



INDÚSTRIA DO ENTRETENIMENTO NA ERA DA CONVERGÊNCIA DIGITAL

As indústrias que mais faturam no mundo neste momento são, nessa ordem, a indústria bélica e a indústria do entretenimento, seguidas de perto pela indústria automobilística. Nos anos 70, uma série de livros acadêmicos, entre os quais *O império norte-americano das comunicações*, de Herbert Schiller e *As Multinacionais da Cultura*, de Armand Mattelart, denunciavam ligações supostamente espúrias entre elas.

Dentro da indústria do entretenimento a que mais fatura hoje é a indústria dos jogos eletrônicos (os games), seguida pela indústria cinematográfica. Paralelamente a tudo, segue, magnânima, a indústria da informática, disputada por pelo menos quatro grandes grupos mundiais: a Microsoft, a Apple, a Yahoo e a Google.

No que diz respeito à indústria da informática, tudo nasceria numa queda de braço entre Estados Unidos e Japão

Na década de 70, os japoneses ultrapassaram os americanos nas indústrias automobilística e eletrônica. Tinha-se a certeza de que era questão de tempo até Tóquio tornar-se a potência econômica mundial. Passadas três décadas, o império do oriente cambaleia e os Estados Unidos nunca foram tão prósperos. Tudo por causa da indústria da informática, um rolo compressor de US\$ 700 bilhões cujo principal motor se chama Microsoft, a companhia mais rica e poderosa do ramo industrial mais importante atualmente.

Uma dessas majors – a Microsoft - foi fundada em 1975, por Bill Gates e Paul Allen, em um momento em que reinavam absolutas, na indústria dos mainframes - as máquinas de grande porte - a IBM e a Burroughs, mais tarde Unisys.



O seu primeiro produto foi uma versão de Basic para um computador Altair. Em 1980, a IBM escolheu a Microsoft para fornecedora do sistema operativo do seu IBM PC, iniciando assim uma parceria. A Microsoft chamou a este sistema operativo MS-Dos (Microsoft Disk Operating System). Foram lançadas quatro versões do MS-Dos. A primeira em 1980; a segunda em 1983, a terceira em 1984 e a quarta versão em 1988. A Microsoft chegou ainda a pensar em lançar o DOS protegido como DOS 5, mas decidiram mudar o nome para OS/2. Ao mesmo tempo haviam criado o Windows 1.0 como um ambiente gráfico e de programação para rodar sobre DOS. Diferenças técnicas de opinião e o ponto de vista da IBM de que o Microsoft Windows era uma ameaça ao OS/2, provocaram um racha entre as duas companhias, e a Microsoft percebeu que não precisava mais da IBM, pois o MS-Dos já tinha um domínio enorme no mercado, o que levou à dissolução da associação.

Em 1987, temos um marco

(...) a Microsoft lançou então a versão 2.0 do Windows. Três anos depois lançou o Windows 3.0, que rodava aplicações DOS em modo virtual, portanto melhor que o OS/2 1.3. A IBM ainda lançou o OS/2 2.0, inclusive com uma interface melhorada, a WorkPlace Shell (WPS). A WPS era muito diferente do que as pessoas esperavam, a configuração inicial era muito pobre e feia. Em contraposição o Windows modo virtual tinha muitos acionadores, uma interface familiar, por isso superou o OS/2 2.0.

Mas,

a partir daí, as versões posteriores do Windows (Windows 3.1- maio de 1992, Windows 3.11 - março de 1993, Windows NT 3.1 - julho de 1993, Windows 95 - 24 de agosto de 1995, Windows NT 4.0 - agosto de 1996, Windows 98 e NT 5.0 - maio de 1998 - Windows 2000 - agosto de 2000), sendo de destacar o lançamento do Windows95, confirmaram a supremacia da Microsoft no campo dos sistemas operativos, para computadores pessoais. A IBM ainda fez uma última tentativa de fazer do OS/2 o principal sistema operacional lançando o OS/2 Warp 3.0. no final de 1994. Este sistema vendeu milhões de cópias, mas não superou o sucesso do Windows.

Mas, não por acaso, a Microsoft se veria surpreendida pela repentina explosão da Internet, na qual não apostava, segundo dizem os especialistas. Assim,

rapidamente, reestruturou os seus produtos, que passaram a estar orientados para a Internet. Os produtos de maior destaque da Microsoft são os sistemas operativos - Windows95/98, Windows NT, as linguagens de programação Visual C++ e Visual Basic e o Office (engloba



aplicações como o Access, Word, Excel e Powerpoint). Atualmente é a maior empresa fornecedora de sistemas operativos e aplicações para PC compatíveis. As ações não param de subir e a empresa está avaliada em US\$ 216 bilhões. Se hoje a Microsoft é líder de mercado, deve-se ao esforço que teve com o desenvolvimento dos seus produtos. As primeiras versões dos seus produtos não eram bem aceitas, mas versões posteriores tornaram-se verdadeiros sucessos. Entre os produtos de maior sucesso destacam-se o sistemas operativos Windows (pois 90% dos computadores o possuem), as ferramentas de programação e o Office e Internet Explorer. Apesar de dominar o mercado de PCs compatíveis, a Microsoft possui produtos para o Apple Macintosh. (Dados de 2002)

Mas, o que a história vai contar é que, apesar de eventuais problemas, a Microsoft tornou-se o maior caso de sucesso empresarial da história americana.

Em 2002,

após 27 anos, a empresa [detinha] o monopólio virtual do mercado, com 90% dos PCs rodando seus programas. Em 1998, tinha cerca de 25,7 mil funcionários, e faturou US\$ 15,5 bilhões em um ano fiscal e possuía US\$ 10 bilhões no banco. O mercado acredita que tem potencial para multiplicar seu faturamento em pelo menos 15 vezes. Todo esse otimismo extraordinário a [transformava] na segunda empresa mais valorizada do mundo (atrás apenas dos US\$ 254 bilhões da GE) e a maior da informática.

E quem se lembra dos números da indústria petrolífera ou da de refrigerantes quando se trata da Microsoft ?!

A gigante Microsoft ultrapassou a Esso e a Coca-Cola e deixou a concorrente IBM a ver navios: com vendas de US\$ 78,5 bilhões – ela vale US\$ 101 bilhões, menos da metade do que vale a Microsoft (seu valor estimado é de US\$ 216 bilhões). Como consequência de todo esse sucesso é que três dos quatro homens mais ricos do mundo estão ligados a Microsoft. Paul Allen, seu co-fundador, é o terceiro, com US\$ 21 bilhões. Steve Ballmer, braço direito de Gates, é o quarto, com US\$ 10,7 bilhões. William Henry Gates III, o Bill Gates ou simplesmente Bill, como é chamado pelos funcionários, possui um capital de aproximadamente US\$ 51 bilhões. Quando questionado sobre todo esse dinheiro, a resposta de Bill Gates é sempre a mesma: “São apenas ações. No momento em que começar a vendê-las, o preço despenca.”



E os funcionários da Microsoft parecem acreditar muito na Microsoft.

Em 1986, quando a empresa abriu seu capital, 1.100 funcionários receberam opções de compra de três mil ações, no valor de US\$ 150 mil. Desses funcionários, quem nunca vendeu nenhuma ação ganhou a cada ano fiscal uma nova para cada em seu poder (ou uma nova para cada duas, em 1991 e 1992). Em 1998, esse cidadão possui 216 mil ações, ou US\$ 33,5 milhões. Salário? Quem precisa de salário se trabalha na Microsoft há dez anos?

As conseqüências dessa supervalorização levaram a empresa a abolir em 1990 a venda de três mil ações a cada novo funcionário. Isso porque em 1990 os empregados desde 1986 poderiam vender seu lote. A Microsoft corria o risco de sofrer uma fuga de cérebros, com milhares de pessoas pedindo as contas para se aposentar ou pior: abrir a sua própria Microsoft. A partir de 1991, cada novo empregado do império Microsoft que fosse trabalhar nas áreas de software e marketing passou a receber 1.800 ações. No ano seguinte, o total baixou para 1.100. Para cada ano de permanência na empresa, se teria direito a um novo lote, vencendo numa data diferente do anterior. Isso tornou a Microsoft a empresa de menor rotatividade de mão-de-obra de toda a indústria, mesmo pagando os menores salários. A não ser que seja demitido, ninguém sai de lá. A empresa não revela o número de funcionários que se tornaram milionários, mas são milhares.

A MAÇÃ: QUE NÃO É A DOS BEATLES...

Mas, ainda que uma empresa que impõe muito respeito, a Microsoft não reina sozinha no reino da informática. Recentemente, no início de 2006, Steve Jobs, fundador da Apple, subiu ao palco, numa conferência sobre alta tecnologia - a All Things Digital - em Nova York, e provocou o público ali presente. “Quem aí tem um iPod?” - a maioria levantou a mão, exibindo o “walkman digital” inventado por ele. Jobs, provocativo, teria dado uma olhadela para Bill Gates, que assistia ao encontro, e teria sentenciado: “Ei Bill, relaxa! Pode levantar o seu iPod também”. Ao que, o dono da rival Microsoft, teria reagido sorrindo, ainda que, segundo dizem, um tanto constrangido. Conta-se que a platéia veio abaixo.

E esta é uma das muitas saborosas estórias da indústria da informática, que já vem extrapolando seus próprios limites.



Steve Jobs está impossível! Mais arrogante do que nunca, mais rico, mais poderoso. O homem é tratado pela mídia americana como a maior estrela corporativa do século XXI. Não à toa. Na semana passada (), o ex-hippie que fundou e ressuscitou a Apple, inventou o mouse e os ícones na tela do computador, levou a animação gráfica a um novo patamar na indústria do cinema e criou a febre do momento – o tocador de MP3 iPod – tornou-se o maior acionista individual da Walt Disney Company. Na terça-feira 24, a empresa do Mickey anunciou que pagará US\$ 7,4 bilhões para ficar com a Pixar, o estúdio de animação gráfica de Steve Jobs. Na troca de ações que acontecerá em breve com os herdeiros de Walt, o “chefão” da Pixar ficará com 7% da Disney. Em outras palavras, vendeu, mas continua dono.

E tem mais.

Jobs terá assento no conselho da Disney, vai participar da diretoria da empresa e vigiará de perto os trabalhos da Pixar. Os executivos da Disney sabem que a presença do dono da Apple é imprescindível para o sucesso da divisão de cinema. Nas mãos de Jobs, a Pixar se transformou em uma das maiores referências do setor. Ganhou 15 Oscars e seus filmes, como Os Incríveis, Procurando Nemo e Toy Story, entre outros, têm garantido cerca de US\$ 3 bilhões em bilheteria desde 1995. O empresário comprou a Pixar no final dos anos 80. A empresa pertencia a George Lucas e contava com apenas 44 funcionários. Preço do negócio na época: US\$ 10 milhões. Valor de mercado da empresa hoje: US\$ 7 bilhões.

Não é à toa que o consideram um grande empresário.

Jobs jogou direitinho com a Disney. As duas empresas mantinham uma associação (a Pixar produzia e a Disney distribuía os filmes) desde 1990. Com o sucesso das produções, a Pixar começou a exigir participação maior nos lucros. Diante da negativa da Disney, a Pixar anunciou, em janeiro de 2004, que iria interromper a parceria. A Disney entrou em pânico. Seus tradicionais desenhos animados feitos à mão já haviam perdido a preferência do público, assim como as histórias de princesas ou reedições de clássicos com seus principais personagens. São os personagens, aliás, que movimentam os parques temáticos, produtos de consumo e programas de TV a cabo. E nos últimos tempos, Mickey e Pateta tiveram de se curvar ao Senhor Incrível, Nemo ou Buzz LightYear. Eram as criações da Pixar que estavam girando a indústria Disney. Não houve, portanto, outra saída para o Reino Encantado a não ser comprar a Pixar, antes que algum rival o fizesse. A aquisição foi bem recebida pelo mercado: as ações do estúdio de Jobs acumularam alta de 12% no último mês apenas por conta da possibilidade do acordo com a Disney.



E ele não poderia estar melhor

O criador do iPod está nas nuvens. Depois de acompanhar as sucessivas altas das ações de seu i-empire (como é conhecido nos EUA o império que junta Apple e Pixar) nas últimas semanas, ele enviou comunicado aos funcionários cutucando novamente um concorrente. “Pessoal, parece que o Michael Dell não é bom em prever o futuro. Nossa empresa, hoje, vale mais que a dele”. Jobs se referia a uma declaração do rival feita há 10 anos, quando a Apple passava por dificuldades. Perguntado sobre o que faria se fosse o CEO da Apple, Dell afirmou: “eu a fecharia e devolveria o dinheiro aos acionistas”. Agora veio o troco.

E dá-lhe números. O i-empire de Jobs vendeu 100 iPods por minuto no mundo, só no último trimestre de 2005. Desde que foi lançada, em 2001, a linha de MP3 portátil já comercializou 40 milhões de unidades. A loja virtual iTunes contabiliza 10% das vendas totais de música on line nos EUA. E o valor de mercado da Apple atingiu US\$ 72,3 bilhões. No último trimestre de 2005, a empresa registrou o melhor resultado de sua história: US\$ 5,7 bilhões de receita e lucro de US\$ 565 milhões. Na semana passada, antes de anunciar o acordo com a Disney, Jobs exibiu os primeiros Macintosh com processador Intel. A novidade impulsionou os papéis do i-empire.

“A vantagem de Jobs é que ele é visionário e altamente empreendedor. Ou seja, ele sonha e realiza, enquanto outros apenas sonham”, analisa Daniel Domeneghetti, da E-consulting, especializada em tecnologia. “E, acima de tudo, ele tem uma sorte incrível”, conclui. O que virá agora, depois de Disney, iPods, iTunes? A indústria aposta num iMac que pode funcionar como mini-system e gravador digital de imagens de TV. E o já cantado iPod Câmera, além, é claro, da convergência do mundo Disney com o universo Apple (leia reportagem à pag.60) . Imagine comprar um seriado da Disney no iTunes, baixar num laptop iBook e transferir para um iPod. Steve Jobs é o homem que faz o mundo se divertir. Uma espécie de Walt Disney do século XXI.

E quando se traça um paralelo entre a vida de Steve Jobs e a de Walt Disney há muito que se comentar. E, como descrito na Wikipédia, a história da Apple é uma história de produtos de sucesso, como o iPod.



Em 1977, o Apple II entra no mercado como um computador que possibilita a utilização de um monitor de alta resolução gráfica. Em 1984, o Macintosh torna-se o primeiro computador pessoal a popularizar a interface gráfica amigável. Em 1991, o QuickTime é o primeiro player criado para computadores: um poderoso software multimídia capaz de reproduzir arquivos de vídeo, som, animação e música de vários formatos. Em 1998, o iMac é o primeiro modelo de computador a possuir um design arrojado, com cores fortes de alto contraste e diversos atributos novos, com o intuito de atrair o público jovem e popularizar a marca.

Em 1999, é lançado o iBook: notebook da Apple criado seguindo as mesmas características do iMac. E em 2001 uma revolução na informática e na indústria da música: o iPod, o primeiro player portátil de áudio e vídeo digital do mundo, que conquistaria o público por conta de sua leveza, praticidade, qualidade, modernidade e simplicidade. Isso, sem contar o iTunes Store – a maior galeria de música digital legalizada no mundo, criada para venda de músicas, clipes, álbuns, seriados e até filmes para iPod pela internet.

O iTunes é “considerado o melhor player de música já criado. Ele foi desenvolvido para reproduzir e organizar arquivos de música e vídeo digitais. Pelo iTunes também é possível fazer compras de canções e vídeos na iTunes Store e carregar arquivos para iPod.”

Já o “Mac OS X – 2001 é o sistema operacional destinado aos computadores Macintosh. Tornou-se o ambiente baseado em Unix mais bem vendido até hoje (em número de computadores vendidos)”.

Enquanto isso o

MacBook - 2006, foi o notebook sucessor do iBook. Esta máquina possui melhoramentos significativos como tela Wide Screen e já com os processadores Intel Core Duo que melhoraram a confiabilidade, velocidade e, principalmente, o consumo de energia em relação ao antecessor iBook.

Por outro lado o



iPhone - 2007, é um telefone celular com funções de tocador de áudio, câmera digital e internet. A navegação é feita através de sua tela sensível a múltiplos toques (multitouch). Destaca-se ainda pela utilização de uma versão "enxuta" do sistema operacional OS X.

DO YOU YAHOO?

Enquanto isso, no fabuloso e altamente rentável reino da indústria da informática/indústria do entretenimento uma outra major vem se destacando: a Yahoo. E quem não lembra da famosa capa de revista que profetizava: O Yahoo vai dominar o mundo...?! Não dominou (pelo menos, ainda não), mas apresenta vultuosos lucros, desde sempre.

E isso é absolutamente visível quando o usuário digita YAHOO no site de busca CADÊ - .uma das muitas e lucrativas aquisições do grupo. Surge uma imensa variedade de notícias, quase que diárias, sobre a empresa e seus produtos. As mais recentes notícias registram a briga de gigantes entre o grupo Yahoo e o grupo Google pelo monopólio dos super sucessos em que se transformaram, mundialmente, os programas ORKUT e YOUTUBE: uma briga de cachorro grande, e que envolve, e não por acaso, também a indústria do disco e a indústria do videoclipe... e indiretamente a indústria da televisão. É esperar para ver.

Uma outra notícia tem causado frisson no mercado, e saiu em 31 de janeiro na Info Exame, em matéria de Bruno Ferrari: “Yahoo! vai criar 100 sites de entretenimento”, sobre o Brand Universe.

O Yahoo! anunciou ontem que criará sites individuais para cerca de 100 marcas de entretenimento em 2007.

A iniciativa, chamada Brand Universe, visa criar páginas que tragam mais audiência para conteúdos relacionados a filmes, programas de tv, bandas, games e celebridades. Segundo o Yahoo!, o banco de dados da empresa está repleto de informações sobre essas marcas, mas que nem sempre elas estão acessíveis de forma interativa ao usuário.

Na prática, a empresa irá criar espaços onde fãs consigam interagir virtualmente, trocar idéias, além de ter acesso às principais informações de seu ídolo. No caso de uma banda, por exemplo, a agenda de shows, os últimos álbuns etc.

Já está no ar a primeira página do Brand Universe dedicada ao videogame Wii, da Nintendo. O endereço inclui um guia de compras, vídeos, links para outros sites, além de fotos do game postadas no Flickr [nota da autora: site de armazenamento e tratamento de fotos].



A empresa também anunciou a criação de outras seis páginas esta semana. Os novos endereços serão dedicados ao filme Harry Potter, os games Halo e The Sims, os seriados Lost e The Office e o desenho Transformers, que estreará um filme em 2007. Até o final do ano, a companhia irá colocar as 100 páginas no ar.

De acordo com o Yahoo!, o retorno financeiro dos websites do Brand Universe virá por meio de anúncios, assim como funciona na maioria de seus serviços. A empresa também irá dividir parte de sua receita com as marcas que ganharem um site.

NOTAS BIBLIOGRÁFICAS

BANDEIRA, Messias Guimarães. *Música e cibercultura: do fonógrafo ao mp3*. In: Lemos, A.; Palacios, M.. (Org.). *Janelas do Ciberespaço - Comunicação e Cibercultura*. 1 ed. Porto Alegre: Editora Sulina, 2001, v. , p. 204-217.

OLIVEIRA, Dárcio e ALTMAN, Fábio. *O reino encantado de Steve Jobs*, in *Isto é Dinheiro*, 01/02/2006.

Veja, Edição Especial Tecnologia. *O antiblublublá: Nunca peça a Steve Jobs uma apresentação em PowerPoint ou esqueminhas do gênero. O homem é puro talento e intuição* in *Veja*, Edição Especial Tecnologia, sd. http://veja.abril.com.br/especiais/tecnologia_2006/p_066.html, , acessado em 03 de fevereiro de 2007.

História da Apple in <http://www.iis.com.br/~cat/parabolica/20020421d.htm>, acessado em 03 de fevereiro de 2007.

História do computador in <http://www.widesoft.com.br/users/virtual/parte2.htm>, , acessado em 03 de fevereiro de 2007.

A história da Microsoft in <http://www.ceap.g12.br/projetos2002/Pagina2A/BrunaTaiseDebora/pagina/historia.htm>, acessado em 03 de fevereiro de 2007.