

## **A identidade *gamer* brasileira e Celso Furtado: um contraponto com a Teoria do Subdesenvolvimento**

### ***The Brazilian gamer identity and Celso Furtado: a counterpoint to Underdevelopment Theory***

**Thiago de Melo Ferreira**

Programa de Pós-Graduação em História das Ciências e das Técnicas e Epistemologia  
(HCTE), Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)

*thiago.ferreira@nce.ufrj.br*

[orcid.org/0000-0002-0935-6914](https://orcid.org/0000-0002-0935-6914)

**Maria Mello de Malta**

Programa de Pós-Graduação em História das Ciências e das Técnicas e Epistemologia  
(HCTE), Instituto de Economia (IE), Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)

*mariamalta@yahoo.com.br*

[orcid.org/0000-0002-5538-940X](https://orcid.org/0000-0002-5538-940X)

**Resumo.** O mercado brasileiro de Jogos Digitais foi iniciado por vias paralelas, devido as circunstâncias econômicas e políticas da época. Cresceu e amadureceu enquanto mercado com o surgimento da Tectoy e ganhou identidade. Ao submeter este processo em contraponto com a Teoria do Subdesenvolvimento, de Celso Furtado, é possível enxergar pontos de contraste com a Identidade Gamer Brasileira; explicitando, assim, uma curiosa singularidade do mercado de games no Brasil.

**Palavras-chave:** Identidade gamer. Subdesenvolvimento. Celso Furtado.

**Abstract.** *The Brazilian market of games has begun by parallel ways, due to economics and politics reasons. This market grew and matured up with Tectoy ascension. Submitting this process in counterpoint with Celso Furtado's Underdevelopment Theory, it's possible to see some contrast points with the Brazilian Gamer Identity; making explicit a curious singularity in Brazilian games market.*

**Keywords:** *Gamer identity, Underdevelopment, Celso Furtado.*

## **1. Introdução**

O mercado brasileiro de jogos digitais, surgiu de uma forma incomum em comparação aos outros mercados. Em meio a crises políticas e econômicas, enquanto o mundo começava a enjoar dos videogames, nós começávamos a experimentar esta nova forma de entretenimento de maneira não oficial (CHIADO, 2016; CHIADO; PALMA, 2017) (HADDAD; FALCÃO, 2016).

Telejogo, clones de Atari e, posteriormente, Nintendo 8 bits chegavam ao Brasil de maneira não oficial e mostravam a força deste novo brinquedo, antes da oficialização dos mesmos. Posteriormente, a chegada da Tectoy e de jogos traduzidos para português, além de adaptações de certos jogos para personagens da nossa cultura, começam a delinear características únicas do nosso público, criando, assim, o início da nossa identidade gamer.

Esse delineamento, pode ser melhor entendido, através do contraponto entre os estudos de Interpretação do Brasil, feitos pelo economista Celso Furtado e os fatos ocorridos durante o surgimento do mercado brasileiro de jogos eletrônicos.

Este trabalho tem por objetivo mostrar, sucintamente, como os videogames surgiram no Brasil, bem como estabelecer um contraponto com os estudos de Celso Furtado, visando evidenciar a singularidade existente em nosso cenário econômico cultural de jogos digitais).

## **2. Telejogo, Clones de Atari e Nintendo 8 bits.**

Os videogames surgem no Brasil entre o fim da década de 70 e o início dos anos 80, em meio a um contexto de crise econômica e um intenso período de regime militar. Inflação alta, com variações intensas drásticas durante o dia afetavam a vida de todos os brasileiros, desvalorizando a moeda vigente da época, O cruzeiro (CHIADO, 2016; CHIADO; PALMA, 2017)). Na política brasileira, o regime militar chegava ao final do seu auge e entrava no início de sua fase final com a entrada do Presidente João Batista Figueiredo.

Como dispositivo para proteger a indústria nacional, o governo utilizava-se da reserva de mercado. Esta lei, entre outros assuntos, restringia a livre exportação de produtos estrangeiros, além de priorizar as empresas que fossem majoritariamente nacionais, visando fomentar uma indústria tecnológica genuinamente brasileira. Quanto mais o processo de produção e fabricação de componentes fosse localizado no Brasil, mais fácil era de fabricar e vender esse produto (MARQUES, 2000, 2003, 2014, 2015, 2019).

Enquanto isso nos Estados Unidos, os fliperamas faziam sucesso, através do Pong e, posteriormente, Space Invaders, da Taito. Em especial, o Pong foi o primeiro console de mesa com considerável sucesso comercial nos EUA, a ponto de causar a primeira grande crise dos videogames (GARVEY, 2013) (FERREIRA, 2017) (GULARTE, 2018), pois eram consoles sem cartuchos, ou seja, com apenas um jogo. Um desses clones foi, justamente, o primeiro videogame doméstico a ser fabricado e vendido no Brasil, o Telejogo.

Trazendo pequenos chips norte-americanos chamados *Pong-in-a-chip* (WINTER, 1996), o Telejogo foi fabricado em território nacional pela Philco-Ford, divisão de sistemas de som para os carros da Ford, contando com 3 jogos: Paredão, Tênis e Futebol (CHIADO, 2016; CHIADO; PALMA, 2017).

Entre 1980 e 1983, o console Atari 2600 alcança o êxito comercial nos EUA e, em seguida, no mundo todo. Este sucesso chega ao Brasil através dos clones de Atari lançados nesta época, devido a visão de alguns empresários que notaram o alto índice de consoles Atari contrabandeados para o Brasil. Dentre eles, destacam-se os consoles: Dynavision, Top Game, Dactari e Onyx Junior. Tal inundação, fez com que a Warner (então controladora original da Atari, em crise devido ao segundo grande crash dos videogames), enxergasse o mercado brasileiro com olhos mais promissores. Assim, através da Polyvox (marca da Gradiente), o Atari 2600 é lançado no Brasil com uma agressiva campanha publicitária, assinada por Washington Olivetto; vendido nas grandes cadeias de lojas da época e fazendo um grande sucesso a nível nacional (CHIADO, 2016; CHIADO; PALMA, 2017)).

Outro caso que chama a atenção neste aspecto é o console Phantom System, também da Gradiente. Inicialmente, esta pretendia lançar o Atari 7800, sucessor do Atari 2600. Todavia, ao ver o público mudar seu interesse para o Nintendo 8 bits, a Gradiente mudou seu foco para o sistema da Nintendo. O sucesso do Phantom, fez com que a Gradiente, tempos depois, representasse a Nintendo oficialmente no Brasil em conjunto com a fabricante de brinquedos Estrela, abrindo a primeira fábrica de videogames Nintendo fora do Japão; algo inédito para a Nintendo até então (HADDAD; FALCÃO, 2016).

### **3. TECTOY: A Identidade Gamer Brasileira começa a ganhar forma**

Em meio a ascensão da febre dos videogames, surge em 1987 a Tectoy, que tinha como objetivo trazer brinquedos tecnológicos para o mercado. A Tectoy ficou muito conhecida por ser a representação da SEGA<sup>1</sup> no Brasil e lançar seus jogos e consoles. Todavia, a

---

<sup>1</sup> A SEGA (abreviação para Service Games) é uma empresa de entretenimento eletrônico que surgiu no durante a segunda guerra, fabricando caça-níqueis para entreter os soldados americanos na base do Hawaii, radicando-se em Tóquio durante o pós-guerra (PLUNKETT, 2011). Cresceu com a produção de fliperamas mecânicos e, posteriormente, eletrônicos (conhecidos como Arcades), protagonizando uma feroz disputa do mercado de videogames com a japonesa Nintendo entre os anos 80 e 90. Retirou-se do mercado no início dos anos 2000, dedicando-se aos seus Arcades e jogos para outros videogames (FAHS, 2009).

relação não se limitava apenas a uma mera representação. A Tectoy não apenas representou a SEGA como trouxe jogos traduzidos, versões de consoles, jogos com personagens brasileiros e versões exóticas de alguns games que só existem no nosso mercado; onde os exemplos mais icônicos são os jogos da Turma da Mônica para o videogame Master System, adaptação do jogo Wonder Boy, realizada pela empresa e as versões de Street Fighter II para Master System e Duke Nukem 3D para o console Mega Drive. Ambos são considerados verdadeiros milagres técnicos, pois suas versões originais estavam disponíveis em consoles mais avançados. Devido às restrições técnicas de hardware, muitos consideravam impossíveis estas versões, de forma satisfatória; algo que a Tectoy conseguiu trazer para o mercado brasileiro, tornando-os jogos únicos no mundo todo (AZEVEDO; PRANDONI, 2015) (ZERO QUATRO MEDIA, 2015a, 2015b, 2016).

Alguns dos consoles da SEGA fizeram mais sucesso no Brasil do que em outras partes do mundo, graças ao forte apoio da Tectoy. O Master System, por exemplo, teve mais êxito comercial que o Nintendo 8 bits, andando na contramão do resto do mundo (SMITH, 2015)

A relação, tanto com a matriz japonesa quanto a influente filial norte-americana da SEGA eram muito boas; a ponto de influenciar, em certos momentos, nas relações entre a SEGAs japonesa e norte-americana, que passavam por problemas de relacionamento em certos períodos e era usada como bom exemplo para o restante das filiais (ZERO QUATRO MEDIA, 2015c, 2015d).

#### **4. Sobre Celso Furtado e a Teoria do Subdesenvolvimento.**

Para entender melhor a singularidade do processo de formação da Identidade Gamer Brasileira, é preciso observar como as influências culturais e econômicas internacionais, afetam o Brasil. Visando ajudar a entender essas influências, é válido apresentar o economista brasileiro Celso Furtado e a Teoria do Subdesenvolvimento.

Celso Furtado foi um economista brasileiro, com grande notoriedade intelectual. Atuou diretamente em diversos governos, sendo o primeiro Ministro da economia, no governo do presidente João Goulart, e como Ministro da Cultura no governo Sarney. Teve grande destaque na vida acadêmica, lecionando em conceituadas instituições no Brasil, América Latina e Europa. Escreveu diversos livros de destaque como; Formação Econômica do Brasil e O Mito do Desenvolvimento Econômico. Através de suas obras, Celso Furtado desenvolveu suas teorias sobre o subdesenvolvimento como um todo, o que envolve o âmbito, especialmente, o âmbito cultural e econômico: as grandes áreas desta teoria (MANTEGA, 1989) (FGV, 2001).

O que inicia o link com a Identidade Gamer Brasileira é o fato da tecnologia, segundo a teoria, ser um dos principais fatores de influência econômica e mudança cultural dos povos (BORJA, 2009).

Adicionalmente, é importante compreender os conceitos de cultura material e imaterial. De forma sucinta, a cultura material é aquela na qual um ou mais objetos possuem importância e valor para a cultura de um povo (estátuas, quadros, edificações) e a cultura imaterial é aquela na qual os hábitos e costumes são transmitidos oralmente de geração em geração, tais como festas, folguedos, ritos, lendas e tradições (FERREIRA, 2014).

Celso Furtado procurava entender as relações de domínio e influência cultural entre os países dominantes e dominados, através desses conceitos. Assim, Furtado (1964, p19) ilumina esse olhar através da cultura da seguinte forma:

Sendo a cultura um conjunto de elementos interdependentes, toda vez que em determinadas condições históricas avança a tecnologia e se desenvolvem as bases materiais todos os demais elementos serão chamados a ajustar-se às novas condições, ajustamentos esses que darão origem a uma série de novos processos, com repercussões inclusive sobre a base material.

Assim, a Teoria do subdesenvolvimento explica, resumidamente, a organização social dentro do sistema capitalista, contestando a ideia de desenvolvimento para todos os países. De fato, essa organização estrutura uma situação de subdesenvolvimento permanente, que serve para atender os países desenvolvidos de fato, através de uma “pseudoindustrialização”, já que estas indústrias são, na maioria, provenientes destes e visam atender as demandas de consumo dos mesmos (CAVALCANTI, 2001). Essa organização, culmina em uma dominação econômica e cultural na qual ocorre, entre outros motivos, pelo avanço tecnológico promovido pelos países desenvolvidos. Por sempre visar atender seus os padrões de consumo, apenas uma parte economicamente favorecida da sociedade possui um aproveitamento efetivo dessas tecnologias, culminando em um abismo social em relação as partes menos favorecidas, cada vez mais elevado (BORJA, 2009).

## 5. Contraponto

Observando o cenário político e econômico do surgimento dos games no Brasil, é possível afirmar que o país estava vivendo de forma plena a Teoria do subdesenvolvimento de Celso Furtado. A Superinflação imperava os supermercados brasileiros, o regime militar era vigente no país, a indústria brasileira possuía um número relevante de filiais de empresas estrangeiras presentes no país. A vigência da Reserva de Mercado (conhecida oficialmente como Lei de Informática), sob forte influência nacionalista e ufanista do milagre econômico (CUKIERMAN, 2014), privilegiava procurava fugir desta situação de subdesenvolvimento ao tentar promover tecnologias elaboradas no Brasil, desenvolvendo um mercado de informática genuinamente nacional, buscando diminuir a dependência tecnológica dos países mais desenvolvidos (BRAGA, 2015).

Borja (2009) afirma que o controle do capital estrangeiro sobre as atividades comerciais e as atividades produtivas, além da maior rigidez sobre a pauta de importações, reforçando um cenário de dependência tecnológica; são algumas das principais características sobre a transferência de excedente de capital dos países desenvolvidos para os

subdesenvolvidos. Sendo assim, a Reserva de Mercado estabelece as fundações do surgimento do mercado brasileiro de videogames, estimulando a formação da Identidade Gamer Brasileira.

Em tempo, o processo de surgimento do mercado de games no Brasil ocorreu com pouco ou nenhum controle sobre o processo produtivo haja vista que, durante a época do Telejogo e os clones de Atari, os chips dos jogos eram contrabandeados. Além disso, o capital investido era, em sua maioria, feito por empresas brasileiras com notoriedade em outros setores do mercado. Quando muito, haviam empresas estrangeiras de outros setores, que arriscaram investir em produtos deste tipo. (CHIADO, 2016; CHIADO; PALMA, 2017). Assim, tivemos o país entrou em um mercado com um produto voltado para as classes médias norte-americanas no qual as classes médias brasileiras conseguiriam usufruir inicialmente, sem que os excedentes de capital daquele país fossem transferidos, todavia.

Adicionalmente, o viés naturalmente antropofágico do brasileiro, fez com que a influência cultural dos games fosse transformada (FERREIRA; CAFEZEIRO; FRÓES, 2019), trazendo maior proximidade dos mesmos aos jogadores brasileiros, fundando, assim, uma identidade.

Pode-se tomar como exemplo a TecToy, que foi além da representação dos produtos da SEGA. Por um lado, a TecToy ao localizar alguns jogos para o nosso idioma e produzir outros para videogames tecnicamente inferiores aos originalmente lançados, facilita o acesso deles a um público maior de jogadores. Por outro lado, também foram produzidos jogos originais com conteúdo referente a nossa cultura local e regional (AZEVEDO; PRANDONI, 2015; ZERO QUATRO MEDIA, 2015a, 2015d, 2016); subvertendo, em um primeiro momento, com o processo de dominação cultural através do videogame.

## **6. Conclusão**

O mercado de Jogos digitais brasileiros é único no mundo. Nasceu praticamente a força, a despeito de um desfavorável cenário político e econômico, produzindo produtos com características únicas e particulares.

Analisando sucintamente, o processo de surgimento do mercado de jogos digitais brasileiro pode ter demonstrado algumas características da Teoria de Celso Furtado. Contudo, este processo não foi tão rentável financeiramente e culturalmente para os donos da tecnologia, pois houve uma subversão no primeiro momento e uma troca de experiências em um segundo momento.

Embora as posições não tenham mudado até hoje, o mercado brasileiro de jogos digitais formou-se com características próprias e está entre os maiores do mundo (LARA, 2012) revelando, enfim, sua personalidade.

Ainda há muito a ser estudado e entendido sobre a Identidade Gamer Brasileira e suas influências na sociedade. A visão de Celso Furtado e sua interpretação do Brasil serão de



grande valia no entendimento socioeconômico e cultural desta forma tão nova de entretenimento.

## Referências

AZEVEDO, T.; PRANDONI, C. **Entrevista com Stefano Arnhold presidente do conselho da Tectoy**, 28 maio 2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=pV9nqnEGOM4>>

BORJA, B. Celso Furtado e a cultura da dependência. **OIKOS (Rio de Janeiro)**, v. 8, n. 2, 24 nov. 2009.

BRAGA, P. H. DA C. A RESERVA DE MERCADO PELO OLHAR DOS SINDICATOS E ASSOCIAÇÕES DE TRABALHADORES EM PROCESSAMENTO DE DADOS. 2015. 54f. **Trabalho de Conclusão de Curso - Universidade Federal do Rio de Janeiro**, Rio de Janeiro, 2015.

CAVALCANTI, C. Celso Furtado e o mito do desenvolvimento econômico. **Textos para Discussão - TPD**, v. 0, n. 0, p. 13, 2001.

CHIADO, M. V. G. **1983 + 1984: QUANDO OS VIDEOGAMES CHEGARAM**. Segunda Edição ed. São Paulo: Marcus Vinicius Garrett Chiado, 2016.

\_\_\_\_\_; PALMA, A. **1983 - O Ano dos Videogames no Brasil**, ZeroQuatro Mídia, 8 nov. 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=BpYfeR7p8yw>>. Acesso em: 4 set. 2019

CUKIERMAN, H. A PUBLICIDADE DOS MINICOMPUTADORES “MADE IN BRAZIL” E A EXPERIÊNCIA DA RESERVA DE MERCADO DOS ANOS 70/80. . **ISSN**, p. 8, 2014.

**Dicionário Histórico Biográfico Brasileiro pós 1930**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Ed. FGV, 2001. Disponível em: <[https://cpdoc.fgv.br/producao/dossies/AEraVargas2/biografias/celso\\_furtado](https://cpdoc.fgv.br/producao/dossies/AEraVargas2/biografias/celso_furtado)>. Acesso em 18/07/2018.

FAHS, T. **IGN Presents the History of SEGA - IGN**. Disponível em: <<https://www.ign.com/articles/2009/04/21/ign-presents-the-history-of-sega>>. Acesso em: 9 jun. 2020.

FERREIRA, T. DE M. Space ShooterPolygon 2D: um resgate nostálgico. **Revista Scientiarum Historia**, v. 1, p. 10–10, 7 nov. 2017.

\_\_\_\_\_.; CAFEZEIRO, I. L.; FRÓES, M. M. Articulações antropofágicas: sobre relações interdisciplinares entre a formação da identidade gamer brasileira e outras buscas identitárias no Brasil. **Revista Scientiarum Historia**, v. 2, p. 9, 13 dez. 2019.



FERREIRA, V. C. **DEPENDÊNCIA CULTURAL NO PENSAMENTO DE CELSO FURTADO**. Monografia—Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro, dez. 2014.

FURTADO, C. **Dialética do Desenvolvimento**. Rio de Janeiro: Fundo de Cultura, 1964.

GARVEY, M. (ED.). History of video games, **World Heritage Encyclopedia**, 2013. (Nota técnica).

GULARTE, D. **O Crash dos videogames de 1983**Bojogá, 26 jun. 2018. Disponível em: <<https://bojoga.com.br/retroplay/colunas/dossie-retro/o-crash-dos-videogames-de-1983/>>. Acesso em: 17 set. 2019

HADDAD, H.; FALCÃO, P. **Paralelos - Episódio 2**: Paralelos.RedBull.com, , 2016. Disponível em: <<https://www.redbull.com/br-pt/serie-paralelos-narra-pirataria-de-games-no-brasil>>. Acesso em: 4 set. 2019

LARA, G. **Brasil é 4º maior consumidor mundial de games - Economia**. Disponível em: <<https://economia.estadao.com.br/noticias/geral,brasil-e-4-maior-consumidor-mundial-de-games,130283e>>. Acesso em: 10 jun. 2020.

MANTEGA, G. CELSO FURTADO E O PENSAMENTO ECONÔMICO BRASILEIRO. **Revista de Economia Política**, v. 9, n.º4, out-dez. São Paulo: Brasiliense, 1989.

MARQUES, I. DA C. RESERVA DE MERCADO: UM MAL ENTENDIDO CASO POLÍTICO-TECNOLÓGICO DE SUCESSO DEMOCRÁTICO E FRACASSO AUTORITÁRIO. **Revista de Economia - Universidade Federal do Paraná**, v. 24, p. 26, 2000.

\_\_\_\_\_. Minicomputadores brasileiros nos anos 1970: uma reserva de mercado democrática em meio ao autoritarismo. **História, Ciências, Saúde-Manguinhos**, v. 10, n. 2, p. 657–681, ago. 2003.

\_\_\_\_\_. **Revisitando o discurso mobilizador da reserva de mercado dos anos 1970 à luz dos Estudos CTS. Memorias del III Simposio de Historia de la Informática de América Latina y el Caribe (SHIALC 2014)**. Anais: 1. In: III SHIALC - SIMPÓSIO DE HISTÓRIA DA INFORMÁTICA NA AMÉRICA LATINA E CARIBE. Montevideú: 17 set. 2014. Disponível em: <[https://www.academia.edu/27116885/Revisitando\\_o\\_discurso\\_mobilizador\\_da\\_reserva\\_de\\_mercado\\_dos\\_anos\\_1970\\_%C3%A0\\_luz\\_dos\\_Estudios\\_CTS](https://www.academia.edu/27116885/Revisitando_o_discurso_mobilizador_da_reserva_de_mercado_dos_anos_1970_%C3%A0_luz_dos_Estudios_CTS)>. Acesso em: 20 mar. 2020

\_\_\_\_\_. Brazil's Computer Market Reserve: Democracy, Authoritarianism, and Ruptures. **IEEE Annals of the History of Computing**, v. 37, n. 4, p. 64–75, out. 2015.



\_\_\_\_\_. **Reserva de Mercado: History Of Science.** Rio de Janeiro, Universidade de Aveiro, 16 dez. 2019. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=241&v=im-xpDkuAMM&feature=emb\\_title](https://www.youtube.com/watch?time_continue=241&v=im-xpDkuAMM&feature=emb_title)>. Acesso em: 20 dez. 2019

PLUNKETT, L. **Meet The Four Americans Who Built Sega.** Disponível em: <<https://kotaku.com/meet-the-four-americans-who-built-sega-5788468>>. Acesso em: 9 jun. 2020.

SMITH, E. **Brazil Is an Alternate Video Game Universe Where Sega Beat Nintendo.** Disponível em: <<http://www.atlasobscura.com/articles/brazil-is-a-video-game-alternate-universe-where-sega-beat-nintendo>>. Acesso em: 9 jun. 2020.

WINTER, D. **Pong-Story: PONG in a Chip.** Disponível em: <<http://www.pong-story.com/gi.htm>>. Acesso em: 12 set. 2019.

ZERO QUATRO MEDIA. **Stefano Arnhold [parte 6]: Como colocaram o Duke Nukem 3D no Mega Drive? [ZeroQuatroMidia]:** Modo Co-Op., 2015a. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=wyVyNp-FVw0>>. Acesso em: 4 set. 2019

\_\_\_\_\_. **Stefano Arnhold [parte 1]: O nascimento da TecToy e a relação com a Sega [ZeroQuatroMidia]:** Modo Co-Op., 27 jul. 2015b. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=OcxPzGsXAvs>>. Acesso em: 4 set. 2019

\_\_\_\_\_. **Stefano Arnhold [parte 2]: A parceria entre a TecToy e Sega do Japão [ZeroQuatroMidia]:** Modo Co-Op., 28 jul. 2015c. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=IRhVLPpUTqA>>. Acesso em: 4 set. 2019

\_\_\_\_\_. **Stefano Arnhold [parte 3]: Como a TecToy dominou o mercado brasileiro [ZeroQuatroMidia]:** Modo Co-Op., 29 jul. 2015d. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=3yDH-nRZAfY>>. Acesso em: 4 set. 2019

\_\_\_\_\_. **Stefano Arnhold [parte 8]: Os jogos da Turma da Monica e o acordo com Maurício de Souza (4K):** Modo Co-Op., 6 jan. 2016. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=fuLL5AE3V\\_k](https://www.youtube.com/watch?v=fuLL5AE3V_k)>. Acesso em: 4 set. 2019