza o criador da obra intelectual, o colocando como figura central do sistema de direitos autorais. Ele enfatiza a ligação entre a obra e a personalidade do autor, a considerando fruto de sua intelectualidade. Nesse sistema, os direitos morais são inalienáveis e irrenunciáveis, transmitindo-se somente após a morte do autor. Diferentemente do copyright, o droit d'auteur não é um sistema registrário, focando na pessoa humana e não meramente na obra como objeto comercial (Pires, 2014, p. 39).

exponencial torna a questão da pirataria ainda mais preocupante para as empresas, que buscam proteger seus investimentos e seus lucros. No entanto, é preciso considerar que a pirataria também é um reflexo das desigualdades de acesso e da lógica do mercado, que, muitas vezes, prioriza o lucro em detrimento da democratização da cultura.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A indústria de jogos digitais, como um dos setores mais dinâmicos e influentes da cultura contemporânea, apresenta diversos desafios, especialmente no que diz respeito à propriedade intelectual, aos direitos autorais e patrimoniais. Nesse contexto, apresenta-se a necessidade de uma discussão aprofundada sobre a pirataria, fenômeno que permeia e redefine as relações no universo digital do entretenimento. Esta pesquisa, ao adotar uma revisão integrativa, buscou expor a intrincada relação entre a pirataria, a democratização do acesso, a preservação da memória e as dinâmicas de poder que se estabelecem entre jogadores, empresas e as próprias leis.

Observou-se que a pirataria, embora definida como uma atividade ilegal, assume um papel paradoxal, ao se demonstrar muitas vezes, benéfica à preservação da memória dos jogos digitais. Demonstrou, por exemplo, que os jogos mais antigos, aqueles que já não contam com o apoio e a distribuição oficial das empresas, frequentemente dependem das ações de comunidades online para sobreviver. Essas comunidades, atuando como curadores informais, dedicam-se a compartilhar arquivos, desenvolver emuladores e criar MODs. A documentação da história e da cultura gamer também é uma atividade crucial realizada por essas comunidades, conforme demonstrado pelo estudo de caso da franquia Silent Hill e seu impacto na comunidade. A paixão dos fãs, a criação de conteúdo em diversas plataformas, como wikis, vídeos e fóruns, são evidências claras do esforço coletivo para manter viva a memória de um jogo, mesmo diante da obsolescência tecnológica e das decisões empresariais e estúdios de jogos.

A pirataria, nesse sentido, pode atuar como uma rede de informação que garante a continuidade de obras que, de outra forma, estariam condenadas ao esquecimento. A comunidade gamer, ao compartilhar arquivos e desenvolver emuladores, desempenha um papel ativo na preservação cultural, contribuindo para a democratização do acesso, especialmente em contextos de desigualdade socioeconômica. No Brasil, onde o custo dos jogos e consoles pode ser proibitivo para muitos jogadores, a pirataria se apresenta como uma alternativa, mesmo que com riscos, que

permite que um número maior de pessoas desfrute dos jogos, ampliando o acesso à cultura e ao entretenimento.

Ainda sobre o acesso à cultura, a Ciência da Informação (CI) assume um papel crucial. A CI, com seu foco na organização, recuperação, disseminação e uso da informação, é uma área do conhecimento apta a analisar e propor soluções para os desafios impostos pela pirataria e pela efemeridade dos jogos digitais. As bibliotecas, historicamente guardiãs do conhecimento, são instadas a se adaptar à era digital e reconhecer os jogos digitais como importantes documentos da nossa cultura. A demanda para inclusão desses jogos em seus acervos, através da criação de coleções de jogos em plataformas digitais, com a disponibilização de emuladores e ROMs (quando legalmente possível e com as devidas licenças), ou mesmo com a criação de espaços físicos com consoles e computadores para que os usuários possam experimentar os jogos tende a se tornar cada vez mais premente. Da mesma forma como materiais que não faziam parte dos acervos das bibliotecas, como Histórias em quadrinho e mangás , foram sendo incorporados às coleções das bibliotecas públicas e, principalmente, escolares por terem se transformado em objetos didáticos. A CI e a Biblioteconomia podem auxiliar nesse processo, desenvolvendo metodologias para catalogar, classificar e preservar os jogos digitais, considerando suas características únicas e seus múltiplos formatos.

É necessário aprofundar a análise da cultura gamer, buscando entender como as comunidades online se organizam, criam e disseminam informações sobre os jogos, e como esses dados podem ser utilizados para a construção de acervos digitais. A CI pode utilizar ferramentas da análise de redes sociais e da mineração de dados para mapear as relações entre os jogadores, as comunidades e as diferentes plataformas, compreendendo a dinâmica de criação e compartilhamento de conhecimento dentro desse ecossistema. Ao mesmo tempo pode contribuir para incentivar discussões sobre a necessária revisão da legislação sobre direitos autorais e propriedade intelectual para se adaptar à rápida evolução tecnológica e as novas formas de criação e distribuição de conteúdo. A CI pode contribuir para esse debate, analisando os impactos das leis atuais sobre o acesso aos jogos digitais, a preservação da memória cultural e o desenvolvimento da indústria, propondo alternativas que equilibrem os interesses das empresas e dos usuários.

Compreender as motivações dos jogadores que recorrem à pirataria também é essencial. Ao investigar os fatores que os levam a optar por essa prática, e como as empresas podem responder a essa demanda, oferecendo alternativas que sejam mais acessíveis e atraentes, pode ser um caminho

para mitigar os efeitos da pirataria e, ao mesmo tempo, garantir o acesso ao entretenimento. O desenvolvimento de políticas públicas que promovam o acesso legal aos jogos digitais, garantindo a preservação da cultura gamer e o desenvolvimento de um mercado justo e democrático, é outra vertente importante. A CI pode auxiliar na elaboração dessas políticas, fornecendo dados e análises que subsidiem as decisões dos gestores públicos.

Portanto, a presente pesquisa, ao analisar a pirataria de jogos digitais sob a ótica da Ciência da Informação, reconheceu-a não apenas como um problema legal, mas como um fenômeno cultural que impacta a forma como a informação e a cultura são acessadas, preservadas e compartilhadas na era digital. A pesquisa, embora limitada a certos aspectos e recortes da CI e do conteúdo analisado, abre caminhos para futuras investigações, como a análise do uso de jogos digitais como material didático, a necessidade de revisão da legislação sobre direitos autorais e patrimoniais, aprofundamento nos aspectos específicos sobre motivações dos jogadores que recorrem à pirataria, e o desenvolvimento de estratégias de combate que garantam o acesso ao jogos digitais, preservando a cultura gamer de forma justa e mais democrática.

É crucial que a Ciência da Informação, em colaboração com outras áreas do conhecimento, continue a investigar e a propor soluções para garantir que os jogos digitais, enquanto importantes documentos da nossa cultura, não sejam esquecidos, mas sim preservados e acessíveis para as futuras gerações, assegurando o acesso à informação e a democratização da cultura. Acreditamos que os jogos digitais, com sua capacidade de gerar múltiplas experiências e símbolos culturais, podem ser ferramentas importantes para a apropriação do conhecimento e para a exploração de diversos sentidos e habilidades, enriquecendo a experiência humana e fortalecendo a identidade cultural.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALBUQUERQUE, L. F. **Direito autoral**: o crime de pirataria na era digital. 2022. 41 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Direito) - Faculdade Raimundo Marinho, Penedo. Disponível em: <https://raimundomarinho.edu.br/rdta/files/original/c61e52c3e2070fa672cf5f88cca389a571e006d8.pdf>. Acesso em: 01 jul. 2024.

ALVES, L. R. G. **Game over**: Jogos eletrônicos e violência. 2005. 249 f. Tese (Pós-graduação em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador. Disponível em: <https://www.comunidadesvirtuais.pro.br/game-studies/files/gs_submission/trabalho_27/trabalho_27.pdf>. Acesso em 21 nov. 2024.

BORGES, D. **Football Manager 2024 não chegará ao Brasil? Veja como jogar**. [S.l.]: Tecmundo, 12 nov. 2023. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/273739-football-manager-2024-nao-chegara-brasil-veja-jogar.htm>. Acesso em: 14 nov. 2024.

BRAZ, M. I.; HOLANDA, C. M. S.; FERREIRA, M. S. O documento e os lugares de memória: protagonistas na perpetuação da memória social. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO (ENANCIB), 13., 2012. **Anais [...]** Rio de Janeiro: PPGCI/FIOCRUZ; ANCIB, 2012. 18 p. Disponível em: <http://enancib.ibict.br/index.php/enancib/xiiienancib/paper/viewFile/3961/3084>. Acesso em: 21 nov. 2024.

CARNEIRO, I. A. **Oficial**: Xbox Series S fica cerca de R$ 1000 mais caro no Brasil.[S.l.]: Tecmundo, 06 nov. 2023. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/273482-oficial-xbox-series-s-cerca-r-1000-caro-brasil.htm>. Acesso em: 01 jul. 2024.

CIELO, G. D. **PS5 chega no Brasil a R$ 4499 na edição digital e a R$ 4999 com leitor.** [S.l.]: Tecmundo, 16 set. 2020. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/178730-ps5-chega-no-brasil-a-r-4499-na-edicao-digital-e-a-r-4999-com-leitor.htm>. Acesso em: 01 jul. 2024.

CLUB PENGUIN. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2024. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Club_Penguin&oldid=68322586>. Acesso em: 14. nov. 2024.

CLUB PENGUIN REWRITTEN. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2024. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Club_Penguin_Rewritten&oldid=68400870>. Acesso em: 14 nov.. 2024.

COMPACT DISC AND DVD COPY PROTECTION. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2023. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Compact_Disc_and_DVD_copy_protection&oldid=1248564471>. Acesso em: 01 jul. 2024.

CRUZ JR., G.; CRUZ, D. Quando a brincadeira vira coisa séria dos mitos e (in)verdades sobre as relações entre jogos digitais, cultura e consumo, **Revista Brasileira de Ciência do Esporte**, 2015. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/283965690_Quando_a_brincadeira_vira_coisa_seria_dos_mitos_e_inverdades_sobre_as_relacoes_entre_jogos_digitais_cultura_e_consumo>. 24 nov.. 2024.

CUSTODIO, A. **Ferramenta de mod para The Witcher 3 será lançada neste mês**. [S.l.]: MeuPlayStation, 7 mai. 2024. Disponível em: <https://meups.com.br/noticias/ferramenta-oficial-de-mod-para-the-witcher-3/>. Acesso em: 02 jul. 2024.

DENUVO perfomance impact tested before and after DRM was removed. Vídeo: 12min44s. Publicado pelo canal: Overlord Gaming. 01 jul. 2024. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=07NMuobVVwQ>. Acesso em: 02 jul. 2024.

EDWARDS, T. **Notch on piracy**: "if a pirated game is a lost sale, should bad reviews be illegal?". [S.l.]: PC Gamer, 1 mar. 2011. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20110715060707/http://www.pcgamer.com/2011/03/02/notch-on-piracy-if-a-pirated-game-is-a-lost-sale-should-bad-reviews-be-illegal/>. Acesso em: 01 jul. 2024.

EUROPEAN COMMISSION: DIRECTORATE-GENERAL FOR THE INTERNAL MARKET AND SERVICES; ENDE, M.; ROHLFS, S.; YAGAFAROVA, A.; DE BAS, P.; POORT, J.; HAFFNER, R.; TIL, H. Estimating displacement rates of copyrighted content in the EU: final report. **Publications Office**, Luxembourg, 2014. Disponível em: https://data.europa.eu/doi/10.2780/26736. Acesso em: 21 nov. 2024.

FERRARI, G. **Videogames e pirataria** – A renovação da indústria de videogames no Brasil. [S.l.]: Fliperama de Boteco, 03 ago. 2018. Disponível em: <https://fliperamadeboteco.com/2018/08/03/videogames_e_pirataria/>. Acesso em: 21 nov. 2024.

FERREIRA, E. A guerra dos clones: transgressão e criatividade na aurora dos videogames no Brasil. **Sessões do Imaginário**, Porto Alegre, v. 22, n. 38, p. 72-84, 17 out. 2017. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/famecos/article/view/29806>. Acesso em: 14 nov. 2024.

ILHA DO CLUB PENGUIN. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2024. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Ilha_do_Club_Penguin&oldid=68337193>. Acesso em: 14 nov. 2024.

KARTHIK, J.; AMRITH, P. P.; SETHUMADHAVAN, M. Video Game DRM: Analysis and Paradigm Solution. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON COMPUTING, COMMUNICATION AND NETWORKING TECHNOLOGIES, 11., 2020, Kharagpur. **Anais [...]** Kharagpur: IEEE, 2020. 4 p. DOI: 10.1109/ICCCNT49239.2020.9225560. Acesso em: 01 jul. 2024.

KONAMI. **Lost Memories**: Silent Hill Chronicle. Konami: Tokyo, 2003. 136 p. Disponível em: <https://www.silenthillmemories.net/lost_memories/info_en.htm>. Acesso em: 11 nov. 2024.

LEMOS, R. et al. **Direitos autorais em reforma**. 1 ed. Rio de Janeiro: FGV Direito Rio, 2011. 111 p. Disponível em: <https://repositorio.fgv.br/items/fe67d489-eb4c-4b1f-81d1-5c6fc8658298>. Acesso em: 10 nov. 2024.

LE GOFF, J. **História e memória**. Campinas, SP: Ed. da Unicamp, 2003. Disponível em: <https://www.ufrb.edu.br/ppgcom/images/História-e-Memória.pdf>. Acesso em: 24 nov. 2024

MARCONDES, L. C.; ROSSI, C. D. A história do acaso: o papel da pirataria na cultura dos jogos digitais. In: VERSUTI, Andrea et al. (Org.). **Imagem, Gamificação, Educação, Literatura e Inclusão**. Aveiro: Ria Editorial, 2018. E-book. p. 28-36. Disponível em: <https://www.researchgate.net/profile/Carla-Tavora/publication/350710310_Os_Processos_de_Dinamismo_e_Desafios_nos_Setores_da_Educacao_a_Insercao_do_Ambiente_de_Tecnologias_de_Aprendizagem_e_Conhecimento_TAC's/links/606e2edda6fdcc5f778c93f0/Os-Processos-de-Dinamismo-e-Desafios-nos-Setores-da-Educacao-a-Insercao-do-Ambiente-de-Tecnologias-de-Aprendizagem-e-Conhecimento-TACs.pdf#>. Acesso em: 01 jul. 2024.

McDONOUGH, J. et al. **Preserving Virtual Worlds Final Report.** University of Illinois Urbana-Champaign, 2010. 195 p. Disponível em: <https://ia601707.us.archive.org/8/items/pvw.-final-report/PVW.FinalReport.pdf>. Acesso em: 11 nov. 2024.

MENDONÇA, R. 2019. 175 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) - Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro. **Videogames, memória e preservação de seu registro histórico-cultural no Brasil**. Disponível em: <https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/IBICT_5dd43ee463d1d33e2f26b7ee2cc4c1a2>. Acesso em: 01 jul. 2024.

MENEZES, S. **Qual é a história de Silent Hill?**. [S.l.]: Olhar Digital, 03 jul. 2024. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2024/07/03/games-e-consoles/qual-e-a-historia-de-silent-hill/>. Acesso em: 21 nov. 2024.

MMORPG. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2024. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=MMORPG&oldid=68427945>. Acesso em: 24 ago. 2024.

MOD (JOGOS ELETRÔNICOS). In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2023. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Mod_(jogos_eletr%C3%B4nicos)&oldid=67104198>. Acesso em: 01 jul. 2024.

MOTA, T.. **A pirataria e o seu impacto no mercado de jogos digitais no Brasil**. 2023. 52 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Publicidade e Propaganda) - Departamento de Comunicação Social, Universidade Federal de Sergipe. Disponível em: <https://oasisbr.ibict.br/vufind/Record/UFS-2_39c9ca12c52655e2ec4be8ec18dbbfac>. Acesso em: 01 jul. 2024.

NINTENDO is erasing its history - The War against ROMS. Vídeo: 14min20s. Publicado pelo canal: Modern Vintage Gamer. 10 jun. 2024. Disponível: <https://www.youtube.com/watch?v=m2KV8MHRJlQ>. Acesso em: 01. nov. 2024.

OCTAVIO, A. **Memory of a Town**: Experiencing Silent Hill 2 Through Its Remake. [S.l.]: SuperJump, 06 nov. 2024. Disponível em: <https://www.superjumpmagazine.com/memory-of-a-town-experiencing-silent-hill-2-through-its-remake-drafting/>. Acesso em: 01 jul. 2024

OLIVEIRA, E. B.; RODRIGUES, G. M. O conceito de memória na Ciência da Informação: análise das teses e dissertações dos programas de pós-graduação no Brasil. **Liinc em Revista**, v.7, n.1, p. 311-328, mar. 2011. Disponível em:<https://revista.ibict.br/liinc/article/view/3302/2918>. Acesso em: 24 nov. 2024.

ORLAND, K. **EU study finds piracy doesn't hurt game sales**. [S.l.]: Arstechnica, 26 set. 2017. Disponível em: <https://arstechnica.com/gaming/2017/09/eu-study-finds-piracy-doesnt-hurt-game-sales-may-actually-help/>. Acesso em: 01 jul. 2024.

PAXFUL. **The Global Cost of Gaming**. [S.l.]: Paxful, 2020. Disponível em: <https://paxful.com/insights/global-cost-of-gaming/#ps5-xbox>. Acesso em: 01 jul. 2024

PERRON, B. **Silent Hill**: terror engine. Ann Harbor: The University of Michigan Press, 2012. 159 p. Disponível em: <https://library.oapen.org/bitstream/handle/20.500.12657/24016/1006117.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 21 nov. 2024.

PIRES, G. L. 2014. **A questão do direito do autor**. 69 f. Monografia (Graduação em Direito) - Faculdade de Administração e Negócios de Sergipe, Aracaju. Disponível em: <https://bibliotecaonline.fanese.edu.br/upload/e_books/1726081094.pdf>. Acesso em: 10 nov. 2024.

PODER 360. **Brasil é o 5º país que mais consome pirataria, diz pesquisa**. [S.l.]: Poder 360, 08 mar. 2022. Disponível em: <https://www.poder360.com.br/brasil/brasil-e-o-5o-pais-que-mais-consome-pirataria-diz-pesquisa/#:~:text=O%20Brasil%20assumiu%20a%205ª,do%20relatório%20(9%20MB).>. Acesso em: 01 jul. 2024.

REDAÇÃO. **Ferramenta de modificações do 'GTA 5' está de volta**. [S.l.]: Olhar Digital, 04 jul. 2017. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2017/07/04/games-e-consoles/ferramenta-de-modificacoes-do-gta-v-esta-de-volta/>. Acesso em: 14 nov. 2024.

RIBEIRO, G. L. A globalização popular e o sistema mundial não-hegemônico. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**, v. 25, n. 74, p. 21-38, out. 2010. Disponível em: <http://www.realp.unb.br/jspui/handle/10482/16359?locale=fr>. Acesso em: 01 jul. 2024.

ROCHA, R. O videogame como documento arquivístico: reflexões sobre o estado da arte. In: CONGRESSO NACIONAL DE ARQUIVOLOGIA (CNA), 7., 2016.. **Anais [...]** Fortaleza: Revista Analisando em Ciência da Informação, João Pessoa, v. 4, n. especial, p. 873-891, out. 2016. Disponível em: <https://arquivologiauepb.com.br/racin/edicoes/v4_nesp/racin_v4_nesp_artigo_0873-0891.pdf>. Acesso em: 21 nov. 2024.

SÁ, J. F. R; FERNANDES, E. G. Silent Hill: aspectos religiosos e mitológicos da franquia de games. **Diversidade Religiosa**, João Pessoa, v. 6, n. 2, p. 80-102, 2016. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/dr/article/view/25730/16694>. Acesso em 21 nov. 2024.

Silent Hill (video game). In: SILENT HILL WIKI. San Francisco: Fandom, 2024. Disponível em: <https://silenthill.fandom.com/wiki/Silent_Hill_(video_game)>. Acesso em: 14 nov. 2024.

Silent Hill 2. In: SILENT HILL WIKI. San Francisco: Fandom, 2024. Disponível em: <https://silenthill.fandom.com/pt/wiki/Silent_Hill_2>. Acesso em: 14 nov. 2024.

Silent Hill 3. In: SILENT HILL WIKI. San Francisco: Fandom, 2024. Disponível em: <https://silenthill.fandom.com/wiki/Silent_Hill_3>. Acesso em: 14 nov. 2024.

SILENT HILL HD COLLECTION. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2024. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Silent_Hill_HD_Collection>. Acesso em: 14 nov. 2024.

SILENT HILL WIKI. In: SILENT HILL WIKI. San Francisco: Fandom, 2024. Disponível em: <https://silenthill.fandom.com/wiki/Silent_Hill_Wiki>. Acesso em: 1 jul. 2024.

SILVA, N. R. Pirataria e (com)partilhamento de materiais (não) autorizados em plataformas digitais colaborativas. **Ciência da Informação Express**, Lavras, v. 4, p. 1-6. 13 jan.2023. Disponível em: <https://brapci.inf.br/v/184811>. Acesso em: 24 nov. 2024.

SOMMADOSSI, G. **Brasileiro é um dos que mais precisa trabalhar para comprar jogos; compare**. Canaltech, São Paulo, 23 jul. 2021. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/brasileiro-e-um-dos-que-mais-precisa-trabalhar-para-comprar-jogos-compare-190624/> Acesso em: 21 nov. 2024.

SOMMADOSSI, G. **Como a pirataria popularizou os jogos no Brasil**. Canaltech, São Paulo, 15 out. 2021. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/como-a-pirataria-popularizou-os-jogos-no-brasil-198789/>. Acesso em: 21 nov. 2024.

SYOZI, Ricardo. **O que é um demake?**. Tecnoblog, Americana, 22 set. 2021. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-um-demake/>. Acesso em: 01 jul. 2024.