

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

**JOSÉ CARLOS MESSIAS SANTOS FRANCO**

“SAUDAÇÕES DO TERCEIRO MUNDO”: *games* customizados, gambiarra e habilidades  
cognitivas na cultura *hacker*

Rio de Janeiro

2016

José Carlos Messias Santos Franco

“SAUDAÇÕES DO TERCEIRO MUNDO”: *games* customizados, gambiarra e habilidades cognitivas na cultura *hacker*

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura, Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial à obtenção do título de Doutor em Comunicação e Cultura. Linha de Pesquisa: Tecnologias de Comunicação e Estética

Orientadora: Ivana Bentes Oliveira

Rio de Janeiro  
2016



José Carlos Messias Santos Franco

“SAUDAÇÕES DO TERCEIRO MUNDO”: *games* customizados, gambiarra e habilidades cognitivas na cultura *hacker*

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura, Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial à obtenção do título de Doutor em Comunicação e Cultura. Linha de Pesquisa: Tecnologias de Comunicação e Estética

Aprovado em \_\_\_\_\_

---

Profa. Dra. Ivana Bentes Oliveira – Orientadora  
Universidade Federal do Rio de Janeiro

---

Profa. Dra. Fernanda Glória Bruno  
Universidade Federal do Rio de Janeiro

---

Profa. Dra. Fátima Cristina Regis Martins de Oliveira  
Universidade do Estado do Rio de Janeiro

---

Prof. Dra. Suely Dadalti Fragoso  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

---

Prof. Dr. Fabio Luiz Malini de Lima  
Universidade Federal do Espírito Santos

Suplentes:

---

Prof. Dr. Henrique Antoun  
Universidade Federal do Rio de Janeiro

---

Prof. Dra. Thaianne Moreira de Oliveira  
Universidade Federal Fluminense

*Para os muito amados Valmir Franco e Maria Lúcia Messias Santos Franco, por permitirem que este menino negro, pobre e criado na favela um dia sonhasse em ser 'dotô'*

## AGRADECIMENTOS

Esta tese foi construída quase que em sua totalidade com material pirateado. Dezenas, talvez centenas de livros baixados sem os quais este doutorando não poderia ter completado seus estudos. Se não existe em formato digital, não foi colocado nesta tese (com raríssimas exceções). Por isso, meu primeiro agradecimento não poderia ser outro que não para a internet, cultura do compartilhamento P2P, torrents, e especialmente para os manos piratas da China e da Rússia, pois não há livro, música, filme pornô ou jogo, por mais raro e inacessível que seja, que não se encontre num servidor destes países #CHUPADEEPWEB

À orientação da querida professora Ivana Bentes por me dar liberdade para conduzir esta pesquisa e não censurar (muito) minha zuera. Valeu Chefa.

À minha eterna chefinha Fátima Regis, principal interlocutora e crítica mais ferrenha do meu trabalho, por ter iniciado e acompanhado minha jornada acadêmica até o fim (o fim?). Por tudo o que fiz, e ainda hei de fazer, a culpa é sua!

Às aulas dos professores Henrique Antoun e Giuseppe Cocco que lapidaram com conhecimento as ideias cheias de revolta e utopia deste esquerdista, comunista, feminista, ateu, rockista. Especialmente ao primeiro pelos conselhos e questionamentos ainda no exame de qualificação por me mostrar que games e a pirataria podem não ser a revolução, mas chegam perto.

Aos demais professores da banca de avaliação Suely Fragoso, Fernanda Bruno, Fábio Malini e Thaiany Moreira por terem aceitado o convite e por me darem o privilégio de contar com sua sabedoria neste momento.

A todos os familiares e amigos negligenciados neste período, especialmente meu maninho Marcelo e a Tia Dalva, cujo apoio incondicional e torcida puderam ser sentidos nas noites insones de escrita e mesmo os não tão compreensivos José "o outro Zé" Marques, Luiz Soares, Vítor Uchôa, Bruninho, entre outros, cujo carinho carrego comigo seja onde for.

Ao amigo Ramon Bezerra, o lampião dos bizus, cuja ajuda inestimável me ajudou a passar no processo seletivo desta casa, a ECO-PÓS.

Aos funcionários e demais professores do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da UFRJ pelo apoio institucional.

À Fundação Carlos Chagas de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro (Faperj), pela bolsa dita Nota 10 que garantiu a dedicação plena a minha grande paixão, os games estudos.

A Capes e Comissão Fulbright Brasil pelo auxílio que possibilitou a realização do doutorado-sanduíche na University of Wisconsin-Milwaukee.

Aos amigos Kenia "Alice" Freitas, Leandro "Leandrin" Santos, Paulinha Falcão, Lia Scarton, Lorena "Lori" Regattieri, Carlos "Betão" Calenti, Bruno "Barata" Ferreira, Jane Maciel, Marina Barros, e Pablo "Pablito" de Soto por me mostrarem que, contrariando todas as estatísticas e por mais incrível que pareça, há amor na UFRJ. Estendo esta saudação aos demais colegas que fiz no do Labic/UFES com quem convivi menos, porém aprendi bastante.

Aos amigos da Uerj, minha verdadeira casa, meu lugar no mundo, Alê Maia, Rafael "Pimp" Oliveira, Letícia "Lets" Perani, Camila "Camilete" Pereira, Julio "Julinho" Altieri, Ivan Mussa, Gustavo Audi, Francine "Fran Fran" Tavares, Pollyana "Pollynha" Escalante, Raquel Timponi, Yuri Garcia, Feijó, Fausto "Faustinho" Amaro et al. Pelo companheirismo e conversa agradável que me fizeram trocar a Urca pelo Maracanã tantas vezes para chorar as mágoas e celebrar as vitórias que fazem parte da pós-graduação.

Ao bonde furioso do Capes-Fulbrighters 2014-2015, essa turminha do barulho que aprontou altas aventuras e se me meteu em grandes enrascadas nos Estados Unidos. Principalmente, a galerinha mais ou menos de Nova Iorque Bê, Bruninha, Luiz, Danny Boy, Iuri, Andrea, Flavinha e Big Miq. Como não poderia faltar, obrigado Dilmãe e Obamapai

To my US advisors Richard Grusin and Stuart Moulthrop from which wisdom and wit I tried to steal a bit...unsuccessfully though.

To my dear Milwaukee friends Edilene, Simone, Anna, Seymour, Muhanad, Laura, Mary, Chen Wei, Maddie, Hanna, Kim, Madeline, Meghan, Julian, Mu-Lung, Marien, Adil, Luiz, Kris, Gloria, Annette and many others. I went to MKE cold and alone, and I came back still feeling cold but not so much alone.



*Nobody ever seems to remember life is a game  
we play*

"Hello", Oasis

*Liberty our common goal  
Smash the cabals that control  
This world is ours  
We won't be sold  
No profit, interest or loans*

*The glory of freedom, simple liberties  
In Excelsis  
The rights of man to eat and drink and breathe  
In Excelsis  
The glorious pursuit of happiness*

"In Excelsis", Killing Joke

## RESUMO

MESSIAS, José. “**Saudações Do Terceiro Mundo**”: *games* customizados, gambiarra e habilidades cognitivas na cultura *hacker*. Rio de Janeiro, 2016. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016.

A rede social Orkut (2004-2014) pode ter sido descontinuada, mas suas comunidades virtuais já abrigaram alguns dos grupos mais efervescentes dedicados à customização de jogos. Por seu histórico de compartilhamento de arquivos, colaboração entre jogadores e tutoria, esses usuários superaram a precariedade da infraestrutura brasileira de serviços de telecomunicação e informática, além de diferentes níveis de escassez (material, legal, educacional etc.). Eles inventam senão uma nova pelo menos uma diferente Cultura Gamer neste processo. A partir das comunidades dos jogos *Pro Evolution Soccer* (Konami, 2001), *Guitar Hero* (RedOctane/Activision, 2005) e *World of Warcraft* (Blizzard, 2004) na rede social, buscou-se destacar como a associação entre objetos técnicos e dinâmicas coletivas expressam a capacidade dos *games* de promover modos de letramento (Gee, 2015), empreendimentos criativos e estratégias de customização. O fruto destas investigações que formam o estudo de caso está contido no relato etnográfico feito a partir da observação participante nestes grupos e também de uma análise dos produtos derivados desenvolvidos nelas. Dentro do contexto brasileiro, esta pesquisa propõe um diálogo entre os autores do chamado capitalismo cognitivo, sobretudo a trilogia Império de Hardt e Negri (2005, 2009, 2010), e o debate sobre antropofagia e hibridismo proposto por Viveiros de Castro (2013a) para introduzir uma vertente pós-colonial da figura do pirata (Liang, 2014; Philip, 2005, 2014) e da cultura *hacker*. Desta forma, inspirado em uma noção de biopolítica trabalhada numa perspectiva marxista, procurou-se ancorar duplamente esta tomada da ideia de gambiarra tanto pelo viés político, quanto pelo cognitivo. Aliando o perspectivismo ameríndio com a noção de cognição corporificada presente em Varela, Thompson e Rosch (2001) e Kastrup (2007), este estudo traz o debate sobre tecnologia e materialidades para o âmbito da comunicação focando nos processos de mediação envolvidos nas práticas de customização.

**Palavras-chave:** Games; Cognição Corporificada; Biopolítica; Gambiarra, Pirataria.

## ABSTRACT

MESSIAS, José. “**Saudações Do Terceiro Mundo**”: *games* customizados, gambiarra e habilidades cognitivas na cultura *hacker*. Rio de Janeiro, 2016. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016.

The social network Orkut (2004-2014) may be defunct, but its virtual communities once harbored Brazil's most effervescent game modding groups. Through a history of file sharing, player collaboration and mentorship, these users overcame Brazilian telecommunications and informatics infrastructure precariousness and different orders of scarcity (material, legal, educational) inventing a new or at least different game culture in the process. I look into the former Pro Evolution Soccer (Konami, 2001), Guitar Hero (RedOctane/Activision, 2005) and World of Warcraft (Blizzard, 2004) communities in the website to highlight technical objects and social dynamics that express video games' mediation property to promote literacies (Gee 2015), creative endeavors and customization strategies. The data gathered in this investigation form the case study that contains both an ethnography acquired through observant participation in the groups and an analysis of the game-related products developed by them. Inside the Brazilian context, this research proposes a dialogue between the cognitive capitalism framework (Negri; Hardt, 2005 2009, 2010) and the debate on cannibalism proposed by Viveiros de Castro (2013a) to introduce a postcolonial take on the pirate figure (Liang 2014; Philip 2014) and hacker culture. Inspired by a Marxist take on the notion of biopolitics, this thesis embedded the Brazilian gambiarra both politically and cognitively. Through the concepts of perspectivism and embodied cognition from Varela, Thompson and Rosch (2001) and Kastrup (2007), this research brings the debate over technology and materiality to the realm of communication focusing on the processes of mediation that reside in the practices of customization.

**Keywords:** Games, Embodied Cognition, Biopolitics, Gambiarra, Piracy.

## SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO .....	13
INTRODUÇÃO .....	17
<b>1 COGITO EX MACHINA: PENSANDO A RELAÇÃO HOMEM-MÁQUINA NO CONSUMO DE ENTRETENIMENTO .....</b>	<b>23</b>
1.1 SOBRE CIÊNCIAS COGNITIVAS E MATERIALIDADES DA COMUNICAÇÃO: AS ORIGENS BIOLÓGICAS DA GAMBIARRA E DA ANTROPOFAGIA .....	23
1.1.1 <b>Materialidade e tendência natural (<i>It's evolution, baby!</i>) .....</b>	<b>33</b>
1.2 MEDIAÇÃO INVISÍVEL, MEDIAÇÃO INTANGÍVEL, MEDIAÇÃO RADICAL: A COGNIÇÃO CANIBAL DOS PIRATAS E DA GAMBIARRA.....	46
1.2.1 <b>Materialidade e mediação, tecnologia e cultura digital.....</b>	<b>53</b>
1.3 ENGENHARIA DE SOFTWARE, UMA QUESTÃO DA COMUNICAÇÃO: ABRINDO A CAIXA PRETA .....	61
1.3.1 <b>Machina   The Machines of God .....</b>	<b>67</b>
<b>2 DEVIR-HACKER: O VIÉS POLÍTICO DA PIRATARIA DE GAMES .....</b>	<b>77</b>
2.1 BIOPODER E BIOPOLÍTICA: CONCEITOS EM DISPUTA .....	77
2.2 O COGNITIVO EM CAPITALISMO COGNITIVO .....	88
2.3 RECUSA E RESISTÊNCIA AO E NO ENTRETENIMENTO .....	93
2.4 NÓS, OS PIRATAS .....	105
2.4.1 <i>Devir-hacker, mundo pirata</i> .....	108
2.4.2 <b>Das condições para se pensar em devir</b> .....	<b>121</b>
2.4.3 <b>Para uma conceituação da gambiarra.....</b>	<b>130</b>
<b>3 POR UMA CULTURA DOS FÃS ou GAMES: PELO AMANHÃ.....</b>	<b>139</b>
3.1 LUDO ERGO SUM: PARTICIPAÇÃO, APRENDIZADO E LETRAMENTO NO ENTRETENIMENTO DIGITAL.....	139
3.1.1 <b>Letramento Ciborgue: pelo amanhã.....</b>	<b>157</b>
3.2 A COMPLEXIFICAÇÃO DO ENTRETENIMENTO.....	169
3.3 GAME STUDIES: OS MODS, OS PATCHS [SIC] E OS CRACKS.....	175
<i>Intermezzo: Metodologia de pesquisa/Etnografia .....</i>	<i>186</i>
<b>4 ESTUDO DE CASO: O GUIA DO HACKER BRASILEIRO .....</b>	<b>192</b>
4.1 AS COMUNIDADES DO ORKUT COMO REDES SOCIOTÉCNICAS .....	192

4.2 AS COMUNIDADES VIRTUAIS DE GUITAR HERO (MÚSICA).....	198
4.2.1 <b>The Guitar Men</b> .....	207
4.3 AS COMUNIDADES VIRTUAIS DE PRO EVOLUTION SOCCER (FUTEBOL) ....	215
4.3.1 <b>Quem não sonhou em ser um jogador de futebol?</b> .....	224
4.3.2 <b>"Deixa os garoto [sic] brincar"</b> .....	232
4.4 AS COMUNIDADES VIRTUAIS DE WORLD OF WARCRAFT (MMORPG).....	241
4.5 IT'S (NOT) ONLY ROCK 'N ROLL .....	251
4.6 QUE COISA LINDA É UMA PARTIDA DE FUTEBOL! .....	261
4.7 O DRAGÃO DA MALDADE CONTRA O TOURO GUERREIRO.....	272
<b>CONCLUSÃO</b> .....	286
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	292

## APRESENTAÇÃO

Para aqueles familiarizados com a cena *Trash Metal* – um dos subgêneros do *Heavy Metal* – o título escolhido para esta pesquisa não deve parecer completamente despropositado. Esta curiosa sentença, “Saudações do Terceiro Mundo” (em inglês no original, *Greetings from the Third World*), foi proferida pelo ex-vocalista da banda brasileira Sepultura, Max Cavalera, na abertura de uma apresentação na Brixton Academy, em Londres, em 1996<sup>1</sup>. Dado o distanciamento histórico, e também que a escolha dos termos foi do próprio, se faz necessário salientar que a denominação “Terceiro Mundo” já não é considerada academicamente precisa dentro da literatura econômica vigente, sobretudo para o Brasil contemporâneo, cuja classificação “país emergente” parece ser a mais adequada. No entanto, defende-se que a fala do músico expressa perfeitamente o que as iniciativas que serão objeto deste estudo representam, uma tomada cultural, social e política de um lado, que poderia ser considerada uma elite, para outro, supostamente à margem do *establishment* ou desfavorecida em termos de acesso e precariedade, o pobre<sup>2</sup>.

Uma banda brasileira cantando em inglês e sendo considerada uma das mais relevantes da cena musical naquele período, o Sepultura superou “lendas” estadunidenses como *Metallica*, *Slayer*, *Megadeth*, entre outras. Este caso sustenta esta analogia na medida em que este não era (e ainda não é) necessariamente um gênero muito popular no Brasil, e durante a década de 1990 integrantes da banda chegaram a ser presos<sup>3</sup>. Isso sem contar que os músicos não possuíam um domínio da língua inglesa no início da carreira<sup>4</sup>. Dessa forma, não é necessário um grande esforço de interpretação para entender que a afirmação de Cavalera, “Greetings from the Third World”, passa pelo reconhecimento da precariedade enfrentada pela banda, assim como a história política do país, e do fato deles terem conseguido prosperar

---

<sup>1</sup> A gravação se tornou o álbum *Under a Pale Grey Sky* lançado, em 2002, pela gravadora Roadrunner Records. A faixa com a frase em questão pode ser encontrada no Youtube. Disponível em: <http://youtu.be/IzPr1zEpCHM>. Acesso em 09/06/2014.

<sup>2</sup> Não se pretende aqui fomentar nenhum tipo de antagonismo classicista. Como será visto adiante, esse trabalho se baseia profundamente nas noções de pobre e comum, tal qual elas são apresentadas na obra de Antonio Negri e Michael Hardt. Lá, elas são empregadas em seu cunho (bio)político, para situar os atores e os espaços da luta contra-hegemônica na contemporaneidade. No entanto, essas denominações não se tratam de uma reedição da luta de classes do marxismo clássico que separa os indivíduos, segundo fatores socioeconômicos e sua condição de trabalho e emprego.

<sup>3</sup> Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/1994/1/23/mais!/4.html>. Acesso em 09/06/2014.

<sup>4</sup> Este dado é apresentado pelo biógrafo André Barcinski em seu livro *Sepultura: Toda a História*, de 1999. Vale lembrar que um fator crucial para ter sucesso – ou mesmo fazer parte – da cena *Heavy Metal* seria a proficiência em inglês. Uma grande fatia do mercado consumidor e considerados os inventores do gênero, a comunidade anglófona ainda dita mundialmente os rumos do metal, influenciando as novas gerações de *headbangers* mesmo na indústria globalizada atual.

em meio a esses fatores. Eles fizeram sucesso passando sua mensagem (independente de qual fosse) e, mais importante neste caso, expondo algum tipo de “subjetividade brasileira”. Mesmo num ritmo musical reconhecidamente orientado para a cultura do Hemisfério Norte, pode se dizer que o Sepultura se apropriou do estilo, de alguma forma “canibalizando-o”.

Traduzindo esta alegoria para nosso objeto que envolve pirataria, ações *hackers* e a cultura *gamer*, seria possível observar que, embora algumas ressalvas precisem ser feitas, a questão da expressão da subjetividade e a superação de barreiras culturais e *tecnológicas* continua a mesma. Isso pensando num sentido amplo do termo tecnológico, no qual deve-se incluir, por exemplo, a língua, considerada enquanto técnica que media nossas relações sociais e interculturais. Esse tipo de compreensão, como será visto, está presente em trabalhos como *Mindware* (2001), de Andy Clark, no *Reassembling the social* (2005), de Bruno Latour, mas também está expressa no trabalho do filósofo Gilbert Simondon.

Desta forma, este projeto que trata das estratégias e iniciativas *hackers* e/ou piratas voltadas para *games* busca aferir de que forma esses usuários estariam se mobilizando para distribuir e alterar (customizar) jogos de computador e de consoles, algumas vezes lidando com níveis avançados de programação. Num movimento análogo ao *boom* de vídeos e imagens nas redes sociais (muitas vezes alterados em programas de manipulação e edição), a chamada distribuição e customização de *games* segue a lógica da apropriação de conteúdos, tornando-os mais “familiares”, segundo uma subjetividade própria. Cabe ressaltar que o *corpus* desta pesquisa é de iniciativas brasileiras. Assim, avaliar a adesão no País a essas práticas que são fundamentalmente comunicacionais pode servir como indicador de questões sociais, mercadológicas, culturais e até educacionais na contemporaneidade.

Soma-se a isso o caráter pragmático da apropriação desses conteúdos, adaptando-os às necessidades (e não só ao gosto) de um determinado indivíduo ou coletivo. É algo muito similar ao que já acontece com grupos organizados que legendam seriados e filmes e os tradutores de quadrinhos (sobretudo mangás, os quadrinhos japoneses) e animações japonesas (animês), chamados, respectivamente, *scanlators* e *fansubbers*<sup>5</sup>. Há uma demanda por materiais que de outra forma não seriam comercializados pelas vias tradicionais, e também por sua adaptação para outros idiomas – o que infringe leis de direito autoral, mas, ainda assim, não deixa de ser um serviço prestado ao público, pois dissemina informação e cultura. Por outro lado, pesquisadores como Henry Jenkins (2006) apontam que, posteriormente, em

---

<sup>5</sup> Do inglês, os termos são as junções das palavras *scan + translators* e *fan + subber* (gíria/neologismo para designar os criadores de legendas – *subtitles*).

razão desse comportamento à margem do *establishment* e/ou da lei por parte dos fãs, a grande indústria muitas vezes passa a comercializar estes produtos culturais naquelas localidades<sup>6</sup>.

Todavia, este não é o único expoente desta questão. Afinal, quando o assunto é pirataria, uma das primeiras associações feitas no imaginário coletivo é a do ambulante ilegal, o popular camelô, vendendo um CD ou DVD pirata numa esquina. Propagadas pela mídia, pelo setor privado, órgãos governamentais e instituições civis, essas representações também falam sobre precariedade, mas ligados à baixa qualidade, mau funcionamento, prejuízo material em longo prazo e, mais recentemente, até crime<sup>7</sup>. Associam-se os produtos piratas do camelô ao crime organizado da mesma forma que à TV por assinatura clandestina e ao monopólio da distribuição de gás de cozinha, o que seria bem diferente da alegação mais corriqueira sobre a prática que seria a sonegação de impostos.

Há um grande esforço em criminalizar essas práticas, já tão enraizadas no seio da população que são feitos até vídeos publicitários e/ou institucionais alertando para os perigos destas habilidades<sup>8</sup>. Reforça-se o discurso da ilegalidade – do comprador estar sendo cúmplice de um crime –, ou mesmo o do fim (ou escassez) de produções originais em decorrência do suposto alto prejuízo dos grandes conglomerados de mídia, responsáveis por boa parte do mercado audiovisual, fonográfico, editorial etc., que assim deixariam de investir em novos trabalhos. Veiculados nos intervalos comerciais da programação televisiva ou mesmo antes da exibição dos filmes no cinema, esses vídeos trabalham a questão do empenho dos artistas<sup>9</sup> e demais funcionários empregados na produção de uma obra (de ordem imaterial), assim como o reflexo da pirataria na remuneração destes<sup>10</sup>.

Um caso famoso foi justamente o do filme *Tropa de Elite* (JOSÉ PADILHA, 2007). Ele gerou uma discussão sobre os possíveis “benefícios” da pirataria em termos de

---

<sup>6</sup>Em seu livro, Jenkins fala especificamente da entrada de quadrinhos e animações japonesas nos Estados Unidos. No entanto, exemplos podem ser encontrados no Brasil como o caso das editoras Panini, JBC e New Pop, que lançam alguns títulos devido à mobilização popular, principalmente em redes sociais na Internet. Esses títulos foram conhecidos por meio de sites como o extinto Anime House: <http://www.an-house.net/>

<sup>7</sup>O site Brasil Escola, página dedicada à educação hospedada no portal R7 da Rede Record, transformou o termo em verbete e em sua definição de pirataria junta essas alegações, embora não cite nenhuma fonte. Disponível em: <http://www.brasilecola.com/curiosidades/pirataria.htm>. Acesso em 04/08/2013.

<sup>8</sup>Disponível em: <http://youtu.be/MX4L44vAmJY>. Acesso em 09/06/2014.

<sup>9</sup>Na campanha da gravadora Sony Music, o vocalista da banda Jota Quest, Rogério Flausino, aparece ensaiando várias vezes, à procura da melhor gravação possível. Disponível em: <http://youtu.be/ECuOwLLxhpM>. Acesso em 04/08/2013.

<sup>10</sup>No vídeo encomendado pelo Ministério da Justiça a uma agência de publicidade, a inventividade do brasileiro (sua originalidade) é associada à compra de produtos originais. Preocupando-se sempre em demonstrar o prejuízo à cadeia produtiva, especialmente os cargos de remuneração mais baixa. Disponível em: <http://youtu.be/hEFOjlrGjBA>. Acesso em 17/05/2014.



divulgação<sup>11</sup> se opondo à teoria da queda de bilheteria<sup>12</sup>. Curiosamente, parte dos vídeos citados até o momento nas notas de rodapé, divulgados após 2007, e produzidos por fontes diferentes, tem como narrador o ator Wagner Moura, intérprete do Capitão Nascimento, que protagoniza o filme.

Dentro deste contexto, os atos de pirataria que serão tratados no decorrer deste trabalho abordam a questão sob outro viés. Sem, no entanto, defender um tipo de pirataria sobre o outro, abordaremos prioritariamente os hábitos do consumidor-pirata individual, que recorre a fóruns e sites de *download* ou outros grupos de “disponibilizadores” mais centralizados e hierárquicos<sup>13</sup>. O objetivo desta pesquisa, deste modo, não é advogar sobre a pirataria sob um ponto de vista moral ou jurídico. Embora se reconheça a relevância deste debate, nossa análise se focará nas questões cognitivas, além das tecnológicas e políticas já mencionadas, ligadas às práticas piratas da cultura *gamer*. Debruçando-se sobre a questão do entretenimento digital, especificamente os videogames, reivindica-se seu papel também como campo de lutas e expressão de subjetividade – mesmo se tratando de produtos originalmente desenvolvidos para exploração pelo capital.

Assim, é importante identificar como a comunidade *gamer* explora as potencialidades do computador e da digitalização dos conteúdos. E, principalmente, como ela gera práticas socioculturais criativas que afetam não apenas o “típico *geek*”, viciado em tecnologia, mas também o usuário que recorre à Internet ocasionalmente, ou mesmo aquele que adquire tudo já “mastigado”, a ponto de estimular todo o mercado.

---

<sup>11</sup> Um dos produtores do longa afirma que a pirataria fez o filme ganhar notoriedade, o que se refletiu em bilheteria. Disponível: <http://g1.globo.com/Noticias/Cinema/0,,MUL207051-7086,00.html>. Acesso em 04/04/2014.

<sup>12</sup> Matéria trata da estimativa de renda perdida na estreia do primeiro filme em comparação à estreia do segundo. Disponível em: <http://info.abril.com.br/noticias/internet/sem-pirataria-bilheteria-de-tropa-cresce-7x-13102010-32.shl>. Acesso em 09/06/2014.

<sup>13</sup> Em vídeo produzido pela equipe do filme Tropa de Elite 2 (José Padilha, 2010), o ex-policial Rodrigo Pimentel, um dos roteiristas do filme e atualmente comentarista em telejornais da Rede Globo, aparece fazendo um apelo à população para que não pirateie o filme. Ao contrário de outras campanhas do tipo, ele se refere especificamente ao *download* direto da obra pela Internet. Ele também divulga um blog onde as pessoas poderiam denunciar (!!!) os links postados. Disponível em <http://youtu.be/22hbm3ZRU-A>. Acesso em 17/05/2014 às 14:52.

## INTRODUÇÃO

Este estudo aborda a gambiarra sob três vieses – o tecnológico, o cognitivo e o político. Acredita-se que eles podem resultar numa compreensão mais refinada, por assim dizer, do objeto que se tem em mãos, os *games*, mais precisamente, a manipulação de conteúdo digital e todo o ferramental relacionado a eles. Potencializada pelas características particulares do meio, sobretudo a convergência de formatos e linguagens possibilitada pela transposição tecnológica da matéria em código binário, essa manipulação se expressa, sobretudo, sob a forma da distribuição e customização desses produtos derivados, os quais, em nosso recorte, estão contidos e se organizam por meio de comunidades virtuais de redes sociais.

As potencialidades do uso do computador como ferramenta de comunicação (aliado à Internet) avançam em nível exponencial na mesma medida do desenvolvimento tecnológico de transistores, *chips*, processadores, fibra ótica, entre outros. Os efeitos mais imediatos – por serem os primeiros a aparecerem e não por surgirem instantaneamente –, desse sistema são a miniaturização e o barateamento desses equipamentos, o que ocasiona a popularização dos mesmos. Neste contexto, os *games*, como construtos computacionais consideravelmente mais complexos, do ponto de vista técnico, do que um arquivo de imagem, áudio ou vídeo, nos oferecem uma possibilidade de observar como a sociedade assimilou a tecnologia digital e trouxe as Ciências da Computação para seu cotidiano, de maneiras não ortodoxas e até inovadoras.

Uma mídia digital por excelência, os videogames consistem, grosso modo, de um programa interativo e lúdico processado em um *hardware* específico para isso, no caso de consoles e fliperamas, ou em aparatos multifunção, como computadores pessoais. Sua prática está de tal forma disseminada que atualmente podemos encontrar esses tipos de jogos também em telefones móveis, em aplicativos/extensões em redes sociais, embutidos na programação da TV a cabo, entre outros exemplos. E isso só foi possível por eles já serem uma mídia idealizada a partir da inserção do código e da linguagem de programação como ferramentas da indústria do entretenimento.

Ao mesmo tempo, ao falar de *games* e da existência de uma cultura *gamer*, temos em mente formas de sociabilidade que circundam esse produto cultural, mas que não se limitam apenas aos “jogadores”. Por isso, espera-se fazer emergir uma teia de relações que remeta às articulações sociotécnicas e aos processos cognitivos que tornam possível esse fenômeno.

Acredita-se que eles revelarão composições e texturas da própria cultura digital e do capitalismo contemporâneo, dito cognitivo. Algo bem diferente de apenas estudar um nicho cultural ou uma tendência isolada relegada à marginalidade – no sentido de se estar à margem –, de seus praticantes, no caso da pirataria de jogos.

Através do estudo dos *games*, pretende-se mostrar que sua constituição particular nos permite utilizá-los para entender os processos pelos quais o humano reinventa formas de estar no mundo e/ou mundos nos quais existem. Os *games* em si, numa perspectiva histórica, já seriam derivados de processos sociotécnicos que agenciam afetos, e põem em relação estruturas de diferentes ordens, como componentes eletrônicos, trabalho artístico/criativo e experimentação física/corporal.

Do ponto de vista estético, há uma trama de relações que permeia o entretenimento contemporâneo que se utiliza dessa convergência de linguagens e potencial de transformação, moldagem e customização como forma de expressão de subjetividades em diversos aspectos da experiência sensível humana (de lazer, artísticos, políticos, comerciais etc.). Seria possível, então, identificar certos indícios de sua apropriação pela coletividade que, para este estudo, evidenciariam certa centralidade dos *games* nos processos midiáticos contemporâneos, uma visão presente, em suas diferentes nuances, em trabalhos como o de Pereira (2008), Pereira e Polivanov (2012), Moulthrop (2004), Perani (2012), entre outros.

Deste modo, para tornar visível a perspectiva teórico-metodológica utilizada, optou-se por seguir um percurso fundamentado nos vieses tecnológicos, cognitivos e políticos citados anteriormente, que deverão sustentar este projeto de pesquisa temporal, espacial e conceitualmente. Estas três linhas, pensadas então como um recorte epistemológico, servirão de pano de fundo para a proposição de conceitos que, espera-se, façam jus à fluidez e multiplicidade dos fenômenos que se pretende estudar, e nos auxiliem a demonstrar a relevância e pervasividade dos mesmos.

Para tal, recorreu-se a uma ancoragem conceitual que se inicia na noção de biopolítica, tal qual é trabalhada na filosofia política francesa de Michel Foucault e Gilles Deleuze, e que neste estudo deriva-se a partir de associações com disciplinas como Antropologia, Psicologia e o movimento/pensamento neomarxista do chamado *operaísmo italiano*. Procura-se, desta forma, inscrever a presente tese no arcabouço teórico do capitalismo cognitivo, que será tema do segundo capítulo desta tese. Com ele, espera-se que nossa argumentação exponha conceitos na mesma medida em que também crie outros, conforme o objeto fuja de noções pré-estabelecidas de pirataria, cultura hacker e resistência. Um dos reflexos, sendo a ideia de

gambiarra como chave para o entendimento dessas conformações e tecituras contemporâneas, e das quais a proposição ainda de um devir-hacker, seria sua contraparte conceitual.

Contudo, para chegar a estas cristalizações que julgamos ser a essência de nossa argumentação, antes se faz necessário trazer à tona os pressupostos cognitivos e materiais que regem nossa abordagem. Neste segmento, idealizado como primeiro capítulo, partiremos de algumas desconstruções que visam problematizar as noções de mente, corpo e objetos técnicos para assim formar nossa visão sobre o tema, a qual está galgada nas Ciências Cognitivas, Materialidades da Comunicação, Psicologia Cognitiva, Perspectivismo, entre outras áreas. Partindo da hipótese da complexificação do entretenimento de Regis (2008, 2009), que afirma que os produtos culturais podem estar requerendo e/ou estimulando habilidades cognitivas de seus usuários, busca-se investigar como a própria complexidade pode ser um vetor para avaliar as condições de existência do humano em meio à tecnologia, especialmente a digital. E ainda como uma noção de cognição que extrapola os limites da mente, uma cognição corporificada e atuada (VARELA, 1995; VARELA et. al, 2001; KASTRUP, 2007), pode dar conta dessa problemática.

Surge, então, a ideia de que a produção de conhecimento – visto como o processo pelo qual se conhece, o ato de conhecer em si –, não está centrada no indivíduo, mas na interação entre sujeitos e os objetos presentes no ambiente em que vivem e que auxiliam na produção de conhecimento de forma colaborativa. Deste modo, pode-se dizer que compartilhar e colaborar fazem parte do desenvolvimento cognitivo e cultural.

É na junção destes dois blocos teóricos que representam os capítulos um e dois da tese que pretendemos demonstrar a potência da aliança entre o tecnológico, cognitivo e o político, lançando as bases para o estudo de caso das estratégias de customização de games. Falando especificamente dos *games* como mídia, nossa contribuição para os chamados *Game Studies* seria mostrar como eles – por suas qualidades interativas e lúdicas –, estimulam cognitivamente os jogadores, de forma a buscar uma experiência personalizada, ou a mais personalizada possível, o que pode envolver inclusive ações extrajogo. Isso, em nossa perspectiva, configuraria uma espécie de aprendizado tecnológico, só que, neste caso, voltado para ações de resistência biopolítica. Sendo assim, resta perguntar: o que seria esse letramento digital num contexto político? Seria possível desenvolver uma diferenciação entre letramento e instrumentalização sob este prisma? Como a gambiarra e um suposto devir-hacker se enquadrariam nestes tensionamentos entre cognição, tecnologia e política?

A função do terceiro capítulo será justamente estabelecer as bases desta tomada dos chamados *Game Studies*, buscando uma aproximação entre as teorias deste campo

relativamente recente e do entretenimento como prática comunicacional. Sendo esta uma compreensão que vai passar pela cultura dos fãs (*fandom*) e pelas noções de performance, vínculo (HENNION, 2010) e participação, abrindo caminho para o estudo de caso que se seguirá. A principal contribuição deste segmento foi justamente tentar associar a discussão sobre games àquela sobre entretenimento, algo pouco comum nas pesquisas sobre jogos eletrônicos e até oposto por autores como Bogost (2006) e Malaby (2007).

Para o estudo de caso, foram selecionadas três franquias: *Pro Evolution Soccer* (Konami/esportes), *Guitar Hero* (Activision/música) e *World of Warcraft* (Blizzard/fantasia). PES é um *game* multiplataforma, sendo jogado tanto em computadores quanto em consoles. Simulando uma partida de futebol, a “câmera” fica geralmente centrada na bola, enquanto o jogador controla os avatares dos futebolistas que têm sua posse. São usados times e seleções nacionais reais com suas respectivas escalações, contudo contratos de licenciamento podem impedir o uso de uniformes, emblemas e nomes que são marcas registradas. Prevendo essas complicações, a produtora inclui um editor dentro do game justamente para possibilitar a alteração dessas informações, além, claro, de permitir a criação de avatares personalizados e substituir jogadores entre times.

*Guitar Hero* começou como um jogo multiplataforma que emulava apenas as cordas (guitarra e baixo), e posteriormente ficou restrito aos consoles, e também incorporou voz e bateria a sua jogabilidade<sup>14</sup>. Um dos grandes atrativos do jogo são os *joysticks* em forma de guitarra e bateria que, em muitos casos, fazem o jogador adquirir o produto original. Assim, as estratégias de customização e distribuição visam muitas vezes “burlar” o uso exclusivo desses acessórios geralmente voltados para consoles. Além disso, por razões financeiras, é difícil adquirir os kits originais, e os jogadores recorrem a equipamentos de marcas genéricas, os quais, muitas vezes, não possuem uma boa sincronia com o jogo ou com o suporte.

Enquanto o “problema” das versões mais recentes é a acessibilidade, o das versões antigas (até GH3) eram os temas. Afinal, era de se esperar que um jogo chamado *Guitar Hero* só tivesse *rock’n’roll*. Todavia, no Brasil, usuários de comunidades como a Guitar Hero Creators, na rede social Orkut, e de blogs sobre *games* se apropriam da interface e jogabilidade relativamente simples do *game* (apertar botões representando acordes numa determinada sequência) para criar edições temáticas alternativas como rock brasileiro, Tropa de Elite (com a trilha do filme) e temas musicais de animação japonesa (*animesongs*), ou

---

<sup>14</sup> O jogo foi oficialmente descontinuado por sua produtora, Activision, em 2010, quando foi lançado *Guitar Hero: Warriors of Rock*, o sexto *game* da série. Mesmo sem lançar nenhum jogo novo ou trabalhar na série de qualquer maneira, a empresa ainda mantém uma ligação com a comunidade de jogadores através de seu suporte on-line. Disponível: <http://www.guitarhero.com/>. Acesso em 02/07/2014.

aindandum movimento mais simples, apenas para criar seu próprio *setlist*, movimento que foi incorporado ao jogo oficial a partir de GH3, no qual o jogador, se possuísse um Xbox 360 ou PS3, poderia baixar novas músicas na rede interna.

Por sua vez, *World of Warcraft* é um RPG multyplayer on-line<sup>15</sup> que cobrava uma mensalidade descontada apenas em cartão de crédito internacional de seus jogadores. Ou seja, além do jogo<sup>16</sup>, o consumidor do produto original ainda precisava pagar 15 dólares por mês para poder jogar<sup>17</sup>. Neste sentido, a ação deste usuário ativo precisa ser mais do que a de distribuição dos arquivos, é necessário dar acesso ao *game* que só funciona na Internet. Por este motivo, surgiram os *servers* piratas. Assim, ao invés de jogar na rede da fabricante, grupos de usuários se reúnem e criam suas próprias redes chamadas oficialmente de servidores privados (*private servers*) e informalmente de servidores piratas (*pirate servers*). Esses *servers* são administrados por grupo fechados, análogos ao “Bomba Patch” e “Brazukas”, do PES.

Obviamente este tipo de serviço demanda uma parafernália específica<sup>18</sup>, que gera a necessidade dos grupos serem fechados e extremamente organizados e hierarquizados – uma vez que é necessário haver uma unidade física funcionando 24 horas por dia. Por conta disso, alguns grupos acabam também cobrando pelo serviço oferecido. Eles não cobram mensalidades, mas taxas, tanto para criar uma conta quanto para conseguirem equipamentos diferenciados dentro do jogo.

Esta escolha foi feita por meio da rede social Orkut (2004-2014), processo conduzido desde antes da entrada do pesquisador no doutorado, e fruto da percepção de que a representação destes jogos no site de relacionamento, especificamente nas comunidades, promoveria práticas de distribuição e customização. Desta forma, o intuito desta pesquisa foi investigar as sociabilidades envolvidas nestas dinâmicas piratas, especialmente sua relação

---

<sup>15</sup> RPG é uma sigla para “*Role-Playing Game*” (tradução livre, jogo de interpretação de papéis) e suas versões on-line se chamam *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG), o que pode ser traduzida como RPG multyplayer massivo on-line.

<sup>16</sup> Existem duas opções para adquirir o *game*, comprando os DVDROMs, ou baixando de graça pelo site do fabricante.

<sup>17</sup> Em 2012, houve a chamada regionalização do servidor, o que resultou, além da criação de uma rede exclusiva para jogadores brasileiros (em termos geográficos e culturais, mas também de alocação de memória/banda), na empresa passar a operar fiscalmente no Brasil, chegando a abrir um escritório no país para administrar essa demanda. Com isso, eles puderem oferecer novas formas de cobrança em moeda corrente, e os quinze dólares se tornaram quinze reais (desde maio de 2015, R\$ 18).

<sup>18</sup> Além da *expertise* necessária em programação, é necessário um computador (ou mais de um) com uma capacidade de armazenamento e banda larga em níveis comerciais para servir de *mainframe*. E o servidor precisa estar aberto 24 horas, com a presença de *Game Masters* (GM), usuários com privilégios especiais que trabalham “patrulhando” o mundo virtual do *game*, consertando eventuais *bugs* – falhas de funcionamento – e para garantir que outros jogadores não tentem ferir a integridade do jogo com programas *hacker* para conseguir benefícios extras.

com as conformações materiais da rede social e demais objetos técnicos que possa envolver. Além disso, espera-se produzir um relato sobre as práticas de customização que dê conta do aspecto criativo, e fundamentalmente cognitivo, por conta de nossa apropriação do termo criatividade, atrelado a esta subjetivação “à brasileira”. Sendo tachada desta forma, pois ela responderia a certos desejos e impulsos, uma “ânsia canibal”, por assim dizer, que, acredita-se, fazem da gambiarra um projeto antropológico adequado para expressão desta problemática.

# 1 *COGITO EX MACHINA: PENSANDO A RELAÇÃO HOMEM-MÁQUINA NO CONSUMO DE ENTRETENIMENTO*

*Upon this rock I shall build my church*  
Matthew 16:18

*Hate is reality. Don't you know God hates?*  
“World of Shit”, Nailbomb

## 1.1 *SOBRE CIÊNCIAS COGNITIVAS E MATERIALIDADES DA COMUNICAÇÃO: AS ORIGENS BIOLÓGICAS DA GAMBIARRA E DA ANTROPOFAGIA*

Há uma questão que se desenrola no campo científico do século XXI que vem atraindo a atenção de pesquisadores de diversas áreas do conhecimento e, na medida do possível, até fazendo-os cooperar – ou pelo menos se cercar das contribuições de outras disciplinas. Essa problemática não é outra senão a complexidade, e claro, seu impacto no modo de vida e de pensar contemporâneos. Isso não ocorre necessariamente por alguma precedência histórica ou de valor em relação a outras questões (políticas, filosóficas, existenciais, psicológicas, históricas etc.), mas pelo fato de seu entendimento afetar significativamente a constituição dos demais saberes. Quando se adiciona a “complexidade” à balança das Ciências Humanas e Sociais, não é um “novo conhecimento” que surge, mas novos vieses, novas formas de se enxergar aquilo que, por conveniência (e falta de um termo melhor), chamamos de realidade.

Neste contexto, o campo da Comunicação possui até certo pioneirismo, pois sua aparente “desfiliação” (ou multifiliação) teórica e relativa juventude/brevidade permitem que esteja em constante processo de agregação e reagregação epistemológica<sup>19</sup>. E é dentro deste cenário que este estudo apresenta sua hipótese a respeito da relevância e atualidade da customização de *games* – entendida ou não como pirataria – e da introdução da gambiarra como problemática que privilegia a complexidade em suas nuances antropológicas, sociotécnicas e cognitivas.

---

<sup>19</sup> Com base em edições sobre Teoria da Comunicação de França, Aldé e Ramos (2014) e Hohlfedt, Martino e França (2011), é possível ver que não há uma filiação teórica única do campo. Historicamente ligada à Sociologia, epistemologicamente à Comunicação, também sofre influência da Psicologia, Antropologia, Economia, Administração. Tudo isso enquanto diversos autores como Sodr  (2002, 2014) e Flusser (2002) procuram um aporte te rico que seria pr prio da Comunica  o. Nesse sentido, estar no rol das Ci ncias Sociais Aplicadas mostra-se um desafio, pois o status refor a a posi  o de “ci ncia subalterna”, mera aplica  o dos saberes sociais constitu dos como a Sociologia ou a Antropologia.



Num ambiente de constante capacitação tecnológica e rearticulação das relações cultura-natureza e homem-objetos técnicos para além de dualismos modernos, espera-se poder abrir uma frente de discussão desses e de outros entrelaçamentos que fazem parte da experiência sensível cotidiana. A complexidade como vetor do conhecimento – entendido tanto epistemologicamente, no nível dos saberes (constituídos) e das ciências, mas fundamentalmente, como Varela e Maturana (2011) propõem, como o ato de conhecer em si, um sinônimo para a própria cognição –, pede uma abordagem transdisciplinar (REGIS, 2006). Espera-se, com isso, abarcar questões como a centralidade do corpo, o papel dos objetos técnicos e do ambiente (a chamada *nonhuman turn*<sup>20</sup>), e mesmo temas considerados mais “abstratos”, como a subjetividade e a produção de sentido.

Num esforço análogo ao de autores como Simondon (1980), com a técnica, Kastrup (2007), na Psicologia, e Regis (2009), com o entretenimento, esta investigação pretende apresentar os diversos vieses das práticas de customização presentes nas comunidades virtuais estudadas, ou seja, como o "mero" ato de jogar, customizar e distribuir jogos digitais e conteúdos relacionados está inserido de tal maneira numa trama de relações sociotécnicas, afetivas, sensoriais, entre outras, que sua observação demanda uma abordagem situada na complexidade.

Um primeiro passo nesta direção pode ser encontrado no conceito de cognição. Fazendo uma crítica a concepção da mente como racionalidade e consciência, as faculdades mentais superiores, autores como Varela (1995), Varela, Thompson e Rosch (2001), Lakoff e Johnson (1999), Clark (2001), e Kastrup (2007) defendem a ancoragem corporal da cognição, ou seja, uma cognição corporificada. Baseadas, sobretudo, nos avanços científicos das neurociências, robótica e biologia evolutiva, estas obras versam, cada uma a sua maneira, sobre o estabelecimento das ciências cognitivas atuais, através de pesquisas empíricas sobre o funcionamento do cérebro, mapeamento do DNA e a construção dos primeiros autômatos cibernéticos. E o que isso implica sob uma perspectiva conceitual.

Portanto, ao buscar insumos nas ciências ditas Exatas e nas Biológicas, tenta-se uma convergência com o conhecimento acumulado por esses saberes nas últimas décadas, por meio de experimentos muitas vezes fora do campo de atuação das Ciências Humanas e Sociais, mesmo que mobilizados por interesses similares. Dentre esses interesses convergentes

---

<sup>20</sup> Para uma visão geral da chamada virada conceitual não humana, outro nome para a perspectiva das materialidades, trabalhos como o livro *The Nonhuman Turn*, organizado por Richard Grusin (2015a), a coletânea alemã *The Materialities of Communication* (1994), Hans Gumbrecht e Karl Pfeiffer, focada na crítica ao modelo hermenêutico e as comunicações do simpósio *A Vida Secreta dos Objetos* (2012, 2015), podem ser iniciais.

estão a já mencionada questão da consciência na constituição do sujeito, um tema caro à Filosofia desde Descartes, e o problema da representação.

Lakoff e Johnson (1999), Varela (1995), entre outros, alegam que a representação seria um problema por dois motivos. O primeiro seria a existência de um mundo pré-concebido, independente de um “sujeito conhecedor”, ao qual as representações corresponderiam (mesmo que imperfeitamente). Por outro lado, a revolução cultural e científica ocorrida na Renascença também evidenciou a impossibilidade de “acessar” esse mundo exterior pelos sentidos que se mostraram falhos com o advento de aparatos técnicos como a bússola<sup>21</sup> e a luneta<sup>22</sup>. Assim, o mundo cognoscível existiria apenas na mente: um entre impressões, representações e símbolos. Nas palavras de Varela, “este sentido é puramente semântico: refere-se a tudo o que talvez possa ser compreendido a respeito de qualquer coisa. Eis a definição da representação enquanto ‘interpretação’, pois nada é a propósito de qualquer coisa sem primeiro ser interpretado como estando em tal ou tal estado” (1995, p. 79).

O modelo representacional, como será visto, opera uma cisão entre mente e corpo ao ver não só a consciência separada do mundo exterior, mas também a representação mental desligada dos sentidos, das sensações. Segundo Varela, o primeiro contraponto a esta concepção vai ser a ideia de auto-organização, como eram conhecidos os sistemas de propriedades emergentes em seus primeiros anos ainda no campo da Física e da Matemática (não linear), ou seja, dentro da própria cibernética (VARELA, 1995, pp. 44-50). Estes que até então eram tratados como princípios matemáticos que visavam entender o processamento de dados em paralelo deram início às primeiras redes distribuídas. Varela (1995) conta que foi justamente quando os neurocientistas passaram a “pensar em rede” através da ideia de distribuição que a auto-organização surge como forma de explicar o “comportamento” dos neurônios.

---

<sup>21</sup> A bússola, introduzida no Ocidente no século XIII, foi o que possibilitou as Grandes Navegações, culminando na primeira circunavegação do globo terrestre, no século XVI. Esse fato encerrou definitivamente qualquer alegação de que a Terra fosse plana.

<sup>22</sup> A luneta (telescópio refrator) em particular foi o aparato técnico responsável pelas observações celestes de Galileu Galilei no século XVI. Por meio desses experimentos, ele foi capaz de comprovar os postulados de predecessores como Giordano Bruno e Nicolau Copérnico que defendiam o modelo heliocêntrico – o Sol como centro do sistema planetário - que desbancou o modelo geocêntrico defendido pelo poder estabelecido, a Igreja, baseado em Aristóteles e no fato de ninguém perceber que a Terra está girando. Ironicamente, são esses desenvolvimentos científicos que vão inspirar René Descartes em sua filosofia do cogito. Isso mostra que, desde aquela época, o que viria nos séculos XVIII e XIX dar origem às ciências humanas e sociais, no caso, a Filosofia, já era, em primeiro lugar, altamente impressionável com as descobertas das ditas ciências duras (e igualmente não as julgavam corretamente). Disponível em: <http://nfde.tk/7ns3> Acesso em 15/10/2015.

Dentro desta perspectiva, as Ciências Cognitivas, e mais precisamente a noção de uma cognição ampliada (REGIS, TIMPONI, MAIA, 2012), trabalham a complexidade, desconstruindo a pretensa dicotomia entre corpo e mente. Este conceito não só levaria em consideração as constantes trocas e diálogos entre eles, como os teria como elemento-chave de sua constituição – o que elimina essa separação entre “setores”, para além, claro, de um instrumento didático. Segundo as autoras:

[...] utilizaremos o termo cognição ‘ampliada’ [...] para referir-se ao amplo repertório de habilidades (sensório-motoras, perceptivas, emocionais e sociais) que as práticas comunicativas demandam. Ou seja, a ideia de que para conhecer e atuar no mundo, a mente conta com corpo, ambiente, objetos técnicos e interações sociais. Nesse contexto, os dispositivos técnicos também não são meras ferramentas ou extensões de habilidades humanas, mas reconfiguram de forma dinâmica e complexa o processo cognitivo (REGIS, TIMPONI e MAIA, 2012, pp.117-118).

As autoras retomam justamente essa lógica *bottom-up* das ciências da computação e ciências cognitivas. Este é um dos modelos da complexidade, e trata da maneira como sistemas complexos podem ser gerados a partir da interação de sistemas “menores”, dotados de certa autonomia que, originalmente, poderiam não ter nenhuma relação aparente, além, claro, de estarem em constante interação.

Contudo, para chegar a essa conceituação, digamos, mais refinada, foi preciso desbravar um árduo percurso dentro do pensamento filosófico e das neurociências. Em primeiro lugar, ultrapassando a separação entre corpo e mente tal qual ela está colocada em Descartes (MARCONDES, 2004; DESCARTES, 2001), passando em seguida ao modelo computacional da mente – a possibilidade de representação cibernética do cérebro e do *download* da mente – até chegar finalmente à cognição corporificada e a ação dos objetos técnicos em todo esse processo. Por isso, a cognição é uma área que permite observar como estes últimos “autorizam, permitem, equipam, encorajam, licenciam, sugerem, influenciam, bloqueiam, tornam possível, proíbem, e assim por diante<sup>23</sup>” (LATOURE, 2005, p.72).

Descartes, em seu Discurso do Método, defende a primazia do pensamento racional através de seu método da dúvida. A substância pensante (*res cogitans*), aquela que pode duvidar, se oporia à existência da *res extensa*, substância estendida, enquanto aquilo que está presente no espaço, a experiência sensível, a que não poderia ser comprovada (MARCONDES, 2004; DESCARTES, 2001). Assim, ele funda o chamado dualismo, a divisão entre mente e corpo, que serviu como base para boa parte da ciência e especialmente para a filosofia durante os anos que se seguiram.

---

<sup>23</sup> Do original: [...] things might authorize, allow, afford, encourage, permit, suggest, influence, block, render possible, forbid, and so on.

Por sua vez, Varela (1995) e Varela et al. (2001) apresentam as vertentes ou, porque não, as “escolas” propriamente ditas presentes nas ciências cognitivas. A primeira delas trata o cérebro como um “processador de representações simbólicas” e, galgada em certo entendimento da Neurobiologia, acredita que os neurônios, como condutores basicamente de informação, possuem um funcionamento binário análogo ao dos programas de computador. Essa seria a chamada linha cognitivista. Entre outros feitos dentro do campo das ciências cognitivas, ela seria responsável pela inteligência artificial clássica.

Por outro lado, a linha que trata da auto-organização, entre outros temas, seria a conexcionista. Antes mesmo de envolver a corporalidade propriamente dita no processo cognitivo, Varela relata que a grande contribuição desta linha de investigação veio desta ideia mais seminal, a referida auto-organização ou emergência. De acordo com ele, “aqui, o ponto de partida não é uma descrição simbólica abstracta, mas todo um conjunto de constituintes simples e não inteligentes que, como os neurônios, exprimem propriedades globais interessantes quando estão ligados entre si” (VARELA, 1995, p. 46), ou seja, ambas surgem de observações a respeito do cérebro humano. Contudo, a primeira parte de uma proposição a respeito das sinapses nervosas. Nela, seu comportamento emularia a lógica binária (zero e um, entrada/*input* e saída/*output*), e que o conjunto dessas sinapses formaria a mente humana, podendo então ser reproduzida por um computador.

Já os pesquisadores considerados conexionistas, antes de se preocuparem com a “mensagem” enviada pelos neurônios, souberam observar sua organização e notaram certa “materialidade neuronal”. Esta é baseada puramente na interconexão entre elementos aparentemente “insignificantes” e/ou “limitados”, que num escopo maior possuiriam um campo de ação mais complexo do que sugeriria a análise de suas partes. Daí o nome conexionismo e a ligação da ideia de emergência com os sistemas complexos. O comportamento dos neurônios, assim como a meteorologia e a colônia de formigas, são exemplos desses sistemas descentralizados, ou seja, sem um comando próprio, no qual “devido a natureza configuracional do sistema, uma cooperação global dele emerge” (VARELA, 1995, p. 49). Eles apresentam um comportamento inteligente, sem serem eles mesmos inteligentes ou conscientes.

O conexionismo e a noção de emergência abriram as portas para o surgimento de todo um campo de estudos dentro e fora das neurociências. Uma dessas subdivisões diz respeito a um dos conceitos que vem para incluir a corporalidade, a sociabilidade e a apropriação tecnológica neste contexto, a ideia de cognição distribuída. Desenvolvida por Edwin Hutchins (2000) e explorada por autores como Donald Norman (1993) e Andy Clark (2001), a cognição

distribuída seria o elo entre o conexionismo na engenharia e na biologia, principalmente no que diz respeito à complexidade que não poderia ser subtraída da compreensão da cognição.

Para Hutchins:

A atividade cognitiva muitas vezes está situada no mundo material de tal forma que o ambiente se torna um meio computacional [...] Ao considerar simultaneamente a sociedade da mente e a mente na sociedade, a abordagem da cognição distribuída proporciona um novo olhar para a origem da complexidade. Fenômenos que não são entendidos a partir da organização de um indivíduo isolado podem surgir da interação entre indivíduos. Uma vez desenvolvidos neste sistema maior, eles podem se tornar elementos de práticas culturais e assim se tornar disponíveis para apropriação dos indivíduos. Este tipo de esquema pode ser uma solução parcial para o paradoxo de como sistemas simples podem gerar sistemas mais complexos<sup>24</sup> (2000, p. 07).

Sua constituição abrangente nos permite utilizá-la para abordar as áreas que nos são caras e efetivamente demonstrar como a ideia de uma cognição “extra ou suprarracional” está presente nelas. George Lakoff e Mark Johnson fazem justamente esta “crítica à razão”, ou, segundo eles, à maneira como ela é tratada na filosofia até Kant. De acordo com os autores:

A razão não é descorporificada [...] ela resulta da natureza de nossos cérebros, corpos e experiência corporal [...] a própria estrutura da razão advém dos detalhes de nossa corporificação. Os mesmos mecanismos neurais e cognitivos que nos permitem perceber o ambiente e nos mover também criaram nosso sistema conceitual e modos de razão<sup>25</sup> (LAKOFF; JOHNSON, 1999, p. 04).

Para além de uma oposição, ou até de um complemento, o corpo deve ser considerado um elemento imanente ao pensamento dito racional. Daí, quando o senso comum nos aconselha a “pensar com a cabeça ao invés do corpo”, isto consistiria numa verdadeira impossibilidade física. Estamos sempre pensando com o corpo, e isso não significa necessariamente que sofremos a “interferência” de nossos desejos e pulsões, mas que a própria natureza do pensamento requer a participação do corpo. O que foi exemplarmente resumido por Varela et al. (2001) ao afirmarem que:

Ao usar o termo corporalizada pretendemos destacar dois pontos: primeiro, que a cognição depende dos tipos de experiência que surgem do facto de se ter um corpo com várias capacidades sensoriomotoras e, segundo, que estas capacidades sensoriomotoras individuais se encontram elas próprias mergulhadas num contexto biológico, psicológico e cultural muito mais abrangente (VARELA; THOMPSON e ROSCH, 2001, p. 226).

---

<sup>24</sup> Do original: Cognitive activity is sometimes situated in the material world in such a way that the environment is a computational medium [...] By simultaneously considering the society of mind and mind in society, the distributed cognition approach provides a new place to look for the origins of complexity. Phenomena that are not predictable from the organization of any individual taken in isolation may arise in the interactions among individuals. Once having developed in this larger system, they may become elements of cultural practices and thereby become available for appropriation by individuals. This sort of scheme may be a partial solution to the paradox of how simple systems can lead to more complex ones.

<sup>25</sup> Do original: Reason is not disembodied [...] but arises from the nature of our brains, bodies, and bodily experience [...] the very structure of reason itself comes from the details of our embodiment. The same neural and cognitive mechanisms that allow us to perceive and move around also create our conceptual systems and modes of reason.

Ainda sobre este tema, Norman pegando um exemplo em particular da memória humana, afirma que ela: “se organiza ao redor das coisas importantes da vida: a excitação, o significado e a experiência em si [...] Somos forçados a usar a memória em maneiras que não são naturais segundo sua história evolutiva biológica. E então nós devemos recorrer aos artefatos<sup>26</sup>” (NORMAN, 1993, p. 152). Quando o autor cita a excitação que “fica na memória”, é possível dizer que ele está trabalhando um afeto, uma ligação subjetiva que também faz parte do processo cognitivo. O mesmo ocorre quando ele complementa falando de como os artefatos também são responsáveis por fazerem essas conexões com o humano. Neste sentido, o próximo capítulo, sobre o aspecto político da customização de *games* dentro do consumo de entretenimento, trará uma discussão sobre afeto que vai complexificar também essa noção, sobretudo diferenciando-a da ideia de emoção.

Contudo, a explicação de Norman (1993) sobre a memória não deve ser considerada isoladamente, a corporificação do pensamento implica que boa parte do processo cognitivo não é consciente. Ou, como Lakoff e Johnson escrevem sobre o que eles chamam de “inconsciente cognitivo” (*cognitive unconscious*), ele é inconsciente “não no sentido freudiano de ser reprimido, mas no sentido de que ele opera abaixo do nível de consciência cognitiva, inacessível a percepção e operando muito rápido para se focar nele<sup>27</sup>” (LAKOFF; JOHNSON, 1999, p. 10). Por isso, referenciar a cognição a partir da ideia de intelecto ou inteligência seria equivocado, uma vez que ela estaria ligada apenas à noção de razão, ou racionalidade. O intelecto não consiste puramente no processamento de dados, mas também em operações que independem do pensamento ou mesmo da vontade. E isso implica uma concepção de sujeito que rompe com tradições filosóficas como a cartesiana e a kantiana (LAKOFF, JOHNSON, 1999). Um exemplo seria a própria sexualidade, que envolve o reconhecimento de zonas erógenas, os movimentos do ato sexual em si e toda essa “mecânica sexual” que seguiria uma lógica diferente da consciência.

Desta forma, o que nos interessa neste trabalho seria um conceito, acreditamos, mais completo de cognição, que envolveria não só o intelecto, mas as sensações, os afetos, as sociabilidades e, sobretudo, uma ancoragem corpórea num sentido bastante biológico<sup>28</sup>, “tudo

---

<sup>26</sup> Do original: Human memory is organized around the important things in life: the excitement, the meaning, and the experience itself. [...] We are forced to use memory in ways not natural to its evolutionary biological history. And so we must turn to artifacts.

<sup>27</sup> Do original: [...] not in the Freudian sense of being repressed, but in the sense that it operates beneath the level of cognitive awareness, inaccessible to consciousness and operating too quickly to be focused on.

<sup>28</sup> Varela et al., (2001) quando explicam a percepção humana da cor, fazem questão de ressaltar o papel das 100 milhões de células presentes no olho humano e depois a estrutura de nervos que conecta o olho ao cérebro. Segundos os autores, essa configuração biológica num nível celular é fundamental para entender o “processamento” das cores dentro do cérebro.

num mesmo pacote”. Isso se daria na cognição como atuação<sup>29</sup>, presente em Varela (1995) e Varela et al. (2001), que será debatida à frente.

Uma segunda “revelação” trazida pelas ciências cognitivas seria a inclusão não só do corpo, mas também do ambiente no processo cognitivo. Esta é uma ponderação vital para o presente estudo, pois ela considera justamente a ação dos objetos. Neste sentido, Andy Clark e sua noção de “tecnologias cognitivas” trazem *insights* sobre as bases biológicas da cognição e dos objetos. Ele afirma que:

[...] um grande salto ou descontinuidade na evolução da cognição humana envolve a maneira distinta com que cérebros humanos repetidamente criam e exploram instrumentos – vários tipos de tecnologia cognitiva capazes de estender e reformular o espaço da razão humana. Nós, mais do que qualquer outra criatura no planeta, nos utilizamos de instrumentos não biológicos para complementar nossos modos básicos de processamento, criando sistemas de cognição estendida cujos perfis computacionais e de resolução de problemas são bastante diferentes daqueles do cérebro humano nu<sup>30</sup> (CLARK, 2001, p. 150).

É possível ver que, para Clark, não é por acaso que usamos a escrita, como “extensão” da memória, ou uma calculadora, para auxiliar no processamento de operações aritméticas. Posteriormente ele complementa esta ideia dizendo que não existe de fato um “cérebro nu” para além de uma construção didática. Esses artefatos (de natureza *software* e *hardware*, tangíveis e intangíveis) fazem parte do processamento cognitivo tanto quanto o corpo e a mente. Assim, nunca é demais salientar que:

[...] a cognição distribuída não trata de extensões do sistema cognitivo, mas de um verdadeiro rearranjo ou reagrupamento de nossas habilidades cognitivas em função de uma determinada tecnologia [método/técnica ou objeto] e demais interações com o mundo (REGIS; MESSIAS, 2012, p. 47).

Por este motivo, há ainda uma maneira de se entender a cognição que contrasta com as demais e que representa o quanto é preciso investigar para chegar à profundidade do entrelaçamento entre corpo e mente. Dentro das abordagens corporificadas da cognição, o modelo da atuação (*enaction*), proposto em Varela (1995) e Varela, Rosch e Thompson (2001) opera numa “camada de realidade” que servirá para marcar algumas de nossas posições sobre a customização de games e a introdução dos computadores e dos videogames

---

<sup>29</sup> Kastrup (2007) traduz o termo *enaction* utilizado em Varela (1995) e Varela et al. (2001) para atuação, o que nos parece ser uso mais acertado por ressaltar o caráter duplo do neologismo proposto pelo neurocientista. O termo seria uma junção do verbo *enact* (atuar, realizar algo/uma ação) e o substantivo *action* (ação). No entanto, na edição de Portugal de Varela (1995), usada neste trabalho como referência, os tradutores preferiram utilizar *enacção*. Portanto, fica registrado que sempre que este termo aparecer neste texto, ele se refere à atuação.

<sup>30</sup> Do original: [...] one large jump or discontinuity in human cognitive evolution involves the distinctive way human brains repeatedly create and exploit wideware—various species of cognitive technology able to expand and reshape the space of human reason. We, more than any other creature on the planet, deploy nonbiological wideware (instruments, media, notations) to *complement* our basic biological modes of processing, creating extended cognitive systems whose computational and problem-solving profiles are quite different from those of the naked brain.

entre as "tecnologias cognitivas". Como no exemplo da cor dado em Varela et al. (2001) que opera no nível celular, trabalhar a cognição como atuação muitas vezes pode necessitar observar arranjos sociotécnicos que ocorrem num nível químico, nanotecnológico, enfim, até quântico.

Isso porque um dos princípios básicos da cognição seria a codeterminação. Codeterminação entre o que os autores chamam de organismos e o ambiente. É preciso ressaltar que Varela et al. (2001) partem de uma perspectiva biológica, portanto seus exemplos são voltados para a evolução. Eles querem mostrar que corpo, mente e o ambiente (o não-humano) não só funcionam em conjunto, mas que eles evoluíram desta forma também. “O mundo e o sujeito perceptor se especificam uns aos outros” (p. 226). Daí o interesse dos autores na formação de organismos e como eles teriam sido “moldados” pelo ambiente, mas ao mesmo tempo como esses organismos também agem na construção do ambiente.

Os biólogos escolhem falar da percepção visual e da cor, pois esse é um dos campos mais estudados nas neurociências, e cujas pesquisas empíricas possuem os resultados mais conclusivos. Por exemplo, as diferenças entre o esquema tricromático humano e dicromático de esquilos e coelhos ou tetracromático de algumas aves não faz apenas com que esses animais enxerguem “outras cores”. Segundo Varela et al. (2001), esses “espaços com duas cores [dicromáticos] são incomensuráveis, uma vez que não existe qualquer processo de fazer corresponder os tipos de distinções disponíveis em quatro dimensões aos tipos de distinções disponíveis em três dimensões” (p. 238). Por isso, eles dizem que são outras realidades visuais, outros ambientes, outros mundos que são formados.

Nesse contexto, é Kastrup quem adapta esse jargão técnico-científico em sua tentativa de conciliar Psicologia e Neurociências, em busca de uma noção particular de cognição que atenda tanto às Ciências Humanas quanto às Naturais. A autora trabalha sua perspectiva de forma a abarcar o princípio da codeterminação, mais precisamente a formação desses arranjos de elementos heterogêneos, mas com um foco sociocultural e na subjetividade. Este, por sua vez, também não é desprezado por Varela et al. (2001), apenas não está no centro de sua reflexão. Segundo Kastrup:

A atuação [*enaction*] é um tipo de ação guiada por processos sensoriais locais, e não pela percepção de objetos ou formas. Os acoplamentos sensório-motores são inseparáveis da cognição vivida, aí incluídos acoplamentos biológicos, psicológicos e culturais. A corporificação do conhecimento inclui, portanto, acoplamentos sociais, inclusive linguísticos, o que significa que o corpo não é apenas uma entidade biológica, mas é capaz de se inscrever e se marcar histórica e culturalmente [...] invenção de mundo (2008, pp. 104-105).



Essa noção de invenção de mundo é fundamental, uma vez que ela representaria a própria cognição, o ato de conhecer. De uma forma ou de outra, os autores trabalhados neste capítulo falam de uma maneira de inventar, criar, construir ou desenvolver mundos (KASTRUP, 2007, 2008; VARELA, 1995; LATOUR, 2005, VIVEIROS DE CASTRO, 2013a). Este seria o papel epistemológico e ontológico da cognição. Kastrup reitera esta visão, pois ela postula o que chama de cognição inventiva, o que significa tanto a ideia cotidiana de inventividade como criação, mas também o princípio de contingência pela qual opera a cognição. Afinal, esses acoplamentos de organismos heterogêneos (humanos ou não) se formam de maneira quase que imprevisível, e muitas vezes paradoxal, na experiência, na ação (ou durante o processo evolutivo). É através de sua emergência que surge a cognição – que ela é inventada –, ou seja, que se pode conhecer.

Deste modo, numa vertente similar a de Varela (1995) e Varela et al. (2001), Kastrup se afasta da ideia de cognição como resolução de problemas, presente tanto no cognitivismo como no conexionismo, para uma cognição como invenção de problemas. Uma ideia derivada desta codeterminação evolutiva (e experiencial) de acoplamentos heterogêneos, ou seja, dentro desta perspectiva, a cognição ao inventar problemas seria a derradeira instância não representacional. Quando os autores falam da invenção de mundos não se trata da criação do ambiente externo por um sujeito cognoscente, mas do “sistema” ou processo pelo qual surgem (são inventados) o sujeito cognoscente e o ambiente externo.

O ato de conhecer seria o responsável por criar as formas já estabelecidas que chamamos de sujeito e objeto ou, ainda, de lhes atribuir esses predicados, que nesse sentido se tornam móveis, voláteis, o que nos remete novamente ao problema postulado por Varela sobre as cores. Arranjos de células diferentes levam a esquemas de cores diferentes, esquemas de cores diferentes acarretam realidades visuais diversas, mundos diferentes nos quais habitar, e vários indivíduos que os habitam. Em suma, problemas distintos. Saindo do campo da biologia, poderia se dizer que o mesmo ocorre no famoso exemplo de Deleuze e Guattari (2009) da orquídea e da vespa:

A orquídea se desterritorializa, formando uma imagem, um decalque de vespa; mas a vespa se reterritorializa sobre esta imagem. A vespa se desterritorializa, no entanto, tornando-se ela mesma uma peça no aparelho de reprodução da orquídea; mas ela reterritorializa a orquídea, transportando o pólen. A vespa e a orquídea fazem rizoma em sua heterogeneidade. (2009, p. 18).

A Filosofia não está tão distante do fazer científico. A cognição atuada, por sua rejeição do modelo de resolução de problemas, faz essa ligação. E esta visão do processo cognitivo, embora pareça complexa e alheia ao escopo das ciências humanas e sociais, é

justamente aquilo que retoma a centralidade da Comunicação como lugar dessas e de outras discussões. Algo defendido pelo próprio Varela:

[...] nesta perspectiva [da atuação], o acto de comunicar não se traduz por uma transferência de informação do remetente para o destinatário, mas sim pela modelagem mútua de um mundo comum por meio de uma acção conjugada: é a nossa realização social através do acto da linguagem que dá vida ao nosso mundo (VARELA, 1995, p. 91).

Aqui ele está fazendo um contraponto à ideia de comunicação vista dentro do modelo matemático, representado por Shannon e Weaver, e outros autores dentro da cibernética. Essa passagem de Varela encontra ecos na visão de Kastrup (2007), e sobretudo na de Gilbert Simondon (1980, 2009) com sua teoria da individuação que se situa numa temporalidade próxima à do movimento cibernético.

Por este motivo, após esta pequena recapitulação sobre cognição, uma observação mais próxima dos objetos técnicos pode elucidar como esses “reinos” do biológico e do tecnológico se encontram. Nos termos de Simondon, uma análise das “condições ou modo de existência” dos objetos técnicos pode ser útil dentro de uma perspectiva da comunicação. Isso independe do nosso objeto de estudo ser os videogames, aparatos técnicos digitais por excelência. Isso porque nossa visão de tecnologia engloba desde lápis e lanças até supercomputadores e colisores de partículas.

### **1.1.1 Materialidade e tendência natural (*It’s evolution, baby!*)**

Produzindo o que Matteo Pasquinelli (2011) chamou de uma “contraontologia da cibernética” (*counter-ontology of cybernetics*), o trabalho de Gilbert Simondon, de maneira geral, consiste numa “resposta” ao movimento transdisciplinar, das décadas de 1940 e 1950, conhecido pelo modelo matemático (lógico) de se entender a cognição humana, sobretudo a atividade neuronal e o raciocínio (cf. Varela, 1995). A existência deste diálogo pode ser observada numa análise de algumas das premissas do pensamento de Simondon: uma crítica à noção de substância (essência) e um conceito de informação próprio que difere radicalmente daquele produzido por Norbert Wiener e Cia.

Essas duas ideias são também a base de sua ontologia dos objetos técnicos presente em *Du mode d’existence des objets techniques* [*On the Mode of Existence of Technical Objects*]. Aqui o filósofo introduz a individuação como construção teórico-metodológica, capaz de dar conta da constituição, e dos modos de existência propriamente ditos, desses objetos no mundo (e para a sociedade). Num movimento análogo ao de Kastrup (2007), Varela (1995) e Latour (2005) – cuja influência sobre este último, segundo alguns, teria sido injustamente negligenciada –, Simondon propõe a individuação como forma de estabelecer o lugar devido

dos objetos técnicos no construto social e na compreensão daquilo que se entende por realidade. Em suas palavras, “a cultura falha ao não considerar que na realidade técnica há uma realidade humana, e que, para cumprir seu papel completamente, a cultura precisa incorporar as entidades técnicas como parte de seu corpo de conhecimentos e valores<sup>31</sup>” (SIMONDON, 1980, p. 1).

Publicado originalmente em 1958, o texto ainda pensa a cultura como “a cultura dos homens”, dentro da dualidade entre Natureza, o domínio da condição animal, e Cultura, do raciocínio e da mente humana. Contudo, este posicionamento vem de uma necessidade de responder às teorias em voga que pensariam o “cérebro nu”. A cultura apenas como um produto do intelecto do humano, e este como aquilo que precisava ser entendido para “dominar” a cultura, o que relegaria aos objetos técnicos uma posição secundária, a meros “instrumentos”. Por isso, para Simondon, era importante ressaltar que técnica é parte fundamental da “realidade humana”... Mesmo que na prática não exista uma realidade puramente humana, como será visto.

Nesta “atualização” da cibernética, o autor desloca o conhecimento produzido até então sobre objetos técnicos, para ele, de matriz substancialista, para uma ideia que privilegia o processo: estabilidade momentânea ao invés de repouso, multiplicidade de potenciais ao invés de unidade. A configuração visível (e inteligível) do indivíduo, sendo apenas um estágio – um dos estágios finais mesmo que não o último –, da realização desse processo, do processo de individuação. Segundo ele:

[...] podemos afirmar que a individuação de entidades técnicas é a condição essencial para o progresso técnico. Esta individuação é possível por causa da recorrência de causalidade no ambiente que a entidade técnica cria em torno de si, um ambiente que ela influencia e pelo qual também é influenciada. Esse ambiente, ao mesmo tempo natural e técnico, pode ser chamado de meio associado<sup>32</sup> [*associated milieu*] (SIMONDON, 1980, p. 49).

A partir desse trecho, é possível ver porque Simondon (e seu “orientador” Georges Canguilhem) são referências para Kastrup. Embora, da mesma forma que Varela (1995) e Varela et al. (2001), possam ser tidos como herméticos, por conta da carga de conhecimento prévio em Biologia, os escritos de Simondon mostram-se bastante técnicos por tentar abarcar esse caráter processual, ao invés de produtos finalizados. Isso ocorre por conta do objeto de suas reflexões e a natureza fundamentalmente empírica de suas pesquisas. Enquanto Varela e

<sup>31</sup> Do original: if it is fully to play its role, culture must come to terms with technical entities as part of its body of knowledge and values.

<sup>32</sup> Do original: we can rightly state that the individualization of technical beings is the essential condition for technical progress. Such individualization is possible because of the recurrence of causality in the environment which the technical being creates around itself, an environment which it influences and by which it is influenced. This environment, which is at the same time natural and technical, can be called the associated milieu.

também Lakoff e Johnson (1999) se debruçam sobre os pormenores da ancoragem cerebral da mente – estrutura neuronal, DNA e composição do sistema nervoso –, Simondon mergulha nas especificações de aparatos técnicos como motores, turbinas e válvulas e na relação que eles guardam com princípios físicos e matemáticos, para mostrar sua complexificação ao longo do tempo.

Através de sua tese em Filosofia da Ciência, Simondon emprega um esforço similar ao de Kastrup com a cognição na Psicologia, para compreender as condições de existência de objetos técnicos e o processo que os faz surgir. Tal qual Varela, Thompson e Rosch (2001), ele também está interessado em processos de codeterminação, só que de indivíduos, seres técnicos, ao invés de organismos. E para dissecar esse processo ele recorre à informação como agente mediador da individuação. Desafiando os preceitos estabelecidos pela cibernética, Simondon afirma que:

Informação é, portanto, uma cartilha para individuação, ela é uma demanda por individuação, da passagem de um sistema metaestável para um sistema estável; ela nunca é algo dado. Não há nenhuma unidade e nenhuma identidade na informação, porque informação não é um termo; ela pressupõe a tensão de um sistema do ser para recebê-lo adequadamente<sup>33</sup> (SIMONDON, 2009, p. 10).

A informação para Simondon seria, então, algo como a mediação por excelência. Ela seria tanto o mediador, a conexão do processo pelo qual um estado preindividual – ou seja, heterogeneidades “dispersas” –, passam a integrar um determinado corpo individual, como também o meio, a estrutura, o caminho da individuação. Por isso, o pensador francês afirma que ela é a “fórmula da individuação” (p. 10). Como os pensadores das Ciências Biológicas, Simondon se preocupa em delinear um processo evolutivo, e com esse intuito ele desconstrói uma noção de substância, primeiro nos objetos técnicos (1980) e posteriormente nos indivíduos ou seres de maneira geral, sejam eles orgânicos ou não (2009).

Essa mudança de foco do indivíduo para a individuação seria a resposta de Simondon às formas de pensamento que ainda pensavam em substância (unidades e essências) e em representação (equivalências referenciais). A informação como mediação, esta que é o motor do agenciamento dos elementos preindividuais, seria justamente a chave para eliminar a representação da individuação. Nesse sentido, a cognição da atuação e a individuação seriam análogas.

Por esse motivo, a apresentação mais completa do pensamento do filósofo está presente em *L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information* [*Individuation*

---

<sup>33</sup> Do original: Information is therefore a primer for individuation; it is a demand for individuation, for the passage from a metastable system to a stable system; it is never a given thing. There is no unity and no identity of information, because information is not a term; it supposes the tension of a system of being in order to receive it adequately.

*in the Light of the Notions of Form and Information*], originalmente de 1964<sup>34</sup>. Ela pode ser lida como uma forma de representar o ser pela mesma perspectiva com qual ele trabalhou anteriormente os objetos técnicos, os não humanos. Daí sua “teoria geral da emergência do ser”, a ontogênese<sup>35</sup>, estar envolta nessa compreensão do agrupamento, ou melhor, do agenciamento de elementos heterogêneos, que leva a um indivíduo ou a uma construção mais ou menos estável. Tal qual o que se entende por uma rede sociotécnica, como se vê na obra de Latour (2005) e outros pensadores da chamada Teoria Ator-Rede ou sociologia das associações, sem esquecer ainda do histórico de Deleuze e Guattari (2004) com o mesmo o termo agenciamento.

Nessa vertente, a ideia de mediação é fundamental para conceber um esforço epistemológico, que tem o processo como vetor da complexificação tanto da cognição como dos objetos técnicos. O desafio passa a ser definir mediação fora de uma perspectiva ontológica, mas dentro da ontogênese. E isso será explorado no próximo segmento.

Enquanto isso, para continuar a argumentação sobre as condições de existência dos objetos, faz-se necessário recorrer a algumas conceituações sobre eles que vão marcar sua presença nesse estudo. Em primeiro lugar, o reconhecimento da natureza difusa/plural dos objetos e do que se entende por tecnologia. Uma ideia já presente em autores como Michel Foucault (1999), Bruno Latour (1994, 2005), Andy Clark (2001), Jussi Parikka (2007) e até Simondon, mas que foi também sintetizada na seguinte passagem de McLuhan e McLuhan. Em *Laws of Media*, eles afirmam que:

Não faz diferença se consideramos como artefato ou mídia coisas de natureza ‘*hardware*’ tangível como tigelas e tacos ou garfos e colheres, ou ferramentas e dispositivos e motores, ferrovias, naves espaciais, rádios, computadores, e daí por diante, ou coisas de natureza ‘*software*’ tal como teorias e leis científicas, sistemas filosóficos, remédios ou até as doenças na Medicina, formas ou estilos na pintura ou poesia ou teatro ou música, e por aí vai. Todos são igualmente artefatos, todos igualmente humanos, todos igualmente suscetíveis a análise [...]<sup>36</sup> (McLUHAN; McLUHAN, 1992, p. 03).

Assim, este estudo defende que essa qualidade *soft* da técnica e dos saberes é vital para a compreensão do impacto da tecnologia no mundo contemporâneo, ou seja, considerar

---

<sup>34</sup> O texto foi dividido em duas partes. A primeira foi publicada em 1964 como *L'individu et sa genèse physico-biologique* e a segunda *L'individuation psychique et collective*, em 1989. Os dois tomos só vieram a ser reunidos em com o título original em 2005.

<sup>35</sup> Na introdução de *L'individuation à la lumière...*, Simondon explica as diferenças entre ontogênese e individuação. Segundo ele, o termo ontogênese por si só pode ter vários sentidos, mas que o sentido que ele estaria interessado seria justamente o da ontogênese como individuação (2009).

<sup>36</sup> Do original: It makes no difference whatever whether one considers as artifacts or as media things of a tangible 'hardware' nature such as bowls and clubs or forks and spoons, or tools and devices and engines, railways, spacecraft, radios, computers, and so on, or things of a 'software' nature such as theories or laws of science, philosophical systems, remedies or even the diseases in medicine, forms or styles in painting or poetry or drama or music, and so on. All are equally artifacts, all equally human, all equally susceptible to analysis [...]

teorias, estruturas de organização, disciplinas, manifestações artísticas e métodos, enfim, técnicas de toda sorte, é o diferencial de uma abordagem dentro do campo da materialidade dos objetos técnicos. E, ao falar de pirataria e cultura hacker no próximo capítulo, será possível ver como licenças, protocolos, instituições e mesmo o entretenimento podem agir num determinado estado de coisas e estimular competências cognitivas (REGIS, 2015). Portanto, é preciso estar atento também à certa materialidade intangível das tecnologias para compreender a atuação da cognição e o alcance de processos como a ontogênese, sendo este um dos objetivos principais ao propor a gambiarra.

No que tange à teoria evolutiva e às ciências cognitivas, a noção de gambiarra pode se beneficiar do aporte biologizante trazido pela ideia de tendência natural [*natural drift*] presente em Varela, Thompson e Rosch (2001). Falou-se até o momento em revisitar as origens evolutivas da percepção e como Clark (2001), Lakoff e Johnson (1999) e Varela et al. (2001) recorrem à evolução para explicar a ancoragem corporal da cognição, mas sem explicar como isso ocorre e qual a particularidade da visão desses autores. Afinal, segundo os últimos, essa vertente se oporia a outros paradigmas dentro da biologia evolutiva. Assim, “a evolução como tendência natural é a contrapartida biológica da cognição como ação corporalizada, e, portanto, fornece também um contexto teórico mais abrangente para o estudo da cognição como um fenômeno biológico” (VARELA; THOMPSON; ROSCH, 2001, pp. 244-245).

Tentando rechaçar a noção, em Biologia, de que a evolução se dá por uma progressão, uma evolução no sentido positivo de expansão ou avanço, uma “adaptação ideal<sup>37</sup>”, os pensadores sugerem essa tendência ou desvio natural (*natural drift*). Ligada aos pesquisadores ditos neodarwinistas, segundo Varela et al. (2001), para eles a seleção natural ocorreria também como resolução de problemas buscando atingir uma eficiência máxima, o fim ideal de um processo de otimização. Essa seria a vertente “adaptacionista”, (p. 241) da evolução em que organismos buscam o melhor resultado possível visando à sobrevivência ou reprodução. Note-se que o termo adaptacionismo possui uma carga semântica negativa, pois trata da adaptação como uma otimização, uma flexibilização ideal. No entanto, a tendência natural também seria uma adaptação, só que uma adaptação viável, “minimamente” satisfatória, “preguiçosa” até, poderia-se dizer.

---

<sup>37</sup> Na edição portuguesa usada como referência, os responsáveis traduzem o termo *optimal adaptation* diretamente para “adaptação ótima”. No entanto, sentimos que esta tradução literal da adjetivação soa um tanto quanto não natural optando por usar adaptação ideal. O mesmo não ocorre com o termo como substantivo, otimização, a qual é amplamente utilizada no sentido pretendido pelos autores.

Daí, os autores defenderem alternativamente que se deve “[...] analisar o processo evolucionário como satisfatório (tomando uma solução subótima que é satisfatória) em vez de ótimo: aqui, a seleção opera como um amplo filtro de sobrevivência que admite *qualquer estrutura que tenha suficiente integridade para persistir*” (VARELA; THOMPSON; ROSCH, 2001, p. 255 – grifos nossos). Qualquer semelhança com a gambiarra não é mera coincidência. Clark (2001) faz a mesma analogia utilizando o termo em inglês “tinkering”, que significa justamente mexer ou ajustar de forma casual ou não ideal. Para ele, a evolução se comporta assim, sendo um dos principais exemplos, os pulmões humanos que se desenvolveram a partir da bexiga natatória dos peixes (p.86).

Varela et al. (2001) e também Maturana no trabalho conjunto deles (MATURANA; VARELA, 2011) acreditam que a vertente que eles chamam de adaptacionista constitui uma reedição da ideia de um mundo pré-concebido, que com suas características independentes imporia problemas aos organismos. Na opinião deles, um neorealismo darwinista que ocasiona a volta do problema da representação. E é na crítica ao pensamento de J. J. Gibson, propositor das *affordances*, que esta divergência fica mais clara. Segundo os cientistas cognitivos, “enquanto Gibson afirma que o ambiente é independente, nós defendemos que é actuado [por histórias de acoplamento]. Enquanto Gibson defende que a percepção é uma detecção directa, nós defendemos que se trata de uma actuação sensorimotora” (VARELA; THOMPSON; ROSCH, 2001, p. 265).

Grosso modo, a teoria das *affordances*<sup>38</sup> fala das propriedades de um ambiente que se apresentam aos organismos, isso através da percepção visual e da especificidade da luz (VARELA et al., 2001, p. 264). Por um lado, a ação seria “perceptualmente guiada”, ou seja, seria também atuada, sendo as *affordances* essas “oportunidades de interação” mutuamente construídas. Entretanto, por outro, elas seriam um encontro de uma percepção direta (mental e visual) com um mundo já estabelecido. E neste ponto reside um problema para Varela, Thompson e Rosch (2001), pois Gibson diz que o ambiente oferece as *affordances*, mesmo que o organismo não as perceba, portanto esse não pode ser um modelo para explicar os fundamentos da cognição.

A partir daí, pode se perceber, então, que o pensamento de Gibson, largamente apreendido em áreas do Design e da *Human-Computer Interaction*<sup>39</sup> (HCI), “funciona” nessas

---

<sup>38</sup> A edição portuguesa de Varela, Thompson e Rosch (2001) traduz *affordances* por concessões, mas optamos por manter o termo em inglês por questão de precisão e certa intraduzibilidade do termo, que não está contida em “concessões”.

<sup>39</sup> Do inglês: Interação Humano-Computador

áreas por conta do caráter artificial, fabricado, propositalmente universal, *user-friendly*<sup>40</sup> de suas interações<sup>41</sup>. Sem abertura para a contingência, sobretudo (quando não exclusivamente) visual. E é justamente nesse sentido que a gambiarra desafia o design *clean*, organizado, padronizado. Ela não é, como se entende, uma resolução de problemas, mas uma invenção. Como quer Kastrup (2008), “aprender a viver num mundo sem fundamentos é inventá-lo ao viver” (p.110).

O próprio Simondon apresenta uma questão similar ao defender que o desenvolvimento tecnológico também não envolve uma otimização progressiva. Para ele:

[...] a evolução dos objetos técnicos deve ser construtiva, quer dizer, deve levar a criação de um terceiro ambiente técnico-geográfico no qual cada modificação condiciona a si mesma. O que está em jogo aqui não é o progresso concebido como um movimento pré-determinado para frente ou como uma humanização [...]; um processo desse tipo poderia igualmente ser pensado como uma naturalização do homem<sup>42</sup> (SIMONDON, 1980, p. 49).

Em sua visão sobre o processo de adaptação na evolução tecnológica, Simondon afirma que para que ela ocorra sem essa espécie de “hiperespecialização” fatal (*fatal hypertelia*<sup>43</sup>), o indivíduo precisa construir seu próprio ambiente ao redor do qual se individualizar. Basicamente, em Simondon (1980), isso significa o processo pelo qual as diversas possibilidades de ação, virtualidades, de um objeto técnico se acoplam – para usar o termo de Varela et al. (2001) – levando à concretização do objeto técnico. Esse ambiente que age e sofre a agência dessa entidade técnica, quando pensado dentro do processo de individuação, é justamente o que ele chamou de meio associado (*associated milieu*).

Sendo assim, cognição e materialidade participariam de uma coevolução que busca sempre o resultado mais viável, o mais satisfatório, não o melhor ou mais especializado. Isso

---

<sup>40</sup> Como será visto nos próximos segmentos deste capítulo, há uma inversa proporcionalidade entre acessibilidade (essa qualidade amigável ao usuário) e controle. Com as interfaces gráficas, quanto mais acessível, mais hermético o funcionamento do produto, e menos controle o usuário tem sobre a experiência. Um exemplo claro sendo os produtos da Apple (EMERSON, 2014). Assim, a gambiarra, sobretudo no contexto pirata, através de práticas como a “engenharia reversa”, vem subverter esta lógica.

<sup>41</sup> Há todo um debate sobre interação e interatividade que não será reproduzido no presente texto por ser considerado excessivamente formalista, mas que encontra uma boa apresentação em Frago (2001) e Primo (2011).

<sup>42</sup> Do original: [...] the evolution of technical objects has to be constructive, that is to say, has to lead towards the creation of a third technogeographical environment in which every modification is self-conditioned. What is in question here is not progress conceived as a predetermined movement forward or as a humanization of nature; such a process could equally be thought of as a naturalization of man.

<sup>43</sup> Stiegler (1998) propõe que o termo *hypertelia*, mantido assim na tradução em inglês de Mellamphy, seja entendido como uma hiperespecialização. Ou seja, quando uma entidade técnica evolui de forma a se tornar extremamente especializada. Simondon trata isso como um fenômeno natural, contudo a *hypertelia fatal* seria uma capacidade de se especificar a tal ponto que não consegue se adaptar a mudanças, causando sua descontinuidade, o que quer dizer sua incapacidade de se juntar a outros agenciamentos técnicos (Cf. SIMONDON, 1980, p. 49).



significa que ambas estão sujeitas ao pragmatismo do improviso, aos possíveis resultados precários. Por isso, Varela et al. fazem questão de ressaltar que:

Se esta ligação [do acoplamento estrutural] fosse ótima, as interações do sistema teriam que ser (mais ou menos) prescritas. No entanto, para que o acoplamento seja viável, a ação perceptualmente guiada deve simplesmente *facilitar* a integridade continuada do sistema (ontogenia) e ou a sua linhagem (filogenia). [...] a cognição como ação corporalizada é sempre sobre ou orientada para qualquer coisa que falta: por outro lado, há sempre um passo seguinte para o sistema na sua ação perceptualmente guiada; e, por outro lado, as ações do sistema são sempre orientadas para situações que ainda terão que vir a tornarem-se reais<sup>44</sup> (2001, p. 267 – grifos nossos).

Isso certamente nos ajuda a pensar como a gambiarra se insere na discussão cognitiva, ou ainda, como a cognição se insere na questão da gambiarra. Dentro desta perspectiva, não seria errado talvez falar de gambiarra até mesmo num sentido macrobiológico, proveniente dos entrelaçamentos entre o corpo, a materialidade do não humano (objetos, entidades técnicas variadas) e das subjetividades. Daí a importância de revisitar as bases evolutivas da cognição e da tecnologia. Assim, Varela, Thompson e Rosch concluem:

Outra metáfora recentemente sugerida para esta concepção pós-darwiniana do processo evolucionário é a da evolução como *bricolage*, a junção de partes e itens em conjuntos complicados, não porque preenchem um qualquer projecto ideal mas simplesmente porque são possíveis (2001, p. 255).

É precisamente neste sentido que esta pesquisa, então, pretende problematizar o objeto técnico. Como nos mostra o trabalho de Varela et al. (2001), não basta mostrar como a percepção é construída de forma emergente, se não considerarmos que os objetos e o ambiente também passam por um processo semelhante. Eles sofrem influência das propriedades sensorimotoras dos seres orgânicos para atingir esta concretude aparentemente estável em que se encontram. Este é um tema caro às teorias das Materialidades da Comunicação, e, em especial, ao trabalho de Bruno Latour – que embora não seja *avant la lettre* um dos autores pertencentes ao campo, possui, em sua Teoria Ator-Rede (TAR), vários dos princípios advogados por ela, dentre os quais, um dos mais evidentes seria a noção de que os “objetos também possuem agência”.

---

<sup>44</sup> No original em inglês, os autores usam “*situations that have yet to become actual*”, o que pode significar uma referência, embora implícita, à filosofia de Henri Bergson, quando ele trata das ideias de virtual e real (*virtual and actual*). Real que em algumas traduções também é tratado como atual. Amplamente presente no trabalho de Kastrup (2007) que vê seu próprio conceito da cognição inventiva como uma junção entre as neurociências e a perspectiva temporal, do par duração/intervalo, de Bergson, esse “tornar-se real” / *become actual* tem o sentido da efetuação de uma multiplicidade (potencial). O que, para este estudo, está alinhado à concretização do objeto de Simondon e também ao rizoma de Deleuze e Guatarri (2009). Nesse sentido, o devir aparece como fio condutor/promotor dessas transformações, dessa chegada para o campo do visível de potências latentes, um fazer-emergir da multiplicidade imanente.

Porém, antes de entrar neste mérito, em primeiro lugar, teremos que definir agência e objeto e do que trata essa “sociologia das associações”. Só assim seria possível justificar o emprego da mesma enquanto construção de um olhar sobre a tecnologia, e ao mesmo tempo justificar o descarte de outras partes desta metodologia que não se mostram pertinentes a este estudo.

Numa espécie de cruzada “contra” o que ele chama de sociologia social, a vertente tradicional iniciada por Émile Durkheim, Latour (2005) estabelece que a noção de social não deve ser tomada como dada, um elemento de certo modo transcendental, que seria responsável pela sociedade. Para ele e seus colegas John Law e Michel Callon, considerados os idealizadores da Teoria Ator-Rede (ou *Actor-Network Theory*, ANT, no original), o social só pode ser entendido por meios das associações, ligações infinitesimais entre elementos de variadas ordens. Essas associações “ditam” como os construtos e fenômenos antes chamados de sociais vão se organizar, formando, assim, o que entendemos por sociedade. Deste modo, a “ciência do social”, para merecer este nome, não deveria se ocupar dos fatos sociais, como uma vez nomeou Durkheim, mas do rastreamento das associações que constituiriam esses ditos “fatos”. Ao invés de analisar o “tecido social”, os sociólogos deveriam seguir as diversas “linhas e bordados” que os compõem para entendê-los propriamente.

Um dos quesitos mais polêmicos desta teorização é justamente estabelecer quais seriam as “linhas” que possuem agência nesses “tecidos”. Aliás, ele abandona a ideia de “tecidos”, o que em nossa metáfora propositalmente precária corresponderiam a fenômenos mais ou menos “concretos”, a religião, o samba, a política, o futebol, o consumo, a pirataria etc., e foca-se em conceituações mais abstratas ou abertas. Deste modo, os objetos da sociologia das associações seriam ações e controvérsias. Pesquisando as redes de ações e controvérsias, seria possível vislumbrar a maneira como se instituem e se mantêm em permanente transformação, esses construtos que tomamos como já estabelecidos. Esses seriam os verdadeiros “laços sociais”, para Latour:

[...] eles não designam um domínio da realidade ou algum item em particular, mas, antes, é o nome de um movimento, um deslocamento, uma transformação, uma tradução, um alistamento. É uma associação entre entidades que não são, de nenhuma forma, reconhecíveis como sociais num sentido convencional, exceto no breve momento em que elas estão reformuladas juntas<sup>45</sup> (LATOUR, 2005, pp. 64-65).

---

<sup>45</sup> Do original: it doesn't designate a domain of reality or some particular item, but rather is the name of a movement, a displacement, a transformation, a translation, an enrollment. It is an association between entities which are in no way recognizable as being social in the ordinary manner, except during the brief moment when they are reshuffled together.

Neste cenário, os objetos técnicos teriam um papel de destaque, pois, segundo Latour, eles seriam responsáveis pela constituição da sociedade – ou da coletividade, para usar um termo não “manchado” pelos usos da sociologia clássica –, tanto quanto os humanos. Por isso, eles também teriam agência. Sobre a natureza do poder o autor afirma, “é o poder exercido através de entidades que não dormem e associações que não se quebram que o permite durar mais e se expandir adiante – e, para atingir tal feito, muito mais materiais do que pactos sociais devem ser concebidos<sup>46</sup>” (2005, p. 70).

Na investigação das ações, os objetos teriam potencial igual de afetar (ou iniciar) uma rede de associações, podendo ser caracterizados como tal por sua atuação. Além disso, segundo Latour, o conceito de associação inclui diversas variáveis, o que coloca a tecnologia em sua vertente intangível em evidência. Para o sociólogo francês:

Esta definição parece absurda uma vez que arrisca a diluição da sociologia para que ela signifique qualquer tipo de agregado, de ligações químicas a laços legais, de forças atômicas a órgãos corporativos, de agenciamentos fisiológicos a políticos. Mas esta é precisamente a questão neste ramo alternativo da teoria social uma vez que todos esses elementos heterogêneos podem ser agregados novamente num dado estado de coisas<sup>47</sup> (LATOUR, 2005, p. 05).

Ou seja, de certa forma, o pensamento latouriano também retoma a emergência como método de organização. Para determinar a função de um determinado objeto, o que importa é sua ação de conectar, seu poder de agregação, em resumo, sua atuação. Assim, o que está no núcleo da Teoria Ator-Rede são os agenciamentos em si (as ações), e não necessariamente os elementos “concretos” agenciados. Novamente há um enfoque na ideia de processo mais do que na de objeto. Por isso, a própria grafia do termo, através da hifenização ator-rede, sugere justamente uma qualificação mútua, na qual um elemento só pode ser considerado ator ao fazer parte da rede e, por conseguinte, só há rede através da ação de atores. Assim, ambos só existem como fenômenos “sociais” quando estão em relação. Latour faz questão de salientar que sem isso não é possível falar em social.

Ao invés de propor uma nova concepção como o fazem Simondon (1980, 2009), Kastrup (2007) e Varela et al. (2001), Latour busca uma postura mais confrontacional ao redefinir os paradigmas estabelecidos de seu campo. Entretanto, é possível observar que suas

---

<sup>46</sup> Do original: It’s the power exerted through entities that don’t sleep and associations that don’t break down that allow power to last longer and expand further — and, to achieve such a feat, many more materials than social compacts have to be devised.

<sup>47</sup> Do original: this definition seems absurd since it risks diluting sociology to mean any type of aggregate from chemical bonds to legal ties, from atomic forces to corporate bodies, from physiological to political assemblies. But this is precisely the point that this alternative branch of social theory wishes to make as all those heterogeneous elements might be assembled anew in some given state of affairs.

motivações e o foco nas propriedades emergentes e na codeterminação/coevolução seria o mesmo dos outros autores.

Uma vez delimitado um campo de investigação – uma rede de controvérsias a seguir –, passa-se, então, a identificar (e qualificar) esses elementos humanos e não humanos por sua agência nesse sistema e, num movimento oposto, a retirar do quadro os elementos (ou características) não considerados pertinentes. E, para Latour, o critério seria a produção de diferença. Por isso ele afirma que “qualquer coisa que modifica um estado de coisas, fazendo diferença é um ator, se não possui ainda uma figuração, um actante<sup>48</sup>” (2005, p. 71).

Actante é um termo retirado da literatura que, segundo o autor, não traria em si pré-concepções quanto à natureza dessa atuação, diferente da ideia de ator, que implicaria uma tendência a favor de tomar o humano como referencial. Embora o próprio autor assuma que já há em sua noção de objeto – que consiste basicamente de tudo aquilo que não é humano –, uma postura um tanto quanto antropocêntrica. O problema da ideia de figuração, então, seria justamente dotar esses elementos não humanos, por mais efêmeros que possam ser, de certa presença<sup>49</sup>, sem, no entanto, objetificá-los, enquadrá-los, em demasia.

A partir daqui fica clara a aproximação entre sua visão e a de Simondon. No entanto, não há nenhuma menção ao pensamento do autor em *Reassembling the Social* (2005) ou *Jamais Fomos Modernos* (1994). Este reconhecimento aparece apenas em *An Inquiry into Modes of Existence*, de 2013, com a discussão do que ele chama de seres tecnológicos. Em Latour (2013), este conceito deveria substituir a ideia de objeto técnico, sobretudo na forma como ela aparece em Simondon (1980). Para Latour, falar em modo de existências da tecnologia seria diferente de falar em um modo de existência de um objeto técnico, um termo que remete a uma unidade ou identidade, o que privilegiaria uma noção reificada, ao invés de uma qualidade. De acordo com o autor, “‘tecnologia’ não designa um objeto, mas uma diferença, uma exploração inteiramente nova do ser-como-outro, uma nova declinação da alteridade<sup>50</sup>” (LATOUR, 2013, p. 223).

Entretanto, este estudo discorda da colocação do sociólogo francês quando ele afirma que esta preocupação não se faz presente na obra de Simondon. Latour (2013) chega a afirmar que o trabalho de Simondon (e outros autores) pode ser um precursor de suas proposições

<sup>48</sup> Do original: *any thing* that does modify a state of affairs by making a difference is an actor—or, if it has no figuration yet, an actant.

<sup>49</sup> Latour usa a expressão “a ação sempre possui alguma carne e características que a fazem ter alguma forma ou aspecto, mesmo que vago” (2005, p. 53). Numa associação originalmente não pensada pelo autor, essa carne ou corpo poderiam se referir a presentificação, tal como explicitado por Hans Gumbrecht (2004).

<sup>50</sup> Do original: “technology” does not designate an object but rather a difference, an entirely new exploration of being-as-other, a new declension of alterity.

apesar de ser “obscuro e pouco lido”, mas ele parece estar se baseando apenas em “*On the Modes of Existence...*”. Contudo, não é possível ver como os postulados de Latour sobre a tecnologia não sejam os mesmos de Simondon com respeito à technicalidade no referido texto.

Sobre este princípio, ele ressalta que o próprio humano costumava ser uma entidade técnica, logo, dotado de technicalidade, mas que precisou encontrar uma nova função dentro do conjunto, do agenciamento, técnico (SIMONDON, 1980, p. 70), ou ainda, no refinamento e na expansão desta questão da alteridade, com a introdução da ontogênese e o estado preindividual em “*Individuation in the Light...*”, ele ressalta:

O indivíduo não é nem substância nem uma simples parte do coletivo: o coletivo intervém como uma resolução da problemática do indivíduo, o que significa que a base da realidade coletiva já está parcialmente contida no indivíduo na forma da realidade preindividual que permanece ligada a realidade individuada<sup>51</sup> (SIMONDON, 2009, p. 8).

Tendo essas conceituações em vista, é possível fazer um redesenho das questões a serem abordadas aqui, no que tange o entretenimento e os *games*. Reconhece-se que Latour estabelece um campo de estudos ao mesmo tempo em que prega uma espécie de nova “doutrina”, sendo relevante, dessa forma, recorrer a outras fontes teóricas para desenvolver uma compreensão adequada do campo das materialidades e da especificidade dos *games*. Enquanto Latour está mais interessado em construir uma alternativa à sociologia clássica galgada na abertura (ou implosão) da noção de social, um pensamento dentro da teoria das materialidades pode se permitir a evocação de perspectivas como a histórica, política e cultural, que seriam drasticamente afetadas numa apreensão direta da sociologia latouriana.

Por isso, recorreremos a Felinto e Pereira para estabelecer uma teorização que não necessite de tantas concessões, e que possa tratar da questão da materialidade sem a imposição dessa agenda prévia. Para os pesquisadores, “toda expressão de um sentido – o pensamento de um autor, por exemplo – está profundamente determinada pelas circunstâncias materiais e históricas de sua realidade cotidiana, pelas materialidades que constituem seu mundo cultural” (FELINTO; PEREIRA, 2005, p. 79).

Pensando justamente nessas “circunstâncias materiais”, outra maneira de encarar estas concepções, é pensá-las a partir da já mencionada technicalidade de Simondon. De acordo com ele:

A technicalidade do objeto é, portanto, mais do que uma qualidade do uso. Ela é aquilo no objeto que é adicionado a um design inicial determinado pela relação da

---

<sup>51</sup> Do original: The individual is thus neither substance nor a simple part of the collective: the collective intervenes as a resolution of the individual problematic, which means that the basis of the collective reality is already partially contained in the individual, in the form of the preindividual reality that remains linked to the individuated reality.

forma para a matéria. Ela é, como era, um intermediário entre forma e matéria [...] Tecnicidade é o grau de concretização de um objeto<sup>52</sup> (SIMONDON, 1980, p. 62).

Essa tecnicidade não seria outro item senão o aspecto material do meio e a maneira como ele se apresenta a seu “usuário” – na falta de um termo melhor. Como intermediário, ela possui uma presença estética<sup>53</sup> que, quando tomada com escrutínio, poderia ser usada para revelar os meandros do funcionamento dos aparatos. Mais precisamente, os desdobramentos que, quando colocam o conteúdo em “segundo plano” e evidenciam os vieses da experiência, mostram outro lado do artefato, seu potencial “adormecido”, latente, as condições materiais de sua existência que muitas vezes escapam ao analista. Seu potencial de mediação.

Curiosamente, podemos encontrar certo eco deste argumento também no trabalho de Latour. Em seu comentário sobre a natureza dos actantes, ele divide em dois campos suas possibilidades de ação nas redes. Segundo o antropólogo, eles seriam mediadores ou intermediários, o que significa que, no primeiro caso, o actante seria o propiciador da rede, um de seus “elos” centrais (*clusters, hubs*) – os pontos da costura, para continuar a metáfora têxtil. Já os intermediários seriam atores adjacentes que agiriam no fundo, possibilitando a ação, e a expandindo até, mas não estariam no centro da controvérsia. Uma de suas principais preocupações nessa linha parece ser o fato de, nas redes estudadas, ao considerar a agência de um objeto, ser muito complicado qualificar sua ação segundo esses parâmetros por conta de um fator presente em sua própria essência. Latour afirma que,

[...] uma vez que humanos se tornam mediadores novamente, é difícil pará-los. Uma torrente indefinida de dados jorra deles, enquanto objetos, não importando o quão importantes, eficientemente centrais, ou necessários sejam, tendem a recuar para o pano de fundo muito rápido, interrompendo a torrente de dados – e quanto maior sua importância, mais rápidos eles desaparecem. Isso não significa que eles param de agir, mas que seu modo de ação não está mais visivelmente conectado com os laços sociais costumeiros uma vez que eles dependem de tipos de forças escolhidas precisamente por suas diferenças dos laços sociais normais<sup>54</sup> (LATOUR, 2005, pp. 79-80).

Ainda que cada um dos autores suscitados até o momento esteja preocupado com um lado da questão, é possível ver como a materialidade de um meio sempre possui nuances que

<sup>52</sup> Do original: The technicality of the object is, therefore, more than a quality of usage. It is that in the object which is added to an initial design determined by the relation of form to matter. It is, as it were, an intermediary between form and matter [...] Technicality is the degree of concretization in an object.

<sup>53</sup> Apresentação estética não significa apenas uma apresentação visível. Em A partilha do Sensível, Jacques Rancière define estética como “um modo de articulação entre maneiras de fazer, formas de visibilidade dessas maneiras de fazer e modos de pensabilidade de suas relações, implicando uma determinada ideia da efetividade do pensamento” (RANCIÈRE, 2005, p. 13).

<sup>54</sup> Do original: once humans become mediators again, it is hard to stop them. An indefinite stream of data springs forth, whereas objects, no matter how important, efficient central, or necessary they may be, tend to recede into the background very fast, interrupting the stream of data—and the greater their importance, the faster they disappear. It does not mean they stop acting, but that their mode of action is no longer visibly connected to the usual social ties since they rely on types of forces chosen precisely for their differences with the normal social ones.

desafiam o analista, principalmente quando se estuda como certas conformações materiais produzem tipos diferentes de interação e relações sociais. Cabe ressaltar que outra obra que ressoaria esse caráter obscuro da relação do homem com os artefatos seria *A Filosofia da Caixa Preta*, de Vilém Flusser (1985). Ela não será tratada nesta breve exposição, mas pode contribuir para o melhor entendimento da natureza dos aparelhos, sua “vida secreta”, segundo Felinto e Pereira (2005). Sendo assim, cabe ao pesquisador enfrentar esses questionamentos e, na medida do possível, adentrar esse campo de incertezas, que é a interação entre homens e objetos, a fim de compreender seu funcionamento, seja na constituição de um novo social ou na capacitação cognitiva “humana”. É só por meio do entendimento de uma cognição interligada entre mente, corpo e objetos técnicos que pode se realizar uma etnografia dos “arranjos midiáticos” (PEREIRA, 2008) da contemporaneidade.

## 1.2 MEDIAÇÃO INVISÍVEL, MEDIAÇÃO INTANGÍVEL, MEDIAÇÃO RADICAL: A COGNIÇÃO CANIBAL DOS PIRATAS E DA GAMBIARRA

Viveiros de Castro (2013a) começa sua argumentação sobre o perspectivismo ameríndio e o que chama de multinaturalismo, apontando para a prática do canibalismo (e o posterior abandono da mesma) na sociedade Tupinambá. Para o antropólogo, entender as ressignificações presentes nas práticas antropofágicas seria uma porta de entrada para vislumbrar o(s) modo(s) de existência ameríndio(s), suas continuidades e descontinuidades com o “Ocidente”. Isso como uma maneira de se chegar num *ethos*, um modo indígena de fazer filosofia, que poderia ser adicionada à tradição epistemológica ocidental.

O pensamento de Viveiros de Castro é relevante para este estudo, não só pela afinidade imediata da ideia de gambiarra com o princípio antropofágico da “deglutição criadora”, mas porque essa epistemologia ameríndia que ele pleiteia tem também forte impacto no que se pretende observar em termos de cognição, materialidade e comunicação - e seus entrelaçamentos – dentro da cultura e das subjetividades. Assim, enquanto num primeiro momento a gambiarra poderia ser pensada como o expoente de um “sujeito apropriador”, a visão deste estudo, baseada num projeto epistemológico ameríndio, privilegia uma vertente não consciente, não representacional e não substancialista.

Dentro da obra do autor, o canibalismo representaria a materialidade, ou um dos aspectos da conformação material, da cosmologia ameríndia, dessa “inconstância da alma selvagem” de que o autor trata (p. 263). Segundo Viveiros de Castro, “o canibalismo estaria

situado em uma espécie de ponto extremo de um gradiente de sociabilidade, cujo outro polo seria a indiferença ou incomunicabilidade” (2013a, p. 263).

O perspectivismo, então, emerge como um modo de se pensar e, sobretudo, exercer a alteridade. Os povos ameríndios conferiam certa “humanidade” – “a capacidade de ocupar um ponto de vista” (p. 353) – a outros seres que não os humanos (mas não a todos irrestritamente). Pode-se entender este movimento como uma prática comunicacional que coloca o outro como recipiente de um dom, o dom de estabelecer ele mesmo outras práticas comunicacionais. Ponto de vista sobre pontos de vista, ideia que Viveiros de Castro resume como “todo ser a que se atribui um ponto de vista será então sujeito, espírito; ou melhor, ali onde estiver o ponto de vista, também estará a posição de sujeito” (2013a, p. 373). A atribuição de perspectiva é um exercício, uma atuação cognitiva (ou um exercício da cognição atuada), que coloca a alteridade no centro da prática comunicacional.

Isso significa, por sua vez, que a ideia de humanidade do autor não é uma volta ao sujeito cartesiano conhecedor que dá sentido ao mundo, mas, muito pelo contrário, que é a partir da perspectiva que se cria o sujeito. Por isso, muitas vezes ao longo do texto, ele substitui o termo “humano” por pessoa ou gente. Baseado no vocabulário indígena que atribui uma função pronominal e não substantiva aos termos, Viveiros de Castro assegura que esta, então, seria mais uma característica, uma qualidade, do que uma função ontológica. Ele fala em “condição social de pessoa” (2013a, p. 371). Essa relação se estabeleceria na interação entre essas entidades, no qual a atribuição da humanidade, ou melhor, da personitude, pode ser graduada de tal forma, que uma determinada entidade poderia estar sendo mais “humana” do que outra dependendo do contexto.

Para este estudo, esse entendimento vai ao encontro de Varela, Thompson e Rosch (2001) quando eles alertam que “o conhecimento não preexiste em nenhum lugar ou forma mas é actuado em situações particulares” (p. 234). Em Viveiros de Castro, esse dado pode ser mais exemplarmente observado na relação de predação. Daí a centralidade do canibalismo na concepção do autor. “Guerra mortal aos inimigos e hospitalidade entusiástica aos europeus, vingança canibal e voracidade ideológica exprimiam a mesma propensão e o mesmo desejo: absorver o outro e, neste processo, alterar-se” (VIVEIROS DE CASTRO, 2013a, p. 207). Assim, cognição e comunicação encontram na Antropofagia e na perspectiva vetores pelos quais são mutuamente atuadas, de forma que elas passam a se confundir, como será visto adiante.

Numa via contrária a de autores como Simondon (1980) e Latour (2005), Viveiros de Castro parte do humano para fazer uma desconstrução da humanidade. Entretanto, com esta



desconstrução, ele coloca em evidência actantes não humanos dotados, para o antropólogo, de certa “intencionalidade”. Há espaço, então, para se discutir uma possível divergência entre o pensamento dos autores, pois, para esta pesquisa, há uma pequena incompatibilidade entre a noção de agência em Latour (e outros termos com o mesmo sentido nos demais autores) e a forma como esta intencionalidade é assumida em Viveiros de Castro.

Compreende-se que, por se tratar de um trabalho dentro da Antropologia, o autor não poderia partir de outro lugar senão o do humano, por isso sua centralidade na argumentação já era esperada. Contudo, com a intencionalidade, Viveiros de Castro reproduz um argumento das neurociências, retirado de Daniel Dennet, só que o universalizando.

Ao falar da incorporação (ou “encorporação”, como ele prefere) nas práticas xamânicas, o pesquisador afirma que personificar, dentro deste contexto, seria conhecer, no caso, conhecimento atuado na figura desta outra “pessoa”. E essa atuação (agora também no sentido dramático/teatral) que é também cognição (no sentido de Varela et al., 2001) seria a atribuição (representação interpretativa e especulativa) desse ponto de vista. Para Viveiros de Castro, o objetivo deste processo é “atribuir o máximo de intencionalidade possível a esse outro”, o que pode ser visto através da seguinte passagem:

A tradução da “cultura” para os mundos das subjetividades extra-humanas tem como corolário a redefinição de vários eventos e objetos “naturais” como sendo índices a partir dos quais a agência social pode ser abduzida. O caso mais comum é a transformação de algo que, para os humanos, é um mero fato bruto, em um artefato ou comportamento altamente civilizados, do ponto de vista de outra espécie: o que chamamos “sangue” é a “cerveja” do jaguar; o que temos por um barreiro lamacento, as antas têm por uma grande casa cerimonial, e assim por diante (VIVEIROS DE CASTRO, 2013a, p. 361).

Assim, o perspectivismo de Viveiros de Castro se encontra mais uma vez com a cognição atuada de Varela et al. (2001). Basta lembrar, mais uma vez, como no exemplo das cores, a organização celular da percepção visual nos homens e nos animais cria mundos distintos. A diferença entre as duas abordagens seria que esses esquemas não seriam assim tão facilmente traduzíveis ou incorporáveis como Viveiros de Castro faz parecer, sobretudo através de predicados humanos. Varela, Thompson e Rosch (2001), por exemplo, salientam que essas diferenças “são incomensuráveis”, no sentido que as cognições inventadas para e por esses outros organismos por intermédio da interação com os agentes seria bem mais complexa, e sobretudo não empregaria a mesma racionalidade humana. A profunda ancoragem biológica da cognição impossibilitaria uma apreensão dessas perspectivas, dessas outras cognições.

Viveiros de Castro, de fato, recorre à noção de agência, mais precisamente abdução de agência, retirada do campo das artes, para poder substanciar sua ideia de intencionalidade.

Nesse ponto, esta forma especulativa de agência presumida dos objetos constituiria o que Viveiros de Castro está chamando de intencionalidade. Sendo especulativa, a palavra-chave. Tal qual Varela et al (2001), o pesquisador brasileiro admite que as perspectivas sejam separadas e se mantenham inalcançáveis, exceto pela ação do xamã, o único responsável por fazer essa convergência (em condições específicas).

Ainda assim, Viveiros de Castro se aproxima do que Varela, Thompson e Rosch (2001) intuíram sobre uma teoria antropológica, que reside “na interface entre mente, sociedade e cultura”. Por isso, não seria o caso de “denunciar” uma aceção equivocada dos conceitos das ciências cognitivas, mas apenas de evidenciar uma divisão entre as dimensões observáveis pelas práticas empíricas de ambos, mas baseadas num mesmo esforço epistemológico. Nesse sentido, atribuir uma postura intencional não seria o mesmo que atribuir uma consciência, ou uma subjetividade consciente a essas entidades não humanas, uma vez que o próprio humano não seria regido pela consciência. Daí ele encerrar com “[...] nunca se pode estar certo sobre qual é o ponto de vista dominante, isto é, que mundo está em vigor quando se interage com outrem. Tudo é perigoso; sobretudo quando tudo é gente, e nós talvez não sejamos” (VIVEIROS DE CASTRO, 2013a, p. 397). Ou seja, há mais semelhanças do que diferenças entre as duas posições dentro da antropologia e das ciências cognitivas.

Entretanto, ainda restam dúvidas, como o próprio autor salienta, se seus achados do campo da antropologia baseados em estudos empíricos sobre a cosmologia ameríndia podem ser livremente expandidos da mesma forma para pensar a cognição., pois, em primeiro lugar, ao recorrermos a uma explicação biológica, ele alerta que não se deve tratar os índios como um estágio evolutivo inferior do chamado homem branco, ou seja, um homem sem tecnologia, em “estado de natureza”. Até porque isso implicaria numa ideia de um indivíduo sem racionalidade, biologicamente distinto em suas capacidades cognitivas. Tal interpretação seria derivada justamente de uma visão dos objetos técnicos, como instrumentos dominados pelo intelecto humano e apenas considerados em sua configuração tangível.

Os ameríndios quinhentistas não faziam uso das mesmas “tecnologias cognitivas”, como cunhou Clark (2001), mas isso não significa que eles não sejam física e biologicamente capazes de usá-las. Ou ainda, que eles não usem outros artefatos (tangíveis e intangíveis) para as funções que o ocidente desenvolveu para a escrita (memória), rituais diversos como o matrimônio (organização social), divisão do trabalho (hierarquia organizacional), entre outras. Tanto que a guerra, a vingança ritual e o canibalismo tinham funções bastante sofisticadas nessas culturas.

Outro ponto seria a particularidade de seus achados, que são colocados dentro de uma discussão na Antropologia sobre o estudo do canibalismo inserido na cosmologia ameríndia desde Lévi-Strauss. Viveiros de Castro claramente não está propondo uma nova teorização geral do ser, das materialidades ou de toda a cognição, como o fazem Simondon (1980, 2009), Kastrup (2007), Latour (2005) e Varela (1995), mas dialogando com paradigmas específicos de seu campo. Por exemplo, a naturalização do etnocentrismo, a partir de evidências do mesmo, dentro das sociedades indígenas.

Sobre a forma como isso justificaria reafirmações (desnecessárias) da humanidade indígena do tipo “índios também são etnocêntricos, portanto, são gente como a gente”, ele escreve “o etnocentrismo europeu consiste em negar que outros corpos tenham a mesma alma; o ameríndio, em duvidar que outras almas tenham o mesmo corpo” (VIVEIROS DE CASTRO, 2013a, p. 381). As propriedades da cosmologia ameríndia, basicamente o multinaturalismo e perspectivismo, ocasionam outro tipo de etnocentrismo. Um que recusa uma pureza do índio em relação ao homem ocidental, na mesma medida que também afirma a particularidade de sua forma de pensamento (a da inconstância).

Essa particularidade – os índios duvidavam que os brancos fossem gente, enquanto consideravam outros animais e entidades como tal –, pode ser uma forma de ver como dentro de uma perspectiva da comunicação esse pensamento pode ser relevante para refletir sobre a gambiarra e também a pirataria contemporâneas. Embora esse possa parecer um salto quase que impossível – da cosmologia ameríndia de 1500 para os piratas cibernéticos e *gamers* do final do século XX/início do XXI –, a gambiarra como operativo de uma cognição da atuação de matriz antropofágica, uma “cognição canibal”, pode ser capaz de fazer esta ligação.

Viveiros de Castro defende a utilidade epistemológica da cosmologia ameríndia. Contudo, seu uso num contexto acadêmico não representaria uma transposição da realidade indígena para o do homem branco ou vice-versa. Da mesma forma que nos apropriamos de pensadores como Nietzsche, Deleuze, Bauman, Bordieu, entre outros, poderíamos nos apropriar da cosmologia, deste ponto de vista, para fazer Filosofia, e assim explorar também essa metafísica canibal, na eterna busca do homem por conhecimento. De acordo com ele, “Perspectivismo interespecies, multinaturalismo ontológico e alteridade canibal, portanto, formam os três aspectos de uma altero-anthropologia indígena que é uma transformação simétrica e inversa da Antropologia Ocidental<sup>55</sup>” (VIVEIROS DE CASTRO, 2013b, p. 21).

---

<sup>55</sup> Do original: Interspecies perspectivism, ontological multinaturalism and cannibal alterity thus form the three aspects of an indigenous alter-anthropology that is the symmetrical and inverse transformation of Occidental anthropology.

Dessa forma, ele inverte as posições de observador e observado, analista e analisado, na Antropologia, o que pode (e deve) ser exportado para outras áreas, na qual a visão dos índios se torna o fazer científico em si, e não seu objeto. Nesse sentido, o intuito desta pesquisa, ao falar de uma materialidade do canibalismo, não seria dizer que toda forma de apropriação cultural seria uma “reedição” direta do canibalismo indígena, porém que, no nível das subjetividades, pode ser identificada a agência dessa afetividade canibal, que promove uma rede de ações e arranjos sociotécnicos, que marcam um lugar dos *games* como um dos polos de conflito, e supõe-se de resistência, contemporâneos.

Não estamos dizendo que os *gamers* piratas de hoje são os índios de ontem (talvez os de hoje<sup>56</sup>), mas que há uma continuidade (ou uma série de continuidades) entre essas figuras que vale ser investigada<sup>57</sup>, sendo este fundamentalmente um dos objetivos deste estudo. Como foi dito anteriormente, ao invés de sujeitos apropriadores, uma subjetividade da apropriação, cognição canibal e devir-hacker, mostrando que, mesmo com extremas descontinuidades, são essas instâncias que vão gerar as figuras do pirata e da gambiarra. E, no que se refere a sua agência, também se intercalam nas posições de sujeito e objeto.

Novamente, a alteridade, ou melhor, o entendimento da alteridade dentro de uma perspectiva cognitiva, mostra-se providencial para construir uma abordagem verdadeiramente processual. Como o antropólogo afirma ao pensar a cosmologia ameríndia, nela “[...] os corpos são o modo pelo qual a alteridade é apreendida como tal” (VIVEIROS DE CASTRO, 2013a, p. 380). E isso implica que ele é vetor ou feixe de afetos, “modos de ser que constituem um *habitus*” (p. 380), mas que, evocando Varela, Thompson e Rosch (2001), não pode ser pensada somente em sua vertente subjetiva, não esquecendo a ancoragem biológica, o produto desses agenciamentos pode se transformar em competências, capacitação cognitiva (REGIS, 2015).

Na epistemologia ameríndia, as categorias natureza e cultura não são ontológicas, são relacionais. Daí o enfoque no perspectivismo, pois elas seriam perspectivas móveis. Uma epistemologia que, para Cocco (2009), representa uma brasilidade expressa pelo hibridismo e

---

<sup>56</sup> Não iremos fazer esta afirmação, pois este não é o foco de nosso estudo. Contudo, há uma série de iniciativas (governamentais ou não) para inclusão digital dos povos tradicionais. Em termos de políticas públicas, o programa de Pontos de Cultura seria uma delas. Dentro dele, a Aldeia Digital/Ponto de Cultura da comunidade indígena Xikrim do Kateté (Parauapebas/PA) poderia ser usada como exemplo. Disponível em: <https://xikrindokatete.wordpress.com/ponto-de-cultura/>. Acesso em 05/11/2015.

<sup>57</sup> Outro projeto que chama atenção é o do povo indígena kaxinawá (Rio Jordão/AC). Eles têm um canal no portal *vimeo*, no qual hospedam sua produção audiovisual, e também estão produzindo um *game* com auxílio de antropólogos e desenvolvedores. Disponível em: <https://hunikuin.wordpress.com>. Acesso em 05/11/2015. O próximo capítulo trará uma discussão maior sobre *hackers/gamers/piratas*, que podem ser índios e índios que são *hackers*.

pela mestiçagem, num devir-Brasil do mundo e devir-mundo do Brasil, como será visto no próximo capítulo.

Por isso, a intenção desta pesquisa com o objeto empírico não seria tentar enquadrá-lo num molde teórico-metodológico, mas pelo contrário, dar-lhe a mesma vida que Viveiros de Castro dá à cosmologia ameríndia. Ao invés de fazer comunicação (ou comunicologia) *com* a gambiarra, este estudo pretende mostrar a comunicação *da* gambiarra, e o que está em jogo quando se toma este partido.

Nossa ousadia seria, então, duplamente transpor conceitos propostos no contexto das ciências cognitivas, que operam numa dimensão diferenciada das pesquisas corriqueiras em ciências humanas: com análises químicas, vivisseções, ressonâncias magnéticas, entre outras práticas fora de nosso escopo de atuação. Além disso, também agenciar conceitos propostos dentro de uma realidade de pensamento da antropologia com suas etnografias sobre as sociedades ameríndias que não podem meramente ser adaptadas para pensar a sociedade ocidental<sup>58</sup>. Por isso, faz-se necessário uma imersão nos processos de mediação, para assim tentar vislumbrar o processo ontogênico de constituição da gambiarra dentro do contexto brasileiro.

De uma forma ou de outra, os autores suscitados por esta pesquisa estão se opondo à ideia de representação, seja nas Ciências Cognitivas, na Psicologia, na Filosofia, na Antropologia, e assim por diante. No entanto, essa oposição à representação não significa necessariamente uma oposição à ideia de mediação. Muito pelo contrário. Quando se elimina o caráter determinista e pré-concebido da representação como visão de mundo, a mediação aparece como ideia central para a construção de uma visão não essencialista. Defende-se, então, que para construir uma abordagem dentro da comunicação sobre a gambiarra é preciso discutir o conceito de mediação. Ela é fundamental dentro do campo, como a interseção necessária da cognição, tecnologias e antropofagia dentro de práticas do entretenimento.

Acredita-se que a comunicação permite, mesmo com uma instrumentação empírica distinta, fazer esses questionamentos. Levando em consideração estas diferenças, ou melhor, tendo elas como premissas, espera-se corporificar essa transdisciplinaridade na metodologia escolhida: relato etnográfico e análise da experiência de jogo, o que evidenciaria a relevância e urgência da mediação como questão epistemológica e metodológica.

---

<sup>58</sup> Essa discussão em particular vai cair na distinção entre pobres e índios nas perspectivas de Negri e Hardt, e todo capitalismo cognitivo, e Viveiros de Castro. Duas ideias centrais para esta pesquisa, que expõem posições políticas contrárias. Esse debate será realizado no próximo capítulo justamente sobre o viés político da pirataria de games. Nele, índios e pobres, *hackers* e piratas serão problematizados à luz da gambiarra.

Resta, então, problematizar esta noção de mediação. Com a saída da representação, qual seria a realidade, os mundos expressos e criados pelos agenciamentos sociotécnicos e cognitivos e, sobretudo, como eles seriam formados? A resposta seria eliminar toda e qualquer mediação ou, pelo contrário, mergulhar na mediação, e transformá-la no ponto de vista dos pontos de vista?

### **1.2.1 Materialidade e mediação, tecnologia e cultura digital**

A vertente alemã das materialidades da comunicação obteve certa precedência por ser a incentivadora da já comentada guinada não hermenêutica, que vai ao encontro do que foi debatido até o momento como uma postura não representacionista (GUMBRECHT, PFEIFER, 1994). Ela privilegiaria as conformações materiais e linguísticas, o contexto histórico-social, entre outros, em detrimento do conteúdo, numa oposição à semiótica, por exemplo, focada na interpretação e na produção de sentidos. Ao mesmo tempo, autores como Gilbert Simondon (2009) também nos aconselham a não ficarmos presos em discussões hilomórficas (forma e conteúdo) que pregam que a forma – que pode ser entendida como a técnica, a tecnologia –, determina este conteúdo, a matéria. Isso seria trocar um reducionismo pelo outro.

Contudo, dentro deste paradigma, algo que não foi comentado seria o conceito de mediação que tem um relativamente longo histórico de discussão dentro e fora do pós-humanismo. Basta citar os estudos culturais de Jesus Martin-Barbero, a Teoria Crítica, popularmente chamada de Escola de Frankfurt, e a obra de Marshall McLuhan, para alguns exemplos. É praticamente impossível propor uma teoria da(s) mídia(s) e/ou da comunicação (que não são necessariamente sinônimos<sup>59</sup>) sem esbarrar no conceito.

Richard Grusin é um dos teóricos que tem dedicado uma considerável parte de sua obra ao tema. Ao lado de autores como McKenzie Wark, Eugene Thacker, Jussi Parikka, Lori Emerson e, sobretudo, Alexander Galloway, seus estudos contribuirão para embasar a presente argumentação e, espera-se visualizar esta “ação em segundo plano”, os micro (ou nano) atores que fazem parte dos sistemas observados. Em suma, que fazem a gambiarra possível num nível tecnológico, mas também afetivo.

A discussão que se segue relaciona mediação e comunicação para sacramentar o que foi dito até o momento sobre cognição, tecnologia e antropofagia. Além de realizar a

---

<sup>59</sup> A seguir veremos alguns autores que fazem essa distinção.

interseção epistemológica entre os três termos dentro deste estudo, mostrar-se-á como a mediação seria uma figura da complexidade na comunicação. Quando se fala em mediação, a primeira referência seria a mediação tecnológica, especialmente no contexto digital. Pois bem, este será justamente o debate travado a seguir: primeiro a relevância epistemológica do conceito e seu encaixe com o aporte teórico da cognição atuada, individuação/ontogênese, e do perspectivismo; posteriormente a inclusão das conformações materiais propriamente ditas, trazer à tona toda uma produção de conhecimento que fala do potencial da tecnologia como interface (ao mesmo tempo caminho e ambiente) e ainda, num terceiro momento, retratar a especificidade do digital, as continuidades e descontinuidades históricas e materiais em sua apreensão enquanto mídia. Basicamente, a convergência de linguagens, suportes e sociabilidades (REGIS, 2015).

O impasse a respeito do conceito de mediação reside em sua aceção como intermediário, isso quando se trata da construção da percepção. Desta forma, dentro de uma perspectiva representacional, a mente e/ou os sentidos agiriam como filtros, impossibilitando qualquer forma de apreensão direta da realidade. Como foi visto com Varela, Thompson e Rosch (2001) e Lakoff e Johnson (1999), seja na Filosofia ou na vertente das ciências cognitivas que começou com a cibernética, há sempre uma tendência para o empirismo/realismo ou para o idealismo. Embora opostos, ambos trariam a dependência de um referencial como um problema comum. Em seu mais recente artigo, Grusin (2015b) apresenta esta mesma controvérsia e a utiliza para relacionar o campo dos Media Studies e da cognição. De acordo com ele:

Nesses relatos representacionistas tradicionais, mediação aparece entre, ou no meio de, sujeitos ou objetos pré-existentes, actantes ou entidades já preformadas. O papel da mediação nestes relatos é precisamente conectar, ou agir como negociante entre actantes, categorias e eventos (ou sujeitos e objetos), que de outra forma não teriam outro jeito de entender ou interagir uns com os outros. Mediação é entendida nesses relatos duplamente como aquilo que permite nosso conhecimento da realidade e como aquilo previne ou torna impossível a relação direta e imediata com o mundo<sup>60</sup> (GRUSIN, 2015b, p. 128).

Desta forma, se o arcabouço teórico levantado até o momento contradiz esta visão, isso implica que o conceito de mediação, para ser relevante para este estudo, deve ser encarado como parte integrante de uma cognição tida como processo. Esta visão como intermediário só se sustenta quando se pensa numa mediação estanque, um fenômeno que age

---

<sup>60</sup> Do original: In these traditional representationalist accounts, mediation is understood to come between, or in the middle of, already preformed, preexistent subjects or objects, actants or entities. The role of mediation in such accounts is precisely to connect, or negotiate between, actants, categories, and events (or subjects and objects), which would otherwise have no way of understanding or interacting with one another. Mediation has in these accounts been understood both as enabling our knowledge of reality and as preventing or making impossible the direct and immediate relation with the world [...]

sobre um “objeto”, um construto dotado de uma figuração concreta. Contudo, ao inverter esta problemática, coloca-se a mediação como a condição ou configuração da agência em si, não como um substantivo que age, mas um verbo, uma ação que conduz outra ação. A mediação, assim, passa a ser um termo válido para pensar processo, seja ele cognitivo, tecnológico ou comunicacional. Pelo menos era isso que Simondon defendia. Em sua crítica ao hilomorfismo, que seria outra configuração possível para a dicotomia entre idealismo e realismo no âmbito da técnica, ele afirma:

Nem forma, nem matéria bastam. O verdadeiro princípio da individuação é a mediação, geralmente supondo uma dualidade original de ordens de magnitude e a ausência original de comunicação interativa entre eles, seguida de comunicação entre ordens de magnitude e estabilização<sup>61</sup> (SIMONDON, 2009, p. 07).

É a mediação que vai permitir falar em sistemas metaestáveis em Simondon. Dentro de um dado arranjo sociotécnico, os actantes que vão ocupar “funções mediadoras” estão em constante alternância. Tal qual Latour (2005) e sua ideia de simetria, há um potencial igual de ação de qualquer elemento ou entidade num determinado estado de coisas. Ou seja, para se chegar às configurações estáveis das funções sujeito e objeto, de aparatos técnicos, ou da percepção tal qual a entendemos, o estado pré-individual depende dessa ação de ligação, que é dinâmica e suscita, para usar um termo de Viveiros de Castro, trocas de pontos de vista.

Ao contrário do que prega a *Object-Oriented Ontology*<sup>62</sup> (OOO ou O<sup>3</sup>), essas perspectivas não se “encontram” enquanto tal. O homem não acessa o mundo como cadeira da mesma forma que não pode ver o mundo como ave ou esquilo. Entretanto, a agência dessa ação conectiva gera, ou melhor, desperta propriedades cognitivas, tecnologias, políticas, químicas, entre outras, nos elementos e entidades. Por isso, a mediação, longe de ser uma ação parada no tempo, é contínua, distribuída, relacional. Ela obedece aos princípios da emergência e da heterogeneidade.

Todavia, assim como não se “acaba” com a função e os fenômenos representativos, não se acaba com a função intermediária, a questão fica sendo apenas colocá-las em seu devido lugar, dentro do processo que se quer estudar. Elas podem ser observadas quando o processo de individuação já está mais ou menos estável, da mesma forma que Latour (2005) fala do social como aquilo que já está agenciado/associado. Daí a necessidade de a mediação ser justamente uma função conectiva mais do que um elemento conector. Ela faz a

<sup>61</sup> Do original: Neither form nor matter suffices. The true principle of individuation is mediation, generally supposing an original duality of orders of magnitude and the initial absence of interactive communication between them, followed by communication between orders of magnitude and stabilization.

<sup>62</sup> A ontologia orientada para o objeto (OOO ou O<sup>3</sup>), grosso modo, é uma vertente do chamado materialismo especulativo dentro das teorias do pós-humanismo. Fundamentada na fenomenologia heideggeriana, ela tenta expressar o ponto de vista desses objetos. Dois de seus mais proeminentes pesquisadores são Graham Harman e Ian Bogost.



comunicação acontecer. A partir daí, as funções que estamos acostumados a atribuir – distinção, hierarquia, identidades –, podem ser observadas.

Simondon também nos mostra uma profunda ligação entre mediação e comunicação, uma atitude que, como veremos, não é compartilhada por todos os autores desta linha. A comunicação se torna uma parte vital do processo que ele chama de ontogênese como individuação. A mediação seria o processo que coloca em comunicação actantes de diferentes ordens de magnitude, de diferentes dimensões. É o encontro do químico com o biológico, do cultural com o nanotecnológico, do nuclear com o econômico, entre outros. Em suma, é o que nos permite falar que o canibalismo ameríndio se relaciona com as gambiarras dos piratas cibernéticos, que eles estão em comunicação.

Por sua vez, Grusin e Parikka empregam uma conceituação, na visão deste estudo reducionista, que relega a comunicação ao papel de mídia, da ordem do discurso. Para Grusin, a mediação cumpre um papel ontológico que não possui correlação na comunicação como discurso. Por isso ele afirma:

[...] a conexão entre mediação e comunicação, tão essencial nos séculos XIX e XX e ainda em voga hoje precisa ser desfeita ou aberta para que a mediação possa ser vista como um processo mais fundamental do que a mídia ou a comunicação possa sugerir ou intencional<sup>63</sup> (2015b, p. 147).

Já Parikka, quando defende certa propriedade rizomática da linguagem, também aponta a linguagem como comunicação como o oposto da proposição que ele está tentando defender (2007, p. 17). De um jeito ou de outro, ambos ainda veem a comunicação como uma espécie de dispositivo de propagação e/ou divulgação de mensagens, de discursos, do campo dos significados. Uma visão que desconhece trabalhos como o de Vilém Flusser (2002) ou ainda a recente pesquisa de Muniz Sodré sobre Comunicação e vinculação social (2002). Por isso, da mesma forma que Simondon (2009) “salvou” a informação de sua acepção cibernética, é preciso salvar a comunicação de uma visão que não pode ser chamada de outra coisa senão semiótica.

Ao evidenciar a característica de tornar comum da comunicação para além desta concepção *strictu sensu*, este estudo se aproxima do trabalho de Galloway, Thacker e Wark, em *Excommunications* (2014). Numa obra cujo subtítulo em português seria “três questionamentos sobre mídia e mediação”, os autores exploram a genealogia do último termo estabelecendo uma conexão entre Filosofia e *Media Studies*. Cada um dos autores escolhe um

---

<sup>63</sup> Do original: And as proponents of the internet of things work towards a world in which all humans and nonhumans are networked and mediated, the linking of mediation with communication, so essential in the nineteenth and twentieth centuries and still in major force today, needs to be undone or opened up so that mediation can be seen as a more fundamental process than either media or communication could ever suggest or intend.

viés da mediação para construir uma epistemologia própria da comunicação. Independente do tema escolhido – o amor, as trevas ou os alienígenas –, o importante para eles seria ressaltar a ligação entre certa “instância comunicativa” e seu fora, sendo este o ponto em comum de sua argumentação, mostrar as diversas desconexões<sup>64</sup>.

McKenzie Wark, antes de definir o que seria sua xenocomunicação [*xenocommunication*], produz uma definição de comunicação que pode servir como referencial para este estudo deste momento em diante. De acordo com o teórico:

A comunicação sempre parece acontecer na sombra de uma imediação perdida com a totalidade. Comunicação é sempre uma reunião de um isso com um aquilo. Cada isso está conectado com outro aquilo, e cada aquilo a outro isso. Não há um começo ou um fim e há sempre um excesso ou falta para uma determinada comunicação, um mais que ou menos que<sup>65</sup> (WARK, 2014, pp. 160-161).

Isso significa que este fora da xenocomunicação é imanente à comunicação. Há uma positividade desse fora, uma vez que de alguma forma seria ele que garantiria a comunicação. O que está expresso quando os autores acrescentam: “toda comunicação evoca uma possível desconexão que a anularia instantaneamente. Toda comunicação abriga a consciência difusa de uma excomunicação que é anterior a ela, que a condiciona e a faz ainda mais natural” (GALLOWAY; THACKER; WARK, 2014, p. 10). O que nos leva à importância de ver, pelo viés da comunicação, esses processos criadores de indivíduos reconstituindo, na medida do possível, e usando a instrumentação metodológica própria do campo, o meio associado que os ocasionou, ou seja, investigar a formação da gambiarra. Afinal, quais actantes e funções estão em jogo, quais são as figuras de alteridade que são suscitadas e o que elas ocasionam? E, fazendo jus ao questionamento dos autores, o que não está mais presente do que a gambiarra supre a falta, ou então o que ela exclui em seu processo de individuação/emergência.

Nesse sentido, nosso intuito ao escolher os videogames, ou melhor, os construtos piratas derivados de *games* comerciais, é observar como, no processo do qual eles vieram a ser, se dão relações de poder, subjetividade e ruptura. As formas como eles agenciam e são produtos de agenciamentos de afetos, capacitações técnicas e cognitivas, condições socioeconômicas, entre outros. Em nosso caso da gambiarra, acredita-se que são os afetos,

---

<sup>64</sup> A tradução mais indicada para o termo *excommunication* seria excomunhão, o mesmo do contexto eclesiástico. No entanto, em inglês este não é o único sentido pretendido pelos autores por isso a opção por desconexões para evitar a carga semântica do termo em português. Embora ela evidencie de forma mais precisa a acepção de “tornar comum” do conceito (e sua negação), evitar a carga religiosa pareceu mais acertado.

<sup>65</sup> Do original: Communication always seems to happen in the shadow of a lost immediacy with the totality. Communication is always a bringing together of a this with a that. Each this is connected to another that, and each that to another this. There’s no beginning or end, and there is always either an excess or a lack to any particular communication, a more- than or less- than.

como será visto no próximo capítulo, que têm um papel axial em desempenhar esta função mediadora, fazendo da subjetividade uma subjetividade antropofágica, sem dúvidas, uma das condições de existência da gambiarra dos piratas *gamers*. Esses são processos próprios da comunicação e que não podem ser vistos apenas no nível do discurso.

Embarcando propriamente naquilo que Wark chamou de xenocomunicação, vê-se que “ela pode ser a irrupção dentro de uma comunicação mundana de algo inumano. Ou, ela pode tomar a forma de um modo de comunicação alienígena que mesmo assim parece legível ao menos para alguém de dentro da esfera de comunicação<sup>66</sup>” (WARK, 2014, p. 161). Essa qualidade legível da comunicação, ao contrário do que foi dito por Grusin e Parikka, não significa uma interpretação racional feita pelas faculdades superiores da mente.

Com base em Galloway, Thacker e Wark (2014), podemos afirmar que a comunicação não se restringe ao campo dos significados. Sua atuação nos corpos e no ambiente para além dos mesmos consiste na própria capacidade de conexão que pode ser vista em vários níveis. Através de um exemplo de Viveiros de Castro, essa comunicação alienígena se torna mais palpável quando posta em termos de Cultura e Natureza. Em uma de suas esquematizações, o antropólogo resume:

[...] se a Cultura é a perspectiva reflexiva do agente objetivada no conceito de alma, pode-se dizer que a Natureza é o ponto de vista do agente sobre os outros corpos-afecções; por outras palavras, se a Cultura é a natureza do Sujeito, a Natureza é a forma do Outro enquanto corpo, isto é, enquanto algo para outrem (2013a, p. 381).

Transferindo esta proposição para um problema da Comunicação, não seria errôneo dizer que a Comunicação, então, é a cognição da Cultura, e a Cognição, enquanto atuada e inventiva, é a comunicação da Natureza. No sentido que se criam funções e figuras que colocam em relação, de forma não ideal, como foi visto acima com Wark, potenciais, virtualidades, trazendo-os à tona. É nesse sentido que a comunicação age como a cognição da cultura.

Assim, o entretenimento, o tema do terceiro capítulo, poderia ocupar essa função de mediação. Embora profundamente ligado com a cognição humana, o entretenimento como mediador se oferece como comunicação de outra instância da realidade. Um recurso intrinsecamente dependente de (ou mediada por) tecnologias definitivamente não humanas, sobretudo dentro do paradigma digital. Assim, a antropofagia, como a dimensão cognitiva, o *hacker* como dimensão política – o que será visto no segundo capítulo –, e o entretenimento como a dimensão midiática – agora no sentido *strictu* que Grusin lhe imprime –, são o que

---

<sup>66</sup> Do original: it can be the irruption within a mundane communication of something inhuman. Or, it can take the form of an alien mode of communication itself, which nevertheless seems legible, at least to someone within the sphere of communication.

propiciam as condições de existência da gambiarra, sua atualização como entidade tecnológica, e também como forma de agenciamento no sentido de Deleuze e Guatarri (2008, 2009). Ou seja, a gambiarra, tal qual um fractal, já seria uma forma de mediação que possui, em si mesma, diversas instâncias de mediação.

Evocando o pensador francês responsável por criar a chamada não filosofia, Galloway resume esta proposição: “Laurelle define o mundo diretamente em termos da relação mediadora. Não pode haver mundo que já não seja um mundo de mediação. Como ele escreve, o real é aquilo que é comunicado e o comunicado é o que é real<sup>67</sup>” (GALLOWAY, 2014, p. 57). É o intuito deste estudo, ao pesquisar a customização de *games*, ver como a gambiarra, através deste objeto, se constitui como expoente de uma alteridade (política) e comunicação (mediação).

Mesmo que os autores não entendam estas proposições como pertencentes ao espectro da comunicação, alguns apontamentos de Parikka (2007) e Grusin (2010, 2015b) sobre tecnologia e mediação serão importantes no decorrer deste estudo. Para o último, o entendimento fundamental de como as mídias operam no cotidiano passa pela ideia de mediação. Em *Premediation*, como na obra anterior *Remediation* (escrita com J. Bolter), Grusin mais uma vez estabelece propriedades da mídia contemporânea. A premediação adicionaria o tempo como variável de uma virada afetiva e material da remediação. O teórico explica:

Assim como a remediação insiste na inseparabilidade entre realidade e mediação – a realidade da mídia, sua materialidade como objetos de circulação dentro do mundo dos humanos e não humanos, da sociedade e das coisas – o conceito de premediação insiste na realidade dos futuros premediados, ou, como defendo posteriormente neste capítulo, na realidade desses futuros virtuais<sup>68</sup> (GRUSIN, 2010, pp. 45-46).

Esta fala sobre a “realidade de futuros virtuais” remete a uma discussão presente em Deleuze e Guattari (2013) e derivada de Bergson (atual e virtual). Essa presentificação ou presença de uma virtualidade, tornada aqui uma propriedade da mídia, faz da premediação uma instância da “imanência do futuro no presente” que tem o devir e não a representação como ponto de atualização ou de realização (dependendo da tradução de *actual*).

Tirando suas conclusões do pós-guerra estadunidense iniciado pelos atentados de 11 de setembro e as subsequentes guerras do Afeganistão e do Iraque, Grusin (2010) credita a

---

<sup>67</sup> Do original: Laruelle defines the world directly in terms of the mediative relation. There can be no world that is not already a world of mediation. As he writes, the real is what is communicated and the communicated is what is real.

<sup>68</sup> Do original: Just as remediation insists on the inseparability of reality and mediation – the reality of media, their materiality as objects of circulation within the world of humans and non-humans, of society and of things – so the concept of premediation insists on the reality of premediated futures, or, as I argue later in this chapter, on the reality of these virtual futures.

premediação à expressão de certa medialidade (*mediality*). Ela extrapola os confinamentos materiais de sua constituição – as relações produtor/espectador ou emissor/receptor, as características de radiodifusão –, para agir no nível dos afetos. E essa afetividade seria a responsável, por sua vez, por um agenciamento que, segundo o autor, antecipa ou coloca em jogo por meio da mídia eventos, tendências e estados afetivos na cultura estadunidense (mas aparentemente não restrita a ela). De acordo com o autor:

Depois do onze de setembro, a medialidade seguiu uma trajetória de premediação como um meio de mobilizar os afetos coletivos de forma a nos proteger da ameaça constante do terrorismo global. Mídias não são entidades estáveis, mas agentes ou forças de tradução e interação que permanecem fundamentalmente alteradas pelos eventos de 11 de setembro<sup>69</sup> (GRUSIN, 2010, p. 9).

Para este estudo, o entendimento desta e de outras propriedades das mídias enquanto tecnologias será útil no sentido em que, como será visto com mais atenção no terceiro capítulo, essa medialidade vai indicar uma especificidade, por exemplo, de *games* e programas de computador, frente a outras tecnologias como o martelo, o microscópio ou a bomba nuclear. Numa perspectiva que expande/implode o conceito de objeto técnico e tecnologia, é importante manter o foco nas propriedades e nos efeitos que vão mostrar quais as “tecnologias cognitivas”, que efetivamente agem no estado de coisas que denominamos de gambiarra ou cultura da gambiarra ou subjetividade de gambiarra.

Entende-se, como Grusin (2010), que esta medialidade é multifacetada, e implica um lado afetivo na mesma medida que um lado material. Da mesma maneira que Parikka empreendeu com os vírus de computador, busca-se visualizar os contornos materiais por onde essa mediação passa. Nas palavras de Parikka, “tecnologias precisam de conexões para sobreviver: um vírus de computador necessita de um sistema operacional e outras conexões tecnológicas, mas também precisa de várias outras esferas, algumas mais concretas, algumas abstratas<sup>70</sup>” (PARIKKA, 2007, p. 16).

Por isso, assim como a imersão nas propriedades de mediação de uma cognição individuada e uma afetividade antropofágica torna possível a cultura da gambiarra nos videogames, é preciso ver como elas se tornam reais, se atualizam, por meio de algoritmos, *hardware*, interfaces gráficas, entre outros. E mesmo que alguns autores não o vejam como tal, este é um processo de comunicação.

<sup>69</sup> Do original: After 9/11 mediality has followed a trajectory of premediation as a means of mobilizing collective affect in order to protect us from the impending threat of global terrorism. Media are not stable entities but are agents or forces of translation and interaction which remain fundamentally altered by the events of 9/11.

<sup>70</sup> Do original: Technologies *need* connections to survive: a computer virus needs a suitable operating system and other technological connections, but it also needs connections to various other spheres, some more concrete, some abstract.

### 1.3 ENGENHARIA DE *SOFTWARE*, UMA QUESTÃO DA COMUNICAÇÃO: ABRINDO A CAIXA PRETA

Computadores e videogames, o foco de nossas observações são, grosso modo, ambientes midiáticos interativos, dotados de capacidades multimídia e multitarefa. Por meio de uma abordagem que privilegia a engenharia (reversa) de *softwares* e a interação humano-computador (HCI, na sigla em inglês), mas com um olhar tipicamente das Humanidades<sup>71</sup>, pretende-se problematizar e até desconstruir alguns dos constituintes da arquitetura/estrutura lógica da computação, ou seja, a efetiva natureza dessa mediação tecnológica materializada em elementos como programas, circuitos integrados e interfaces gráficas, que são fundamentais para uma investigação sobre videogames. E, ainda mais, a customização dos mesmos.

Há uma demanda por certa proficiência com computadores na sociedade dita pós-industrial ou pós-fordista. Esta transição de paradigma econômico (e comportamental, social, político) no capitalismo nas últimas décadas será abordada no próximo capítulo, contudo autores como Castells (2003), Negri e Hardt (2005, 2010), Lazzarato (2006), entre tantos outros, identificam que a ascensão das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) coloca os computadores no epicentro de um movimento global. Aquilo que se convencionou chamar de sociedade da informação. Entretanto, menos os computadores como aparatos tangíveis, mas a absorção à lógica de produção do processamento de dados, a circulação de informação em velocidades e quantidades jamais vistas e a convergência de formatos e linguagens para o digital se tornam o foco dessa apropriação.

Assim, surge efetivamente uma cultura digital que deixa de ser um nicho concentrado em laboratórios da *Big Science* norte-americana, das grandes universidades e multinacionais, para ser introduzida paulatinamente na vida da população. Com ela também nasce todo um campo de estudos dentro das Ciências Cognitivas e áreas correlatas, que fala do aprendizado e incorporação dessas tecnologias, possibilitando, assim, falar de uma alfabetização

---

<sup>71</sup> Frans Mäyrä (2008, pp. 158-161) oferece uma divisão bastante precisa sobre metodologias para aplicar nos *Game Studies*. Ele faz uma distinção entre métodos das Ciências Humanas (*Media Studies*, Psicologia, Literatura), Ciências Sociais (Sociologia, Antropologia) e do Design. Demonstrando uma divisão entre disciplinas um tanto quanto rígida, o autor afirma, entre outras coisas, que “enquanto o forte das Humanidades geralmente é prover interpretações originais e perspicazes sobre o significado dos fenômenos estudados, as ciências sociais fornecem fatos verificáveis sobre o uso ou influência desse fenômeno” (p. 158 – tradução nossa). Situada prioritariamente nestas duas áreas ou na intercessão delas, esta pesquisa dentro do campo da comunicação vai contra este formalismo que embora seja de certa forma usual ou corrente, sobretudo em sistemas educacionais do hemisfério norte, não se aplica ao escopo e atuação transdisciplinar da Comunicação, pelo menos no Brasil. Por isso, a metodologia empregada se utiliza tanto da etnografia das comunidades virtuais, o que Mäyrä definiria como do campo das ciências sociais, aliada a uma análise dos jogos eletrônicos efetivamente customizados nelas.

computacional, ou mais precisamente, de um letramento midiático digital<sup>72</sup> (*media and digital literacy*). Nesse sentido, o que os computadores proporcionam é mais importante do que eles são. Os dois questionamentos não estão separados, mas dentro deste estudo a segunda está a serviço da primeira.

Como mostram pesquisas de Mäyrä (2008), Natale (2013), Levy (2010), Perani (2013), entre outros, historicamente os videogames têm um papel central no desenvolvimento e popularização dos computadores. Não só computação e videogames, mas também a cultura *hacker* estão intrinsecamente ligados desde o início. Eles fazem parte de um arranjo sociotécnico que coloca em relação afetos, materialidades e competências cognitivas. No entanto, acredita-se que este arranjo não seja estanque, adquirindo diferentes configurações no decorrer do tempo e dependendo do contexto. Por isso, um dos objetivos dessa pesquisa seria justamente desvendar sua atual configuração.

O caso de Steve Russell e a criação do *game Space War* (Guerra no Espaço) como forma de testar a potencialidade do minicomputador<sup>73</sup> PDP-1, em 1961, sendo emblemático para uma breve lembrança histórica, mais ainda pelo fato de Russell e seus colegas do MIT chamarem o projeto de “*display hack*” (um *hack*, uma gambiarra, usando *display*<sup>74</sup>), o que evidencia esse imbricamento entre jogos eletrônicos e a cultura *hacker*. Levy (2010) conta que Russel e companhia estavam interessados em criar uma aplicação para o equipamento recém-chegado no laboratório, uma vez que era comum nesse primeiro estágio da computação os próprios usuários desenvolverem os programas que seriam adicionados ao sistema operacional ou até mesmo o próprio (caso eles julgassem necessário), sendo este um dos principais atrativos dos computadores na época, e um dos motivos de sua popularização estar associado a essa comunidade de desenvolvedores - pessoas com formação ou algum treinamento prévio em programação/informática.

---

<sup>72</sup> Conforme Messias e Barbosa (2015), letramento pode ter significados diferentes. Pode ser, em primeiro lugar, um sinônimo de alfabetização. No sentido de aprender “as letras”, ser alfabetizado numa determinada língua, e no outro, um sentido mais amplo, para a aquisição de competências relacionadas às práticas comunicativas diversas (multimodais). Há ainda uma corrente nos estudos de Comunicação e Design no Brasil, que prefere traduzir *literacy* diretamente para literacia, para evitar essa ambiguidade e a confusão com um conceito exclusivamente aplicado à escrita. Embora este estudo concorde com esta justificativa, ele não adotará o termo literacia, e sim o mais corrente letramento.

<sup>73</sup> Um minicomputador seria um modelo de hardware intermediário entre os *personal computers* (PCs)/microcomputadores e os enormes *mainframes*. Para se ter uma ideia da escala, Levy (2010) afirma que um minicomputador como o PDP-1 teria o tamanho aproximado de três geladeiras, enquanto os *mainframes*, famosos em séries de ficção científica, poderiam ocupar uma sala inteira.

<sup>74</sup> Uma aproximação entre a palavra *hack*, em inglês, que pode ser verbo (*to hack*) e substantivo e o termo gambiarra não é novidade, e pode até ser encontrada na página da Wikipédia do verbete hacker. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Hacker>. Acesso em 24/08/2015.

Da mesma forma, o físico William Higinbotham, desejando atrair a atenção dos visitantes do laboratório nuclear onde trabalhava, “*hackeou*” um osciloscópio para criar o primeiro videogame<sup>75</sup>, em 1958. As duas modificações dificilmente poderiam ter sido feitas “às cegas”, pelo menos nessa era “pré-internet”. Embora a gambiarra seja um símbolo da cultura do *Do It Yourself*/Faça Você Mesmo (DIY), as condições encontradas para realizar essas modificações variam histórica e socialmente, sobretudo no caso de videogames e computadores.

Por isso, expor esses dois casos da pré-história da cultura *gamer* ilustra bem algumas das atribuições que procuramos observar nas customizações dos *games* estudados. Com base na descrição extremamente técnica que Galloway (2006) faz do que seria um videogame, a futura análise deve se guiar tanto por mediações tecnológicas na dimensão das interfaces gráficas (em inglês, *Graphic User Interface* – GUI) como na do código (e talvez ir além delas). Segundo ele:

O software de um *game* está carregado na unidade de armazenamento de uma máquina. Software são dados; os dados emitem instruções para o hardware da máquina, que por sua vez executa aquelas instruções num nível físico ao mover pedaços de informação de um lugar para outro, realizando operações lógicas em outros conjuntos de dados, acionando dispositivos físicos e assim por diante. O software instrui a máquina a simular as regras do jogo através de uma ação significativa<sup>76</sup> (GALLOWAY, 2006, p. 2).

As interfaces gráficas parecem, a princípio, a área que teria mais apelo para uma pesquisa em comunicação, por serem a porção visível e funcional do computador para os humanos. No entanto, quando se leva em consideração a discussão ocorrida até o momento sobre a atuação do campo e a natureza da tecnologia, vê-se que as propriedades comunicativas ou o interesse da gambiarra para a comunicação se dá por conta justamente dessa conexão ou mediação entre elementos heterogêneos de diferentes “ordens de magnitude”, para usar um termo de Simondon. Cabe enfatizar mais uma vez, comunicação não se resume à hermenêutica ou a estética.

Mesmo que a maioria das estratégias e iniciativas estudadas, como foi possível constatar, não envolvam diretamente o uso de linguagem de programação, a imersão nas propriedades técnicas de *games* e programas diversos nesse nível se mostra necessária para

<sup>75</sup> Natale (2013) explica que um osciloscópio é um aparelho para aferição de voltagens elétricas que consiste basicamente numa tela e em fio condutor sensível a cargas elétricas (catodo). Através das *affordances* rudimentares da tela do osciloscópio - similar a de um televisor - o cientista conseguiu criar um jogo de tênis de mesa que veio a se tornar um embrião do jogo comercial *Pong*, de 1972.

<sup>76</sup> Do original: Loaded into the machine’s storage is the game software. Software is data; the data issue instructions to the hardware of the machine, which in turn executes those instructions on the physical level by moving bits of information from one place to another, performing logical operations on other data, triggering physical devices, and so on. The software instructs the machine to simulate the rules of the game through meaningful action.



analisar as estruturas que esses jogadores-*hackers* mobilizam, mesmo que de forma não intencional. Sendo assim, ao revisitar alguns dos elementos básicos que constituem a computação através de autores como Kittler, Galloway, Emerson, entre outros, este estudo visa mostrar como uma metodologia da Comunicação e das Humanidades pode estabelecer um olhar diferenciado sobre esses outros itens.

O primeiro deles, alertado por Friedrich Kittler em 1997, diz respeito à ancoragem desses programas (*softwares*) no *hardware*, e como isso define a questão do acesso ao funcionamento da máquina. De acordo com o autor:

[...] quando o circuito integrado, desenvolvido na década de 1970 a partir do transistor de Shockley, combinou, no mesmo chip, o silício como um resistor controlável com seu próprio óxido como um isolante quase perfeito, a programabilidade da matéria pode finalmente "assumir o controle", assim como Turing tinha previsto. Software, se ele existisse, seria apenas um negócio de um bilhão de dólares baseado nos elementos mais baratos da terra. Pois, em sua combinação no chip, o silício e seu óxido oferecem a arquitetura de hardware perfeita<sup>77</sup> (KITTLER, 1997, p. 153).

É importante situar as afirmações de Kittler numa "era informática" não tão distante da atual. Ele está se referindo a um momento na primeira década da popularização em massa dos microcomputadores com programas como o WordPerfect, o objeto de sua análise, que ainda funcionam basicamente por linhas de comando. No entanto, a arquitetura básica do que ele fala permanece a mesma. Existem apenas mais camadas entre um editor de texto qualquer, seja os do pacote Microsoft ou Libre Office ou o iWork da Apple, e a BIOS, que seria o conjunto básico de instruções "gravadas" no próprio processador, ou seja, fundamentalmente *hardware* e não *software* (Cf. KITTLER, 1997, pp. 149-150).

Assim como Galloway (2012), é possível fazer uma série de ressalvas ao posicionamento de Kittler, cujo teor de algumas afirmações pode ser tachado de reducionista ou até determinista em alguns pontos. Um exemplo seria facilmente dado pelo mercado atual de tecnologia tomado pelos aplicativos, os *apps*. Os *apps* e sua indústria multibilionária<sup>78</sup> são exemplos da pervasividade do *software* e sua relevância econômica e social, mesmo que, sob uma perspectiva técnica, eles possam ser reduzidos a impulsos elétricos num circuito integrado. Por exemplo, a série televisiva *Silicon Valley* (HBO, 2014) sobre o mercado das

<sup>77</sup> Do original: when the integrated circuit, developed in the **1970s** out of Shockley's transistor, combined on one and the same chip silicon as a controllable resistor with its **own** oxide as an almost perfect isolator, the programmability of matter could finally "take control," just as Turing had predicted. Software, if it existed, would be just a billion-dollar deal based on the cheapest elements on earth. For in their combination on chip, silicon and its oxide provide perfect hardware architectures.

<sup>78</sup> Exemplos recentes de *apps* ou plataformas digitais compradas por somas faraônicas são o aplicativo de mensagens diretas *WhatsApp* comprado por 19 bilhões de dólares pelo Facebook ou o serviço de *live streaming* Twitch comprado pela *Amazon* por 1 bilhão de dólares. Disponível em: <http://www.forbes.com/sites/ryanmac/2014/08/25/amazon-pounces-on-twitch-after-google-balks-due-to-antitrust-concerns/>. Acesso em 05/11/2015.

*startups* de tecnologia na região da baía de São Francisco se inicia com seu protagonista tentando desenvolver um *app*. No entanto, o algoritmo de compressão, que é o "coração" do *app*, acaba sendo a verdadeira inovação. Na série, ao tentar desenvolver uma "mera" aplicação, o personagem "sem querer" acaba fazendo uma descoberta científica potencialmente inovadora na área da matemática que rege a computação. Há, assim, uma espécie de crítica velada ao mercado passageiro dos aplicativos para enriquecimento rápido, em favor de uma "verdadeira" inovação tecnológica. Um caso da "vida real" seria o algoritmo *Pagerank*, o motor por trás da ferramenta de busca da Google. Ele define e/ou filtra através de suas especificações e do perfil do usuário o conteúdo que buscamos na Internet, transformando-se num novo paradigma informacional (PASQUINELLI, 2011).

Entretanto, Kittler não está de fato esnobando o *software*, apenas ressaltando que o núcleo do funcionamento de um computador está fisicamente contido na máquina, e que isso tem implicações para o aprendizado e o uso da tecnologia. Ou seja, seria vital condicionar a aptidão com computadores a partir do *hardware* também, sendo possível falar da atribuição de um grau a esta acessibilidade ou, no sentido contrário, da exclusão. Uma exclusão digital diferenciada, funcional, visando meramente uma instrumentalização para fins de mobilidade, seja ela social, financeira ou educacional, em oposição a um letramento/alfabetização/aprendizado, com fins de emancipação. Por este motivo, os ensinamentos de Kittler sobre a natureza do *hardware* são valiosos para uma compreensão da gambiarra num contexto da computação.

Lori Emerson (2014) ao tratar dos produtos da empresa Apple, sobretudo o Apple Macintosh de 1984 e o iPad, faz constatações semelhantes às de Kittler. A autora busca subsídios no advento da interface gráfica por ícones, semelhante a atual, que veio efetivamente substituir as linhas de comando como principal modelo de interação com o usuário<sup>79</sup>. Sobre a interação supostamente mais acessível (*user-friendly*) proporcionada pela GUI, Emerson escreve:

[...] o que me preocupa é que a acessibilidade [*user-friendly*] se encarrega de manter os usuários constantemente ignorantes e desinformados sobre como seus computadores, suas interfaces de leitura/escrita, funcionam, muito menos como elas

---

<sup>79</sup> Ao falar em substituição nos referimos à popularização das GUI com o usuário médio, mas isso não significou extinção. O DOS e os terminais de comando são partes essenciais de um computador, podendo ser acessados, seja num sistema Windows, Linux ou Mac. Isso num computador pessoal. O mesmo não é verdade para dispositivos móveis como celulares e *tablets*, que "escondem" seus terminais de comando supostamente para o bem do usuário.

moldam e determinam seu acesso ao conhecimento e sua capacidade de produzir conhecimento<sup>80</sup> (EMERSON, 2014, p. 49).

Kittler e Emerson nos alertam para as propriedades obscurecedoras do *software*, a maneira como ele esconde o funcionamento da máquina, evitando, muitas vezes por razões legais e comerciais, que os usuários tenham acesso total a ela. Diferente de tecnologias como o televisor, um motor ou um refrigerador, os computadores nasceram "livres" para apropriação e uso. Tendo posteriormente ficado cada vez mais fechados pela ação de corporações, sobretudo a Apple que, para Emerson, mascara seus interesses comerciais através da retórica empresarial e do marketing, com um discurso de preocupação com a integridade (qualidade) do produto e da experiência do usuário. Independentemente se vemos esta questão por uma polarização ideológica ou não, a falácia da manipulação direta através da interface gráfica por ícone (ou qualquer *software*, para Kittler) precisa ser abordada. De acordo com a autora:

Apesar dos estudos publicados desde 1985 claramente demonstrarem que GUIs não são necessariamente melhores que interfaces de linhas de comando em termos de quão fácil elas são para aprender ou para usar, a Apple - particularmente sob a liderança de Jobs - criou uma aura tão convincente da inevitável superioridade da GUI do Macintosh que até hoje a mesma filosofia da "acessibilidade" ["user-friendly"], ao lado da não mais notada arquitetura fechada, alimenta o zelo religioso de consumidores de produtos da Apple<sup>81</sup> (EMERSON, 2014, p. 49).

Essa visão contraria o trabalho de pioneiros como Douglas Englebart - tido como o inventor da primeira GUI, o NLS (*oN-Line System*) -, e outros desenvolvedores, que teriam pensado as interfaces gráficas não como um forma de eclipsar o controle, mas de encorajar intervenções e estimular a criatividade. Por isso, Emerson (2014) é categórica ao responsabilizar o advento do Apple Macintosh e as políticas da empresa e sua estratégia de marketing, por criarem propositalmente uma demanda por uma falsa acessibilidade, meramente funcional, e não democrática. A empresa produziria ao mesmo tempo um nicho de mercado e o monopólio do mesmo, vendendo praticidade e conforto, talvez a melhor tradução para *user-friendly*, envoltos numa mística reforçada pelo desconhecimento. Enfim, uma caixa preta. Um dos exemplos mais recentes não contemplados pela autora seria o *Apple Watch*: um relógio com funções de *Smartphone*, reconhecimento de voz e sensores inteligentes de

<sup>80</sup> Do original: [...]what concerns me is that the user-friendly now takes the shape of keeping users steadfastly unaware and uninformed about how their computers, their reading/writing interfaces, work, let alone how they shape and determine their access to knowledge and their ability to produce knowledge.

<sup>81</sup> Do original: Despite studies released since 1985 that clearly demonstrate GUIs are not necessarily better than command-line interfaces in terms of how easy they are to learn and to use, Apple—particularly, under Jobs’s leadership—created such a convincing aura of inevitable superiority around the Macintosh GUI that to this day the same “user-friendly” philosophy, paired with the no longer noticed closed architecture, fuels consumers’ religious zeal for Apple products.

movimento e monitoramento cardíaco, que em suas edições de luxo chega a custar 135 mil reais<sup>82</sup>.

No caso dos videogames, a questão do controle e da interface gráfica ganham outros contornos no debate sobre a interação entre jogador e o programa do *game*. Tendo em vista a predefinição das possibilidades de agência pelo desenvolvedor do jogo, a gambiarra e/ou outras intervenções extrajogo aparecem como uma forma de inverter essa situação. Elas devolveriam o caráter aberto, comunitário e criativo desses artefatos por meio de práticas que se tornaram subversivas, e às vezes até ilegais, por conta do protecionismo comercial e legal das corporações. Mesmo que, no fundo, tratem-se da continuação de práticas há muito estabelecidas dentro da cultura *hacker*, como pode ser visto pelos exemplos acima.

Por este motivo, é vital estabelecer que quando esta pesquisa afirma que as atividades de gambiarra trabalham em favor de uma acessibilidade, seria uma acessibilidade nos termos de Englebart. Podendo ser considerada uma porta de entrada para um aprendizado ou certo letramento, por que não, essa acessibilidade visa à emancipação, um aprofundamento no funcionamento da máquina, e, em última análise, até o "aumento do intelecto humano", nas palavras do próprio. Atualmente, essa visão está encarnada na cultura do software livre e do Linux, que em contrapartida sofre com o rótulo, talvez injusto, de ser hermética. Ironicamente, o oposto polar de uma acessibilidade no sentido *user-friendly* que fecha/esconde a arquitetura, sobretudo o *hardware*, como identifica Emerson.

### 1.3.1 *Machina* | *The Machines of God*

Por sua vez, Lev Manovich (2002) e sua visão das interfaces gráficas traz à tona algumas das construções e convenções técnicas e sociais que operam na computação contemporânea. Oriundas das áreas do Design e da Arte, as considerações do autor mostram o quê e onde se deve procurar ao analisar jogos. Qual deve ser a "atitude" ao olhar a interface dos jogos eletrônicos modificados e assim tentar identificar pontos de mediação e estímulo de competências? Ele explica que:

Um dos princípios fundamentais da HCI [*Human-Computer Interaction*] moderna é o princípio da consistência. Ele dita que os menus, ícones, caixas de diálogo e outros elementos da interface devem ser os mesmos em aplicações diferentes. O usuário sabe que cada aplicação irá conter um menu "arquivo", ou que se ela encontrar um

---

<sup>82</sup> Disponível em: <http://portal.comunique-se.com.br/sub-destaque-home/79019-relogio-inteligente-da-apple-custa-ate-r-135-mil-info>. Acesso em 01/11/2015.

ícone que parece com uma lupa ele pode ser usado para dar zoom em documentos<sup>83</sup> (MANOVICH, 2002, p. 96).

Este princípio da consistência ajuda na hora de editar e customizar jogos. A mesma técnica que torna um determinado aparato acessível (*user-friendly*), mas fechado num nível técnico pode ser a chave também para desmistificá-lo num plano da cognição e dos afetos, a porta de entrada de uma intervenção canibal. A consistência ou padronização não é um problema em si e não necessariamente pende para um "modelo Apple" de acessibilidade. Nos casos estudados, por exemplo, no game *Pro Evolution Soccer* e outros, as ferramentas de edição de temas, personagens e mapas do próprio jogo são formas de incluir elementos subjetivos ou personalísticos. Aliás, a maioria dos jogos eletrônicos permite a edição de, pelo menos, o nome do avatar.

Outros princípios que valem a pena serem citados são o da originalidade que, segundo Manovich, rivaliza com o da padronização na construção disso que ele chama de interfaces culturais (CD-ROM, websites, *games*). Os dois seriam rivais porque exerceriam ações opostas sobre uma determinada produção cultural digital: um impulso para tornar único e o outro para facilitar a experiência. Para o pesquisador russo, conciliar as duas áreas seria a função dos desenvolvedores, principalmente os designers. No entanto, o princípio mais importante talvez seja o da interação. Segundo Manovich:

[...] se simplesmente simulamos as convenções existentes de formas culturais anteriores como a palavra impressa e o cinema, nós não iremos tirar vantagem de todas as novas capacidades oferecidas pelo computador: sua flexibilidade em mostrar e manipular dados, controle interativo pelo usuário e a habilidade de executar simulações etc.<sup>84</sup> (MANOVICH, 2002, p. 97).

Num primeiro momento, Manovich faz uma analogia entre esse princípio de interação em interfaces gráficas e os painéis de controle em carros, aviões e outros aparatos. Essa qualidade que permite a realização das operações com o computador pode ser inclusive graduada em diferentes níveis. Computadores, então, podem ser duplamente locais de interações predeterminadas, mas também de associações ativas e interdependentes – interação mútua e interação reativa nos termos de Primo (2011). O autor, entretanto, não aconselha o uso do termo interatividade que possui uma carga semântica negativa, segundo o mesmo, sendo impreciso e de viés tecnicista. De qualquer modo, a interação como princípio dentro

<sup>83</sup> Do original: One of the main principles of modern HCI is consistency principle. It dictates that menus, icons, dialogue boxes and other interface elements should be the same in different applications. The user knows that every application will contain a "file" menu, or that if she encounters an icon which looks like a magnifying glass it can be used to zoom on documents.

<sup>84</sup> Do original: Conversely, if we simply mimic the existing conventions of older cultural forms such as the printed word and cinema, we will not take advantage of all the new capacities offered by a computer: its flexibility in displaying and manipulating data, interactive control by the user, the ability to run simulations etc.

das interfaces culturais, como quer Manovich, ou uma interação mediada por computador, um termo mais abrangente comparável a HCI, como prefere Primo, seriam portas de entrada para entender o funcionamento da programação.

Entretanto, Fragoso (2001) vai mais fundo nesta problemática, apresentando uma visão que retoma alguns pontos da discussão anterior sobre cognição, tecnologias e mediação. Para ela, fala-se em interatividade para evidenciar um paradigma específico dentro da HCI, o qual diz respeito apenas ao usuário e não ao programador. Por isso, a "*interatividade é uma atribuição da interface, ou seja, do produto midiático, e só é razoável falar em interatividade em relação à interação receptor-produto*" (FRAGOSO, 2001, s.p. – grifos da autora). De fato, a interação em si pode mesmo ter vários sentidos, a autora apresenta quatro e um deles, o da Engenharia Semiótica, ressalta justamente que há espaço para bastante arbitrariedade e/ou autonomia neste jogo entre programador e usuário que constitui as interfaces e o "computador como mídia". Algo semelhante ao que defende Galloway (2012).

Como foi visto com Kittler, no nível mais elementar, a programação está gravada no hardware, o que significa que os demais programas vão sendo construídos com base nessa primeira instância, a dos cálculos. Por isso, diz-se que programas são autocontidos. Comer (2005) dá o exemplo da álgebra booleana (e, ou, não/*and, or, not*) que pode ser usada para criar funções rudimentares usando códigos binários (se  $x = 1$  and  $0$ ,  $y = 0$ ). Esses cálculos ou funções podem ser implementados em transistores, por exemplo, no qual os elementos binários podem ser substituídos por determinadas cargas elétricas (ou a ausência delas no caso do zero). Um conjunto de instruções, mesmo nesse nível mais rudimentar, já pode ser considerado um programa (NATALE, 2013).

Saindo desse nível microscópico (atualmente nanoscópico<sup>85</sup>), a arquitetura de computadores propriamente dita, a arquitetura Von Neumann<sup>86</sup>, estabelece que um computador está dividido em três elementos: processador, memória e dispositivos de entrada/*input* e saída/*output* (COMER, 2005, p. 47). Dentro desta esquematização, os

---

<sup>85</sup> A chamada lei de Moore estabelece que o número de transistores num chip tende a dobrar a cada dois. Numa folha de especificações de 2012, a fabricante Intel anunciou que conseguiu produzir transistores de 22 nanômetros (nm). Com isso, um determinado processador pode conter em seu chip centenas de milhões e até bilhões deles. O mais recente processador da empresa, de 18 núcleos, chegou à marca de mais de cinco bilhões de transistores num só chip. Assim, se cada transistor pode realizar operações matemáticas simples de álgebra booleana, a capacidade de processamento dessas máquinas chega a níveis assombrosos. Disponível em: <http://www.intel.com/content/www/us/en/history/history-moores-law-fun-facts-factsheet.html?wapkw=transistor+count>. Acesso em 2/11/2015.

<sup>86</sup> Nomeada assim por conta do matemático que a desenvolveu, John Von Neumann, um dos principais expoentes da Cibernética.

programas ficam armazenados na memória. Ela pode conter dados ou programas, ou seja, informação ou operações.

O próprio físico Adriano Natale define a programação como "o controle de cargas elétricas de maneira a produzir os resultados – ou imagens – que queremos" (2013, p. 28). Em *A Ciência dos Videogames*, um exemplar basicamente de divulgação científica voltado para o público infantojuvenil, o autor convoca elétrons, equações matemáticas, pixels, entre outros elementos, para revelar o funcionamento dos aparelhos eletrônicos de forma simplificada. Partindo de uma perspectiva histórica, ele utiliza Pong, de 1972, para explicar em linhas gerais como a programação age num jogo. Ele trabalha com cargas elétricas porque é assim que cada um dos elementos do Pong é construído: as duas raquetes, a bola e o risco que divide a quadra. Daí as instruções, como uma "receita de bolo", vão ditar a interação entre esses elementos de acordo com a movimentação do jogador. "Programar um videogame ou computador é fazer com que ele responda aos comandos que vamos dar" (NATALE, 2013, p. 29), ele complementa.

Natale (2013) é taxativo ao afirmar que não há, pelo menos no *game* sem inteligência artificial e *game engine* (motor de jogo) que ele analisa, uma possibilidade de ação que já não esteja prescrita pelo programa. Manovich concorda com essa afirmação, mas não a aplica indiscriminadamente a tudo o que ele chama de interface cultural. Para ele:

[...] em contraste com o CD-ROM e os bancos de dados Web, que sempre parecem arbitrários porque o usuário sabe que material adicional pode ter sido adicionado sem modificar de qualquer forma a lógica do banco de dados, num jogo, do ponto de vista de um usuário, todos os elementos tem um motivo (isto é, sua presença é justificada)<sup>87</sup> (MANOVICH, 2002, p. 197).

Manovich usa a palavra algoritmo para definir esse conjunto de instruções, a estrutura lógica de um jogo. Ele ainda afirma que, para vencer, "o jogador executa um algoritmo", ou precisa descobri-lo no caso de jogos mais complexos, em que as regras não são aparentes. Isso vale para o nível do *gameplay*, o modo de jogar, mas também para as possibilidades de ação. A "mecânica" do jogo propriamente dita; simulação ou não de gravidade; atribuição, quantidade e disposição dos elementos de interação ou não; entre outros, tudo está definido neste conjunto de instruções que vão desde a movimentação mais elementar até às construções mais complexas. Não seria errado dizer que programa e algoritmo são sinônimos, pelo menos dentro desse contexto. Isso porque todo programa é de fato um algoritmo, mas não necessariamente todo algoritmo é um programa de computador. A partir dessa explicação,

---

<sup>87</sup> Do original: [...] in contrast to the CD-ROM and Web databases, which always appear arbitrary since the user knows that additional material could have been added without in any way modifying the logic of the database, in a game, from a user's point of view, all the elements are motivated ( i.e., their presence is justified).

é possível vislumbrar porque o trabalho de J.J. Gibson com as *affordances* é tão difundido nos chamados *Game Studies*.

Não apenas nessa dimensão tão elementar de cargas elétricas e operações lógico-matemáticas, é importante ter essa diferença entre dados/informação e algoritmo/programas em mente porque ela tem uma relação direta com o advento das interfaces gráficas e a discussão proposta por Kittler (1997) e Emerson (2014), pois são justamente essas operações que as interfaces gráficas vão eclipsar da visão do usuário médio. Mais radical, o pensador alemão acredita que o software (os programas) de maneira geral nubla a ação do hardware ou a maneira com que a "verdadeira programação" estaria situada lá. Ele tem uma visão negativa dessa mediação dos programas, vista como um filtro e não como uma janela ou passagem, chegando a dizer que "último ato de escrita ocorreu quando os engenheiros da Intel desenharam o primeiro microprocessador" (1997, p. 147). Essa visão é fortemente rechaçada por Galloway (2004), o que pode ser observado quando ele diz que:

[...] é errado reivindicar a relativa pureza do código de máquina sobre código fonte, porque cada um é igualmente mediado pelo ambiente do computador digital. Código fonte pode ser mais simples para humanos lerem, mas isso diz pouco sobre sua relação numa hierarquia maior de código, do qual pode não haver nenhum<sup>88</sup> (GALLOWAY, 2004, p. 164).

A padronização e o funcionamento lógico do computador permitem que haja esse tipo de equivalência, o que não necessariamente ocorre quando se tenta fazer a tradução de uma língua natural, como do português para o inglês, que não são baseadas inteiramente em princípios lógico-matemáticos. Um exemplo seria a dita intraduzibilidade de saudades ou outros termos ditos intraduzíveis, que dependem do contexto cultural<sup>89</sup>. Esta, no entanto, não é uma tentativa de estabelecer uma hierarquia de valor, apenas uma afirmação das diferenças ontológicas entre as duas linguagens. Como Galloway (2004) reitera mais de uma vez, "o código [de programação] é a única linguagem que é executável" (p. 165), ela "é uma máquina para converter significado em ação"<sup>90</sup> (p. 166).

Para Galloway (2004), os dois elementos interligados padronização e funcionamento lógico-matemático servem para instaurar um modelo descentralizado. Um modelo para um controle descentralizado ou distribuído que encontraria sua efetuação na figura do protocolo. O aspecto do controle será tratado adiante no próximo capítulo sobre o viés político da pirataria de games, contudo fica a noção de que a descentralização como paradigma para a

<sup>88</sup> Do original: [...] it is wrong to make claims about the relative purity of machine code over source code, for each is equally mediated by the environment of the digital computer. Source code might be simpler for humans to read, but this says very little about its relationship in a larger hierarchy of code, of which there can be none.

<sup>89</sup> Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/bbc/ult272u398210.shtml>. Acesso em: 03/11/2015.

<sup>90</sup> Do original: "*Code is the only language that is executable*" e "it is a machine for converting meaning into action".



arquitetura computacional a torna uma tecnologia inclusiva (mais um nome para *user-friendly*).

Segundo o autor, o controle exercido pela arquitetura de computador é diferente daquele das empresas denunciado por Emerson. Galloway fala de redes distribuídas geridas (e compostas) por elementos autônomos, mas não conscientes. Por meio dessa padronização e descentralização, eles colocariam em comunicação atores (sejam nós/endereços, pontos na rede, *hardware* e *software* código e interfaces gráficas). Descentralização e padronização seriam "convites à ação", eles não a reprimiriam. Ou seja, este seria um controle no sentido proposto por Deleuze (2008), uma internalização da disciplina. Pois, essa ação já nasce formatada.

Por sua vez, Galloway (2012) apresenta algumas críticas bastante contundentes ao livro de Manovich. O autor admite que com dez anos entre as duas obras, alguns de seus questionamentos podem ser relativizados, ainda assim ele precisa fazê-los por conta do impacto de *The Language of the New Media* (2002) como referência no campo. Galloway resume sua contrariedade ao afirmar que:

o grande argumento dado em seu trabalho [de Manovich] é sobre mídia em geral, que mediar é na verdade ser interface, que mediação em geral é apenas repetição em particular e, dessa forma, que as "novas" mídias são todos os artefatos e vestígios do passado aparecendo num presente cada vez mais expansível<sup>91</sup> (2012, p. 10).

O pesquisador usa o trabalho de Manovich como contraponto para criar seu próprio conceito de interface. Nele, Galloway chama atenção para outras propriedades das interfaces enquanto meio que podem ser mais proveitosas. Mais precisamente, ele se afasta da noção de interface como dispositivo ou mídia para falar de mediação e da interface como um "processo" e não como uma coisa. Galloway está interessado em desconstruir essa objetificação do computador ou meio digital, em sua opinião, realizada tanto por Manovich quanto por Friedrich Kittler.

Daí sua grande contribuição ser afirmar que o computador é uma ética. O computador condiciona modos de expressão ao invés de ser propriamente um (como o seriam o cinema, a pintura, a escrita etc.), por isso, a insistência de Galloway na analogia do computador como meio. Para ele, a capacidade de simulação do computador o afasta do reino da ontologia, ou seja, a computação, o processamento de dados através de operações lógico-matemáticas e cálculos, é uma função. Para usar uma analogia mais próxima das Humanidades, enquanto

---

<sup>91</sup> Do original: [...] for the grand argument given in his [Manovich's] work is really one about media in general, that to mediate is really to interface, that mediation in general is just repetition in particular, and thus that the "new" media are really all the artifacts and traces of the past coming to appear in an ever expanding present.

interface ele possui um efeito de tradução. Fugindo de uma visão reificadora, Galloway alega, assim, que o computador "remedia a própria metafísica" (2012, p. 20).

Como foi visto, interfaces gráficas, algoritmos e dados são construídos em cima de cálculos. Essencialmente zeros e uns armazenados, organizados e manipulados (executados) por outro conjunto de zeros e uns de forma semi-independente. Portanto, qualquer distinção que possamos atribuir a eles é devido ao fato de os enxergarmos pela perspectiva humana, antropocêntrica. A partir desta ideia já presente em Protocol (2004), Galloway (2012) conclui então que não há diferença entre algoritmo (as instruções) e os dados. Ela é criada artificialmente, pois, no fim das contas, é tudo matemática. E essa conversão da matemática em instância de mediação, no digital, mostra sua propriedade enquanto interface. Ao diferenciar matemática e linguagem, ele esclarece:

[...] um cálculo, por outro lado, opera no nível da computação e processo. Fazer algo com o mundo - ou se preferirem simular fazer algo com o mundo - esse é o objetivo principal de um cálculo. Com um cálculo, fala-se de um sistema de racionalidade, uma máquina de execução que pode trabalhar através de um problema, passo a passo. A diferença entre os dois, num aspecto, é que o cálculo implica um método, enquanto uma linguagem não<sup>92</sup> (GALLOWAY, 2012, p. 22).

Sua argumentação parece similar à de Kittler, sendo essencialista, mas como o autor afirma, ele não vê os cálculos como um objeto. Sendo esta uma diferença fundamental. Galloway não está interessado apenas nas interfaces gráficas, mas em operacionalizar a própria noção de interface. Ele a iguala a ideia de mediação, o que remete às discussões do segmento anterior. Sua imersão na dimensão ontológica de dados e algoritmos encontra nelas uma função de princípios matemáticos, o que os libera da necessidade de uma representação visual ou mesmo de uma forma. Por serem números, dados e algoritmos não demandam uma representação e nem precisam conter informação. Isso abre portas, numa investigação como a proposta por esse estudo, para investigar a operação dessas "máquinas de traduções" que transformam cálculos em programas e programas em interfaces gráficas. Sobre o advento dos últimos, ele declara:

[...] qualquer visualização de dados requer um salto contingente de um modo matemático para o modo do visual. Isso não significa que a estetização não pode ser alcançada. E também não significa que tais atos de estetização são desmotivados, ineficazes, arbitrários ou de outro modo não importantes. Significa apenas que qualquer visualização de dados precisa inventar um conjunto artificial de regras de

---

<sup>92</sup> Do original: A calculus, on the other hand, operates at the level of computation and process. To do something to the world - or if you like to simulate doing something to the world - this is the primary goal of a calculus. With a calculus, one speaks of a system of reasoning, an executable machine that can work through a problem, step by step. The difference between the two, in one aspect, is that a calculus implies a method, whereas a language does not.

tradução que convertem números abstratos em signo semiótico<sup>93</sup> (GALLOWAY, 2012, pp. 82-83).

Desse modo, o que significa dizer que nossa "presença informática" é mediada por esses dados, algoritmos, protocolos, hardware e interfaces gráficas? Cada um desses elementos e suas respectivas controvérsias foi apresentado não com o intuito de criar uma ideia apocalíptica da computação, mas apenas para dizer que a interação mediada por computador (Primo, 2011) passa por esses elementos. Sendo assim, o objetivo deste capítulo na presente tese seria mostrar as "micromediações" que compõe essas estruturas tecnológicas e também a própria cognição.

Dentro de uma perspectiva da cognição atuada, o encontro da lógica formal dos computadores com a corporalidade não racional e subjetiva/afetiva "revela mundos", nas palavras de Galloway (2012). Mais ainda, o autor afirma que o computador se utiliza das propriedades do humano, características materiais e subjetivas, como "condição de possibilidade para criar mundos" (2012, p. 13), ou seja, tanto quanto é possível falar de uma interação (fundamentalmente humana) mediada por computador, é possível falar de uma computação mediada pelo humano, da qual o humano não é usuário, mas objeto. Relembrando Viveiros de Castro (2013a), "se uma legião de seres outros que os humanos são 'humanos' – então nós os humanos não somos assim tão especiais" (2013a, p. 375). Sendo este humano entre aspas a posição de sujeito, vale ressaltar.

Evocando Lévi-Strauss, Viveiros de Castro (2014a) numa comunicação recente<sup>94</sup> retoma as figuras do engenheiro e do *bricoleur* presentes no livro *O pensamento selvagem*, do antropólogo francês, que servem para tratar desses dois "universos", ou melhor, dessas duas estruturas de pensamento. Como em toda a sua obra, ele quer chamar a atenção para as formas que o ponto de vista desse "sujeito do conhecimento tradicional" poderia apresentar como alternativa ao fazer do engenheiro, "o homem que não erra que constrói o mundo a partir do conceito", pelo menos na questão do antropoceno, causada por esse homem do conceito e talvez "remediada" por um fazer, uma metodologia, da bricolagem. Embora neste exemplo Viveiros de Castro os utilize como instâncias separadas, através da discussão proposta durante este capítulo, este estudo defende uma possível aliança.

<sup>93</sup> Do original: [...] any visualization of data requires a contingent leap from the mode of the mathematical to the mode of the visual. This does not mean that aestheticization cannot be achieved. And it does not mean that such acts of aestheticization are unmotivated, nugatory, arbitrary, or otherwise unimportant. It simply means that any visualization of data must invent an artificial set of translation rules that convert abstract number to semiotic sign.

<sup>94</sup> Palestra proferida durante o colóquio **Os Mil Nomes de Gaia: do Antropoceno à Idade da Terra** realizada em setembro de 2014 no Rio de Janeiro. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CjBU1jO6rmE>. Acesso em 02/11/2015.

No entanto, a figura do engenheiro por excelência não estaria no homem, mas em suas "criações". Ganhando "vida própria" como o mostro de Mary Shelley, elas conseguiriam seguir esse predicado (criar o mundo por conceitos), de uma forma que o homem mesmo nunca conseguiu. Afinal, como disse Latour, jamais fomos modernos.

Bricolagem e gambiarra são conceitos análogos, tendo um histórico considerável de discussão conjunto no universo das artes (ROSAS, 2007). Por isso, a gambiarra aqui aparece como efeito dessa interface chamada computador em seu encontro com as capacidades e/ou competências cognitivas do humano. A dureza do cálculo – seu poder de efetuação, de formatação –, proporciona um tipo de mediação que coloca em comunicação os códigos, os *hackers* e os *games*, no que poderia ser chamado de uma cognição atuada canibal. Há uma série de descontinuidades e continuidades históricas entre essas instâncias, cujos movimentos e motivações continuam gerando mobilizações de diversos níveis ou ordens de magnitude, uns mais subversivos e outros não. A cultura *hacker* de 1960 não é a mesma da década de 2010. Voltando a Emerson e às políticas da Apple, a autora escreve:

Se o iPad indica o futuro da computação e dos computadores derivados da computação ubíqua ou pervasiva, então talvez ele simultaneamente indique uma futura geração de hackers que serão compelidos a encontrar uma saída dessa noção rasa de criatividade que almeja a pouco mais que consumo e manipulação enquanto usuários são transformados em audiências assistindo seus dispositivos realizarem truques de magia diante de seus olhos<sup>95</sup> (EMERSON, 2014, p. 19).

Os videogames, mesmo os mais modernos da chamada sétima geração em diante (PS3, XBOX 360, Wii), estariam num paradigma tecnológico similar ao do iPad. Sua arquitetura – sobretudo a dependência de recursos on-line para a execução de tarefas –, previne algumas intervenções não sancionadas pelo fabricante – sob pena de não poder jogar em rede ou mesmo o aparelho parar de funcionar caso seja detectada alguma alteração.

Entretanto, essa lógica do *bricoleur* encontra seu lugar de existência, mesmo na alta tecnologia mais restritiva. A prática de *jailbreak* – o desbloqueio de proteções direto no *hardware* – é um notório recurso para expandir a capacidade dos produtos Apple para além daquilo previamente sancionado pela empresa (mesmo com a possível exclusão do aparelho/usuário do serviço de suporte oficial da companhia). Da mesma forma, produtos como o *Playstation 3* da *Sony*, que a princípio não permitiriam a entrada de jogos piratas,

---

<sup>95</sup> Do original: If the iPad signals the future of computing and of ubicomp-related computers, then perhaps it also simultaneously signals a future generation of hackers who will be driven to find a way out of this flat notion of creativity that amounts to little more than consumption and manipulation as users are turned into audience members watching their devices perform magic tricks before their very eyes.

também encontram formas de serem desbloqueados<sup>96</sup>. A maneira mais sofisticada, no entanto, é uma brecha dentro da venda das "licenças" do jogo.

A disponibilidade de banda larga permitiu que os jogos não precisassem ser vendidos em suportes físicos (neste caso, *Blu-ray*). Cada fabricante possui um serviço de nuvem e o usuário paga para baixar o jogo direto de lá. Alguns até com custo diferenciado, mas a maioria custando o mesmo da unidade física. A diferença é que o exemplar digital permite a instalação em mais de um console, no PS3 até cinco. Para o caso do console quebrar, seria possível jogar o jogo sem precisar comprá-lo de novo, porque ele fica salvo na sua conta. Sabendo disso, usuários vendem justamente os "códigos de acesso" e a conta, na qual o jogo está registrado (por um preço bem menor do que o da fabricante). Dessa forma, supondo que o jogo on-line custa 100 reais (quem dera!), um usuário pode comprar esse jogo e revender para outros usuários os códigos de acesso por 50 reais. E simulando uma troca de console, cada um dos compradores vai ter um exemplar oficialmente, com todas as funcionalidades. Foi assim que o autor deste estudo adquiriu sua edição de Grand Theft Auto V para PS3, lançado em 2013. Chega a ser um sistema mais seguro do que a acepção comum de jogo pirata, embora seja bem menos subversivo.

---

<sup>96</sup> Existem diversas formas de fazer o *jailbreak* (desbloqueio) do PS3 para rodar jogos não originais, inclusive alguns mantêm as funcionalidades on-line. Eles são bastante específicos e envolvem não só conhecimento de linguagem de programação, mas também intervenção diretamente no hardware como soldagem de pinos ou inserção de circuitos integrados adjacentes. Um deles foi o projeto *PSFreedom*, do hacker identificado como Kakaroto (batizado a partir de um personagem da franquia *Dragon Ball*). Disponível em: <https://github.com/kakaroto/PSFreedom>. Acesso em 04/11/2015.

## 2 DEVIR-HACKER: O VIÉS POLÍTICO DA PIRATARIA DE GAMES

*Even falling in love is political. [...] You cannot really negotiate your way out of it*  
Steve McQueen (diretor de cinema) em palestra no MoMA, NY<sup>97</sup>

*Pobrecito mi patron, piensa que el pobre soy yo*  
Facundo Cabral

### 2.1 BIOPODER E BIOPOLÍTICA: CONCEITOS EM DISPUTA

“Quando começa a vida?”. Esta pergunta repetida um sem número de vezes ao longo da História da Ciência e até na mídia parece não encontrar uma resposta, mesmo com a quantidade exorbitante de recursos e tempo gastos em sua contemplação. Podendo ser taxado, *a priori*, como um debate meramente técnico (entre ramos da Medicina e da Biologia), são justamente as implicações religiosas, políticas e éticas atreladas a esta questão que fazem dela um objeto de escrutínio por tanto tempo.

Afetando desde pesquisas com células-tronco e inseminação artificial até políticas públicas da saúde e regulamentação do aborto, as múltiplas respostas possíveis a essa indagação passam por fatores culturais, sociais, geográficos, temporais, entre tantos outros.

Não há consenso quando se trata da vida, e esses questionamentos de ordem técnica, jurídica, política e religiosa se entrelaçam e se contradizem no que diz respeito a ela, isso considerando apenas a “esfera formal”, das instituições organizadas e consolidadas. No emaranhado de discursos que compõem a atualidade – o midiático, o científico, o popular, o étnico, de gênero, entre outros –, cada um com camadas de relações que lhe podem ser atribuídas, ir ao encontro dessas controvérsias pode revelar mais do que tentar “resolvê-las” (como se fosse possível).

De maneira análoga, biopoder e biopolítica constituem um problema da ordem da filosofia política que intriga os pensadores contemporâneos. Derivados da obra de Michel Foucault (1999), os termos encontram ressonância atualmente tanto na Ciência Política de forte influência marxista de Antonio Negri e Michael Hardt, quanto na Antropologia do Contemporâneo de Paul Rabinow, e na Sociologia Biocientífica de Nikolas Rose.

---

<sup>97</sup> O registro da palestra foi publicado on-line no dia 31 de janeiro de 2014 e pode ser encontrado na íntegra no Youtube. Disponível em: [http://youtu.be/-KM\\_5z9WvUc](http://youtu.be/-KM_5z9WvUc). Acesso em 30/06/2014.

Procuraremos, então, problematizar esses dois vetores em suas tentativas de analisar o panorama atual da vida no século XXI.

Em primeiro lugar, para entender a discussão em torno dos conceitos de biopoder e biopolítica, antes se faz necessário voltar à ideia de poder, na forma como ela foi apresentada por Michel Foucault. A partir desta conceituação (e suas derivações), surge uma disputa teórica/epistemológica, que envolve os autores que serão trabalhados a seguir, além do próprio Foucault, Gilles Deleuze (2005, 2008); Paul Rabinow e Nikolas Rose (2006); e Antonio Negri e Michael Hardt (2005, 2009, 2010).

Partindo de *A Vontade de Saber*, é possível traçar uma definição do conceito de poder bastante precisa e delimitada, motivo pelo qual este parece ser o ponto em comum entre os autores estudados. Segundo Foucault:

Parece-me que se deve compreender o poder, primeiro, como a multiplicidade de correlações de força imanentes ao domínio onde se exercem e constitutivas de sua organização; o jogo que, através de lutas e afrontamentos incessantes as transforma, reforça, inverte; os apoios que tais correlações de força encontram uma nas outras, formando cadeias ou sistemas ou ao contrário, as defasagens e contradições que as isolam entre si: enfim, as estratégias em que se originam e cujo esboço geral ou cristalização institucional toma corpo nos aparelhos estatais, na formulação da lei, nas hegemonias sociais (1999, pp. 88-89).

Embora seja, sem dúvida, um conceito que abrange múltiplas possibilidades, para o pensador e seus comentadores, sua ideia central é bastante “palpável”. Como afirmou Deleuze, resumindo exemplarmente a conceituação foucaultiana, “o poder é uma relação de forças, ou melhor, toda relação de forças é uma ‘relação de poder’” (2005, p. 78).

No entanto, por “forças” não se deve entender maniqueísmos como opressor e oprimido ou dominante e dominado. Deleuze alerta que o poder não pode ser tomado ou possuído por um indivíduo ou instituição, mas que ele se exerce através desses que podem ser considerados “atores” do poder. Para ele, “o poder não é essencialmente repressivo (já que ‘incita, suscita, produz’); ele se exerce antes de se possuir (já que só se possui sob uma forma determinável – classe – e determinada – Estado); passa pelos dominados tanto quanto pelos dominantes” (DELEUZE, 2005, p. 79).

Assim, o poder não é refém de nenhuma individualidade ou da intencionalidade de um sujeito. Há, sim, uma racionalidade no poder, mas, para Foucault, ela seria imanente a seu exercício e não poderia ser atribuída a um sujeito. A exposição desta visão macrocósmica do poder se encaixa com a concepção de cognição pleiteada neste estudo. Como foi visto, a atuação como modelo da cognição busca justamente eliminar sujeitos e objetos preestabelecidos e deslocar o foco da consciência/razão para os afetos e a ancoragem biológica do corpo. Nesse sentido, tanto uma noção de cognição quanto uma de política que

independem da intencionalidade de um sujeito fundam esta perspectiva, pois contemplam os "múltiplos vetores heterogêneos - dispositivos sociais, técnicos, físicos e semiológicos - a partir dos quais pode ganhar consistência um território existencial, pode emergir um sujeito", como afirma Kastrup (2008, p. 60) a partir do conceito de heterogênese de Felix Guattari.

Poder e política não podem ser separados dos processos cognitivos, uma vez que operam na constituição dos sujeitos. São parte de um processo que, como mostram Foucault (1999), Kastrup (2007, 2008), Varela et al. (2001), entre outros, são vitais/vivos, compartilhados e/ou distribuídos e fundamentalmente mediados.

Ou seja, esse poder não diz respeito a concepções pré-estabelecidas do termo (embora não as exclua), que poderiam ligá-lo a forças opressivas, de aniquilação ou brutalidade, enfim, de violência e subjugação de maneira geral. Foucault insiste na positividade do poder, o qual não reprime diretamente, mas pode se expressar através de uma negação. Quando ele nega, o faz através da expressão de sua potência – interdita enquanto incita e produz –, nunca só pela violência. A violência não faz parte dessa concepção de poder, pois “afeta corpos, objetos ou seres determinados, cuja forma ela destrói ou altera” (DELEUZE, 2005, p. 78).

O poder, em contrapartida, consiste numa proposta de teorização (bastante concreta/prática, diga-se de passagem) sobre o “tecido” que compõe a(s) sociedade(s), os processos em que estão inseridas as próprias relações e estratégias de força, algo um pouco mais sutil do que a simples aplicação de um poder-repressão ou de sua representação “jurídico-discursiva”. Desta forma, assume-se que:

[...] as relações de poder não se encontram em posição de exterioridade com respeito a outros tipos de relações (processos econômicos, relações de conhecimentos, relações sexuais), mas lhe são imanentes; são os efeitos imediatos das partilhas, desigualdade e desequilíbrios que se produzem nas mesmas e, reciprocamente, são as condições internas destas diferenciações (FOUCAULT, 1999, p. 90).

Assim, o poder se faz presente em todos os lugares, pois ele brota das “relações entre um ponto e outro”, e isso significa dizer que “não se escapa nunca ao poder [...] ele sempre já está lá e constitui até o que se tenta lhe opor” (FOUCAULT, 1999, p. 80). Por sua vez, a maneira que o poder encontra para se fazer presente está intimamente ligada à constituição dos saberes, outro dos conceitos-chave de Foucault. Enquanto o poder incide sobre as forças, o saber trata das formas, das “substâncias”, as quais estão concentradas no duo “ver e falar” que seriam suas “condições formais”.

São justamente as combinações variáveis do visível e do enunciável que constituem as chamadas “formações históricas” ou “estratos”, o conjunto do que “se fala” e do que “se vê” num determinado período. Para Deleuze (2005), saber e poder são complementares, uma vez



que os saberes seriam responsáveis por integrar, atualizar, remanejar (ou estratificar) as relações de poder que, em primeiro lugar – e essa primazia é muito importante para o autor –, mobilizaram as “matérias e funções não-estratificadas”, promovendo, assim, a série de ligações mútuas características a essas relações.

Este desenrolar é importante porque nele se encontram os alicerces do biopoder e da biopolítica, o centro da controvérsia que se pretende delinear, isso já dentro do que Foucault chama sociedade disciplinar.

Em suas considerações sobre o que denomina “poder sobre a vida”, uma oposição ao “direito de causar a morte e deixar viver” do poder soberano, Foucault inicialmente situa seu achado em duas vertentes: a “anátomo-política do corpo” e a “biopolítica da população”. É possível notar que o termo hifenizado conduz novamente a uma conceituação bastante detalhada (e concreta), demarcando fenômenos sociais em voga a partir do século XVIII. Para o filósofo, este polo (do poder sobre a vida):

[...] centrou-se no corpo-espécie, no corpo transpassado pela mecânica do ser vivo e como suporte dos processos biológicos: a proliferação, os nascimentos e a mortalidade, o nível de saúde, a duração da vida, a longevidade, com todas as condições que podem fazê-los variar; tais processos são assumidos mediante toda uma série de intervenções e *controles reguladores: uma bio-política da população* (1999, p. 131 – grifo do autor).

Em outros trabalhos, como *Vigiar e Punir* e os demais volumes de *História da Sexualidade*, Foucault explorou as nuances desse poder, a maneira como ele trabalha os corpos e a constituição dos saberes sobre o mesmo, sendo fundamental o papel das instituições neste processo: sejam prisões, escolas, hospitais, forças armadas, o próprio Estado, entre outros. Todos contribuem para a organização dos corpos, para sua docilização. Segundo o pensador, “a velha potência da morte em que se simbolizava o poder soberano é agora, cuidadosamente, recoberta pela administração dos corpos e pela gestão calculista da vida” (FOUCAULT, 1999, p. 131).

Enquanto o poder e sua ligação com os saberes já se mostravam pontos importantes da argumentação de Foucault, a introdução do componente biológico, da vida, nesta mesma discussão deu margem para a ampliação de seu escopo de ação, um “avanço”, por assim dizer, em relação ao poder soberano. Passou-se de uma conjuntura em que o poder era acionado segundo uma temporalidade determinada (a evocação ocasional do direito de morte) para uma gerência constante dos aspectos da vida, sendo gerir e administrar palavras-chave nesta equação. Por isso Foucault afirma que:

[...] um poder que tem a tarefa de se encarregar da vida terá necessidade de mecanismos contínuos, reguladores e corretivos. Já não se trata de por a morte em ação no campo da soberania, mas de distribuir os vivos em um domínio de valor e utilidade. Um poder dessa

natureza tem de qualificar, medir, avaliar, hierarquizar, mais do que se manifestar em seu fausto mortífero (1999, p. 135).

Entende-se, deste modo, que uma verdadeira tecnologia do poder se forma ao redor da vida, e ela se torna “objeto do poder”. A, então, “biopolítica”, justamente por ser um mecanismo gestor, precisa lidar com a vastidão e complexidade de seu objeto, algo diferente do “simples” direito de morte, com um foco de ação imediato e definido. Novamente, o componente biológico surge como expoente de uma realidade, este sendo coletiva, mediada por tecnologias e objetos de diversos estilos. Por esse motivo, as relações de forças dentro do biopoder precisam ser igualmente abrangentes e minimalistas, como sugere Foucault:

Se pudéssemos chamar “bio-história” as pressões por meio das quais os movimentos da vida e os processos da história interferem entre si, deveríamos falar de “bio-política” para designar o que faz com que a vida e seus mecanismos entrem no domínio dos cálculos explícitos, e faz do poder-saber um agente de transformação da vida humana; não é que a vida tenha sido exaustivamente integrada em técnicas que a dominem e gerem; ela lhes escapa continuamente (1999, p. 134).

Foucault insiste que só poderíamos falar em determinadas formas de saber e poder para determinada época. A partir deste ponto, contudo, pode-se dizer que surgem as controvérsias que nos interessam, as quais tentam estabelecer o estatuto do biopoder e da biopolítica na contemporaneidade, ou seja, para além do pensamento foucaultiano.

Resgatando o que seria uma tradição filosófica deleuziana, Antonio Negri e Michael Hardt, em sua trilogia *Império* (originalmente de 2000), *Multidão* (2004) e *Commonwealth* (ainda sem título oficial em português, de 2009), constroem uma nova teorização sobre a ideia de gestão da vida, dessa vez de forte inspiração marxista e com o *Capital* como centro de sua argumentação. Em contrapartida, Paul Rabinow e Nikolas Rose, em artigo intitulado “Biopower Today”, de 2006, portanto, antes do lançamento do final da trilogia, defendem que o trabalho destes pensadores (e o de Giorgio Agambem) toma certas liberdades com o pensamento foucaultiano, introduzindo suas próprias questões e modo de ver o conceito.

Como Rose e Rabinow possuem experiência no campo das biociências, não é de se espantar que ambos tenham preferido seguir por esse caminho em sua abordagem do conceito.

Segundo eles, o biopoder:

[...] envolve um ou mais discursos de verdade sobre o caráter ‘vital’ dos seres humanos vivos; um arranjo de autoridades consideradas competentes para dizer essa verdade; estratégias para intervenção sobre a existência coletiva em nome da vida e da saúde; e modos de subjetificação, nos quais indivíduos trabalham em si mesmos em nome da saúde ou da vida individual ou coletiva<sup>98</sup> (RABINOW; ROSE, 2006, p. 196).

<sup>98</sup> Do original: Biopower, we suggest, entails one or more truth discourses about the ‘vital’ character of living human beings; an array of authorities considered competent to speak that truth; strategies for intervention upon collective existence in the name of life and health; and modes of subjectification, in which individuals work on themselves in the name of individual or collective life or health.

Os pensadores admitem que a questão do biopoder não foi extensamente trabalhada pelo filósofo francês, e que poderia ter sido melhor explicitada. Reconhece-se, neste ponto, que um dos movimentos mais comuns seria recorrer ao trabalho de Gilles Deleuze, um dos principais comentadores de Foucault, tendo inclusive lançado um livro apenas sobre o tema, Foucault (2005). Contudo, sendo o próprio Rabinow contemporâneo de Foucault e outro estudioso reconhecido de sua obra – provavelmente o maior expoente da mesma na língua inglesa –, não é ilógico que ele faça escolhas epistemológicas e metodológicas que se alinhem mais a sua área de interesse. Sendo assim, no prosseguimento das conceituações, encontra-se outra definição ligada ao conceito da forma que ele é apresentado em *A Vontade de Saber*. Para Rabinow e Rose:

Enquanto Foucault é um tanto impreciso em seu uso dos termos, dentro do campo do biopoder, podemos usar o termo ‘biopolítica’ para abranger todas as estratégias específicas e contestações sobre problematizações da vitalidade humana coletiva, morbidez e mortalidade; sobre as formas de saber, regimes de autoridade e práticas de intervenção que são desejáveis, legítimas e eficazes<sup>99</sup> (2006, p. 197).

É possível notar, nos dois casos, que há pouca diferenciação entre o proposto pelos autores e as definições apresentadas por Foucault. Assim, encontramos talvez um dos primeiros elementos que propiciaram a dissidência nos caminhos teóricos das duas vertentes: o idioma. Intui-se que a academia europeia, especificamente sua contraparte de influência francófona, seguiu na esteira da “expansão” (ou explosão) deleuziana do trabalho de Foucault, ao passo que o lado de influência anglófona acompanhou Rabinow (e o próprio Foucault, por conta de suas diversas visitas aos Estados Unidos e o material que elas renderam). Assim, não seria uma coincidência Rabinow e Rose serem, respectivamente, norte-americano e inglês. Vale lembrar ainda que Foucault, em comparação a Deleuze, como se sabe, era mais midiático, tendo realizado conferências, debates e visitas em diversos países, além dos EUA, Alemanha, Irã e o próprio Brasil.

Soma-se a isso, a preocupação fundamentalmente filosófica da obra de Deleuze, e, tal qual foi explicitado pelo autor e Felix Guattari em *O que é a filosofia?*, esta é uma instância do pensamento que segue um princípio próprio, isso em relação ao caos que seria a referência para o estabelecimento desta problemática, de acordo com eles:

O que define o pensamento, as três grandes formas do pensamento, a arte, a ciência e a filosofia, é sempre enfrentar o caos, traçar um plano, esboçar um plano sobre o caos. Mas a filosofia quer salvar o infinito, dando-lhe consistência: ela traça um plano de imanência, que leva até o infinito acontecimentos ou conceitos

<sup>99</sup> Do original: And, while Foucault is somewhat imprecise in his use of the terms, within the field of biopower, we can use the term ‘biopolitics’ to embrace all the specific strategies and contestations over problematizations of collective human vitality, morbidity and mortality; over the forms of knowledge, regimes of authority and practices of intervention that are desirable, legitimate and efficacious.

consistentes, sob a ação de personagens conceituais (DELEUZE; GUATTARI, 2013, p. 233).

Disto se segue que a Filosofia e seus conceitos respondem a uma ordem do pensamento, que toma o desconhecido ou incerto como motores de suas “formulações intelectuais”, produzindo conhecimento *no caos e não ao redor dele*. Como será visto em seguida, Rabinow e Rose estão preocupados em manter uma postura essencialmente científica sobre o biopoder/biopolítica. O que para Deleuze e Guattari significa realizar certas concessões em termos de construção epistemológica. Eles complementam, “a ciência, ao contrário, renuncia ao infinito para ganhar a referência: ela traça um plano de coordenadas somente indefinidas, que define sempre estados de coisas, funções ou proposições referenciais, sob a ação de observadores parciais” (DELEUZE; GUATTARI, 2013, p. 233).

Em seus apontamentos mais críticos, por sua vez, Rabinow e Rose veem no trabalho de outros comentadores, no exemplo a seguir especificamente Negri e Agambem, uma generalização excessiva do biopoder e da biopolítica, o que seria uma extrapolação do conceito, e que, como vimos, pode ser atribuída à influência deleuziana no trabalho desses filósofos italianos. Ainda assim, sem mencionar Deleuze, os professores apresentam os termos gerais de sua contrariedade:

O que parece atrair muitos é a generalidade de suas reivindicações para caracterizar a natureza e a essência da época atual. Esses autores sugerem que o biopoder contemporâneo toma a forma de uma política que é fundamentalmente dependente da dominação, exploração, expropriação e, em alguns casos, eliminação da existência vital de algumas ou todos os sujeitos sobre o qual é exercida. O biopoder contemporâneo, eles insinuam, é uma forma de poder que no fim das contas recai no poder de alguns de ameaçar a morte dos outros<sup>100</sup> (RABINOW; ROSE, 2006, p. 198).

Pelo que foi dito, Negri e Agambem (especificamente o último pelo teor do final desta passagem) não só “extrapolam” certos conceitos como também os invertem, voltando à discussão do poder contemporâneo para a soberania. As ponderações de Rabinow e Rose se mostram bastante acertadas nesse sentido, especialmente pela maneira com que eles rejeitam esta hipótese:

[...] nós precisamos de um relato do poder e do poder soberano com mais nuances para analisar as racionalidades contemporâneas e as tecnologias da biopolítica. A soberania de fato implicou no direito de tirar a vida, mas a essência do poder soberano pré-moderno era sua natureza **descontínua e esporádica** – esta era na verdade a justificativa de seus excessos. A totalização do poder soberano como um modo de ordenar a vida diária em

---

<sup>100</sup> Do original: What appears to attract many is the generality of their claims to characterize the nature and essence of the present epoch. These authors suggest that contemporary biopower takes the form of a politics that is fundamentally dependent on the domination, exploitation, expropriation and, in some cases, elimination of the vital existence of some or all subjects over whom it is exercised. Contemporary biopower, they imply, is a form of power which ultimately rests on the power of some to threaten the death of others.

todos os momentos e lugares através de um território seria muito custosa<sup>101</sup> (2006, p. 202 – grifos nossos).

Não seria preciso, ou até mesmo sensato, atribuir às relações de forças atuais essas características “pré-modernas”, como foi dito. Enquanto Foucault fazia questão de delimitar seus achados ao mundo ocidental desenvolvido, Agambem, que parece mesmo ser o objeto desta crítica mais ferrenha, situa sua analítica do poder num tipo de território em disputa que, embora seja muito relevante nos tempos atuais, especialmente no Brasil, não chega a constituir um “paradigma da contemporaneidade”.

No que se refere a Negri e Hardt, a primeira constatação é que eles já partem de um terreno “pré-arado” pelos escritos de Deleuze. Seu ponto de partida, inclusive, parece ser a Sociedade de Controle idealizada pelo pensador francês. Essa, aliás, é uma das primeiras críticas feitas por Rabinow e Rose diretamente ao trabalho dos dois. Segundo os últimos, “eles [Negri e Hardt] confundem esse biopoder onipotente e onipresente com uma ideia vagamente derivada de um ensaio especulativo e curto do filósofo francês Gilles Deleuze<sup>102</sup>” (RABINOW; ROSE, 2006, p. 198).

O “ensaio especulativo e curto” em questão, chamado “*Post-Scriptum* sobre as sociedades de controle” (2008), apesar de não ser mesmo muito extenso, ganhou certa repercussão e notoriedade no campo da filosofia política. Nele, Deleuze aponta o que seriam algumas das “heranças” do trabalho de Foucault. De fato, ele prefere passar uma ideia de continuidade a de ruptura, o que também pode ser notado na entrevista conduzida por Antonio Negri, outro trecho que faz parte do livro *Conversações*. Para Deleuze:

[...] ele [Foucault] é um dos primeiros a dizer que as sociedades disciplinares são aquilo que estamos deixando para trás, o que já não somos. Estamos entrando nas sociedades de controle, que funcionam não mais por confinamento, mas por controle contínuo e comunicação instantânea (2008, pp. 215-216).

Já no texto especificamente sobre a Sociedade de Controle referido anteriormente, Deleuze esclarece o que, para ele, seriam os (novos) rumos da política naquele momento de transição. O filósofo visualizava um rearranjo das relações de força e da constituição dos saberes, de maneira a estabelecer uma forma mais sutil e abrangente do exercício do poder. De acordo com ele:

<sup>101</sup> Do original: [...] we need a more nuanced account of power, and of sovereign power, to analyse contemporary rationalities and technologies of biopolitics. Sovereignty did, of course, entail the right to take life, but the essence of pre-modern sovereign power was its sporadic and discontinuous nature—that indeed was the rationale for its excesses. The totalization of sovereign power as a mode of ordering daily life at all times and places across a territory would be too costly.

<sup>102</sup> Do original: they conflate this omnipotent and all pervasive biopower with an idea loosely derived from a short and speculative essay by the French philosopher Gilles Deleuze.

Os indivíduos tornaram-se “dividuais”, divisíveis, e as massas tornaram-se amostras, dados, mercados ou “bancos”. É o dinheiro que talvez melhor exprima a distinção entre as duas sociedades, visto que a disciplina sempre se referiu a moedas, cunhadas em ouro – que servia de medida padrão –, ao passo que o controle remete a trocas flutuantes, modulações que fazem intervir como cifra uma percentagem de diferentes amostras de moeda (DELEUZE, 2008, p. 222).

Neste artigo publicado originalmente em 1990 no periódico *L'Autre Journal* (A Outra Revista, em tradução livre), seis anos após a morte de Foucault, Deleuze aposta na fragmentação contínua das individualidades e na expansão dos mecanismos de poder proporcionada pela ação mais agressiva, e ainda assim mais livre (voluntária, pessoal), das instituições, no caso acima, a financeira. Essas duas características se integrariam, como seus futuros comentadores defendem, fazendo do Controle um tipo de poder que trabalha justamente no cruzamento das dividações e forças flutuantes. Por isso, diz-se que, dentro desse modelo, a disciplina (a norma) foi internalizada, o poder age diretamente na produção dos afetos (NEGRI; HARDT, 2010, p. 42). Isso anos antes de surgirem as primeiras redes sociais em que um usuário, através do compartilhamento de seu perfil, não apenas expõe sua vida, mas a coloca (conscientemente) a serviço do capital e da gestão da vida<sup>103</sup>.

Este seria o mote para adentrar de vez no pensamento negriano. As concepções apresentadas em *Império* (2010) e *Multidão* (2005) salientam o caráter “voluntário” da norma no Controle, ao invés de segui-la, os indivíduos a teriam “adotado”. O que certamente representaria uma ruptura do ponto de vista epistemológico em relação à Disciplina. Para os autores:

Biopoder é a forma de poder que regula a vida social por dentro, acompanhando-a, interpretando-a, absorvendo-a e a rearticulando. O poder só pode adquirir comando efetivo sobre a vida total da população quando se torna função integral, vital, que todos os indivíduos abraçam e reativam por sua própria vontade (NEGRI; HARDT, 2010, p. 43).

Fica também registrada a ideia latente de uma “evolução” do biopoder, ou, melhor dizendo, da expansão de sua atuação para o campo das subjetividades (dos desejos, dos afetos), numa ação imanente ao próprio processo de fragmentação. Seguindo o preceito deleuziano de que “é dentro do próprio homem que é preciso libertar a vida, pois o próprio homem é uma maneira de aprisioná-la” (DELEUZE, 2005, p. 99), Negri e Hardt constroem uma visão bastante “apocalíptica”, para usar um termo familiar à Teoria da Comunicação, da política, fazendo jus a sua influência marxista. Os pensadores afirmam que:

[...] **quando o poder se torna inteiramente biopolítico**, todo o corpo social é abarcado pela máquina do poder e desenvolvimento em suas virtualidades. Essa relação é aberta,

<sup>103</sup> Nos primórdios da internet pública e aberta (pós-militar) nos anos 80 e 90, as BBS e fóruns de discussão poderiam ser considerados embriões das redes sociais atuais. No entanto, elas não possuíam essa ligação explícita com o grande capital, como empresas privadas como Facebook, Twitter, Google, sendo antes locais de encontro de *hackers*, ativistas e até criminosos (CASTELLS, 2003).

qualitativa e expressiva [...] O poder é, dessa forma, expresso como um controle que se estende pelas profundezas da consciência e dos corpos da população – e ao mesmo tempo através da totalidade das relações sociais (2010, pp. 43-44 – grifos nossos).

Com o desenvolvimento da argumentação, surgem outros pontos que podem se assemelhar, num primeiro momento, a uma ideia marxista (ou frankfurtiana) de alienação. Contudo, os próprios autores fazem questão de salientar que esta última seria devedora de uma lógica unidimensional e vertical (com foco na ação de um emissor/dominante sobre os dominando/espectadores no campo da economia ou da cultura), ao invés de se guiar pela lógica relacional focada na pluralidade e na multiplicidade de Foucault, Deleuze e Guattari (NEGRI; HARDT, 2010). Ainda assim, é curioso observar como os autores descrevem a expressão desse biopoder, inserindo tanto o capital quanto a comunicação como parte de sua natureza.

As grandes potências industriais e financeiras produzem, desse modo, não apenas mercadorias, mas também subjetividades. Produzem subjetividades agenciais dentro do contexto biopolítico: produzem necessidades, relações sociais, corpos e mentes – ou seja, produzem produtores. Na esfera biopolítica, a vida é levada a trabalhar para a produção e a produção é levada a trabalhar para a vida (NEGRI; HARDT, 2010, p. 51).

Lembrando que o capital, por sua vez, também não foi negligenciado pelo próprio Foucault, pois, segundo ele, a docilização dos corpos e o assujeitamento da população fazem parte do processo de inserção dos indivíduos no aparelho produtivo, cujo auge pode ter sido o taylorismo do final do século XIX, início do XX, com sua organização racional do trabalho. O pensador francês afirma que:

[...] o ajustamento da acumulação dos homens à do capital, articulação do crescimento dos grupos humanos à expansão das forças produtivas e a repartição diferencial do lucro, foram, em parte, tornados possíveis pelo exercício do bio-poder com suas formas e procedimentos múltiplos. O investimento sobre o corpo vivo, sua valorização e a gestão distributiva de suas forças foram indispensáveis naquele momento (FOUCAULT, 1999, p. 133).

Numa esquematização deleuziana, é curioso observar como os saberes produzidos numa época, pelo menos no que se refere à produção, também fomentaram essa anátomo-política do trabalho, intimamente ligada a um ideal de progresso. Quando o pensador diz que cada forma de sociedade possui uma forma de maquinário correspondente (mecânico/manual na soberania; termodinâmico na disciplina; e eletrônico/digital no Controle), ele não está estabelecendo uma associação causal, mas constatando como o próprio desenvolvimento técnico-científico está entrelaçado com as relações de força e a docilização dos corpos/internalização da norma (DELEUZE, 2005). Em suma, a forma como o poder suscita saberes.

Numa época em que surge o *Home Office* (a exploração do trabalho fora dos limites da fábrica) e as empresas passam a exigir qualificação contínua e medir seu perfil, sua

personalidade, como forma de avaliação e manutenção de emprego, é difícil não pensar que as possibilidades de externalização do poder passam a depender mais e mais da entrada das subjetividades a serviço do capital, produzindo e se alimentando de afetos. Como não citar uma espécie de cruzada contra a “timidez” e o “antissocial” no ambiente corporativo. Isso mostra que não só a força de trabalho, mas o “nível de felicidade” e sociabilidade passaram a ser exigências corriqueiras do mercado (ROSE, 2006).

Sendo assim, infere-se que o poder não é estanque, muito pelo contrário, ele é relacional, se estabelece pelas movimentações inerentes a seu funcionamento. Nesse sentido, as resistências são responsáveis por um verdadeiro jogo interno dentro do poder, elas constituem pontos que se opõem às “amarras” do poder pelo lado de dentro, ou melhor, em um fora enquanto produtor de singularidades, de diferença. Portanto, defende-se que as resistências “não estão do lado de fora dos estratos, mas são o seu lado de fora” (DELEUZE, 2005, p. 91), pois esse jogo é próprio da constituição diagramática.

Por conta de sua posição e da amplitude do poder, poder-se-ia argumentar que as resistências não são verdadeiros agentes de mudança, ou que apenas acarretam transformações virtuais que não impactam sensivelmente as relações sociais. Foucault mesmo rechaça essa visão das resistências como um subproduto. Embora sua condição de existência seja no seio das relações de poder, para ele, isso não significa que elas sejam:

[...] sua marca em negativo, formando, por oposição à dominação essencial, um reverso inteiramente passivo, fadado à infinita derrota. As resistências não se reduzem a uns poucos princípios heterogêneos; mas não é por isso que sejam ilusão, ou promessa necessariamente desrespeitada. Elas são o outro termo nas relações de poder; inscrevem-se nestas relações como **o interlocutor irredutível** (FOUCAULT, 1999, pp. 91-92 – grifos nossos).

Como interlocutores, as resistências desempenham um papel ativo dentro do “campo estratégico das relações de poder”. Na medida em que entram em relação com outras forças, elas propiciam insurgências, estratégias de ruptura, algo que seria próprio do poder. Mesmo na soberania, havia aqueles que não eram acolhidos e esquivavam-se do direito de morte, o que, como ônus, faziam com que estivessem à margem da positividade do poder – uma situação política análoga ao relato de Agambem do *Homo Sacer* (2007). A gestão da vida, seja na Disciplina ou no Controle, ocasiona uma série de lutas e de fugas, inerentes a dimensão da tarefa.

O próprio Deleuze (2008) chama atenção para a boa e velha sabotagem das máquinas – nome derivado do ato de literalmente colocar um tamanco (*sabot*) – nas engrenagens –, uma prática que data do século XIX. Ele olha até para a pirataria e para os vírus como novos herdeiros da resistência – isso numa época em que eles ainda eram práticas escusas de *hackers*



com um nível de expertise e formação técnica elevadas, e não uma “brincadeira de crianças<sup>104</sup>”.

Porém, não contentes com o papel de interlocutores, Deleuze e, por conseguinte, Negri acreditam num primado da resistência, justamente por sua conexão com o fora. Para o francês:

[...] a última palavra do poder é que a resistência tem o primado, na medida em que as relações de poder se conservam por inteiro no diagrama, enquanto as resistências estão necessariamente numa relação direta com o lado de fora, de onde os diagramas vieram. De forma que um campo social mais resiste do que cria estratégias, e o pensamento do lado de fora é um pensamento da resistência (DELEUZE, 2005, p. 96).

Por fim, essa relação entre resistências e poderes, diagramas e fora, pode ser usada para rebater uma crítica de Rabinow e Rose à díade Império e Multidão. Segundo eles, no trabalho de Negri e Hardt, “uma avaliação política das formas da biopolítica é evitada, submergida sob uma oposição maniqueísta simplista de um Império global misterioso e uma mais fantasmagórica ‘multidão<sup>105</sup>’” (2006, p. 199). Entende-se, neste caso, que Império e Multidão seriam equivalentes às ideias de resistência e poderes (como relação de força), ao invés de serem cristalizações ou externalidades biopolíticas. Elas seriam as funções, “categorias de poder”, na linguagem deleuziana, próprias do Controle, da mesma forma que o Panóptico de Bentham serviu como diagrama da Sociedade Disciplinar (DELEUZE, 2005).

Fortemente devedores das ideias de Deleuze e do marxismo, os conceitos de Império e Multidão, que serão vistos em seguida, estão galgados numa argumentação que privilegia aspectos econômicos e culturais, focadas no trabalho, no capital e nas sociabilidades incorporadas aos mecanismos de produção (NEGRI; HARDT, 2005, 2010). Ainda assim, espera-se que esta breve exposição tenha sido suficiente para demonstrar algumas das controvérsias a respeito do estatuto dos conceitos de biopoder e biopolítica na contemporaneidade e, sobretudo, a maneira que os conceitos serão trabalhados no decorrer deste trabalho.

## 2.2 O COGNITIVO EM CAPITALISMO COGNITIVO

Embora não seja cognitivo no sentido estrito das neurociências, visto no capítulo anterior, essa vertente do capitalismo foi batizada desta forma por conta do aspecto central da

<sup>104</sup> Com a chamada alfabetização digital começando cada vez mais cedo, é possível encontrar *hackers* considerados experientes que nem passaram da puberdade. Disponível em: [http://www.nytimes.com/2012/03/09/opinion/tap-into-the-gifted-young-hackers.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2012/03/09/opinion/tap-into-the-gifted-young-hackers.html?_r=0). Acesso em 06/01/2013.

<sup>105</sup> Do original: political evaluation of the forms of biopolitics is evaded, submerged under their simplistic Manichean opposition of a mysterious global Empire to an even more phantom ‘multitude’.

informatização (cibernética e processamento de dados), dos afetos e das sociabilidades na constituição dos modos de produção na atualidade. Dessa forma, dizer que o capitalismo das últimas décadas seria cognitivo significa referenciar o caráter imaterial ou intangível de suas relações de sujeição para além de critérios puramente econômicos. Isso não significa dizer, no entanto, que o trabalho – instrumento do Capital para obtenção do valor –, tenha deixado totalmente de ser físico, braçal ou manual, mas que há uma diferença de ordem qualitativa em suas dinâmicas e natureza, sem que isso acarrete necessariamente numa diminuição do trabalho industrial/fábrica e agrícola (NEGRI; HARDT, 2005, 2010).

Daí o surgimento da expressão trabalho imaterial como forma de demarcar as mudanças nas formas de sujeição dentro desse campo. Da mesma forma que a industrialização promoveu uma série de transformações estruturais (tanto físicas como metodológicas e culturais), a informatização do trabalho teria trazido o capitalismo a uma nova era: das finanças ao invés das fábricas, dos serviços ao invés dos produtos. Para os autores, há uma virada “conceitual” em que:

A maioria dos serviços se baseia na permuta contínua de informações e conhecimentos. Como a produção de serviços não resulta em bem material e durável, definimos o trabalho envolvido nessa produção como trabalho imaterial – ou seja, trabalho que produz um bem imaterial, como serviço, produto cultural, conhecimento ou comunicação (NEGRI; HARDT, 2010, p. 311).

Isso não ocorreria necessariamente como uma substituição quantitativa de um pelo outro, mas transição do pensamento hegemônico. A esse cenário aparentemente paradoxal, de hegemonia não numérica e trabalho ao mesmo tempo imaterial e material (concreto, físico), autores como Matteo Pasquinelli nomearam capitalismo cognitivo. Para ele:

[...] quando falamos sobre capitalismo cognitivo ou sobre a hegemonia do trabalho imaterial, não nos referimos a algo ‘imaterial’, mas a um *entrelaçamento maquínico* bastante físico entre nossos próprios corpos e as relações sociais (PASQUINELLI, 2011, p.16 – grifos do autor e tradução nossa<sup>106</sup>).

Esse corpo a que Pasquinelli se refere pode ser tomado, num sentido amplo, como aquele explorado por Michel Foucault, quando discutiu suas noções de biopoder e biopolítica, referenciadas acima. De sua exposição sobre o “poder sobre a vida” é possível também inferir uma espécie de biologização do trabalho pelo capital, uma “inserção controlada dos corpos no aparelho de produção e por meio de um ajustamento dos fenômenos de população aos processos econômicos” (FOUCAULT, 1999, p. 132).

Na contemporaneidade, quando o capital realiza esse entrelaçamento entre corpo e relações sociais, ele está tomando a vida como um todo como objeto do poder, e isso passa a

<sup>106</sup> Do original: *when we talk about cognitive capitalism or the hegemony of immaterial labour, we do not refer to something ‘immaterial’ but to a very physical machinic intertwining of our own bodies and social relations.*

incluir também os aspectos subjetivos do mesmo, e não apenas o ideal marxista de força de trabalho (daí o cognitivo, e a defesa, em certos círculos, do termo capitalismo biopolítico). Independente da nomenclatura utilizada, é inegável que tanto o trabalho imaterial quanto a própria ideia de capitalismo cognitivo são devedores desta vertente da filosofia política e, portanto, não seria errôneo afirmar que são biopolíticos. O capitalismo cognitivo lidaria, então, com a dimensão biopolítica do trabalho e a obtenção da mais valia do trabalho operário – que agora não apenas relegado a essa figura do “trabalhador” –, requereria não só o esforço corporal, mas a aplicação da mente e das subjetividades nas dinâmicas de produção. De acordo com Pasquinelli:

[...] no início o capitalismo da era industrial explorava os corpos humanos por sua energia mecânica, mas rapidamente percebeu-se que a série de atos criativos, medições e decisões que os trabalhadores precisam fazer constantemente são os valores mais importantes que eles produzem. [Romano] Alquati define como *informação* precisamente todas as micro-decisões inovativas que os trabalhadores precisam tomar ao longo do processo produtivo e que dão *forma* ao produto ao mesmo tempo que a seu aparato maquínico (PASQUINELLI, 2011, p. 07 – grifos do autor e tradução nossa<sup>107</sup>).

Dessa forma, num universo de instabilidade da indústria e do mercado, uma das mais importantes transições para se ter em mente é justamente a do emprego. Como uma consequência deste cenário, há um esvaziamento das esferas formais de trabalho, fazendo do capitalismo cognitivo a era da empregabilidade ao invés do emprego (COCCO, 2009). Uma situação análoga a uma série de práticas que antes estavam restritas ao setor de serviços – no qual muitas vezes se trabalha por “empreitada”, projeto ou temporariamente –, se espalha por toda máquina capitalista. Essa chamada precarização do trabalho assalariado diz respeito a esse “condicionamento por demanda”, não tendo garantidos jornada de trabalho fixa, tempo de lazer e estabilidade, enfim, direitos e “confortos” de nenhuma espécie. É preciso “se tornar flexível (realizar várias tarefas) e móvel (estar constantemente mudando de lugar)” (NEGRI; HARDT, 2005, p. 100). Este âmbito do biopoder como precarização será fundamental para entender a pervasividade da gambiarra num contexto que extrapola a realidade brasileira. A precarização das formas de vida faz com que o devir-hacker surja como uma ética global.

Central a este estudo, a conceituação do que os autores denominaram produção biopolítica, presente na já citada trilogia de Antonio Negri e Michael Hardt, resume o cenário que se está tentando advogar. Para os autores, “as formas contemporâneas de produção, que

---

<sup>107</sup> Do original: *At the beginning of the industrial age capitalism was exploiting human bodies for their mechanical energy, but soon it was realized that the series of creative acts, measurements and decisions that workers constantly have to take is the most important value that they produce. Alquati defines as information precisely all the innovative micro-decisions that workers have to take along the production process and that give form to the product but also give form to the machinic apparatus.*

chamaremos de produção biopolítica, não se limitam a fenômenos econômicos, tendendo a envolver todos os aspectos da vida social, entre elas a comunicação, o conhecimento e os afetos” (NEGRI; HARDT, 2005, p. 141).

Esse panorama está intimamente ligado à ampliação do escopo do capital, em que, como foi dito, a vida como um todo se torna objeto do poder. Portanto, o trabalho deixa de ser uma exclusividade da chamada “classe operária” que, em última análise, sempre significou o trabalhador assalariado na acepção de Marx (NEGRI; HARDT, 2005). Quando essa noção se desfaz, percebe-se que os jovens, os desempregados, os subempregados (temporários e informais) e os consumidores de maneira geral (a outra “ponta” sempre negligenciada pelo marxismo mais “tradicional”) estão também sujeitos ao capital e ao trabalho, pois com seus atos, renda, interesses, relações sociais etc., também contribuem para a produção do valor na contemporaneidade. Seja ele representado pelo lucro monetário e demais ativos quantificáveis de uma empresa (tangível) ou no aumento de sua confiabilidade – um indicador tão prezado dos especialistas em marketing –, na produção e disseminação de conhecimento e na criação espontânea de *remixes*, *spoofs* e *mashups*, promovendo a aculturação de um determinado conteúdo (intangíveis).

Esse seria o trabalho na pós-modernidade, que se desenvolveu como contraponto às resistências ao modelo fabril iniciadas no final da década de 1960, sobretudo o emblemático ano de 1968. Essa resistência ao enquadramento das instituições (fábrica, escritório, escola, Forças Armadas, governo, casamento monogâmico heterossexual etc.) que adentrou a década seguinte pôs em movimento atos de contrainsurgência, que resultaram justamente nesse paradigma do capitalismo contemporâneo de que tratamos, cenário este exposto por Negri e Hardt:

Nas últimas décadas do século XX, o trabalho industrial perdeu sua hegemonia, surgindo em seu lugar o “trabalho imaterial”, ou seja, o trabalho que cria produtos imateriais, como o conhecimento, a informação, a comunicação, **uma relação ou uma reação emocional** (NEGRI; HARDT, 2005, p. 149 – grifos nossos).

Por sua vez, essa explosão do conceito de trabalho e sua “nova” abrangência, surgida justamente da necessidade de fazer produzir toda aquela efervescência cultural e recusa ao modelo industrial, acarreta em mais formas de insubordinação, sendo a porta de entrada de subjetividades que não podem ser contidas dentro de nenhum sistema de exploração. De acordo com Negri e Hardt, “todas as formas de trabalho hoje em dia são socialmente produtivas, produzem em comum e também compartilham um potencial de resistir à dominação do capital. Podemos encarar essa realidade como uma igualdade de oportunidades de resistência” (2005, p. 147).

Deste modo, para entender os processos biopolíticos e cognitivos que colocam os videogames no centro das apropriações e resistências tecnopolíticas e socioculturais, é preciso antes inscrever essa e outras “tecnologias do entretenimento” na discussão do trabalho e do capital na contemporaneidade. Ao expressar seu papel no contexto mais amplo das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) dentro da acumulação capitalista, trataremos do que foi batizado por Negri e Hardt de “Era da Informatização”.

Na chamada Era da Informatização (NEGRI; HARDT, 2010), o capital demanda a instrumentalização tecnológica digital como parte do processo de produção. Os autores situam essa informatização dentro de um cenário de transições econômicas, no qual um paradigma “maquínico” e laboral dá lugar a outro, na medida em que este passa a melhor emular as condições de possibilidade do surgimento (e ativação) daquele paradigma presentes naquela sociedade. Da mesma forma que a industrialização serviu a Modernidade, e de certa maneira a representou, a informatização seria um estágio contemporâneo, em que os computadores e a circulação de informação respondem às demandas do mercado e da produção. Para os pensadores:

O computador se apresenta, em comparação, como a ferramenta universal, ou melhor, como a ferramenta central, pela qual deve passar toda e qualquer atividade. Mediante a informatização da produção, portanto, o trabalho tende a posição de trabalho abstrato (NEGRI; HARDT, 2010, p. 313).

Isto significa dizer que a mobilidade dos indivíduos nessa pós-modernidade informatizada depende cada vez mais de seu grau de aptidão computacional, além, claro, do processamento de informação e da oferta de serviços. Por mobilidade se entende a forma que indivíduos têm de trafegar por entre o tecido social – se capacitando cognitiva, cultural e socialmente no processo –, de maneira a continuar atendendo às demandas dos meios de produção numa determinada sociedade, em suma, mantendo-se produtivos. Para os autores:

O uso cada vez mais amplo de computadores tende progressivamente a redefinir as práticas e relações de produção, justamente com todas as práticas e relações sociais. A familiaridade e a facilidade com a tecnologia de computação estão se tornando, cada vez mais, uma qualificação primária geral para o trabalho nos países dominantes. (NEGRI; HARDT, 2010, p. 312).

Neste sentido, é o trabalho de Galloway (2004, 2012) que vai investigar especificamente que lógica emerge do computador e seus protocolos, condicionando as próprias subjetividades. Este cenário não se resume ao mundo do trabalho, enviesando-se para todas as esferas da atividade humana. Não é à toa que a informatização é tratada por Negri e Hardt como uma das principais facetas da produção biopolítica. Continuando a analogia da “vida tornada objeto do poder”, a informatização seria mais uma faceta, que demonstra como os métodos de sujeição se tornam cada vez mais sutis e, ao mesmo tempo, mais enfáticos.

Segundo eles, “o biopoder situa-se acima da sociedade, transcendente, como uma autoridade soberana, e impõe a sua ordem. A produção biopolítica, em contraste, é imanente à sociedade, criando relações e formas sociais através de formas colaborativas de trabalho” (2010, p. 135). Os autores evocam a centralidade do corpo no chamado capitalismo cognitivo, investindo sobre ele de forma mais “agressiva”, e fazendo com que se tornem indissociáveis as ações de produzir e existir.

Portanto, não se trata em absoluto de reinventar as relações de trabalho, mas de delinear as novas formas pelas quais o trabalho é explorado. O trabalho imaterial, dentro da lógica da informatização, por exemplo, reconfigura não só as capacitações intelectual e técnica, mas também a relação de tempo, afetividades e sociabilidades. Diferente da linha de montagem, que exigia do operário o máximo de suas habilidades cognitivas durante sua estada na fábrica, a lógica imaterial tenta abarcar ainda mais aspectos da vida, de forma a compor a máquina de exploração suprema.

Neste paradigma em que não há uma diferenciação clara entre o tempo do trabalho e o do lazer, a informatização pode nos ajudar a compreender o surgimento de atividades de resistência também dentro da esfera tecnológica – nesse caso, não necessariamente respostas à produção biopolítica, mas atos de insurgência, que em sua natureza autopoética se constituem como pura diferença. Uma vez que este novo “trabalhador” é cooptado a operar num ambiente computacional/informatizado, seja profissionalmente ou por lazer, não surpreende que esse arcabouço construído esteja presente na expressão da subjetividade.

### 2.3 RECUSA E RESISTÊNCIA AO E NO ENTRETENIMENTO

Em “A recusa do trabalho” (2011), Negri se pergunta quais seriam os rumos da resistência dentro dos paradigmas do trabalho que se seguiriam. Esse texto foi publicado originalmente em 1970, muito antes de sua trilogia em parceria com Michael Hardt, e pouco tempo após o Maio de 1968, ou seja, no apogeu dos movimentos cívicos e sociais, e suas repercussões nas relações de gênero, etnia, sexualidade, religião, de trabalho, entre outras. É possível observar que este já é um período de movimentações de contrainsurgência por parte do capital, e o autor afirma que:

A luta da classe operária é, de fato, como vimos o principal incentivo ao desenvolvimento do capitalismo: pense-se no maio francês em que as pequenas fábricas entraram em crise na sequência dos aumentos salariais arrancados pelos operários com a sua luta revolucionária, e isso favoreceu a concentração do capital e o desenvolvimento do monopólio (NEGRI, 2011, p.264).

Isto significa que ainda não era possível vislumbrar completamente a virada que a produção capitalista tomaria em resposta a essa efervescência cultural e recusa das disciplinas, sintetizadas no modelo industrial de produção. Isso acabou culminando no chamado capitalismo cognitivo, cuja tendência hegemônica veio a ser o trabalho dito imaterial, como foi exposto acima.

Posteriormente, Deleuze responde às indagações do próprio Negri em entrevista publicada na *Futur Antérieur*, em 1990. Comentando os desdobramentos dos eventos de 68, tendo transcorrido o devido tempo histórico necessário à reflexão e em vista de uma esquerda claramente descrente após a falha do experimento socialista na União Soviética, o filósofo francês aponta o que, para ele, é a lição fundamental de iniciativas como aquelas. Segundo ele:

Diz-se que as revoluções têm um mau futuro. Mas não param de misturar duas coisas, o futuro das revoluções na história e o devir revolucionário das pessoas. Nem sequer são as mesmas pessoas. A única oportunidade dos homens está no devir revolucionário, o único que pode conjurar a vergonha ou responder ao intolerável (DELEUZE, 2008, p.211).

Os pensadores não estão discutindo propriamente uma alternativa ao trabalho, como era a intenção de Negri no texto da década de 1970, mas as pequenas recusas e os atos de resistência que podem vir a representar os indícios de novas formas de insurgência. Vale lembrar que já não existe mais o entendimento de que são os operários assalariados àqueles que detêm a exclusividade da exploração pelo capital – que “toma o corpo social como um tudo” (NEGRI; HARDT, 2010).

Deste modo, a resistência não consistiria apenas em “atacar” as cristalizações mais explícitas das relações do Império, como as grandes transnacionais, mas também suas facetas mais abstratas. Num mundo em que cidadãos também são compelidos a se transformarem em empresas e assim oferecerem serviços e não mais força de trabalho – os autoempreendedores e os pró-ativos –, quem seria o “inimigo” a ser sabotado/*hackeado*?

Essa ode ao dito “empreendedorismo de si”, que está também arraigado na lógica da informatização, exige que o tempo de lazer seja comprometido, em prol de uma capacitação contínua, no sentido de se estender o tempo de formação indeterminadamente. Isso porque, além dos computadores e da Internet em si, há também a programação televisiva com centenas de canais, *feeds* de notícias 24 horas, redes sociais, *gadgets* de variados tipos e, mais pertinente a este trabalho, uma cultura de jogos eletrônicos altamente difundida (não só o chamado *gamer*, mas o usuário médio que joga cartas no computador, em dispositivos móveis, em redes sociais no caminho do trabalho, por exemplo). O entretenimento é parte

integrante da cultura contemporânea, e também da produção biopolítica, motivo pelo qual Negri e Hardt os inserem em sua argumentação. Para os autores:

[...] a indústria do entretenimento está, da mesma forma, centrada na criação e manipulação de afeto. Esse trabalho é imaterial, mesmo quando físico e afetivo, no sentido de que seus produtos são intangíveis, um sentimento de conforto, bem-estar, satisfação, excitação ou paixão (NEGRI; HARDT, 2010, pp. 313-314).

Por sua vez, tomando Aristóteles (2005) como referência, já na sociedade grega, instava-se que o trabalho físico (braçal) fosse relegado aos escravos, deixando aos cidadãos (do sexo masculino) os prazeres do ócio criativo e a importante função do trabalho intelectual (a política e a filosofia), sobretudo aos filósofos, que estariam acima dos demais. Contudo, como a história e o pensamento filosófico mostraram, o ócio, o lazer e o entretenimento também podem ser reconfigurados para fins de produção, um exemplo atual sendo o tempo gasto em sites de relacionamento, que serve para criação de valores para as empresas detentoras desses serviços, assim como para o capitalismo como um todo.

Porém, muito distante das concepções da Teoria Crítica de Adorno, Horkheimer e Cia<sup>108</sup>, esse também pode ser um campo de lutas e produção do comum, justamente pela fluidez dos métodos de assujeitamento na sociedade de Controle. Há espaços de lutas, uma vez que o trabalho passa a abarcar aspectos culturais, sociais etc. Além dos econômicos, a própria natureza desses interesses faz com que eles constantemente fujam ao controle, dando origem a novos polos de resistência.

Neste sentido, mesmo “temas duros”, como manifestações e revoltas populares, ao serem complementados com o elemento lúdico, por exemplo, recebem uma nova gama de significações e possibilidades concretas de ação, que corresponderiam a uma relação do indivíduo com a política “concreta”, que poderia ser tida como característica da contemporaneidade. A título de ilustração, embora este não seja o tema deste trabalho, é possível construir uma ideia desse ativismo lúdico ao redor de duas ideias. A primeira versa sobre a instauração de um “espírito lúdico” no seio ativista e seria responsável por essa ampliação do conceito (e da prática) para além de sua concepção formal, tal qual ocorreu nas manifestações de Seattle, em 1999 (Cf. SOARES, 2007, p.33). Já a segunda trataria de iniciativas políticas recentes, por exemplo, usando o jogo como mídia, uma vertente dos chamados *Serious Games*<sup>109</sup>.

<sup>108</sup> A Teoria Crítica, popularmente conhecida como Escola de Frankfurt, se opôs veementemente ao que chamou de Indústria Cultural, sua maneira de denominar a cultura de massa. Esses produtos culturais produzidos em série que, segundo eles, teriam baixo estímulo intelectual, sendo também fontes de alienação.

<sup>109</sup> Dentro dos Game Studies, os *serious games*, ou jogos sérios, seriam jogos com propósito assumidamente (ou até unicamente) educativo, informativo, politizado e assim por diante. Ou seja, jogos não voltados para o “puro



No âmbito da Internet, há ainda os chamados (pejorativamente) “revolucionários/ativistas de sofá” que poderiam, não sem algum esforço, claro, ser colocados neste espectro do ativismo lúdico (MESSIAS, 2012a). Esses atores se encarregariam da ação de compartilhar, e de certa maneira até espalhar ou popularizar, conteúdo político-idelógico, sobretudo pelas redes sociais. Essa linha certamente é bastante tênue, e é difícil precisar quais seriam as atividades verdadeiramente criadoras e produtoras de diferenças. No entanto, a facilidade com que um usuário expressa sua aprovação e compartilha um conteúdo (é possível fazer essas ações em quase toda rede social), e mais, a forma lúdica que é fazê-lo através de uma interface computacional, usando uma miríade de possibilidades que vão do texto ao *game*, passando por imagem e vídeo, entre outros, faz com que esta forma de ação política (por que, não?) se popularize.

Mesmo sem uma coordenação central ou mesmo um coletivo formal instituído, as ações na rede encontram seu espaço e alcançam projeção e isso se deve, em parte, a esses “manifestantes sedentários”. A política surge “naturalmente” na internet atrelada à própria vida transposta na rede, justamente por seu fomento ser uma ação lúdica: apertar um botão, compartilhar fotos, comentar uma postagem, jogar um “joguinho”, ou ainda, criar uma imagem, editar um vídeo etc., que ela ganha também certa força e legitimidade enquanto convite à democracia direta.

Por outro lado, os elementos materiais que fazem parte do processo informacional (TV por assinatura, aparatos tecnológicos, conexão banda larga, entre outros) a princípio parecem estar ao alcance apenas de uma parte dos indivíduos, aqueles que possuem os meios de adquirirem educação formal e custear todo esse processo. Desta forma, os pobres, no sentido socioeconômico do termo<sup>110</sup>, estariam relegados a uma posição subalterna dentro das hierarquias criadas pelo poder. Negri e Hardt, por exemplo, se utilizam de uma diferenciação orquestrada por Robert Reich que, acreditamos, seria adequada ao cenário que se pretende advogar em seguida. Segundo os autores:

Ele [Reich] reconhece, entretanto, que o crescimento do número desses empregos de manuseio simbólico criativo, baseados no conhecimento, implica um crescimento correspondente do número de empregos de baixo valor e pouca qualificação no manuseio rotineiro de símbolos, como arquivamento de dados e processamento de

---

entretenimento”. Embora obviamente todos os *games* possam ter elementos “sérios” em sua constituição, a nomenclatura serve para delimitar um nicho específico fora da produção comercial.

<sup>110</sup> Embora, em termos filosóficos, Negri e Hardt utilizem o termo pobre como forma de qualificar a condição de todos os indivíduos na Multidão, eles não o desassocia completamente de seu uso corrente. Ou seja, assim como todos somos pobres por nossa posição dentro do Império, os carentes, os subempregados e os miseráveis ainda devem ser considerados em sua condição socioeconômica. Não se deve creditar a teorização proposta pelos autores a uma espécie de planificação socioeconômica que ignoraria as desigualdades sociais e de renda ou, na direção oposta, a uma glorificação ou defesa da pobreza como modo ideal de vida.

textos. Aqui começa a surgir uma divisão de trabalho fundamental na esfera da produção imaterial (NEGRI; HARDT, 2010, pp.312-313).

Isso significa que um caixa de supermercados se relaciona com bancos de dados, cotações variáveis, códigos mnemônicos, grandes volumes de informação e relações sociais estressantes tanto quanto um corretor da bolsa, no entanto, mesmo que os processos laborais “concretos” tendam a ser cada vez mais semelhantes, eles ainda ocupam lugares diferentes dentro da produção social. E, isso, claro, se referindo a duas classes assalariadas.

Em um mundo em que as exigências do trabalho se confundem independentemente da atribuição, os pobres, como parte da multidão, também estão sujeitos a sua “condição de existência e atividade criativa” comum. E isso independe de seu status empregatício. De acordo com Negri e Hardt:

Os pobres, os desempregados e os subempregados de nossas sociedades estão na realidade ativos na produção social, mesmo quando não ocupam uma posição assalariada [...] As próprias estratégias de sobrevivência frequentemente exigem extraordinária habilidade e criatividade (2005, p. 178).

Justificando sua hipótese sobre a condição do vivente no Império, os autores salientam que esta vertente não carrega em si a acepção marxista de luta de classes, pelo menos não uma noção pré-estabelecida de classe operária. Dentro da Multidão não há classes, só há pobres. Embora o antagonismo não esteja excluído da teorização, ele fica restrito ao Capital. Análogo ao poder, ele não admite categorizações como dominantes e dominados. Essas dicotomias não mais se aplicam, pois o poder não habita a mesma ordem que o sujeito. Para os autores:

Nossa tese é mais no sentido de que elas não devem ser vistas como uma questão de exclusão, mas de *inclusão diferencial*, não como uma linha divisória entre os operários e os pobres em caráter nacional ou global, mas como hierarquias no interior da condição comum de pobreza. Toda multidão é produtiva e toda ela é pobre (NEGRI; HARDT, 2005, pp.181-182– grifos nossos).

Para exemplificar como acreditamos que se dê esta relação dentro do entretenimento, é possível recorrer aos estudos em comunicação sobre a cultura do tecnobrega<sup>111</sup>, estilo musical proveniente das regiões Norte e Nordeste do Brasil. Eles defendem que é justamente o mercado informal de CDs e DVDs que fomenta a popularização do gênero e faz com que ele seja um dos mais lucrativos da música brasileira no momento<sup>112</sup>. Aqui, claro, há um interessante conflito entre desenvolvimento da cultura popular e exploração do capital, tal qual pretendemos demonstrar com os *games*.

<sup>111</sup> Pode ser citado o livro *Tecnobrega: o Pará reinventando o negócio da música*, de 2008, editado pelos pesquisadores Ronaldo Lemos, Arilson Favareto, Oona Castro et al. e o trabalho de Ana Domb, pesquisadora costa-riquenha do MIT, que foi orientada pelo pesquisador da transmídia Henry Jenkins.

<sup>112</sup> O mesmo pode ser dito de outros ritmos como o sertanejo, popularizado na década de 1990 através da massificação das duplas sertanejas na TV aberta, e mais recentemente, o chamado sertanejo universitário. Esse também um produto da mistura entre Internet e pirataria, cultura popular e, posteriormente, grande mídia.

O tecnobrega é uma quimera que gera cifras milionárias para a indústria musical e ganha forte repercussão midiática, com diversos artistas considerados “regionais”, sendo catapultados ao estrelato nacional (e até internacional) por sua exposição constante nas redes e na TV, como é o caso da cantora Gaby Amarantos<sup>113</sup> e da banda Calypso<sup>114</sup>. Ao mesmo tempo, sua base de fãs é construída (e se expande) com base na circulação livre (e ilegal) de conteúdo, a qual sustenta também os artistas “menores”, que preferem disponibilizar as músicas livremente e adquirir renda de outras formas (GRASSMUCK, 2013).

Retomando um argumento spinozista apresentado por Negri e Hardt em *Commonwealth* (2009), seria possível alegar que este e outros exemplos em que o entretenimento é um elemento central evidenciariam, ao contrário do que se pretende defender aqui, que esses fãs, essa multidão dotada de afetos e relações sociais complexas, na verdade estaria lutando por sua servidão. Para os autores:

[...] as ações espontâneas de uma multidão de pessoas, como dissemos, não são necessariamente antissistêmicas ou orientadas em direção à liberação. Na verdade, segundo Spinoza, as pessoas frequentemente lutam por sua servidão como se ela fosse sua salvação<sup>115</sup> (NEGRI; HARDT, 2009, pp.190).

Em um comentário sobre a natureza do amor, os escritores apresentam sua hipótese de que ele seria a base do comum e da luta pela liberdade, todavia, em casos como o apresentado acima, poderia haver a corrupção, um desvio, do amor. Eles esclarecem:

Considere a ignorância, o medo e a superstição, então, não apenas como a falta de inteligência, mas como o poder da inteligência virado contra si mesmo, e igualmente o poder do corpo distorcido e bloqueado. E como o amor é, em última análise, o poder da criação do comum, o mal é a dissolução do comum<sup>116</sup> (2009, p. 193).

Sendo inegável sua ligação com as corporações transnacionais e a valoração do capital, o entretenimento, em relação ao amor e ao comum, a priori não se mostra muito receptivo aos fins revolucionários. Mesmo se tratando de uma instância diferente do ócio e da

<sup>113</sup> Alçada a fama nacional por meio da chacota virtual de um de seus videoclipes – uma versão regional de uma música da cantora norte-americana Beyoncé, uma tendência bastante comum no Nordeste –, a cantora paraense Gaby Amarantos desde então teve uma participação massiva na televisão brasileira. Em 2012, uma de suas canções inclusive foi trilha de abertura de uma das novelas da TV Globo. Disponível em: <http://glo.bo/HZPi5M>. Acesso em 05/07/2014.

<sup>114</sup> Havia um filme em produção sobre a carreira da banda nos moldes de outras produções como “2 Filhos de Francisco” (Breno Silveira, 2005), sobre a dupla Zezé Di Camargo e Luciano, e “Gonzaga: De pai pra filho” (Breno Silveira, 2012), sobre os cantores Luiz Gonzaga e Gonzaguinha. Dirigido por Caco Souza, o mesmo do filme sobre a facção criminosa Comando Vermelho, “400 contra 1”, de 2010, o filme teria como protagonista a atriz Deborah Secco, conhecida atriz da Rede Globo de Televisão, no papel da vocalista Joelma. Disponível em: <http://r7.com/dgg9>. Acesso em 05/07/2014.

<sup>115</sup> Do original: [...] the spontaneous actions of a multitude of people, as we said, are not necessarily antissystemic or oriented toward liberation. In fact people often struggle for their servitude, as Spinoza says, as if it were their salvation.

<sup>116</sup> Do original: Consider ignorance, fear, and superstition, then, not just as the lack of intelligence but as the power of intelligence turned against itself, and equally the power of the body distorted and blocked. And since love is ultimately the power of the creation of the common, evil is the dissolution of the common.

ideia geral de lazer, a vertente do entretenimento sobre a qual este estudo se debruça – o entretenimento digital –, possui algumas características próprias que, crê-se, podem despertar o potencial afetivo e social da multidão – o que, considerados em si, podem ser a porta de entrada para novas organizações de resistência.

Falando especificamente da pirataria, objeto deste estudo, da qual o próprio Deleuze (2008) já antecipava o potencial subversivo, acredita-se que, enquanto conceito, ela tenha se tornando algo mais fluido e, por isso, multifacetado, representando, ao mesmo tempo, uma ideologia, uma estética, um fazer, um comércio (mesmo ilegal ou clandestino), entre inúmeras outras atribuições. Por esse motivo, visando não nos perdermos na polissemia do termo, declaramos que nesta pesquisa a pirataria é tratada, em primeiro lugar, como prática e, em sua dimensão mais filosófica (quando necessário), como um devir, uma multiplicidade em relação, seja com um devir revolucionário (DELEUZE, 2008) e/ou com um devir-Brasil do Mundo (COCCO, 2009). Faz-se notar que isso, automaticamente, não se traduz em eficácia e efetivo poder de transformação do trabalho, mas nos auxilia na defesa de um suposto potencial transformador ou subversivo do entretenimento.

A pirataria, então, poderia ser entendida como parte integrante de um “devir revolucionário” que, acredita-se, encontra-se também dentro da cultura *gamer*, sendo sua diferenciação das formas de entretenimento tradicionais<sup>117</sup>. Os pontos nevrálgicos da fruição dos *games* passam por suas características lúdicas e, sobretudo, interativas (e outras que serão vistas no capítulo seguinte). Na contemporaneidade, a disseminação do jogar e sua lógica, inclusive para outros meios de comunicação, seria um elemento que revelaria certa materialidade do entretenimento digital que até perpassa à noção dos sentidos, mas que produz fundamentalmente uma demanda por interação – traduzida também por um ideal de personalização – e experiências lúdicas – da ordem dos afetos e das sociabilidades.

Lembrando que o pobre, na acepção socioeconômica e cultural, em sua condição de “inclusão diferenciada” dentro da mobilidade exigida pelo Império, na qual eles estão “incluídos enquanto excluídos”, apresenta-se na vanguarda da resistência ao e no entretenimento. Adotando o esquema positivo spinozista, Negri e Hardt dizem que “a luta pela liberdade e pelo comum reside no nível mais básico da vida; depois o desejo coloca em

---

<sup>117</sup> No seminal *Hackers*, lançado originalmente em 1985, Steven Levy (2010) já separava um espaço para o grupo de indivíduos que ele chamou de *game hackers* dentro da história do hackerismo e da inovação tecnológica computacional como um todo.

ação a construção do comum; e finalmente o amor consolida as instituições do comum que formam a sociedade<sup>118</sup>” (2009, p. 193).

Sendo assim, em meio a este cenário conturbado de informatização e produção (e manipulação) de afetos, os pobres, ávidos por ter acesso pleno às potencialidades da cultura digital e do entretenimento, encontram maneiras criativas e sociais de perseguir seu desejo, da forma que for possível, o que inclui a pirataria. Pretende-se, desta forma, uma analogia entre a condição de vida do migrante e do desejo de lazer e entretenimento. Como foi exposto pelos autores:

[...] os movimentos migratórios são movidos pela necessidade de escapar de condições de violência, fome ou **privação**, mas paralelamente a essa condição negativa existe também o desejo positivo de **riqueza, paz e liberdade**. Esse duplo ato de recusa e expressão de desejo é de uma força extraordinária (NEGRI; HARDT, 2005, p. 181 – grifo nosso).

Pensando justamente nesse universo de lutas, capacitação e resistência, acredita-se que seja possível distinguir qualitativamente essa relação entre homem e máquina (isso enquanto aparato e técnica). Como foi dito, certa instrumentalização digital pode ser encarada como um dos desdobramentos de uma necessidade de mobilidade dentro do Império. Fenômeno já abordado por Negri e Hardt, o mercado faz com que a empregabilidade esteja condicionada à formação contínua e, no campo tecnológico, essa relação se traduz por uma ligação praticamente simbiótica com a cultura digital. De acordo com eles, “máquinas interativas e cibernéticas tornaram-se uma nova prótese integrada a nossos corpos e mentes, sendo uma lente pela qual redefinimos nossos corpos e mentes” (2010, p. 312), o que demarcaria justamente a agência dos métodos biopolíticos de produção.

Segundo nossa visão, contudo, este seria um modelo de capacitação que permite um domínio de certa maneira limitado dos aparatos e dispositivos digitais. Essa limitação, no entanto, seria menos de ordem técnica ou de habilidade do que ética, comercial e criativa. Nas palavras de McKenzie Wark, "educação é a organização do conhecimento dentro dos limites da escassez sob o signo da propriedade<sup>119</sup>" (2004 057<sup>120</sup>). Com uma proposta de matriz foucaultiana, o que Wark chama de educação seria essa capacitação limitada a que nos referimos. Sua crítica à educação institucionalizada ecoa a noção de docilização dos corpos

<sup>118</sup> Do original: [...] the striving toward freedom and the common resides at the most basic level of life; then desire sets in motion the construction of the common; and finally love consolidates the common institutions that form society. Human nature is not negated but transformed in this sequence.

<sup>119</sup> Do original: Education is the organization of knowledge within the constraints of scarcity, under the sign of property.

<sup>120</sup> O livro não tem paginação, mas uma numeração fixa de parágrafos, que funcionam como aforismos. Muito similar a edição feita em A Genealogia da Moral, do filósofo Friedrich Nietzsche. Dessa forma, o número ao lado da data é o do aforismo, no qual o trecho está contido.

presente em Foucault. Em seu livro, *A Hacker Manifest* (2004) – um tratado político com eloquência acadêmica, mas talvez menos rigor –, ele coloca essa educação a serviço de uma classe dominante, uma vez que seu manifesto propositalmente é feito para espelhar aquele escrito por Marx e Engels no século XIX. Por isso, ele complementa o pensamento dizendo: "quando a classe dominante prega a necessidade de uma educação ela invariavelmente significa uma educação da necessidade<sup>121</sup>" (WARK, 2004, 050). Subtraindo este componente de classe, ainda permanece a ideia de uma educação ou capacitação promovida pelo capital, que tem a necessidade e/ou a escassez como subproduto. Cabe ressaltar, isso significa menos uma doutrinação no sentido ideológico do que uma limitação da forma de pensar, uma formatação da própria subjetividade. Daí a importância do hacker e do pirata no nível das afetividades.

Impedidos pelas restrições impostas pela indústria e pelo governo – como leis de direito autoral e proteções anticópia, manipulação e edição de toda sorte –, usuários são impedidos de desenvolver todo o verdadeiro potencial da relação homem-computador, sob pena de serem taxados de *hackers*, piratas, indivíduos, cujas atribuições estariam à margem do *establishment* e, em muitos casos, contra a lei. Um contrassenso, uma vez que o entretenimento, dentro do paradigma digital, tem como uma de suas principais características a personalização dos produtos culturais.

Philip (2005), por exemplo, vê que essas condições são impostas pelas próprias leis idealizadas por e para uma elite socioeconômica, nas palavras da autora, para proteger interesses burgueses. Desta forma, defende-se que aqueles que conseguem burlar essas restrições técnicas e legais, seguindo justamente aquilo que lhes foi apresentado pelo capital (a personalização de conteúdo como suprassumo da experiência do entretenimento), abrem as portas para a criação de novas formas de insurgência dentro do Império.

As máquinas cibernéticas e o humano estão ligados numa relação simbiótica, de tal maneira que corpos, mentes e máquina se afetam mutuamente. E, da mesma forma que a produção biopolítica se utiliza desta conexão para fins do capital, os desejos e afetos diversos, dos quais o humano é dotado, reorganizam e recodificam essa capacitação tecnológica, gerando, assim, um verdadeiro letramento *digital*. Esse *letramento*, ao contrário da ideia de *instrumentalização*, promoveria uma movimentação mais fluída pela rede, saindo do campo da *mobilidade* e passando ao da *mobilização*. Daí os pensadores defendem que:

---

<sup>121</sup> Do original: When the ruling class preaches the necessity of an education it invariably means an education in necessity.

[...] a produção biopolítica da multidão tende a mobilizar o que compartilha em comum e o que produz em comum contra o poder imperial do capital global. Com o tempo, desenvolvendo sua forma produtiva baseada no comum, a multidão pode mover-se pelo Império e sair do outro lado, para se expressar autonomamente e governar a si mesma (NEGRI; HARDT, 2005, p. 142).

Seguindo a explanação negriana a respeito da resistência, é possível observar como, mesmo imerso numa perspectiva de exploração do trabalho imaterial, o corpo se recusa a participar dessa forma de produção, encontrando brechas e produzindo novas subjetividades no processo. Essa dupla lógica do trabalho imaterial faz dele um campo dinâmico (e até instável) de lutas, na qual a todo tempo as relações de poder se entrelaçam em meio à ação dos afetos que produzem recusas e resistências que, para Deleuze, seriam algo próprio do poder. Segundo ele:

[...] cada força tem o poder de afetar (outras) e de ser afetada (por outras, novamente), de tal forma que cada força implica relações de poder; e todo campo de forças reparte as forças em função dessas relações e de suas variações. Espontaneidade e receptividade adquirem agora um novo sentido – afetar, ser afetada. (DELEUZE, 2005, p. 79).

Para o filósofo, as resistências estão em relação com o fora, por isso engendram relações de força, que levam à espontaneidade e à produção de subjetividades – e, em última análise, do comum, para Negri e Hardt. Obviamente, este fora tem um sentido diferenciado, não significando um lado exterior ao poder, o que não seria possível, mas a demarcação de um campo de lutas “dentro e contra”, ideia também apropriada por Negri e Hardt.

Ao invés, ou melhor, ao lado de um devir revolucionário, a multidão seria atravessada por um devir-hacker, uma pulsão por acesso e participação na cultura, na educação, na política e no entretenimento, que abarcaria não só o pobre enquanto categoria socioeconômica, mas a multidão como um todo. Hoje em dia, por exemplo, é comum baixar música da Internet, acompanhar um seriado de TV estrangeiro enquanto ele é exibido em seu país de origem, comentar a programação televisiva nas redes sociais, ou editar e manipular imagens e audiovisual, como forma de se expressar nas redes. Há ainda diversos grupos dedicados a legendar produções audiovisuais (*fansubbers*), traduzir histórias em quadrinhos e livros (*scanlators*) e, claro, redistribuir e organizar toda essa produção.

No universo dos games, essa intervenção *hacker* também não se resume a distribuição alternativa de conteúdo, mas também a sua manipulação constante, muitas vezes requerendo de usuários sem nenhum treinamento formal aptidões técnicas (semi)profissionais. Cria-se, então, um regime de formação autodidata, com base no compartilhamento de dados e tutoriais, no qual os próprios usuários se instruem a produzir novos conteúdos, “remixando” (MANOVICH, 2005) materiais originais – por meio da convergência de linguagens e

formatos, discutida no capítulo anterior – e impingindo suas próprias subjetividades a esses produtos. Hábitos esses que não apenas expõem uma relação de consumo e desejo dos países subdesenvolvidos e emergentes para os bens e produtos culturais dos países desenvolvidos, uma vez que norte-americanos e ingleses também se dedicam a piratear jogos, animações e até novelas asiáticas, sobretudo japonesas e coreanas (JENKINS, 2006).

Essas já se tornaram práticas tão difundidas que foram incorporadas pelo capital. As emissoras de TV a cabo reduziram o tempo entre a exibição de uma série no canal de origem e a exibição em outros países. Eles, inclusive, mobilizam a infraestrutura por trás da produção audiovisual televisiva para realizar transmissões simultâneas, como é o caso da serie *Game of Thrones*, da HBO<sup>122</sup>.

No campo editorial, esses grupos de *fansubbers* e *scanlators* se tornaram tão presentes e influentes que geraram a criação de um novo mercado. Os serviços de streaming de animações através de sites como o Crunchyroll, antes informal<sup>123</sup>, mas que agora distribui suas animações licenciadas oficialmente também com exibição simultânea com o Japão. A Shonen Jump principal publicação da editora Shueisha precisou lançar sua própria edição em inglês, através da subsidiária Viz Media (controlada pelas concorrentes no Japão Shueisha e Shogakukan), ao invés de licenciar seus produtos para outras editoras baseadas no Ocidente. Ela oferece essas versões traduzidas simultaneamente ou muito próximas do lançamento original do Japão. Tudo isso devido ao grande sucesso de séries como *Naruto*, *One Piece*, *Bleach* que viraram febres no Ocidente, saindo de uma prática marginal de um *fandom* de nicho para o *mainstream*.

A internet, e principalmente a convergência de formatos/suporte, sua pervasividade nos suportes através dos aplicativos, as *smart TVs*, *tablets* e consoles possibilita que serviços de streaming possam ser acessados de qualquer mídia, retirando a necessidade do laborioso

---

<sup>122</sup> Diferente de *GoT* produzida e exibida pelo mesmo canal no mundo todo, séries como *The Walking Dead*, da AMC nos EUA e da Fox no Brasil, são exibidas apenas legendadas, a versão dublada fica para mais tarde. Esse dado, entre outros fatores, mostra a infraestrutura e o investimento monetário necessários para que a grande indústria do entretenimento, com suas limitações fiscais, contratuais, técnicas e de pessoal, possa acompanhar as inovações que ocorrem naturalmente na cultura digital. O que um "bando de garotos" com computadores e conexão banda larga faz em questão de horas a indústria, por sua própria composição organizacional, precisa de tempo. Isso até essas práticas se tornarem padrão, como é o caso do serviço de streaming Netflix. Nascido na era digital, a empresa oferece seus produtos audiovisuais simultaneamente em todos os países em que opera (com algumas diferenças de catálogo), mas já com opções de áudio dublado e alta definição.

<sup>123</sup> Inicialmente um serviço pago de hospedagem e streaming de vídeo similar ao Youtube, no qual usuários por conta própria hospedavam conteúdo, o qual muitas vezes eram essas versões legendadas de material não licenciado, o site passou por uma reformulação. E passou a ele mesmo adquirir direitos de exibição de diversas animações, e posteriormente passando também a publicar versões digitais dos mangás.



processo de licenciamento do produto pelas grandes emissoras de TV, o que poderia demorar e não sair a contento<sup>124</sup>.

Essas animações, quando finalmente chegam ao público brasileiro pela via das emissoras tradicionais, pelo desconhecimento dos produtores e/ou responsáveis, chegam com cortes ou edições muitas vezes grosseiras, por causa do conteúdo que não deveria ser pensado apenas para crianças, mas que é exibido num horário com outras animações infantis. Pode-se dizer que não está bem formada no Brasil essa noção de animação adulta, isso sem contar os traços culturais: a maior liberdade criativa no Japão ou a forma que um povo retrata o corpo, a violência etc. Essas questões mudam de cultura para cultura. Por isso, muitos fãs preferem recorrer aos produtos da internet, feito por outros fãs, o que mantém maior fidelidade ao produto original, mesmo que não sejam tradutores profissionais ou tenham a expertise técnica em manipulação de audiovisual, o que pode ocasionar alguns tipos de falhas ou imperfeições. Enfim, gambiarras.

Faz-se uma ressalva, por questão de rigor epistemológico, que não se considera essas iniciativas mencionadas acima isoladamente como revolucionárias ou necessariamente antissistêmicas, mas que em conjunto elas expressam ou reverberam certo impulso contra-hegemônico. E, coletiva ou individualmente, possuem também um potencial para produzir diferença, pois há uma ideia latente de recusa, e até de subversão, presente em cada uma delas.

Este trabalho pretende, então, seguir os rastros de criatividade e sociabilidade (REGIS, 2008, 2009) que tornados visíveis através de gambiarras digitais, games improvisados, customizações “caseiras” e precárias (outras nem tanto), podem ser indícios deste devir-hacker em sua configuração contemporânea, um *ethos* atravessado em sua dimensão sensível por uma espécie de cognição canibal e ancorada na mediação sociotécnica que privilegia a cultura digital como forma de expressão. Sendo uma perspectiva ou viés político que parece se efetuar ou buscar sua atualização/tornar-se atual, por meio de práticas de entretenimento, e que tem os *games* como um de seus principais *hubs*.

Na atualidade, observamos a formação deste arranjo/aliança entre o entretenimento, o tecnológico e do político numa conformação particular que, como vimos no capítulo anterior, inventa um mundo, um ponto de vista. Um mundo pirata, esperamos. Esse entendimento passa pelas noções de biopolítica em suas acepções deleuzianas e negrianas, dos afetos, do

---

<sup>124</sup> No Brasil, a animação japonesa encontra fortes barreiras quanto ao conteúdo. Como explica Messias (2012b), no Japão, animes (e sobretudo os mangás) são uma forma de entretenimento/linguagem como outra qualquer, podendo ser indicados para diversas faixas etárias e públicos, inclusive o adulto. Portanto, rompe-se o estereótipo de que “desenho” e “gibi” são coisas de criança.

ativismo e da subversão/recusa, mas também do perspectivismo e da antropofagia, do hibridismo e da mestiçagem.

## 2.4 NÓS, OS PIRATAS

Há no senso comum certa confusão sobre a origem e/ou os “inventores” da Internet: uns dizem ter sido os militares, outros insistem que foram as poderosas universidades estadunidenses e existem ainda os que defendem a hipótese de que um dos pesquisadores do CERN (Organização Europeia para a Pesquisa Nuclear, na sigla atual em português) foi o responsável. Isso sem contar aqueles que garantem ter sido um grupo qualquer de jovens – nerds, *geeks*, *hackers* –, que, da garagem de casa, encontraram uma maneira de penetrar neste meio, na época, altamente institucionalizado.

É natural que o “indivíduo médio”, se perdesse em meio às especificações técnicas sem conseguir diferenciar o que seria um protocolo, um transistor, bits, microchips, navegadores, algoritmos etc. Portanto, caso fosse necessário responder a este questionamento, a resposta teria que ser “todas as anteriores”. Como pode ser visto pela história daquilo que chamamos hoje de Internet (Castells, 2003, Antoun; Malini, 2013, Levy, 2010, Galloway, 2004, entre outros), uma série de fatores convergiu para o desenvolvimento da rede mundial de computadores, fatores esses de natureza tecnológica, metodológica e sociocultural, que foram determinantes para a presente configuração da mesma.

Em primeiro lugar, foi uma descoberta do ramo das telecomunicações (ou seja, uma conexão ainda no nível do *hardware*) apropriada pelos militares estadunidenses que possibilitou as primeiras “conversas” entre computadores remotos, isso na década de 1960. Através da criação de um modelo que padroniza a transmissão de dados chamado de “comutação por pacote”, esses dados, que poderiam ser de diferentes ordens e quantidades, são separados em grupos padronizados, os tais pacotes, e uma vez que eles se encontram nessa formatação padrão podem ser divididos e enviados de formas separadas por essa ainda primitiva rede. Assim, surge a chamada Rede da Agência de Projetos de Pesquisa Avançada, no original *Advanced Research Projects Agency Network*, a Arpanet, ligada ao Departamento de Defesa dos Estados Unidos (CASTELLS, 2003, p. 20; ANTOUN; MALINI, 2013, p. 250).

A partir do estabelecimento das primeiras redes de computadores, o próximo passo lógico dessa equação seria justamente a “conversa” não só entre computadores, mas entre essas redes. Dentre outros marcos significativos, os quais foram propositalmente omitidos por

não ser o objetivo deste texto contar a história da Internet, um que se destaca nesta trajetória é o “casamento” entre Arpanet e a Usenet. Nesta época, já no final da década de 1970, havia uma cultura relativamente disseminada de computadores, sobretudo em universidades. O problema é que neste período de surgimento e popularização inicial dos computadores pessoais (PC) cada fabricante projetava um programa (*software*) para sua própria máquina, impossibilitando a interconexão fora das redes de uma mesma marca/modelo<sup>125</sup>.

Contudo, muitos desses computadores rodavam com o sistema operacional UNIX, dos Laboratórios Bell (os mesmos que inventaram o transistor), o que originou a Usenet. Segundo Castells (2003), foi a fortuita confluência geográfica entre usuários de Unix da Universidade de Berkeley, na Califórnia, e o nó da Arpanet que já funcionava na instituição, que gerou a oportunidade dos estudantes dali criarem o programa que uniu as duas redes. Assim, “solucionando os problemas de interconexão do UUCP [*Unix to Unix Copy Protocol*] e permitindo a comunicação entre Arpanet e Usenet, expandindo assim a Internet” (2003, p. 39).

Ou seja, fazer esses computadores “conversarem” era questão de se criar programas que compartilhassem uma espécie de arquitetura comum (suporte Unix para os protocolos da Arpanet), que serviria para fazer com que os sistemas operacionais criados de forma separada pudessem trocar informações entre si.

Da mesma forma que o primeiro momento, por assim dizer, da Internet ocorreu por meio das descobertas no campo da eletrônica e das telecomunicações – ou, mais precisamente, a tradução de sinais e impulsos elétricos para código binário –, este “segundo momento” tem a ver com os protocolos e linguagens de programação propriamente ditas, que foram criadas para habilitar essas transformações físicas.

Por fim, o que antes estava relegado aos reinos da Eletrônica, Telecomunicações e Ciências da Computação passa a esfera do Design com o que pode ser chamando de “verdadeira popularização da Internet” para o grande público. E isso só foi mesmo possível

---

<sup>125</sup> Castells (2003) conta que o advento das próprias redes de um mesmo marca/modelo já seria mais obra dos primeiros usuários-desbravadores do que uma iniciativa das próprias empresas, o que mostra a dificuldade de se criar, então, uma “rede das redes”. Ele cita que existia a rede da IBM, a BITNET, a das BBS, a FIDONET, e a do UNIX, a USENET e assim por diante. É algo um pouco diferente da relação atual entre os sistemas operacionais Windows, Linux e Mac, que já tem um alto grau de cooperação, por serem construídos com base em protocolos e programas já estabelecidos. Seria como primeiro ter que se criar do zero uma “intranet” dos usuários de Windows ou de Linux, que teriam versões diferentes caso a CPU fosse DELL, HP, Positivo etc., e depois pensar em como fazer essas redes conversarem entre si. Portanto, no quadro que se está tentando construir, foi preciso a criação de toda uma arquitetura das conexões entre redes a nível de *hardware* e de *software*, a qual partiu dos próprios usuários, os primeiros *hackers*, para que modelos que se mantinham separados por questões comerciais e/ou industriais pudessem ser reunidos, de forma a dar origem a Internet que temos.

através da intervenção do CERN nessa pequena contextualização histórica. Em 1980, o inglês Tim Berners-Lee escreveu o código de um programa que ele criou para auxiliá-lo em suas tarefas no CERN, o *Enquire*, um sistema de hipertexto que seria o embrião da *World-Wide Web*<sup>126</sup> (WWW ou W<sup>3</sup>). Publicado na forma de um artigo científico/manifesto com os colegas Robert Cailliau, Jean-François Groff, Bernd Pollermann, em 1992, o W<sup>3</sup> é um sistema para disposição e acesso à informação. Ele permite aos programas criados a partir dessa lógica – os primeiros navegadores, daí seu nome *web browsers* –, compartilhar, receber e visualizar imagens, sons e texto através desse sistema de hipertextos. Grosso modo, eles seriam janelas ou “portais” que conectam e direcionam uma determinada página – um conjunto dessas informações dispostas num formato apresentável e organizada numa estrutura inteligível –, a outra, o que permite a “navegação” em si.

Assim, uma vez que as máquinas já estavam conectadas e trocando informações, era preciso otimizar e, principalmente, fazer com que se saísse desse “pequeno” círculo universitário-militar. Os usos e as implicações dos computadores pessoais eram tremendos e eventualmente atraíram o interesse do “grande público” – que nem era tão grande assim, para falar a verdade<sup>127</sup>. Eram justamente os “viciados em tecnologia”, os *geeks*, que muitas vezes mesmo sem um “crachá” (uma filiação institucional de qualquer natureza) encontravam maneiras de se inserir neste círculo (LEVY, 2010). Ou seja, se a dita Web 2.0 tem como um de seus cânones a participação, é preciso salientar que ela já se fazia presente no cenário construído acima. Em cada uma dessas “fases” – que servem mais um propósito argumentativo do que histórico, no sentido de serem mais uma visão geral do que um relato detalhado –, pode ser identificada a presença de certo *feedback*, seja corporativo ou de cientistas/pesquisadores independentes (fora das forças armadas/governo e das universidades,

---

<sup>126</sup> Enquanto parâmetro de acesso à informação, a Web acaba servindo como uma espécie de “filtro” de conteúdo, que divide essa informação no que está imediatamente acessível e o que fica “escondido”, ou seja, o que está fora do protocolo de hiperlink (http), não sendo “alcançável” por hipertexto. Esse conteúdo, por exemplo, não pode ser alcançado pelo mecanismo das ferramentas de busca (os *bots* de rastreamentos) e, portanto, não pode ser visualizado em navegadores. Ele é chamado de *Deep Web* (Web Profunda). Acredita-se que esta seja a maior parte do conteúdo da Internet, e essa proporção seria tão desigual que a parte da Internet que a maioria das pessoas acessa pelos navegadores comuns é chamada de *Surface Web* (Superfície da Web).

<sup>127</sup> Aqui entram os fatores financeiros, linguísticos e operacionais da Informatização da produção, discutidos por Negri e Negri (2004). Afirma-se que esta “cultura computacional” já estava sem dúvida, mudando os meios de produção e os padrões de consumo numa escala global desde esses “primórdios” da tecnologia digital. Contudo, essa mudança de paradigma hegemônico não deve ser entendida necessariamente como uma popularização irrestrita e imediata dos computadores e sua entrada na vida cotidiana da população como um todo. Muito pelo contrário. Este estudo reconhece o caráter local, temporal e até “tribal” destes fenômenos, sendo a hipótese deste estudo, em última análise, justamente a reversão desse quadro, saindo do exclusivismo das “elites intelectuais” da cultura computacional de outrora para o surgimento de vanguardas populares, e fundamentalmente leigas, ligadas sobretudo ao entretenimento.

ou seja do *big science*). Esse cenário deve ser entendido como indício da presença de uma comunidade, mesmo que bem restrita em sua etapa inicial.

A partir desse *background* altamente institucional, e que precisaria ser dessa forma num primeiro momento por causa dos processos que envolveram o desenvolvimento de tecnologias bastante sofisticadas e dispendiosas no decorrer de três décadas, germina a cultura *hacker*. Seja por causa de interesse acadêmico ou “mera” curiosidade com a nova tecnologia, autores como Castells (2003), Antoun; Malini (2013) e Levy (2010), são categóricos em afirmar que há influência desses “usuários independentes” nesses processos, mesmo neste período inicial das redes de computadores. Para Castells:

A cultura *hacker* desempenha um papel axial na construção da Internet por duas razões: pode-se sustentar que é o ambiente fomentador de inovações tecnológicas capitais mediante a cooperação e a comunicação livre; e que faz a ponte entre o conhecimento originado na cultura tecnomeritocrática e os subprodutos empresariais que difundem a Internet na sociedade em geral (CASTELLS, 2003, pp. 37-38).

Ver esses “desbravadores” da tecnologia digital como pontes entre as estruturas formais de poder e o grande público é algo que esta pesquisa tem em comum com os pensadores citados acima. Na temporalidade contemporânea, um *ethos hacker*, que seria diferente da ideia da ética *hacker* tradicional, se manifesta de forma ainda mais potente.

#### **2.4.1 Devir-hacker, mundo pirata**

Em meio às discussões sobre a resistência no Império e a constituição da Multidão, enfim chega-se o momento de definição das figuras que serão trabalhadas. Tanto as ideias de hacker como a de pirata estão no cerne das discussões sobre a cultura digital e, sobretudo, sobre as apropriações da mesma. No entanto, com suas representatividades diferentes, e em alguns momentos até opostas, faz-se necessário apresentar ambas de forma que se consiga chegar ao denominador pretendido e justificar algumas de nossas escolhas até o momento.

Espera-se que o ponto de vista defendido sustente esse operativo conceitual, que chamamos de devir-hacker – a forma como uma espécie de saber-fazer ou “função pirata” (PHILIP, 2005) guiado por certo *ethos hacker* se instaura no seio da contemporaneidade, inclusive extrapolando os limites daquilo que se convencionou chamar de cultura digital. O expoente de um desejo de participação, mas principalmente uma forma de resistência.

Para este estudo, essa dinâmica pode ser observada mais abertamente no coletivo *hacker Anonymous*, movimentos de ocupação como *Occupy*, *15M*, *software livre*, *Wikileaks* e em alguns exemplos ligados à indústria do entretenimento já citados ao longo do texto.

Porém, ela também se faz presente nos protestos de junho/outubro de 2013 no Brasil, organizadas e/ou coordenadas pela Internet, no advento da Mídia Ninja (e outros coletivos como o Rio na Rua) como oposição à imprensa tradicional e manifestações artísticas como o Projeto Piratão, do Coletivo Filé de Peixe, isso para citar alguns exemplos mais em voga atualmente. Essas iniciativas nos ensinam, em primeiro lugar, a não pensar a Cibercultura como um fenômeno do mundo virtual, mas como uma forma de pensar a cultura como um todo.

Refletir sobre as implicações das condições materiais do digital na cultura atual significa colocar em perspectiva modos de pensar, ser e agir, relações sociais, entre outras esferas da ação humana. Por isso seria fundamental para esta pesquisa preservar certa visão holística, mesmo que isso implique uma carga maior de pressão sobre o analista, para que se possa relatar a complexidade desses fenômenos, sendo esta a palavra-chave deste entendimento: a complexidade.

Neste contexto, o *hackerismo*, pensado dentro de Castells (2003) como diferentes tipos de “programação criativa” se mostra ideal para o prosseguimento de nosso questionamento, pois remete, em última instância, a processos, formas criativas de uso do potencial do computador e da tecnologia digital. Por outro lado, há também toda uma ética hacker já estabelecida, que trata de uma busca por participação e igualdade, e, sobretudo, de um ideal de liberdade. Daí Castells afirmar que “suprema nesse conjunto de valores é a liberdade. Liberdade para criar, liberdade para apropriar todo conhecimento disponível e liberdade para redistribuir esse conhecimento sob qualquer forma ou por qualquer canal escolhido pelo *hacker*” (2003, p. 42). O hackerismo seria ao mesmo tempo um conceito político que possui certo grau de abstração e a reunião de uma série de processos bastante concretos, e exponencialmente amplos e variados, dentro do escopo da Computação.

A pirataria, por outro lado, em nosso modo de ver, estaria relacionada a produtos, ou melhor, a (livre) apropriação de um determinado produto, bem ou técnica já estabelecida. Ela carrega implicitamente uma ideia de transgressão ou subversão, uma ruptura com a ideia de propriedade, seja uma patente, *copyright* ou posse de qualquer tipo. Embora não a utilizemos num nível estritamente jurídico, o qual não nos interessaria por acreditarmos que possa restringir as possibilidades de aplicação do conceito, é importante ressaltar que não é porque ela necessariamente lida com algo existente que a pirataria não pode ser considerada uma ação criadora em si. Atos piratas operam rearranjos e recombinações, e nesse processo reimaginam funcionalidades, aplicações e usabilidades, de forma a fazer emergir o novo.

Em termos de práticas e estratégias, é possível ver que ambas se confundem (WARK, 2004) e, em nossa visão, apontam para diferentes formas de apropriação e/ou criatividade. Parte-se do princípio de que uma busca por acessibilidade e uma demanda cultural dentro do capitalismo cognitivo poderiam representar uma ruptura dentro e contra o Império, proporcionando o surgimento de afetos que estimulam a capacitação cognitiva e tecnológica.

Neste sentido, esta tentativa inicial de separação ontológica se deve a uma busca pela raiz dessas práticas e estratégias. Elas são tão corriqueiras em nosso dia a dia, mas servem de inspiração para este trabalho, pois tornam possível a percepção deste devir-hacker da contemporaneidade. Encarando essas iniciativas como inovação – isso ainda sem considerar projetos específicos, mas tomando os termos por seu potencial de articulação –, observamos que, em sua vertente digital, a que será considerada nesta tese, mas não a única, as ações *hackers* e a pirataria de maneira geral vêm preenchendo espaços e atendendo a reivindicações. Estas estão ligadas sempre a um movimento que busca uma maior liberdade ou liberação: de “simples” amarras comerciais e tecnológicas à própria luta contra a privação e a escassez.

Silveira (2009, p. 233) destaca a existência de uma "filosofia antiproprietária" dentro da cultura hacker. No entanto, ela se expressaria de duas formas. A primeira pela ética *hacker* tradicional, da qual tratam Levy (2010) e Himanen (2001): inspirada nos pioneiros da computação que, numa época em que estas fronteiras ainda estavam nubladas, promoviam a cooperação entre empresas, universidades e as comunidades *hackers* da década de 60/70 "pelo bem da tecnologia digital", ou, como coloca Galloway (2004), "este tipo de hackers são os **lutadores da liberdade**, eles vivem pelo lema de que dados querem ser livres. Informação não deveria ser uma propriedade e, mesmo se for, uma 'olhada' não invasiva não machuca ninguém"<sup>128</sup> (p. 152 – grifos nossos).

A tecnologia neste estágio demandava este tipo de cooperação. Levy (2010) conta que as empresas doavam computadores para universidades (da *Ivy League*, claro) para que os laboratórios de lá pudessem fazer experimentos e, em contrapartida, desenvolver aplicações. Como foi o caso da ARPANET ou de Steve Russell e do *Space War* (este não intencional). Devido à novidade que eram os computadores, havia muito potencial a ser explorado que requeria mão de obra especializada e em quantidade. Silveira (2009) e Castells (2003) relatam que uma política aberta ou livre de acesso a esses *hardware* possibilitou a colaboração e a inserção desses atores, criando um senso de comunidade "em prol da ciência".

---

<sup>128</sup> Do original: These types of hackers are freedom fighters, living by the dictum that data wants to be free.10 Information should not be owned, and even if it is, noninvasive browsing of such information hurts no one.

Desse primeiro cenário surgiu uma segunda geração. Após o fechamento da tecnologia por práticas empresariais de corporações como Apple (fechamento do *hardware*), Microsoft (código-fonte fechado), entre outras, teve início o movimento do software livre com Richard Stallman e Linus Torvalds. Já nessa movimentação, é possível ver como os computadores como mediação ou interface, como propôs Galloway (2012), despertam um potencial afetivo e produzem subjetividades que vão envolver toda a cadeia produtiva.

Para o autor, a potencialidade do protocolo cria "classes" como o *hacker*. Galloway (2004, p. 170) acredita que "a propriedade comercial do software é o principal empecilho detestado por todos os hackers porque significa que o código está limitado – limitado pelas leis de propriedades intelectual, limitados para fins de lucro, limitado pelos 'estraga-prazeres' das corporações<sup>129</sup>". Cabendo ao *hacker* responder a essa espécie de "chamado" e libertar o código dessa e de outras amarras. O *hacker se sente compelido* a remover todos os empecilhos ou ineficiências que podem atrapalhar esse desenvolvimento. Segundo ele, *hackers* são cooptados pelo processo de crescimento ou "apoteose" do próprio código (cf. GALLOWAY, 2004).

Por sua vez, há uma forma mais anárquica, pode se dizer, desta filosofia antiproprietária, representada, sobretudo, pelos piratas, mas também pelos *hackers* sabotadores, que em alguns círculos são chamados *crackers* (embora isso não seja um consenso). Há um claro choque entre o discurso dos *hackers* do *software* livre (GNU, GPL, *copyleft*, *creative commons* etc.) e o de outros movimentos considerados mais "radicais" ou confrontacionais como os piratas (se é que podemos falar num "movimento organizado" ao nos referirmos aos piratas, sabotadores ou "vazadores" [*leakers*] de informação<sup>130</sup>).

De um lado, há uma tentativa de tornar a tecnologia digital mais justa e devolvê-la, dentro do sistema, a seu status inicial da década de 60/70 ou então construir uma alternativa, uma nova tecnologia ou uma nova ética, no lugar da que foi cooptada pelo mercado. Do outro, existe uma recusa que simplesmente toma o que quer segundo uma ética própria que seria, nas palavras de Wark (2004), "libertar os recursos produtivos e inventivos do mito da escassez". Essa vertente geralmente, mas não necessariamente, considera a imensa desigualdade do sistema como intransponível, o que justificaria os meios empregados. Ou, dentro da

<sup>129</sup> Do original: Commercial ownership of software is the primary impediment hated by all hackers because it means that code is limited—limited by intellectual property laws, limited by the profit motive, limited by corporate "lamers".

<sup>130</sup> O Piratas como partido político, o coletivo *Anonymous* e o *Wikileaks* seriam exemplos de grupos organizados nessas três instâncias. O primeiro, de fato, consiste num movimento social organizado, mas os outros dois parecem ainda marginalizados ou de nicho e certamente bem menos institucionalizados se comparados ao movimento software livre.



perspectiva cognitiva defendida, não é preciso ter consciência dessa condição, mas suas ações já nascem formatadas por essa conjuntura que inclui desigualdade, precariedade e, principalmente, escassez (Wark, 2004). E essa "falta" construída artificialmente pode ser física: escassez socioeconômica ou tecnológica. Mas também intelectual ou abstrata: uma escassez de direitos, negação de potencial, por exemplo. O que remete novamente ao que Negri e Hardt chamam de condição comum de pobreza da multidão.

De todo modo, sejam eles *idiot savants* ou *literate savages*, as motivações desses sujeitos ficam em segundo plano na discussão proposta por este estudo pautada pela biopolítica e cognição. Tal qual a representação, a ideologia (que seria seu análogo político) não será totalmente desconsiderada neste trabalho, mas colocada no contexto dos afetos e da cognição corporificada. Como foi visto, elas teriam também função nos processos cognitivos e biopolíticos, mas como cristalizações posteriores à emergência de determinado fenômeno dito social. Por isso, o foco nas condições materiais e cognitivas, que vão criar esses sujeitos e transformá-los em atores políticos.

Neste sentido, Silveira (2009), Liang (2014) e Philip (2005) especificam quais premissas têm agência nesta divisão (artificial) entre hackers e piratas, entre utopia e subversão, sendo elas justamente a instituição das leis de *copyright* e da propriedade privada em si, cuja sanção do Estado não pode ser ignorada. E, principalmente, a que interesses elas servem ao criminalizar as práticas piratas. Fazendo críticas à criminalização da pirataria asiática feita pelo ativista e professor de Direito Lawrence Lessig, a historiadora de origem indiana Kavita Philip afirma:

A repetição da lei apenas como aquilo que ela é [o que está no papel], nunca excedendo sua definição, sugere que a lei é hermeticamente fechada fora da história (aqui num sentido de fonte ao invés de um processo dinâmico em rede); que as reparações por ações ocorridas em redes diacrônicas estão fora do alcance de aplicações sincrônicas da igualdade<sup>131</sup> (PHILIP, 2005, p. 211).

Dessa forma, os piratas historicamente respondem às desigualdades (e são um produto delas) de um sistema que não tem propriedade para imputar nenhum julgamento moral sobre suas ações. A autora se refere especificamente ao impacto do colonialismo nessas sociedades, e como isso deve ser levado em consideração em qualquer análise da pirataria. Novamente, não é o caso de justificar essas práticas, até porque isso não é interessante do ponto de vista histórico-científico, mas entender as condições em que a pirataria se desenvolveu.

---

<sup>131</sup>Do original: The repetition of law as only itself, as never exceeding its definition, suggests that law is hermetically sealed off from history (named here simply as source rather than as networked dynamic process); that reparations for actions that occur in diachronic networks are outside the purview of synchronic applications of equity.

Segundo a autora, Lessig não considera esse contexto histórico-social o suficiente, aquilo que produz as diferenças entre as culturas ocidentais e as representações legais da cultura asiática. Mais ainda, epistemologicamente, suas críticas trazem uma concepção de autoria e originalidade ainda estruturalista, ou, nas palavras da autora, "pré-foucaultianas". De acordo com Philip (2005, p. 207), "ativistas do século XXI que defendem o comum eletrônico contra a privatização corporativa buscam atingir um consenso futuro com sucesso com a exclusão da 'má' cópia, distinguindo compartilhamento ilegal do bom compartilhamento criativo"<sup>132</sup>.

Ou seja, falsificação é falsificação. Fraude é fraude. Elas já são instâncias em si. Embora o impulso de categorizar faça com que se associe o remédio, o leite, a bolsa ou o dinheiro falsificado com a pirataria, essa associação também vem de uma construção. Como continua a autora, "o trabalho ideológico que envolve chamar o original de 'real' e a cópia de 'falsa' é uma formatação de mundo: o trabalho de policiar os novos parâmetros da pirataria"<sup>133</sup> (PHILIP, 2005, p. 208). Afinal, pensado numa perspectiva histórica, os relatos de Hakim Bey (2011) e Jorge Machado (2012) mostram que os piratas de fato não tinham endereço fixo, infraestrutura ou interesse em estabelecer uma manufatura ou produção em série de produtos falsificados ou adulterados. São contravenções diferentes, não é o mesmo que (re)vender o produto de seus saques (como o traficante de entorpecentes, que coloca leite em pó/cal ou grama/orégano nos produtos que vende).

Num sentido estrito, esse impulso de falsificar para gerar mais lucro está mais historicamente ligado aos industriais capitalistas ou para usar um termo mais condizente com uma postura não representacional e sem sujeito, a uma lógica industrial de produção. Prática de mercado mais do que de nômades marinhos. É com o advento da maquinaria industrial, como a prensa e outras técnicas de reprodução em larga escala de material impresso, que a cópia aparece como representação da pirataria. Philip (2005) fala das editoras que lançavam partituras e livros sem se importar em pagar pelo *copyright* das obras:

[...] o aumento no número de pianos comprados pelas famílias de classe média criou uma grande demanda por partituras baratas, mas coincidiu com o advento da fotolitografia barata, o que permitiu aos piratas empreendedores fornecer partituras a uma fração do preço das casas especializadas em música<sup>134</sup> (2005, p. 205).

<sup>132</sup> Do original: Twenty-first-century activists who defend the electronic commons against corporate privatization seek successfully to ground a future consensus on the basis of the exclusion of 'bad' copying, distinguishing illegal sharing from good, creative sharing.

<sup>133</sup> Do original: [...] the ideological work involved in naming the original as 'real' and the copy as 'fake' is that of world-shaping; the work of policing the new parameters of piracy.

<sup>134</sup> Do original: [...] a middle-class boom in piano-ownership created huge demands for cheap sheet music, but coincided with the advent of cheap photolithography, which enabled entrepreneurial pirates to supply sheet music at a fraction of the price of music publishing houses.

Por sua vez, os piratas cibernéticos que copiam produtos não subtraem bens finitos, muito pelo contrário. A transposição desses bens para o código permite sua replicabilidade. Lessig entende isso, mas mesmo tempo não considera essas práticas como "autoria transformativa/transformadora", preso a uma concepção de autoria que privilegia o sujeito da consciência como o senhor da criação, o "clássico sujeito liberal descorporificado", segundo Liang (2014). Lessig ignora a inovação presente nos arranjos sociotécnicos mobilizados pela pirataria, ele está focado apenas no conteúdo.

Embora na prática ninguém seja cem por cento hacker ou pirata todo o tempo, há uma tendência a tratar os ativistas ideológicos da Europa ou do hemisfério norte/Ocidente de maneira geral como *hacker*, com uma conotação positiva. Eles seriam mais puros ou moralmente justificáveis, diferente dos milhares de jovens (ou não tão jovens), interessados em baixar música, filmes e jogos em países como Brasil, Índia, Rússia, China e no continente africano, e outras partes do mundo com certo coeficiente de vulnerabilidade ou em desenvolvimento. Seus interesses, ideologicamente menores, apenas lhe conferem a alcunha de piratas (cf. PHILIP, 2014).

Contudo, ações como a do ativista estadunidense Aaron Swartz, as quais injustamente levaram a sua morte, são consideradas atos de pirataria<sup>135</sup> por suscitarem o caráter transgressor comum do binômio hacker-pirata. A desobediência civil aparece, então, como uma questão dentro da cultura hacker, que também é comum aos piratas. Além disso, os *papers* científicos que Swartz queria liberar (e não chegou a fazê-lo) são fonte de cultura e informação e até de educação tanto quanto filmes, músicas e outros produtos de entretenimento. Por isso, não faz sentido dentro de uma perspectiva de *Media Studies* ou da Comunicação fazer uma diferenciação entre hackers ou piratas no sentido do conteúdo, o que fica claro quando Wark declara:

Conhecimento hacker é conhecimento que expressa as virtualidades da natureza, ao transformá-las, perfeitamente consciente da recompensa e do perigo. Quando o conhecimento está livre da escassez, a produção livre de conhecimento se torna o conhecimento de produtores livres<sup>136</sup> (WARK, 2004, 070).

---

<sup>135</sup> O programador e ativista Aaron Swartz (1986-2013) cometeu suicídio após ter sua apelação negada na ação que o governo dos Estados Unidos através da promotoria de Massachusetts moveu contra ele. O crime de Swartz: ter baixado com intenção de distribuir (embora não tenha chegado a fazê-lo) milhares (ou milhões) de trabalhos acadêmicos hospedados na plataforma de armazenamento digital JSTOR, de acesso restrito (em inglês *pay wall*, "parede de pagamento" ou, numa tradução mais emblemática, "parede de dinheiro"). No processo conduzido pela promotora Carmen Ortiz, ele foi indiciado em 13 crimes federais, incluindo fraude, sob o *Computer Fraud and Abuse Act* (Lei para Fraude e Abuso com computadores) dos Estados Unidos.

<sup>136</sup> Do original: Hacker knowledge is knowledge that expresses the virtuality of nature, by transforming it, fully aware of the bounty and danger. When knowledge is freed from scarcity, the free production of knowledge becomes the knowledge of free producers.

Esse hacker de Wark é o mesmo hacker da TAZ evocado por Hakim Bey, os dois autores fazem referência a uma visão subversiva/marginalizada desta figura que tem mais afinidade com a ideia de pirata do que com a ética hacker e do software livre, advogada por Lessig, Silveira, Himanen, entre outros.

Já no âmbito ideológico, há uma troca de acusações em ambos os lados sobre qual dos dois estaria de fato perpetuando a lógica do capital através de suas ações. Segundo Philip (2014), defensores da ética hacker, como foi explicitado no caso de Lessig, ignoram as desigualdades sociais e as situações de vulnerabilidade, reproduzindo certo elitismo em sua crítica à pirataria, o que pode ser visto em Silveira (2009) e Castells (2003). Os autores destacam a maneira como os interesses desses atores criam comunidades meritocráticas "baseada[s] no conhecimento e na capacidade de realizar e de compartilhar códigos. O respeito ao poder do conhecimento é visível, bem como ao valor da solidariedade que está inserido no processo de colaboração" (SILVEIRA, 2009, p. 244).

Em primeiro lugar, é preciso salientar que as noções de conhecimento presentes em Wark (2004) e Silveira (2009) não são as mesmas. O primeiro vai ao encontro do que foi exposto na capítulo anterior: o conhecimento da cognição como invenção de mundo. O segundo é o sentido *strictu sensu*, de conhecimento ligado aos saberes constituídos e a inteligência como racionalidade. Além do mais, seria possível identificar certos problemas nessa associação imediata entre meritocracia e solidariedade. Como Silveira demonstra, em culturas meritocráticas, ou tecnomeritocráticas como prefere Castells (2003), há a obrigatoriedade de certa reciprocidade, é preciso estar apto a participar delas. De certo, não há necessidade de comprar o acesso às benesses dessas comunidades através de dinheiro ou restringi-lo por meio da privatização, mas há uma ideia implícita de que só quem pode "sentar à mesa" são os capacitados técnica ou intelectualmente. Cria-se, então, uma elite intelectual, que escolhe seus pares não por propriedade privada ou fatores econômicos, mas por seu conhecimento, e acaba de certa forma excluindo ou desdenhando daqueles menos preparados. O antropólogo Eduardo Viveiros de Castro (2014b) parece entender essa situação em seu comentário sobre a economia da dádiva de Mauss. Segundo ele:

[...] ainda que dádivas possam ser recíprocas, isso não faz da troca um ato menos violento; todo o propósito do ato de dar é forçar o recipiente a ação, provocar um gesto ou resposta: em resumo, roubar sua alma (aliança como um roubo de almas recíproco) [...] essa categoria de ação social chamada troca de dádivas não existe; toda ação é social apenas como ação sobre ação ou reação sobre reação. Aqui, reciprocidade significa apenas recursividade. Nenhuma insinuação de sociabilidade

e menos ainda de altruísmo. **A vida é roubo**<sup>137</sup>. (VIVEIROS DE CASTRO, 2014b, p. 167 – grifos nossos).

Ele está preocupado com uma questão filosófica maior, a diferença entre aliança e filiação em Deleuze (filosofia) e Lévi-Strauss (na Antropologia), mas sua argumentação sobre o desejo, e por consequência o devir, foge de uma noção de dádiva como troca, instituindo-a como roubo. A pirataria então como expoente do desejo estaria em sintonia ou mais próxima dessa noção de roubo, que não deve ser entendida no sentido jurídico, mas como a base da sociabilidade, do vivo. Não que o *hacker* esteja desconectado com o desejo, afinal, aqui defendemos a intercambialidade dos termos, somente essa versão *clean*, dentro do sistema, do hacker que não estaria. Acreditamos que ela sacrifica o desejo em prol da formação de uma comunidade de "diferenciados", notáveis, empregando assim um discurso de solidariedade como forma de aceitação: "só os bons herdaram o reino dos céus".

A pirataria seria mais inclusiva justamente pelos elementos que mobiliza, da ordem do prazer, do entretenimento (LIANG, 2014). Nesse sentido, o fazer pirata em si tem bastante relação com a gambiarra. Relaciona-se ambos, pois no estudo de caso transparece muito mais um saber-fazer tátil e intuitivo do que um conhecimento técnico. A maioria das iniciativas encontradas envolve modificação por meio de programas com interfaces gráficas do que programação em código. De acordo com Liang, a pirataria:

[...] transforma a experiência tecnológica, a qual tradicionalmente tem sido direcionada seja para visões monumentalista de desenvolvimento (o discurso das tecnologias de informação e comunicação para o desenvolvimento) ou na imaginação aspiracional da elite na Índia (Bangalore deseja ser Singapura), e fornece um ponto de entrada para que um número muito maior de pessoas **experimente nos seus próprios termos** a "era da informação"<sup>138</sup> (LIANG, 2014, p. 62 – grifos nossos).

As ações piratas, muitas vezes, aquecem a indústria do entretenimento, não necessariamente indo contra a lógica de mercado. A recusa em adquirir os produtos não representa um golpe aos interesses do mercado, gerando capital simbólico e outras formas de renda para as empresas. Silveira (2009), por exemplo, traça o mesmo paralelo com respeito à Microsoft e sua relação com as cópias piratas de seu sistema operacional. Para ele, "foi a

<sup>137</sup> Do original: [...] even though gifts can be reciprocal, that does not make exchange any less of a violent movement; the whole purpose of the act of giving is to force the recipient to act, to provoke a gesture or response: in short, to steal his soul (alliance as the reciprocal soul theft). [...] that category of social action called gift exchange does not exist; every action is social as and only as action on action or reaction on reaction. Here, reciprocity simply means recursivity. No insinuation of sociability, and still less of altruism. Life is theft.

<sup>138</sup> Do original: Piracy transforms the technological experience, which traditionally has been rooted either in monumentalist visions of development (the discourse on information and communication technologies for development) or in the aspirational imagination of the elite in India (Bangalore's aspirations to be Singapore), and it provides an entry point for a much wider array of people to experience on their own terms the 'information era'.

'pirataria' do software que viabilizou e popularizou o software da Microsoft, que era vendido com os computadores padrão PC" (p. 207). Nesse sentido, os anticorpos que o capital desenvolve no combate à pirataria ou outras formas de informalidade muitas vezes o tornam mais forte, consolidado ou abrangente, como o surgimento da economia colaborativa de Uber, Airbnb, entre outros, e novos modelos empresariais como Netflix e Spotify. Esses exemplos contrastam com o modelo de negócio da grande indústria pré-digital, num nível das sociabilidades e dos afetos, como os primeiros, e também tecnológico/funcional, como os dois últimos.

Assim, a pirataria, e a informalidade de maneira geral, mesmo não sendo o concorrente ou competidor, aquele ator corporativo que segundo os princípios do individualismo liberal garantiriam o equilíbrio do sistema e as melhores condições no livre mercado, seria de alguma forma um interlocutor não voluntário. Além do mais, como arremata, Hall (2012):

Segue que não podemos nunca ter certeza se esses ditos piratas, em suas tentativas de contestar as novas condições e possibilidades criadas pela cultura digital em rede, ao testar e colocá-las a prova, não estão na verdade envolvidos na criação das próprias leis, políticas, cláusulas, acordos, licenças e atos do Congresso ou do Parlamento pelos quais eles podem ser julgados<sup>139</sup> (HALL, 2012, p. 38).

Ainda que Hall continue seu esforço de pensar uma "filosofia pirata" produção de modos de vida, como será visto em seguida, elas ficam num campo especulativo. Porém, o que pode ser adiantado do presente estudo de caso é que não há um discurso, no nível ideológico, contrário ao *establishment* ou revolucionário de qualquer tipo. Em primeiro lugar, fazer modificações não constitui pirataria no sentido jurídico<sup>140</sup> desde que seja numa edição adquirida pelas vias normais. Está dentro do direito de utilização para fins pessoais. Além disso, muitas vezes, os próprios jogadores-piratas empregam um discurso de apoio ou reconhecimento do mercado, chegando a pedir que demais usuários, caso se interessem em implementar as modificações, o façam também com seu próprio exemplar "comprado na loja".

De fato, é mais útil se apropriar de posições como a de Wark (2004) e Castells (2003) que não se apegam a distinções demasiado antagônicas, dizendo em linhas gerais que os piratas (e também os sabotadores) fazem parte do que se entende por uma cultura hacker,

<sup>139</sup> Do original: It follows that we can never be sure whether these so-called pirates, in the 'attempts' they are making to 'contend with' the new conditions and possibilities created by networked digital culture, to 'trial' them and put them to the 'proof', are not in fact involved in the creation of the very new laws, policies, clauses, settlements, licensing agreements and acts of Congress and Parliament by which they could be judged.

<sup>140</sup> Cada país possui sua legislação sobre Direito Autoral. Nos EUA, o princípio do Fair Use (uso justo) permite boa parte das apropriações parciais e até integrais de conteúdo em situações específicas. No Brasil, a legislação sobre direitos autorais é a **Lei no 9.610 de 1998**.

sendo esta diferenciação mais uma tática de distanciamento ou até de higienização operada por pesquisadores e ativistas do software livre como Lessig ou Stallman, ao tentar legitimar ou pelo menos retomar o sentido da original de hacker.

Espera-se ter podido explicar, mesmo assim, nossa predileção pelo termo, ao invés de tratar de um devir-pirata. Afinal, as atividades *hackers* estariam no cerne das práticas de compartilhamento, que evidenciariam esta aliança entre o tecnológico, o político e o entretenimento que procuramos mostrar. Por isso, não é de se surpreender que já nos tempos de Arpanet os jovens universitários que trabalhavam no projeto a utilizassem para falar sobre ficção científica, criando a lista de discussão *SF-Lovers* (do inglês, amantes de *Science Fiction*), ou que uma das primeiras BBS estabelecidas tenha sido a *Kinky Komputer* (do inglês, Computador excêntrico/pervertido) para falar sobre sexo. E ainda, no reino dos *games*, os MUDs (do inglês, *Multi-User Dungeon*), um jogo de exploração de mundos virtuais similar a um RPG, tenham se espalhado pela Internet da época, atraindo mais usuários para a mesma (cf. Castells, 2003, pp. 46-47; Antoun; Malini, 2013, p. 130).

Da mesma forma que estes precursores da cultura digital, a manipulação de uma imagem ou vídeo para qualquer fim/finalidade, seja de entretenimento ou político, seria atravessada por esse *ethos* da contemporaneidade, assim como o *download* de um filme, criação de *mod* ou *crackeamento* de um software, passando ainda por iniciativas governamentais de transparência<sup>141</sup>, acesso e fomento da democracia<sup>142</sup>, entre outros. Diferente de uma cultura hacker, que acaba remetendo a uma ideia de pertencimento ou um local de fala, o devir-hacker, como explica Deleuze e Guattari, opera por contágio. Não é algo voluntário.

Até certo ponto, nossa intuição se assemelha ao manifesto político de Hakim Bey, escrito em 1985, sobre o que ele chamou de Zonas Autônomas Temporárias (TAZ, na sigla original em inglês). Embora o autor esteja claramente preocupado em delinear um movimento político de base anárquica e esta pesquisa veja o devir-hacker mais como um agenciamento que emerge de um contágio sociotécnico, há certo espaço para o estabelecimento de uma correlação entre os termos, ou pelo menos de seus efeitos, sua manifestação visível. Mesmo

---

<sup>141</sup> Dentro das ações da chamada e-democracia, definida como a busca por participação e transparência dentro da esfera governamental, a câmara dos deputados criou um Laboratório *Hacker*, que estaria encarregado justamente de promover e organizar essa maior interação entre a população e a gestão pública através das tecnologias digitais. Disponível em: <http://www2.camara.leg.br/transparencia/laboratorio-hacker>. Acesso em 01/07/2014.

<sup>142</sup> Replicando um movimento que já ocorre em diversos países do mundo, sobretudo na Europa, onde a iniciativa começou em 2006, há também um Partido Pirata do Brasil, fundado em 2012. Os Partidos Piratas de Suécia, o primeiro, República Tcheca, Alemanha e Islândia vêm inclusive concorrendo em eleições regionais, nacionais e transnacionais (europeias) em seus países e conseguindo vagas em suas respectivas representações legislativas. Disponível em: <http://partidopirata.org/>. Acesso em 02/07/2012.

levando em conta a “defasagem histórica” da TAZ e a diferença em termos de motivações, de alguma forma ambos estariam profundamente conectados enquanto expressão de uma multiplicidade contemporânea, ainda mais quando o autor afirma que:

*O hacker da TAZ trabalhará para a evolução de conexões fractais clandestinas como um rastreador de fragmentos de informações, um contrabandista, um chantagista, talvez até mesmo como um ciber-terrorista. Estas conexões, e as diferentes informações que fluem entre elas e por elas, formarão as "válvulas de poder" para a emergência da própria TAZ - como é necessário roubar energia elétrica dos monopólios distribuidores de eletricidade para iluminar uma casa abandonada que foi invadida (BEY, 2011, p. 38).*

O devir-hacker não seria a TAZ de Bey, estando além dela situado no nível dos afetos, porém nada impede que ele aponte os caminhos para que ela eventualmente se instaure (isso pensando em termos de política concreta). Não à toa, o ativista cita especificamente o roubo de energia elétrica, que é uma das origens do termo gambiarra. Nossa proposta da gambiarra como construto conceitual capaz de lidar com o impacto, relevância e pregnância cultural desses fenômenos, se baseia fortemente nesta relação entre transgressão e desejo, um produto desses agenciamentos e afetos, por assim dizer. Como no exemplo de Bey, esses construtos sociotécnicos revelam certo estado de coisas que precisa ser investigado e, no caso dos *games*, levados a mostrar as relações entre política e entretenimento que estão surgindo em meio à cultura digital.

Como Lawrence Liang defende, existe sim "uma pirataria transformativa/transformadora". Contudo, ela pode estar presente mais nos meios, nas tecnologias e estratégias suscitadas, promovidas do que no conteúdo, que é efetivamente "copiado". Neste estudo, o mero ato de "copiar" pode se ramificar em diferentes formas de publicar, distribuir, baixar, procurar, considerar extensão e tamanho de entrada e saída de arquivos e, claro, os locais específicos onde fazê-lo.

Não se trata de "manchar" a cultura hacker, "forçando" o uso do pirata como um de seus epítetos, mas, como defende Wark (2004), a cultura hacker comporta todos esses significados, e relegá-la ao bom-mocismo utópico do movimento software livre seria reduzi-la. Por esse e outros motivos, uma intercambialidade entre hacker e pirata seria o ideal.

Nos casos estudados, nem sempre há uma clara violação de *copyright*. Fazer *mods* em cima de games comprados legalmente não é uma violação de propriedade intelectual. Os servidores privados de *World of Warcraft* são construídos em cima de software livre, e desde que os administradores ofereçam o serviço gratuitamente, eles não estão lucrando por usar parte do material da produtora *Blizzard* (o jogo). Além disso, mesmo pequenas violações como as encontradas em alguns casos não são uma preocupação para as empresas. Repete-se a



questão do ganho em capital simbólico, fidelização ou colonização de um público, como mostrado no exemplo anterior da animação japonesa.

Já Philip (2014) vê o pirata como um modo de tradução. Numa inspiração antropológica, através da figura do pirata (ou de sua etnografia), seria possível enxergar modos de vida contemporâneos e outros pontos de vista para instâncias já estabelecidas. No nosso caso: entretenimento, noções de letramento, criatividade, sociabilidades (como grupo e comunidades se formam), política e mídia. Ela explica:

Objetos limítrofes não brilham primeiramente por si mesmos, mas como meios de tradução. Ver os piratas como objetos limítrofes ajuda a trazer para o foco os campos que se estabilizam em cada um de seus lados e assim ver como coemergentes a figura do pirata e os campos com os quais ela está sempre imbricada<sup>143</sup> (PHILIP, 2014, p. 165).

As condições de existência do pirata, sobretudo o pirata brasileiro, na contemporaneidade revelam formas de acessibilidade e recuperação da esfera comum, do domínio público (mesmo que à força). Em nossa perspectiva, o pirata torna-se uma figura de mediação entre a comunidade virtual brasileira e a global. Não como uma ruptura ou quebra, mas como a medida, ou melhor, um indicador de suas conexões.

Nem hacker, nem piratas. Talvez, então, a palavra-chave que esteja faltando para realmente definir essa questão seja cidadania. Não só uma cidadania digital, mas cidadania de um modo geral, *latu sensu*. Com governos e órgãos internacionais chegando a um consenso de que não só o acesso à internet, mas também conexão banda larga, são questões de qualidade de vida e de bem-estar social, a aptidão digital cada vez mais emerge como um assunto premente para acessibilidade e participação na cidadania. E através da discussão proposta acima, foi possível mostrar como o capital, através da produção biopolítica defendida por Negri e Hardt, ao mesmo tempo coopta nossas formas de vida, inserindo todos, sem exceção, na máquina de produção. A chave para resolver este impasse pode estar numa filosofia pirata, como sugere Hall. Ou melhor, a filosofia pirata, como um produto do atrito dessas forças opositoras, pode indicar relações de emancipação e sujeição em meio aos movimentos globais. Por isso, segundo o autor:

[...] o que nos interessa é o potencial que a filosofia pirata guarda para o desenvolvimento de novos tipos de economia e sociedade: uma baseada bem menos no individualismo, posse, aquisição, acumulação, competição, celebridade, e do conhecimento, pesquisa e pensamento como algo a ser possuído, transformado em *commodity*, comunicado, disseminado e trocado como a propriedade de um único e

---

<sup>143</sup> Boundary objects shine not primarily as themselves, but as a means of translation. Seeing pirates as boundary objects helps bring into focus the fields stabilizing on either side of the pirate, and thus to see as co-emergent the pirate figure along with the fields with which it is always imbricated.

indivisível autor (os quais, como Andrew Ross nota, são geralmente entidades corporativas)<sup>144</sup> (HALL, 2012, p. 39).

Nesse sentido, a proposta etnográfica desta pesquisa busca, em primeiro lugar, identificar as expressões de um devir-hacker, que podem pavimentar o caminho para este projeto de cidadania. Um impulso de participação que pode levar à desobediência civil; um desejo de liberdade que se abre numa "filosofia antiproprietária" (SILVEIRA, 2009); capacitação cognitiva e técnica, que promove novas formas de letramento e aprendizado; e estímulo à sociabilidade, que cria e fortalece comunidades, a filosofia pirata de que trata Hall (2012) é a porta de entrada para a invenção, no sentido dado por Kastrup (2007), de um novo mundo, de outra perspectiva. Conceituar um devir-hacker para construir um mundo pirata da cidadania global.

#### 2.4.2 Das condições para se pensar em devir

Anteriormente, quando nos referimos à necessidade de uma transição da mobilidade, pensada naquele contexto como exigência do capitalismo cognitivo sobre os corpos, para a mobilização, por sua vez uma chamada para a ação, uma igualmente potente necessidade de expressão dos corpos em meio às restrições que lhes são impostas, omitiu-se a chave que seria fundamental para fazer essa transição e o meio pelo qual ela ocorre. Por se tratarem de fenômenos intrinsecamente ligados ao corpo, ou melhor dizendo, por esta argumentação, pleitear a centralidade do corpo nos processos de subjetivação, o conceito a que recorreremos não poderia ser outro senão o de afeto. Este pensado dentro de uma tradição filosófica deleuziana e guattariana, da qual Negri e Hardt também são sectários.

É possível delinear um percurso da noção de afeto que caminha ao lado da questão do sujeito, mais especificamente da desconstrução da noção de sujeito na Filosofia à luz da crítica a razão. Esse percurso, que tem sua cristalização na genealogia do poder, de Michel Foucault, e na esquizoanálise, de Gilles Deleuze e Felix Guatarri, pode ser reconstituído até a obra de Friedrich Nietzsche, da qual os autores abertamente se inspiraram, e a de Baruch Spinoza. Este último, um precursor reconhecido também por Nietzsche na questão da Moral, e que se faz presente mais explicitamente na filosofia política de Deleuze e Antonio Negri.

---

<sup>144</sup> Do original: [...] what is interesting is the *potential* pirate philosophy contains for the development of a new kind of economy and society: one based far less on individualism, possession, acquisition, accumulation, competition, celebrity, and ideas of knowledge, research and thought as something to be owned, commodified, communicated, disseminated and exchanged as the property of single, indivisible authors (who, as Andrew Ross notes, are often likely to be corporate entities).

Os afetos enquanto constituintes do processo de subjetivação servem como indícios da centralidade do corpo no próprio processo cognitivo. Como foi mostrado nas primeiras seções deste texto, nosso entendimento da cognição é profundamente galgado no corpo de forma que o ato de conhecer em si, assim como a própria racionalidade enquanto processamento de informação, sejam obrigatoriamente imbuídos de afetações. E essa compreensão, embora seja (neuro) biológica/científica, tem implicações profundamente filosóficas também.

Ecoando certa “resposta” ao pensamento cartesiano, Spinoza (2013, p. 100 - prop. 2, esc., P.3) já no século XVII afirmava que "a mente e o corpo são uma só e mesma coisa, a qual é concebida ora sob o atributo do pensamento, ora sob o da extensão. Disso resulta que [...] a ordem das ações e das paixões de nosso corpo é simultânea, em natureza, à ordem das ações e das paixões da mente".

Procurando estabelecer uma ontologia do homem, a filosofia spinozista trata a *res extensa* como parte do amálgama que seria a essência humana, diferindo da *res cogitans*, apenas enquanto qualidade ou atributo desse mesmo ser. Em sua *Ética*, um atributo deve ser entendido como aquilo que compõe a essência de uma substância (cf. def. 4 P.1) – sendo este conceito basilar para sua filosofia –, o que não impede que uma determinada substância tenha mais de um atributo, como parece ser o caso da substância homem, das quais pensamento, enquanto razão e extensão, enquanto o sensível, seriam atributos. De acordo com o filósofo:

Digo pertencer à essência de uma certa coisa aquilo que, se dado, a coisa é necessariamente posta e que, se retirado, a coisa é necessariamente retirada; em outras palavras, aquilo sem o qual a coisa não pode existir nem ser concebida e vice-versa, isto é, aquilo que sem a coisa não pode existir nem ser concebido (2013, p.51 – def. p.2).

Por sua vez, as afecções para ele seriam os moduladores dessa substância, literalmente afetações de outra coisa presentes na primeira. Para Spinoza, "qualquer estado dessa essência, quer seja inato ou adquirido, quer seja concebido apenas pelo atributo do pensamento ou apenas pelo da extensão, quer, enfim, esteja referido, ao mesmo tempo, a ambos os atributos" (2013, p. 141 – def. 1 expl. P.3).

Embora não empregue uma dicotomia entre corpo e mente, Spinoza faz, em contrapartida, uma diferenciação entre passividade e atividade, no que diz respeito à relação do homem com os afetos. Quando fala em ações e paixões, o filósofo estabelece em sua ontologia o lugar da passividade, das paixões, e da atividade, as ações, em relação à consciência. E esse ponto se encontra na figura do desejo, quando ele elenca os afetos que seriam a chave da subjetividade, embora, claro, esta ainda não seja tratada neste período. Como foi dito, este entendimento funciona como o arremate da questão da consciência e da

moral, e motivo pelo qual Nietzsche o reconhece como precursor, uma vez que o desejo de Spinoza funcionaria como ponto de partida para entender a vontade em Nietzsche. Para o autor:

Quanto ao desejo, ele é a própria essência ou natureza de cada um, à medida que ela é concebida como determinada, em virtude de algum estado preciso de cada um, a realizar algo [...] E a natureza de um desejo diferirá necessariamente da natureza de um outro, tanto quanto diferirem entre si os afetos dos quais cada um deles provém. Existem, assim, tantas espécies de desejo quantas são as espécies de alegria, de tristeza, de amor, etc., e, conseqüentemente (pelo que foi agora demonstrado), quantas são **as espécies de objetos pelos quais somos afetados** (SPINOZA, 2013, p. 136 – demo. prop. 56 P.3 – grifos nossos).

E o mais interesse em Spinoza é que esse desejo pode ou não ser consciente, o que é uma consideração bastante arrojada para sua época. No entanto, é neste ponto que reside a distinção entre seu pensamento e o do filósofo alemão, pois toda a filosofia de Spinoza tem o homem como centro da argumentação. Nesta apropriação filosófica da questão da razão, Nietzsche se aproxima mais da intuição desta pesquisa, lançando a contribuição fundamental para que se pense toda a argumentação até o momento, motivo pelo qual Spinoza ainda é colocado dentro do grupo dos racionalistas. De acordo com Nietzsche:

Um quantum de força equivale a um mesmo quantum de impulso, vontade, atividade – melhor, nada mais é senão este mesmo impulso, este mesmo querer e atuar, e apenas sob a sedução da linguagem (e dos erros fundamentais da razão que nela se petrificaram), a qual entende ou mal-entende que todo atuar é determinado por um atuante, um "sujeito", é que pode parecer diferente. [...] Mas não existe um tal substrato; não existe "ser" por trás do fazer, do atuar, do devir; "o agente" é uma ficção acrescentada à ação - a ação é tudo (2009, p. 33).

Já no século XIX, o filólogo transformado em filósofo opera algumas desconstruções que serão vitais para as Ciências Humanas a partir da segunda metade do século XX, principalmente quando ele nega o papel do 'agente', o sujeito, em sua explanação sobre a natureza da força. Nota-se ainda o uso do termo impulso ou pulsão para designar esta instância da ação substanciada pelos afetos, e que se oporia ao pensamento filosófico da razão, inspirado no dogmatismo religioso do livre-arbítrio. Este cuidado se reflete nas obras que derivam dessa ideia, principalmente o poder a partir de Foucault, que conduziu este estudo desde o início.

Sem entrar no mérito da questão de Deus em Spinoza e Nietzsche, nem nas problematizações que podem ser feitas a partir das conceituações que eles propõem – como a substância em Spinoza –, esta pesquisa preferiu situar o devir-hacker dentro de uma problemática filosófica que lhe fosse pertinente. Uma que considerasse os afetos, o corpo e esse entendimento da consciência. Contudo, reconhece-se que, para a formulação do conceito de maneira ideal, ainda seria necessário entrar nos meandros das ideias de desejo e vontade

nos dois autores, sobretudo, a ideia de potência que também aparece atrelada às duas. Independente destas questões, que não são o foco desta pesquisa, o que prevalece são os afetos dentro desta micropolítica do devir. Falando especificamente de como entender o conceito, Deleuze e Guattari sugerem que:

[...] é preciso começar pelo fim: todos os devires já são moleculares. [...] Devir é, a partir das formas que se tem, do sujeito que se é, dos órgãos que se possui ou das funções que se preenche, extrair partículas, entre as quais instauramos relações de movimento e repouso, de velocidade e lentidão, as mais *próximas* daquilo que estamos em vias de nos tornarmos, e através das quais nos tornamos. É nesse sentido que o devir é o processo do desejo (DELEUZE; GUATTARI, 2008, p. 64).

Para esta pesquisa, há um agenciamento (tecno-político-cognitivo) que merece uma investigação mais próxima. Na atualidade marcada pela tecnologia digital, ela se exprimiria de duas formas: em primeiro lugar, em seu cerne filosófico, como este devir-hacker, uma expressão da simbiose homem-máquina contemporânea, onde uma multiplicidade de afetos atravessa a série de práticas que pretendemos abordar (mas também muitas outras não contempladas), impregnando diversos saber-fazer que, espera-se, sejam vetores desse impulso de liberdade ligada ao entretenimento. Por outro lado, pensando na problemática apresentada em Deleuze e Guattari (2013), em sua vertente mais científica, a gambiarra nos parece o construto conceitual ideal para exibir a potencialidade do devir e dos entrelaçamentos por ela possibilitados, seu caráter experimental, sua contraparte estética, visível, por assim dizer. Entretanto, é importante ter em mente que "os três pensamentos [filosófico, científico e artístico] se cruzam, se entrelaçam, mas sem síntese nem identificação. A filosofia faz surgir acontecimentos com seus conceitos, a arte ergue monumentos com suas sensações, a ciência constrói estados de coisas com suas funções" (DELEUZE; GUATTARI, 2013, p. 234).

Dessa forma, busca-se, em primeiro lugar, dar certa figuração ou concretude, às percepções fugazes de uma movimentação que vem ocorrendo nas últimas décadas, uma rede de afetos, pode-se dizer, que tem a figura do *hacker* como *hub*, seu mediador, numa acepção latouriana, isso sem que se perca a fluidez ou vivacidade desses fenômenos em interconexão. Em nossa vã pretensão, acredita-se poder relatar, expor e analisá-los sem provocar uma delimitação, um arrefecimento, uma planificação ou decalque do acontecimento em mãos, como seria comum nesses esforços categorizantes, o que julgamos não ser o caso.

O devir-hacker não é uma categoria, o que explica, a ênfase desta pesquisa no devir e nos afetos. Propor um devir-hacker é indicar um contágio não voluntário, que através do desejo se comunica com um fora. Uma força que, em nosso modo de ver, atravessa os corpos na contemporaneidade, e se expressa utilizando como vetor os códigos digitais, uma digitofagia até, como propuseram Rosas e Vasconcelos (2006), que quando toca os atores

(humanos e não humanos) se transforma em cultura. Uma máquina de geração de perspectivas, de pontos de vista, que comporta desde a *selfie* e os filtros do Instagram até os piratas de entretenimento e os terroristas do Estado Islâmico. Como exemplarmente resumiu Wark (2004, 080), "embora nem todos sejam hackers, todos hackeiam"<sup>145</sup>, sendo esta a proposição fundamental da presente tese.

Mais precisamente, a emergência de uma demanda por experiência personalizada, fomentada pela tecnologia digital, seria a pedra fundamental da noção de devir-hacker. Este se desenrolaria concomitantemente ao devir-Brasil do mundo e o devir-mundo do Brasil de Giuseppe Cocco, sendo então uma de suas facetas. Para o autor:

[...] podemos pensar uma nova prática da relação entre o homem (a cultura) e a natureza, para além da dialética sujeito-objeto. O devir-Brasil do mundo e o devir-mundo do Brasil correspondem, pois, a um plano de consistência que não preexiste aos movimentos de desterritorialização que o desdobra, às linhas de fuga que o desenha e o faz subir a superfície, quer dizer, aos devires que o compõem (COCCO, 2009, p.58).

Sob o ponto de vista político, acredita-se que esta busca por voz ou participação dentro do capitalismo cognitivo poderia representar a questão do primado da resistência. E, para o autor, “a libertação é um impulso que surge no início da fenomenologia do ser. A libertação não é um fim, é um começo” (NEGRI apud COCCO, 2009:59). Todavia, neste estudo, isso poderia ser identificado mesmo dentro do entretenimento contemporâneo, traduzindo-se como esse convite à personalização, à intervenção, a se apropriar da “lógica configurativa”, como afirma Moulthrop (2004), sendo esta a principal hipótese desta pesquisa, uma questão em aberto que pretendemos averiguar nos capítulos seguintes.

Entende-se, no entanto, que associar iniciativas claramente inseridas dentro do ciclo de consumo capitalista com a pulsão democratizante do ser humano pode parecer um tanto quanto contraditório. O fato é que o próprio mercado vem instigando seus consumidores a “personalizarem” sua experiência, como forma de mantê-los presos, seja a um provedor de Internet, uma operadora de telefonia celular, uma cadeia de *fast-food*, um banco, entre outros serviços. Ou seja, quando um consumidor é apresentado a seu “direito” de pagar apenas pelos aplicativos que “lhe interessam” no seu aparelho celular, escolher os ingredientes de sua refeição na cadeia de restaurantes, comprar de forma independente as músicas de um álbum e assim por diante, ele não está necessariamente exercendo sua liberdade, mas apenas sendo envolvido na produção biopolítica do capital. A forma como o capitalismo apropriou essa tendência – muitas vezes institucionalizando o encarecimento de produtos como ônus “natural” desta “maior liberdade” –, atesta esse sistema de exploração baseado nos afetos.

<sup>145</sup> Do original: While not everyone is a hacker, everyone hacks.

Além disso, é justamente no caráter social intrínseco ao modo de produção contemporâneo que reside a queda (ou transmutação, como queiram) da noção de propriedade. Uma vez que o valor é coletivamente constituído, não é possível estabelecer a autoria de um determinado produto. Aliás, deve-se esquecer completamente essa qualificação reificadora de produto. O capitalismo cognitivo trata também de processos, e como é da natureza dos mesmos, não há um fim, uma meta final (*end goal*), mas sempre uma dinâmica em aberto, cabendo sempre mais *inputs*, mais parceiros: sejam eles *peers* (parceiros) ou investidores (o que envolveria certa hierarquização).

Isso é verdadeiro tanto na criação e no desenvolvimento descentralizados de um *software* livre pela colaboração de usuários anônimos na Internet, e na “viralização” de um vídeo, gíria ou imaginário (um *meme*), quanto no setor de serviços ou no modelo industrial de uma transnacional qualquer de produção em massa. Neste último, por exemplo, a mão de obra e a confecção são terceirizadas (de maneira global) – geralmente despachadas para países “em desenvolvimento”, ou qualquer outro que ofereça o menor custo-benefício –, a matéria-prima seria importada de uma terceira localidade, o maquinário de alta tecnologia produzido nos grandes centros globais, o capital também é estrangeiro e de origem variada (uma vez no sistema financeiro, o dinheiro simplesmente “circula”, deixando de ter um dono<sup>146</sup>) e a administração obedece a uma matriz sediada num hipotético país de origem ou em escritórios ao redor do globo (hoje em dia existem também empresas globais especializadas apenas em administrar outros negócios<sup>147</sup>).

Esses movimentos de insurgência e contrainsurgência que podem ser observados através dessas movimentações e tendências do capital e sua contraparte na multidão (já citadas neste texto), levam a formas mais radicais de libertação, como o próprio Negri adverte. Sempre que uma contrainsurgência encontra um meio de “alcançar” a inovação

---

<sup>146</sup> Esse reducionismo rudimentar foi feito apenas para fins de exemplificação, mas, sendo um pouco mais criterioso, pode-se afirmar que a lógica do mercado financeiro demanda que o dinheiro, o capital, esteja sempre circulando, se movimento de um lado para outro para que assim supostamente se gere a riqueza ou, como foi visto nos recentes casos de especulação, a crise. Neste sentido, é a flutuação do mercado que caracteriza o empreendimento e não a origem do (s) investidor (es) que pode (m) ser até anônimo (s).

<sup>147</sup> Em língua inglesa existem as siglas ASO e PEO que significam, respectivamente, *Administrative Services Organization* (Organização para Serviços Administrativos) e *Professional Employer Organization* (Organização Profissional de Empregadores). Sem entrar nos meandros técnicos, significa terceirizar o gerenciamento e a logística de uma empresa da mesma forma que se terceiriza a produção propriamente dita de uma fábrica. Embora o segundo termo de certa maneira seja mais genérico e englobe também o primeiro, esses “serviços” prestados entre empresas vão desde os já corriqueiros seleção e treinamento (os famosos *headhunters*) até consultorias financeiras, gestão de pessoal, de investimentos etc. Dois exemplos dessas práticas comerciais dentro da própria indústria do entretenimento seriam o filme “Amor Sem Escalas” (*Up in the air*), de 2009, dirigido por Jason Reitman, ou a série da HBO, *House of Lies*, de 2012, criada por Matthew Carnahan e protagonizada por Don Cheadle.

promovida no seio da coletividade, a “pulsão de libertação” já está se manifestando de maneira diferente. Assim:

Cada nova forma de resistência destina-se a atacar as qualidades antidemocráticas das formas anteriores, criando uma cadeia de movimentos cada vez mais democráticos. [...] essa genealogia de guerras de libertação e movimentos de resistência permitir-nos-á identificar a forma mais adequada de organização para a resistência e as lutas de libertação na situação material e política contemporânea (NEGRI e HARDT, 2005, p. 103).

E é neste ponto que entraria a pirataria, seja ela a tão condenada pirataria “comercial”, do camelô, ou o ato caseiro de baixar uma música ou filme para uso pessoal. Independente de suas implicações éticas, a pirataria representaria uma transformação das dinâmicas produtivas, o que, nesta proposta, poderia representar o início de uma tomada dos meios de produção ligados ao entretenimento, uma reestruturação dos locais de fala e da produção cultural.

Acredita-se que esses atos de insurgência são uma resposta ao desenrolar de atividades de resistência postas em movimento pelo próprio desenvolvimento tecnológico, ou seja, não afirmamos que a pirataria é um fenômeno novo, longe disso, mas apenas que, de acordo com o cenário exposto acima, a mudança de paradigma criada pelo surgimento da cultura digital potencializou (e, claro, pluralizou) o surgimento de práticas inovadoras. É deste modo que da filosofia pirata (HALL, 2012) poderiam sugerir as condições para o rompimento com a lógica da instrumentalização e passar para a mobilização. Nas palavras de Cocco, “o devir abre um horizonte de constituição da liberdade atrelado a uma nova dinâmica da produção de valores, quer dizer, de criação mais do que produção instrumental” (2009, p.58).

Dito isso, é necessário, neste momento, contemplar o cerne dessas questões, sua matriz política e cultural, na qual Filosofia e Antropologia se unem: a noção de comum. Pensando-o como uma expressão da subjetividade e das possibilidades materiais para uma recodificação (ou retomada) do caráter coletivo (múltiplo) e essencialmente compartilhado (acessível e livre) daquilo que existe, Negri e Hardt definem o comum como:

[...] a riqueza comum do mundo material – o ar, a água, os frutos do solo e todas as recompensas da natureza – o que na literatura europeia clássica é frequentemente tida como uma herança da humanidade como um todo, para ser compartilhada em conjunto. Nós consideramos o comum também e mais significativamente aqueles resultados da produção social que são necessariamente para interação social e produção contínua, tais como conhecimento, linguagens, códigos, informação, afetos e assim por diante<sup>148</sup> (NEGRI; HARDT, 2009, p. VIII).

<sup>148</sup> Do original: By "the common" we mean, first of all, the common wealth of the material world—the air, the water, the fruits of the soil, and all nature's bounty—which in classic European political texts is often claimed to be the inheritance of humanity as a whole, to be shared together. We consider the common also and more significantly those results of social production that are necessary for social interaction and further production, such as knowledges, languages, codes, information, affects, and so forth.



Os autores apresentam o comum como um amálgama, englobando elementos naturais e artificiais (produzidos), tangíveis e imateriais, sob a ótica da interação e da partilha. Dentro dela o comum se torna um ponto de partida (e não um fim) para o desenrolar de trocas subjetivas nas quais se constroem relações sociais. Mais importante:

essa noção do comum não separa a humanidade da natureza, seja como seu explorador ou guardião, mas antes foca nas práticas de interação, cuidado e coabitação num mundo comum, promovendo as formas benéficas e limitando as formas prejudiciais do comum<sup>149</sup> (NEGRI; HARDT, 2009, p. VIII).

Distancia-se, assim, da distinção dicotômica entre público e privado, até porque ambas estão intimamente ligadas a uma noção de pertencimento referenciada (ou garantida), seja pelo Estado ou pela iniciativa privada. Deste modo, não seria possível, como acreditamos, que qualquer uma delas substanciasse as práticas piratas e o devir-*hacker*, que necessariamente se proliferam no comum.

A bem da verdade, não seria nenhum exagero afirmar que a noção de propriedade como um todo está mudando, e que essas transformações acarretam também consequências socioeconômicas, políticas e culturais. Em meio à torrente de temáticas políticas que estão em voga na contemporaneidade, sem dúvida uma das que mais chama atenção nesse sentido diz respeito aos debates (filosóficos e legais) sobre a propriedade intelectual e o direito autoral. E um dos principais polos desse cenário em disputa seria a cultura *hacker*, destacada como um dos elementos preponderantes nessa tomada conceitual e física da propriedade.

Por isso, Negri e Hardt apresentam não um recurso ou um objeto, mas o comum como uma construção, por isso eles falam de sua produção, ou seja, esse é um comum no sentido de partilhado, mas principalmente no de não pertencimento. Os autores recorrem a um encaminhamento (bio)político do comum, de maneira a transformá-lo num espaço de lutas (para manter o comum comunitário ou para retomar esse aspecto depois de sua apropriação pelo capital), daí a necessidade do não pertencimento e a ideia de uma “produção do comum”, o que, neste contexto, poderia vir através das intervenções piratas. Assim, a luta pelo comum seria o processo de formação dessa cidadania global que institui um mundo pirata. Neste sentido, os pensadores salientam que:

[...] o que devemos reconhecer hoje [...] é uma noção de produção e da produtividade do comum que se estende igualmente do político ao econômico e a todos os terrenos da produção biopolítica. A produtividade do comum, além disso, deve ser capaz de determinar não apenas a reforma dos corpos sociais existentes,

---

<sup>149</sup> Do original: This notion of the common does not position humanity separate from nature, as either its exploiter or its custodian, but focuses rather on the practices of interaction, care, and cohabitation in a common world, promoting the beneficial and limiting the detrimental forms of the common.

mas sua radical transformação na carne produtiva da multidão (NEGRI; HARDT, 2005, p. 259).

Para este estudo, este cenário não consistiria apenas em casos isolados de insurgência contra o sistema capitalista e seus modos de produção, mas de manifestações de uma mudança de ordem estrutural, uma alteração do *status quo*, no que se refere à própria ideia de propriedade e seus usos (além de outras ideias estabelecidas). Num contexto mais amplo, não é só a questão da cópia que se faz presente, mas a da colaboração espalhada por um contágio, uma viralização, para usar um termo mais propício ao vocabulário tecnológico.

O fenômeno das manifestações solidárias<sup>150</sup> expande-se como uma febre, mostrando que não só as *commodities* do capitalismo financeiro viajam na velocidade da luz por cabos de fibra ótica e redes sem fio. Os afetos de indignação e esperança (Castells, 2013) cruzam o globo na mesma velocidade que um determinado *tweet*, imagem ou vídeo *viraliza* se espalha pelas redes e pelas ruas. Uma ótima ilustração para isso seria a imagem de um índio supostamente chutando de volta uma bomba de gás lacrimogêneo<sup>151</sup>, num confronto entre indígenas e a polícia, num protesto realizado em maio de 2014 em Brasília, que ganhou visibilidade mundial, figurando nas páginas da imprensa mundial, e até virando grafite<sup>152</sup> em muro na Itália<sup>153</sup>.

A força de libertação contagia as modalidades de produção e de subjetividade. E a capacitação cognitiva promovida pelas tecnologias (objetos e técnicas) resultam em associações criativas e coletivas dentro e fora do ambiente virtual. Assim, ao estudar as interações das comunidades virtuais de compartilhamento e customização, busca-se apontar o potencial de emancipação de ações, que são intrinsecamente voltadas para o entretenimento.

<sup>150</sup> Assim como em junho e outubro de 2013, com a proximidade da realização da Copa do Mundo ocorreram “manifestações solidárias” em todo o mundo, sobretudo na Europa, em apoio aos protestos no Brasil e contra a repressão policial. Inclusive a sede da FIFA em Zurique, na Suíça, foi pichada por manifestantes. Disponível em: [http://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/mundo/2014/06/14/interna\\_mundo,432677/manifestantes-picham-sede-da-fifa-em-zurique.shtml](http://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/mundo/2014/06/14/interna_mundo,432677/manifestantes-picham-sede-da-fifa-em-zurique.shtml). Acesso em 06/07/2014.

<sup>151</sup> Disponível em: <http://noticias.uol.com.br/meio-ambiente/album/2014/05/27/indios-protetam-em-brasilia-por-maior-atencao-a-amazonia.htm#fotoNav=16>. Acesso em 06/07/2014.

<sup>152</sup> Embora a veracidade da imagem não possa ser confirmada, a fotografia do muro foi postada pelo perfil na rede social facebook denominando Black Bloc RJ. Ao lado da imagem estilizada do manifestante indígena pode ser lida a expressão em italiano “*Dai um calcio Allá FIFA...gioca lo sport popolare!!*”, em tradução livre, algo como, “dê um chute na FIFA...jogue o esporte popular”. Disponível em: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=703290083052491&set=pb.531371666911001.-2207520000.1404684102.&type=3&permPage=1>. Acesso em 06/07/2014.

<sup>153</sup> O portal da rede de televisão italiana Rai News identifica o artista como sendo Aladin, como pode ser lido na assinatura da imagem, e situa o muro na cidade de Roma, mas também não dá mais informações que possam atestar a veracidade da mesma. Disponível em: <http://www.rainews.it/dl/rainews/media/II-dipinto-murale-di-Aladin-33242683-7520-41ce-9155-b24430e052fb.html>. Acesso em 23/11/2015.

### 2.4.3 Para uma conceituação da Gambiarra

Como defende Cocco (2009), o hibridismo, antes de ser uma questão de apropriação tecnológica, é uma questão epistemológica. O conceito lida com as diversas distinções feitas, acredita-se, na Modernidade – principalmente aquela entre natureza e cultura –, e mostra como, na construção de um conhecimento científico, tanto nas ciências ditas Exatas quanto nas Humanas e Sociais, privilegiou-se o método do isolamento e do dualismo, ao invés de uma perspectiva integrada e múltipla. Dessa forma, fenômenos de natureza intrinsecamente complexa ganharam recortes, e com isso áreas específicas onde deveriam ser tratados, seus próprios “reinos”, as disciplinas, limitando assim os pontos de vista e, por conseguinte, o entendimento dos mesmos.

Até o momento foi visto como a complexidade pode servir como lente para uma abordagem cognitiva e também (bio)política. No próximo capítulo, o foco recairá sobre o entretenimento. Essa discussão, sendo vital para a Comunicação, será abordada aqui, obviamente não em sua totalidade, mas como forma de inserir esse debate dos usos e apropriações tecnológicos numa perspectiva maior, deixando claro que pensar a Comunicação dentro da Cibercultura é também pensar a experiência sensível e os afetos em meio aos agenciamentos cotidianos, uma percepção tirada do trabalho de Fátima Regis. De acordo com ela:

O corpo é lugar privilegiado para se pensar a relação com as novas tecnologias na Atualidade. Não apenas por seu potencial de libertação ou assujeitamento que remete a um modo moderno de compreender a tecnologia, mas, principalmente, por destacar que as novas experiências possibilitadas pela tecnologia da informação implicam repensar o lugar do homem no mundo. Animais e máquinas deixam de ser as figuras de alteridade mediante as quais construíamos a identidade de humano e colocam-se em continuidade com as próprias concepções e possibilidade do humano. (REGIS, 2012, p.105).

Entende-se também que isso não significa tachar como falso ou insuficiente todo avanço científico e filosófico feito até o momento, mas realizar uma ruptura, que também híbrida como o conceito defendido, seja capaz de deglutir e assimilar esse referencial teórico, abrindo espaço para a construção de uma reflexão transdisciplinar.

Diferente do que se aprende nos livros de História, Oswald de Andrade (1978) não coloca como marco da fundação do Brasil a chegada dos portugueses com Pedro Álvares de Cabral, em 1500. Para o modernista, essa "honra" cabe ao primeiro ato antropofágico (que vitimou um europeu) conhecido oficialmente: a deglutição do Bispo Sardinha (Pero

Fernandes) que, em suas contas, teria ocorrido em 1554<sup>154</sup>. Esse fato é significativo, na medida em que salienta uma posição presente em Viveiros de Castro (2013a, 2014a) a respeito de um modo indígena de conhecer, de fazer epistemologia.

O antropólogo costumeiramente expressa sua contrariedade do uso do pobre para pensar essa alteridade. Para Viveiros de Castro, as teorizações influenciadas pelo marxismo, principalmente os teóricos atuais do capitalismo cognitivo, prestam um desserviço ao reduzir a potência da alteridade, em prol de uma categorização de base econômica. Ele é taxativo: "evidentemente professo a política de que é preciso pensar todos aqueles que nos chamávamos de pobre, categoria estatística, isto é, categoria de estado, em índios, categoria antropológica, isto é, categoria contra o estado"<sup>155</sup> (VIVEIROS DE CASTRO, 2014a).

Uma análise dos escritos de Antonio Negri e os demais vai mostrar que a figura do pobre na Multidão não se trata da retomada de uma postura dialética, mas ao mesmo tempo essa figura do indígena de fato não está teorizada ali. No capitalismo cognitivo, o pobre pode não remeter ao Estado ou ao antigo operário marxista, mas certamente pode se beneficiar do perspectivismo como *ethos*. Como defende o próprio Viveiros de Castros, "a alternativa é pensar o pobre como índio. Isto é, dar ao 'pobre', as condições de exercer plenamente o seu potencial de diferir, diferente [...]. O que implica uma outra maneira de pensar o país, a política, a luta de classes e assim por diante". (2014a).

Novamente, não é o caso de adotar uma postura essencialista do índio como o "verdadeiro brasileiro", o único capaz de representar uma identidade brasileira, aliás, sendo temerário até mesmo o fato de relacionar, ao Brasil, essa construção histórico-geográfica, com o indígena. Eles habitariam esferas de realidade totalmente diferentes, o que não quer dizer que não pode haver a construção de híbridos: "pensar o pobre como índio". Da mesma forma que com o hacker, não seria o caso de dizer que todos os cidadãos são índios, mas que eles se encontram no nível dos afetos e do desejo.

A cidadania global passa por uma cidadania indígena. Num nível concreto e imediato, o recente desastre ambiental ocorrido em Mariana (MG) mostra a urgência das pautas "ditas indígenas" para o bem-estar da sociedade<sup>156</sup>, algo para o qual o episódio da carta dos Guarani-

---

<sup>154</sup> Raquel R. Souza (Universidade Federal do Rio Grande, FURG), ao comentar o manifesto afirma que Oswald na verdade se enganou com as datas, pois a morte do bispo ocorreu em 1556. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/cdrom/oandrade/comentarios.htm>. Acesso em 22/11/2015.

<sup>155</sup> Palestra proferida durante o colóquio **Os Mil Nomes de Gaia**: do Antropoceno à Idade da Terra realizada em setembro de 2014 no Rio de Janeiro. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CjBU1jO6rmE>. Acesso em 23/11/2015.

<sup>156</sup> Disponível em: <http://exame.abril.com.br/brasil/noticias/por-agua-indios-ocupam-ferrovia-da-vale-em-mg-ha-4-dias>. Acesso em 23/11/2015.

Kaiowá do Mato Grosso do Sul deveria ter servido de presságio<sup>157</sup> para a insustentabilidade desse modo de vida da "geoengenharia" (VIVEIROS DE CASTRO, 2014a).

Esse conhecer indígena aberto à multiplicidade, do qual nos interessa especificamente a antropofagia e suas representações, pode ser aliado ao hacker, para explicar o fazer da gambiarra. Como o antropólogo sugere, não se trata pensar o indígena, mas pensar com ele. Por meio de sua condição de existência, tal qual trabalhada por Viveiros de Castro, buscar as bases da gambiarra como ponto de vista.

Assim, esse descobrimento antropófago do índio que ressignifica o Brasil estaria mais para um desnudamento pela sua ligação com o corpo e com a alteridade. Operando uma naturalização, no sentido atual do âmbito do Direito, essa relação com a alteridade inventa de certa maneira uma brasilidade consigo. Simbolicamente, é a partir deste momento que passa a haver cidadãos brasileiros. O Manifesto antropofágico aponta a primeira instância de uma cognição canibal.

Entrando, assim, no debate proposto por Cocco, somos apresentados a um processo de hibridização, uma forma de agenciamento, que passa pelo Brasil ou por essa “brasilidade” como polo de referência – para o autor, um devir-Brasil do mundo –, o qual seria expressa também por esses processos de mestiçagem, apropriação, deglutição do outro, do externo, um devir-mundo do Brasil. Segundo ele:

[...] a globalização abre-se a multiplicidade dos mundos possíveis. Sua temporalidade é aberta ao devir, MundoBraz: um devir-mundo do Brasil que é ao mesmo tempo um devir-Brasil do mundo. Nesse segundo plano, a flexibilidade social e econômica é manifestação de uma plasticidade cuja dinâmica se alimenta da hibridização incessante, para dentro e para fora, para além do dentro e do fora. A mestiçagem brasileira se apresenta aqui como uma potência de diferenciação e, pois de produção ilimitada de novos valores, constituição do tempo, produção de novo ser (COCCO, 2009:49).

Na mesma linha de raciocínio que Regis, Cocco pensa os limites do corpo e as formas de trabalhar conceitualmente a condição humana só que dentro de um projeto teórico-metodológico, que busca reunir duas “matrizes”, a antropológica, na forma da Antropologia Imanentista, e a Filosofia Política Francesa. Com uma argumentação galgada na ideia de poder, o autor procura estabelecer uma ontologia da contemporaneidade, que ele considera uma ontologia maquínica, e, para tal, faz uso do pensamento de Bruno Latour, Giorgio Agamben, Philippe Descola, Gilles Deleuze e Félix Guattari. De maneira geral, a obra destes acadêmicos converge em direção ao que pode ser chamado de uma “compreensão

---

<sup>157</sup> Disponível em: <http://cartamaior.com.br/?/Editoria/Direitos-Humanos/Apesar-de-repercussao-situacao-dos-Guarani-Kaiowas-permanece-dramatica/5/27223>. Acesso em 23/11/2015.

antimoderna” e Cocco as convoca, de maneira a fazer com que elas façam parte de sua tese do “hibridismo à brasileira”.

Em seu percurso, e com o auxílio da bibliografia supracitada, ele faz uma série de desconstruções que encaminham a discussão numa espécie de genealogia do pensamento moderno. Na primeira delas Cocco afirma que:

O dualismo ocidental está, pois, na base da relação de dominação entre homem e natureza e de suas formas mais nítidas, a relação de produção sujeito-objeto. A primazia da alma se transforma no desprezo pelos corpos, a começar pelo corpo dos que são vistos (produzidos!) como animais antropomórficos: os escravos, os estrangeiros...os judeus. A transcendência é ocidental e moderna e diz respeito a negação antropocêntrica de uma alma a todos os que são considerados não humanos (COCCO, 2009, p. 171).

Ou seja, neste trecho, que ecoa uma espécie de resposta ao *Jamais fomos Modernos*, de Bruno Latour (1994), ele afirma que essa ideia de que a Modernidade foi um projeto não posto em prática acabaria eclipsando, por exemplo, a maneira como o discurso moderno proporcionou e legitimou uma série de práticas de poder. Assim, como nos alerta o autor, seria preciso fugir das “armadilhas da dialética”, mas ao mesmo tempo encontrar uma maneira de fazê-lo dentro de um regime que tenha a multiplicidade como princípio. “Para conseguir problematizar as noções de produção, desenvolvimento e progresso e, mais em geral, a própria clivagem que separa a natureza e a cultura, precisamos mergulhar na barbaridade, no monstro e em sua *hybris*” (COCCO, 2009, p. 174).

Assim, sua proposta promete reconciliar esse modo de pensamento do híbrido com uma teorização de base marxista. Os expoentes da proposta de Cocco que exprimiriam esta suposta subjetividade híbrida seriam também representados pelo “manifesto antropofágico”, de Oswald de Andrade, e a “cosmologia ameríndia” de Eduardo Viveiros de Castro. Para o pesquisador ítalo-brasileiro:

A obra de Oswald, ao contrário, é atravessada, desde o início, por uma potência da qual derivam, simultaneamente, suas dimensões estéticas e políticas. Esta potência traça uma linha de fuga marcadamente de constituição da liberdade; e, de outro lado, os processos [ontológicos] de produção da hibridização (COCCO, 2009, p. 237).

Isso significa que a antropofagia deve ser encarada também como uma afirmação política, não necessariamente no sentido estrito do termo, mas como um processo de (livre) expressão. A própria reivindicação dessa liberdade através da corporalidade e dos afetos, ou seja, uma biopolítica (Bentes, 2005, 2007). E Cocco ainda complementa:

O anticolonialismo antropófago implica superar qualquer manobra que vise a explorar os impasses brasileiros apenas por determinantes exógenos; e não se compromete com nenhuma aliança de tipo nacional. A resposta que a América Latina tem de dar à alienação cultural é aprofundar ainda mais a mestiçagem e a hibridização com os fluxos mundiais (2009, p. 237).

É preciso ressaltar novamente que a defesa de um devir-mundo do Brasil, galgado na hibridização como conceito, não se trata da construção de uma identidade nacional, mas justamente de opor esse conceito da Modernidade com um ideário que seria próprio da contemporaneidade. São diversos Brasis em constante interação, uma “multiplicidade em relação”, como diriam Deleuze e Guattari (2009), é na relação que se constitui o híbrido, e a hibridização seria, então, uma expressão do devir. É aqui que pretendemos inserir a ideia de gambiarra, uma proposta conceitual relativamente nova para uma “epistemologia da alteridade”. É só através dessa abertura à alteridade, como atestou Viveiros de Castro (2013a), que o analista pode enxergar as estruturas rizomáticas que subsidiam o objeto, fazendo da produção de conhecimento uma ação que considera a “organicidade” do vivo, e não unidades estanques, dissecações. Daí a defesa de que:

[...] o outro age como processo imanente que reverte o modelo e esboça um mapa, mesmo que constitua suas próprias hierarquias, e inclusive ele suscite um canal despótico. Não se trata de tal ou qual lugar sobre a terra, nem de tal momento na história, ainda menos de tal ou qual categoria no espírito. Trata-se do modelo que não pára de se erigir e de se entranhar, e do processo que não pára de se alongar, de romper-se e de retomar (DELEUZE; GUATTARI, 2009, pp. 31-32).

Com "só me interessa o que não é meu", Oswald de Andrade (1978, p. 13) coloca também a alteridade como valor primordial para a constituição de uma subjetividade, mas ao mesmo tempo há uma recusa desse outro, quando em sua forma ele limita a própria tomada da alteridade ponto de vista. Como na negação dos valores portugueses, que para o autor representaria algo como um asceticismo. A antropofagia de Oswald de Andrade é extremamente política, quase ideológica em seu explícito desdém pela "herança portuguesa", mas enquanto movimento artístico também é profundamente aberta à diferença. Esse duplo viés não deveria ser pensado como uma oposição dialética. Ela não leva à síntese, porém, ecoando Brian Massumi (2002), esse tipo de argumentação deve ser pensada como "níveis ressonantes", paradoxais por natureza, que têm os afetos como ponto de emergência. Somente assim, a antropofagia pode abarcar ao mesmo tempo recusa e abertura, produção e aliança.

Longe de um questionamento puramente epistemológico, Cocco insere essa discussão dentro do referencial neomarxista do capitalismo cognitivo. Entendendo a hibridização como um processo que pode também ser político e de luta para a constituição da liberdade, Cocco relaciona o perspectivismo de Viveiros de Castro ao que ele chama de “ontologia constituinte” do italiano Antonio Negri. Para o autor, a maneira como Negri e Hardt entendem a condição do vivente, com suas estratégias de fuga, e a troca de pontos de vista do perspectivismo de Viveiros de Castro dependem, ambos, da produção de afetos e da

subjetivação. Estes seriam microatos criadores de diferença, segundo ele, “criadores de mundos”, de perspectivas.

Sendo assim, este estudo se insere nesta discussão de modo que, em nosso entendimento, a gambiarra, tanto como operativo conceitual quanto como expressão da apropriação tecnologia dentro do entretenimento e da cultura *gamer*, deva ser reconhecida como um campo de atuação biopolítico, onde estão em jogo a subjetividade, os afetos e o surgimento de sociabilidades e práticas criativas que, espera-se, sejam voltadas para essa busca de liberdade, podendo ser o indício de uma forma de cidadania.

Resta, então, conceituar a gambiarra e, assim, apresentar as bases teóricas que complementariam as ideias apresentadas até o momento. Coloca-se a gambiarra em duas frentes: num primeiro momento como relação de um processo de hibridização, o que a caracterizaria como um projeto, promotora de uma subjetividade própria da contemporaneidade e, num segundo momento, em sua definição mais usual de apropriação tecnológica – sendo que ambas as frentes fortemente influenciadas pela antropofagia e pelo perspectivismo. Deste modo, ao constituir a gambiarra como prisma das práticas da cultura *gamer*, ou melhor, de uma subjetividade gambiarra como imanente às práticas de inovação dentro de uma lógica de apropriação do entretenimento, busca-se investigar os processos de complexificação do entretenimento na contemporaneidade.

A primeira intuição da possibilidade de se pensar a gambiarra dentro deste contexto surgiu da fala da pesquisadora Fernanda Bruno, na abertura do Simpósio “A Vida Secreta dos Objetos”. Na ocasião, Bruno afirmou que:

[...] a gambiarra não é apenas o faça você mesmo ou o improviso com o que está a mão, nem somente a inventividade de produzir soluções e objetos a partir da precariedade de recursos, mas uma relação cotidiana com os artefatos em que estes têm menos uma vida secreta do que uma vida coletiva. Uma vez que a mobilização de elementos heterogêneos na composição de uma gambiarra é muitas vezes uma recombinação de saberes, táticas, artefatos dentro de um grupo ou comunidade (BRUNO, 2012<sup>158</sup>).

Como pode ser visto, o expoente da apropriação tecnológica eclode com mais facilidade, pois ele o faz de forma também dupla. Bruno alerta que “o termo designa um objeto e um modo de fazer mostrando a impossibilidade de desconectar o objeto das ações que o produzem e que vem de muitas partes” (2012<sup>159</sup>). Ou seja, a gambiarra também incorpora a natureza *hardware* e *software*, respectivamente, aparato e técnica, o tangível e o intangível.

---

<sup>158</sup> Disponível em: <http://youtu.be/tN55rJfimL0>. Acesso em 10/07/2014.

<sup>159</sup> Idem.



Uma multiplicidade em si mesmo, a gambiarra abrange uma série de práticas que vão desde a instalação clandestina para furto de energia ou de TV a cabo, o *gato* ou *gatonet*, até práticas mais consolidadas, como instalações e manifestações artísticas, passando ainda por soluções ditas “improvisadas” de toda sorte. Numa espécie de “manifesto da gambiarra”, o ativista e pesquisador Ricardo Ruas – falecido em 2007 –, define o que ele acredita serem as características fundamentais do conceito. Para ele, a:

[...] gambiarra é indubitavelmente vernacular, por sua natureza e origem. Nasce nos meandros da espontaneidade, do improviso diário para a sobrevivência, algumas vezes no terreno do pirateado, do ilícito, outras vezes dando um adicional criativo em meio ao caos e à pobreza diária (ROSAS, 2006, p. 41).

Ruas vê um potencial político na gambiarra, da mesma forma que Cocco pensa a hibridização, que está impregnado justamente na inventividade requerida em sua expressão. Para ele, “a gambiarra é ela mesma uma voz, um grito de liberdade, de protesto ou, simplesmente, de existência, de afirmação de uma criatividade inata” (ROSAS, 2006, p. 47). Isso significa, cremos, que nossa intuição inicial de relacionar as duas ideias estava correta, e, embora Ruas em nenhum momento de sua argumentação faça essa ligação, também é possível pleitear uma relação com o conceito de produção biopolítica de Negri e Hardt (2005, 2010). Ou seja, a luta contra-hegemônica através da própria expressão da subjetividade e da vida. É possível ver essas semelhanças de pensamento quando Ruas defende que:

A gambiarra é, sem dúvida, uma prática política. Tal política pode se dar não apenas enquanto ativismo (ou ferramenta de suporte para ele), mas porque a própria prática da gambiarra implica uma afirmação política. E, consciente ou não, em muitos momentos, a gambiarra pode negar a lógica produtiva capitalista, sanar uma falta, uma deficiência, uma precariedade, reinventar a produção, utopicamente vislumbrar um novo mundo, uma revolução, ou simplesmente tentar curar certas feridas abertas do sistema, trazer conforto ou voz a quem são negados (ROSAS, 2006, p. 47).

No âmbito da cultura *gamer* e das práticas que poderiam ser consideradas de gambiarra, a customização e distribuição de games, legal ou ilegal, surge como um dos primeiros elementos para um breve levantamento de exemplos, que corroboram com o que foi discutido até o momento, como a subcultura dos *mods*. Do mesmo modo que a gambiarra une as perspectivas da Arte, da Antropologia e do Design, a transdisciplinaridade dos *games* une Computação, Materialidades e Cognição, e ambas se encontram sob a ótica da Comunicação.

Provavelmente dois dos casos mais emblemáticos de *Mods* que deram certo são o *game* de tiro em primeira pessoa<sup>160</sup>, *Counter-Strike*, uma modificação do jogo *Half-Life*, da desenvolvedora Valve<sup>161</sup>, e o *Defense of the Ancients* (DotA), derivado do RPG *Warcraft III*,

<sup>160</sup> Do inglês, *First Person Shooter* (FPS).

<sup>161</sup> Disponível em: <http://planethalflife.gamespy.com/cs/> Acesso em 16/02/2013.

da *Blizzard Entertainment*. O último é um mapa utilizado para batalhas on-line, criado por um fã-desenvolvedor, usando o editor contido no próprio jogo<sup>162</sup>.

Verdadeiras febres no Brasil no auge das *Lan Houses*<sup>163</sup>, o primeiro foi criado por dois estudantes universitários de Ciência da Computação que posteriormente foram contratados pela empresa. Já o segundo também acabou incorporado pelo mercado – sem contar o fato dele já ser um mapa dentro de um jogo comercial –, gerando versões e derivados em outras companhias como Dota 2, da Valve, *League of Legends*, da Riot Games, e mais recentemente, *Heroes of the Storm*, da própria Blizzard. Cada uma dessas iniciativas está ligada a um dos desenvolvedores ou atualizadores do mapa original. DotA inclusive é tido como o responsável pelo advento (e popularização) de um novo gênero de jogo, o *Multiplayer Online Battle Arena*<sup>164</sup> (MOBA).

Já no campo do informal, as comunidades de compartilhamento de arquivos relacionados aos videogames, como as selecionadas para o estudo de caso, promovem estratégias de customizações por meio de *patches*<sup>165</sup>. Além disso, algumas delas também disponibilizam versões piratas do jogo para *download* ilegal gratuito, ou então confeccionam e distribuem os chamados *cracks*. Esses arquivos contêm programas decodificadores, que visam burlar as proteções anticópia e demais dispositivos (programas) que asseguram o *copyright* das empresas detentoras dos direitos, e impossibilitariam que um determinado arquivo copiado fosse utilizado em outro computador.

Galgada principalmente no sistema de tutoriais, a cultura *gamer* desenvolve formas cada vez mais intuitivas e criativas de aprendizado, usando os recursos do computador, de forma a tornar as ferramentas de manipulação cada vez mais acessíveis ao “usuário médio”. E da mesma forma que, em Castells (2003), a tecnomeritocracia deu lugar a uma cultura *hacker* viva, esta pesquisa reitera que há atualmente um movimento de instrumentalização “por demanda”. Ele independe de “educação formal” ou do nível de conhecimento técnico para o desenvolvimento e utilização desses *mods*, *patches* e *cracks*. Esses usuários não *se tornam*

<sup>162</sup> Disponível em: <http://www.playdota.com/>. Acesso em 16/02/2013.

<sup>163</sup> Uma espécie de cibercafé voltado especificamente para jogos e serviços de Internet, as *lan houses* serviam e (servem) como grandes agregadoras de jogadores de *games multiplayer* on-line que demandavam equipamentos potentes e conexão banda larga, algo não tão comum para o público brasileiro médio do início da década de 2000. Mesmo com a relativa popularização e barateamento dos equipamentos de informática e da conexão de alta velocidade, as *lan houses* continuam sendo uma importante ferramenta de inclusão digital, sobretudo para as camadas sociais com menor poder aquisitivo. Esses estabelecimentos também são contabilizados dentro desta nossa noção de “ter acesso”.

<sup>164</sup> Em tradução livre: Arena de batalha multiplayer on-line

<sup>165</sup> “*Patches*”, do inglês, remendos, são arquivos piratas que modificam o conteúdo original do jogo complementando alguma característica que ele não possui. Como o nome sugere, é um tipo de alteração bem menos invasiva do que um *mod*.

*hackers*, e talvez muitos nem mesmo adquiram alguma expertise técnica duradoura. Tampouco irão mudar o mundo seguindo a Ética *Hacker*. Essa é uma subjetividade que constrói no tempo e no espaço, modal. Por meio de suas gambiarras, esses jogadores-piratas em potencial *estão sendo hackers* naquele momento, naquele intervalo. Eles estão pirateando a própria cultura *hacker*.

### 3 POR UMA CULTURA DOS FÃS ou GAMES: PELO AMANHÃ

*To be "informatically" present to the world, to experience the pleasure of the computer, one must be a sadist.*

Alexander Galloway

*Except for education and entertainment, I'm not going to waste my time on things that won't have an impact.*

Aaron Swartz

#### 3.1 LUDO ERGO SUM: PARTICIPAÇÃO, APRENDIZADO E LETRAMENTO NO ENTRETENIMENTO DIGITAL

“Há fome na África”. Esta pode parecer uma afirmação trivial, devido ao sem número de reportagens, documentários, relatórios governamentais, de organizações de saúde e bem-estar e demais órgãos competentes, entre outras fontes, que já abordaram a questão. No entanto, focando-se exclusivamente no papel da mídia, é possível observar como esse dado foi apropriado não apenas pelo meio jornalístico (documental, político), mas também pela indústria do entretenimento. *A priori* esta seria uma causa humanitária “séria”, porém ela ganha novos contornos, através da linguagem do entretenimento, em específico, o humor.

Esse que poderia ser considerado um tema ofensivo para se brincar, aparece constantemente nos seriados de TV, programas humorísticos, filmes, *Talk shows*, *stand up comedy*, além, claro, das mesas de bar e demais locais de conversa informal (esses últimos talvez mais “apropriados” para o chamado humor negro). Exemplos corriqueiros desse cenário poderiam ser listados aqui infinitamente. A piada do “Papai Noel não visitar a Etiópia por não dar presentes para as crianças que não comem direito”, repetida a exaustão em humorísticos brasileiros como *A Praça É Nossa*, *Zorra Total* e similares. Mais recentemente, até o seriado norte-americano *The Big Bang Theory* se rendeu ao humor negro. No vigésimo episódio da quarta temporada, “*The Herb Garden Germination*”, os protagonistas fazem planos para o jantar e, chegando com a comida, Leonard diz, “espero que esteja com fome”, ao que Sheldon, seu colega de quarto, responde: “Interessante. Uma declaração amigável neste país... uma tirada cruel no Sudão. Esta é uma lição de contexto<sup>166</sup>”.

---

<sup>166</sup> No original: Leonard, “Hope you're hungry”. Sheldon, “Interesting. A friendly sentiment in this country... cruel taunt in the Sudan. It's a lesson in context”.

Essa é a espetacularização em sua plena força! Contudo, não se deve encarar esse fato de maneira absolutamente negativa. O termo espetáculo, em sua acepção debordiana, ganhou um tom crítico, um sentido análogo ao de vulgarização, banalização ou superexposição, porém, explorando a concepção do autor, há espaço para outras reflexões. Retirando-se o componente ideológico, o conceito de Debord fala, em última instância, de mediação e de seu papel na produção de sentido. E a mediação, como diversos autores já explicitaram (MARTIN-BARBERO, 2003; McLUHAN, 1969, entre outros) – cada um a sua maneira, claro –, diz respeito aos aspectos materiais e socioculturais da produção de sentido, seu contexto e apresentação, ou mais abertamente, suas tendências ou pontos de vista.

Interessada nos vieses materiais, políticos, cognitivos e até educacionais do entretenimento, a presente pesquisa trata dessas implicações, tendo como referencial a cultura *gamer*. Acredita-se que no recorte estipulado, a pirataria “caseira” de games, haja um estímulo à capacitação cognitiva e a produção de subjetividades, que seriam ligadas diretamente a algumas propriedades específicas da linguagem do entretenimento, ou melhor, de sua materialidade, sendo a diferença, entre os dois termos, a mesma entre a cognição como faculdade superior da mente, a racionalidade, e a vertente corporificada do conceito.

Por isso, essa pesquisa surge a partir de observações a respeito de uma cultura de jogos eletrônicos altamente disseminada na contemporaneidade, que apontam seu potencial para o desenvolvimento de competências cognitivas (REGIS, 2015). O avanço da tecnologia digital, principalmente a miniaturização de chips de computador<sup>167</sup>, proporcionou não só a popularização e o barateamento do computador pessoal e a expansão do mercado de videogames, como também o advento de toda uma cultura digital. Esta cultura, por sua vez, está alicerçada menos em aparatos tecnológicos “tangíveis” do que numa “linguagem” comum, que se espalhou em detrimento de questões econômicas, culturais, políticas, entre outras. Isso significa que essa qualidade imaterial, que até o momento será identificada como linguagem, seria responsável por um entrelaçamento da ordem dos afetos, que coloca em relação tecnologias e processos cognitivos.

O entretenimento como parte da experiência midiática toma várias formas e, segundo Dyer (2002), Pereira e Polivanov (2012), Maines (2009), Mendes (2011), entre outros, pode ser exportada para outras regiões, na forma de um processo de “ludicização” (Genvo, 2014).

---

<sup>167</sup> Especula-se que a já comentada Lei de Moore (Gordon Moore), “proclamada” em 1960 e válida desde então, possa não ser mais verdadeira por volta do ano de 2020. Existiria um ponto do qual os transistores, de dimensões já nanoscópicas, não poderiam mais ser reduzidos. Disponível em: <http://computerworld.uol.com.br/tecnologia/2011/03/22/fim-da-lei-de-moore-provocara-crise-economica/>. Acesso em 02/02/2013 às 17:55.

Por sua vez, este consistiria na pervasividade dos elementos lúdicos, por conta da inserção da tecnologia eletroeletrônica e posteriormente digital no cotidiano, mesmo que esses elementos lúdicos não sejam imediatamente associados à ideia de entretenimento por alguns autores como Malaby (2007), Bogost (2006). Não há um consenso ao tratar dessa função mediadora do entretenimento na atualidade, termos como lúdico, lazer, diversão, prazer, performance, engajamento ou mesmo mídia são associados e descartados ao conceito pelos autores que serão abordados a seguir.

Desta discussão, espera-se poder chegar à ideia que vem norteando este trabalho: o entretenimento aliado a certas propriedades lúdicas (isso quando as mesmas não são consideradas sinônimos) como agente mediador dentro desse agenciamento *hacker*. A reificação desse elemento predominantemente afetivo na figura do entretenimento, evocado pela inserção cultural de produtos culturais como os *videogames*, é o que justifica sua centralidade (ou futura centralidade) para além de uma mídia de nicho ou tendência *geek*. Esta associação entre entretenimento e afetividade, por sua vez, vem de uma necessidade de distanciar o termo de sua concepção mais usual como "indústria do entretenimento". Esta definição fala mais de produtos comerciais dentro de uma noção mais engessada de consumo do que como prática (sócio)cultural (CERTEAU, 1998).

Assim, o entretenimento realiza uma conexão afetiva, também biopolítica, entre tecnologias digitais, certo impulso *hacker* e competências cognitivas de usuários-consumidores-jogadores de uma maneira atuada (*enacted*). Neste sentido, é emblemático o caso dos *paquetes* de Cuba noticiados pelo portal Vox<sup>168</sup>. "El Paquete Semanal" (o pacote semanal) é um conjunto de arquivos entregues em *pendrives*, ou outros dispositivos de armazenamento de dados, contendo séries de TV, filmes, revistas, *games*, histórias em quadrinhos, vídeos do *Youtube* e toda sorte de produtos culturais comumente entendidos como de entretenimento. Eles são distribuídos pela ilha, mediante pagamento, por uma espécie de "traficante de dados".

Os distribuidores de pacotes se aproveitam da restrição ao conteúdo digital impostas pelo regime comunista, e também da conexão extremamente precária e lenta para lucrar, mas também fornecer um serviço. Seja por conta da política de controle e cerceamento de informação no regime totalitário ou pela precariedade da infraestrutura causada pelo

---

<sup>168</sup> Disponível em: <http://www.vox.com/2015/9/21/9352095/netflix-cuba-paquete-internet>. Acesso em 20/12/2015.

embargo<sup>169</sup>, os habitantes da ilha encontraram uma maneira *off-line* de ter acesso aos bens culturais produzidos no Ocidente, os mesmos que países como a também comunista China têm acesso mais facilmente.

Dando início às problematizações do conceito *per se*, Pereira e Polivanov (2012) são os proponentes da ideia de uma linguagem do entretenimento que circularia na contemporaneidade, influenciando discursos e evocando uma materialidade peculiar. Embora este cenário não se resuma à cultura digital, seu advento potencializou a relação dos indivíduos com os artefatos tecnológicos, colocando em jogo afetos e sociabilidades. Dessa forma, os autores relatam que:

As empresas e marcas se deram conta de que agora, quando a maioria de consumidores nutridos pela cultura de massa demanda o entretenimento como uma expressão permanente nas práticas comunicacionais e sociais, não basta oferecer produtos ou serviços de qualidade, é preciso informar e divertir, gerar experiências que ativem diferentes sentidos, *de forma lúdica e alegre*. Como se todos estivessem viciados e demandassem cada vez mais *diversão e prazer*, quase todas as esferas da sociedade recorrem ao entretenimento de diferentes modos para compor seus discursos (PEREIRA, POLIVANOV, 2012, p. 81 – grifos nossos).

Defende-se, então, que essa poderia ser a chave para entender as manifestações contemporâneas de alguma forma ligadas à linguagem do entretenimento, e não restritas a cultura digital, como os protestos em Seattle de 1999, as Paradas do Orgulho Gay e, mais recentemente, os movimentos *Occupy* e *Anonymous*, entre outros. Sobre esses últimos, pode-se observar que uma de suas marcas é a máscara de Guy Fawkes, que alguns dos manifestantes utilizam para esconder sua identidade. A mesma máscara também se faz presente como símbolo do coletivo *hacker Anonymous*, responsável por uma série de ataques contra órgãos públicos e empresas privadas nos EUA, em retaliação às medidas tomadas por eles para instaurar uma espécie de censura à internet como forma de combate à pirataria<sup>170</sup>. A máscara, baseada no rosto de um revolucionário inglês do século XVI, foi utilizada na *graphic novel V de Vingança (V for Vendetta)*, escrita por Alan Moore, em 1982<sup>171</sup>.

Tratando especificamente da pirataria e das iniciativas *hackers*, e pensando na própria natureza dos *games*, defende-se que eles promoveriam uma performance por parte dos jogadores, que privilegiaria sempre uma experiência de entretenimento mais personificada possível. Isso englobaria ações realizadas antes mesmo do ato de jogar em si. Moulthrop

<sup>169</sup> Embora as relações entre Cuba e Estados Unidos tenham sido restabelecidas (ou estejam em processo de o ser) em 2015, o embargo econômico, que precisa passar pelo congresso não foi revogado. Disponível em: <http://www.cfr.org/cuba/us-cuba-relations/p11113>. Acesso em 01/08/2016

<sup>170</sup> Disponível em: <http://itweb.com.br/52656/anonymous-ataca-mais-de-cem-sites-brasileiros/>. Acesso em 26/01/2012, às 19:56.

<sup>171</sup> Curiosamente, num encontro realizado entre integrantes do movimento Occupy e o autor, eles citaram a adaptação cinematográfica, dirigida por James McTeigue, em 2006, e não a HQ como referência. Disponível em: <http://www.channel4.com/news/v-for-vendetta-the-man-behind-the-mask>>. Acesso em 19/01/2012.

(2004), Bogost (2006), Newman (2008), entre outros autores dos chamados *Game Studies*, referem-se constantemente a uma lógica ou qualidade configurativa dos *games*, que pode ser entendida como um sinônimo ou até em substituição à ideia de interação.

Segundo Stuart Moulthrop, “nos *games*, a atividade cognitiva fundamental não é interpretar, mas configurar, a capacidade de transformar certos aspectos de um ambiente virtual com consequências potencialmente relevantes para o sistema como um todo<sup>172</sup>” (Moulthrop, 2004, p. 60). A lógica configurativa de Moulthrop destaca justamente a interação como característica central do meio. Ela não seria apenas uma qualidade dos *games*, ela seria a característica que os define por excelência (ao lado do lúdico), o que será mais bem discutido em seguida.

Portanto, não seria errado dizer que o jogador contemporâneo procurará por este tipo de experiência customizada, mesmo que não lhe seja permitido, e que esta lógica transcenderia o mundo virtual. Basta observar exemplos recentes, como os jovens que hackearam a programação de um canal de TV norte-americano apenas para veicular uma mensagem anunciando um apocalipse zumbi<sup>173</sup>. Há ainda o caso de uma produtora inglesa de propriedade de dois irmãos, fãs de animação japonesa, que filmou um trailer em *live action* – ou seja, com atores reais – do anime e mangá *Dragon Ball* de forma independente<sup>174</sup>, através de uma campanha de *crowdfunding*<sup>175</sup>.

Nos exemplos citados, fica claro que há um potencial do entretenimento para fomentar ações criativas e sociais, que explorariam ao máximo sua linguagem. Essa tendência está intimamente ligada à capacitação cognitiva, afinidade com *softwares* e aos arranjos midiáticos, para usar um termo cunhado por Pereira (2008), que exprime as características dos artefatos que procuraremos ressaltar. Em sua explicação sobre o que seriam os G.A.M.E.S.2.0, tema do artigo, Pereira enumera uma série de aspectos que também são caros a esta pesquisa:

---

<sup>172</sup> Do original: *in games the primary cognitive activity is not interpretation but configuration, the capacity to transform certain aspects of the virtual environment with potentially significant consequences for the system as a whole.*

<sup>173</sup> Disponível em: <http://www.dailymail.co.uk/news/article-2277279/KRTV-hacked-warn-viewers-Montana-zombie-apocalypse-live-air.html>. Acesso em 15/02/2013.

<sup>174</sup> O vídeo disponibilizado no Youtube no dia quatro de dezembro de 2012 já possui mais de quatro milhões de visualizações. Disponível em: <http://youtu.be/Vx-E9pzOFPM>. Acesso em 25/04/2014.

<sup>175</sup> Esse “financiamento pela multidão” é uma modalidade de arrecadação de recursos bastante popular no entretenimento atualmente. E se trata da apresentação de um projeto - geralmente um produto cultural, um show, peça, filme, HQ –, que, se realizará caso se angarie fundos suficientes num determinado período de tempo. Esse é um potente exemplo de entretenimento por demanda. A cantora Amanda Palmer foi uma das recordistas em arrecadação, com US\$ 1,2 milhões, tendo custeado seu último álbum pelo processo. Além dela, o roteirista e diretor Charlie Kaufman e o projeto brasileiro *Queremos* também estão dentro deste escopo.



Ao mesmo tempo em que valorizamos a cultura dos *games* (jogos eletrônicos) como emblemática dos novos tempos, apostamos que há um conjunto de operações de comunicação que se efetivam, menos através de um meio, e mais pela emergência de ambientes e arranjos midiáticos, especialmente quando se trata de *práticas de entretenimento e de sociabilidades mediadas, que julgamos se confundirem com as práticas de comunicação na contemporaneidade* (2008, p. 4 – grifos nossos).

Entende-se, então, que o computador, mais do que um meio, seria um ambiente midiático. "Um material tecnológico flexível que vai acomodar muitos outros meios bastante diferentes<sup>176</sup>" (Aarseth, 2004, p. 46), dotado de funções multimídia e multitarefa, que favoreceriam não só a conectividade para fins "sérios" como econômicos ou políticos do mundo do trabalho, mas demais formas de expressão. E, através do aprofundamento no mundo da engenharia de *software* e do processamento de dados, seria possível identificar alguns dos novos rumos da linguagem do entretenimento na contemporaneidade. Usuários estariam se capacitando cognitivamente e tecnicamente, de maneiras cada vez mais imprevisíveis e ousadas para atingirem seus objetivos e darem vazão a seus desejos e aspirações. Aliás, os próprios artefatos empregados nesta busca por entretenimento seriam em si também lúdicos, interativos, sociais etc. Rechaçando, assim, a noção de ferramenta, esta pesquisa recorre aos ambientes midiáticos para mostrar como os *games* promovem a tomada do entretenimento como parte integrante de um processo cognitivo inventivo (Kastrup 2007, 2008), para além da alienação, relaxamento e até mesmo da pura diversão<sup>177</sup>.

Um exemplo poderia ser o dos famosos "*mods*", modificações em games de computador bastante populares no universo gamer (STEINKUEHLER, JOHNSON, 2009). Além daqueles citados nos capítulos anteriores, são encontrados milhares de exemplos, tutoriais e arquivos de *download* pela rede, com maneiras de alterar conteúdo original protegido por *copyright*, segundo a individualidade do jogador. As franquias de futebol FIFA e *Pro Evolution Soccer* (PES) e o jogo de exploração de ambiente e simulação de realidade ligado à criminalidade *Grand Theft Auto*<sup>178</sup> (GTA) são plataformas costumeiramente rearranjadas e efetivamente recodificadas pelos usuários<sup>179</sup>. Este é um modo de autoformação,

<sup>176</sup> Do original: *the computer is not a medium, but a flexible material technology that will accomodate many very different media.*

<sup>177</sup> A pesquisa realizada por Fátima Regis no grupo Comunicação, Entretenimento e Cognição (Cibercog) mostra como não só os *games*, mas outros produtos culturais como séries televisas, filmes e histórias em quadrinhos podem ser vetores da complexidade e promotores de habilidades cognitivas (Cf. Regis, Timponi, Maia et al., 2009; Regis, Timponi, Silva et al., 2009; Regis, Timponi, Messias et al., 2010).

<sup>178</sup> *Grand Theft Auto*, ou o Grande Ladrão de Veículos, em português, é um jogo de exploração de ambiente em terceira pessoa, no qual um jogador executa missões para "subir de ranking" no crime organizado. O sistema do jogo permite uma movimentação livre na cidade fictícia, independente da realização de missões. Uma das principais ações que podem ser executada é roubar carros, daí o nome do jogo.

<sup>179</sup> Em vídeo postado em janeiro de 2013, um usuário apresentou uma modificação que incrementa uma nave espacial e um pouso na lua ao jogo com direito a nave alienígena como opções jogáveis. Na postagem no

que privilegia um aprendizado coletivo e a customização ao invés da “simples” distribuição ilegal de conteúdo pronto, fazendo com que cada jogador, independente de sua perícia computacional, possa executar sua própria modificação, o que pode ser enquadrado como forma de letramento digital.

Essa é apenas umas das formas com que essas modalidades de ação se apresentam, lembrando que elas podem ser tão variadas quanto as ações que os usuários empregam. Elas vão desde o nível mais básico de interação, como baixar um jogo de site pirata, até suas formas mais complexas, como ensinar uma maneira de criar praticamente um novo jogo a partir da estrutura (da *engine* do jogo) do primeiro. Esse seria o caso de outro *mod* de jogo GTA IV, noticiado na imprensa, por ter sido elogiado pela produtora do jogo, a Rockstar Games<sup>180</sup>. No vídeo postado no Youtube, o jogador modificou o game de forma a incorporar elementos da franquia cinematográfica “De Volta para o Futuro” (Robert Zemeckis, 1985, 1989, 1990). O avatar virou o protagonista Marty McFly e o famoso carro DeLorean foi adicionado ao jogo, inclusive com as funcionalidades de viagem no tempo<sup>181</sup> (!).

Por mais interessante que seja o caso, este é um exemplo de um usuário norte-americano se utilizando de suas referências socioculturais. Para esta pesquisa, seria mais adequado falar das iniciativas brasileiras de aquisição, customização e distribuição de games e conteúdo relacionado. Embora GTA seja um jogo bastante popular entre o público brasileiro, optou-se por falar de franquias com um apelo “regional” mais acentuado, o que, acredita-se, foi conseguido através da escolha dos *games* de futebol *Pro Evolution Soccer* (PES) e de música *Guitar Hero* (GH).

Pensar o entretenimento dentro de uma perspectiva cognitiva, que não tem a mente como referencial, implica (re)considerar também os lugares de sujeito e objeto. Como afirma Galloway (2006, p. 2), “alguém joga o jogo. E o software o roda. O operador e a máquina jogam o videogame juntos, passo a passada, jogada a jogada<sup>182</sup>”. Para ele, há uma espécie de “coautoria” do ato de jogar, sendo compartilhado pelas duas entidades. Além de nublar as noções de sujeito e objeto, essa conceituação retira certo “humanismo inerente” nas noções de interação e configuração (Newman, 2008). O jogador ou operador, para Galloway, não

---

*Youtube* ele ainda disponibiliza os arquivos que possibilitariam a outros usuários fazer a mesma modificação. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=coBDhDBeVC4>. Acesso em 15/02/2013.

<sup>180</sup> Disponível em: <http://omelete.uol.com.br/grand-theft-auto/games/de-volta-para-o-futuro-em-grand-theft-auto/>. Acesso em 03/09/2013 às 19:00.

<sup>181</sup> Disponível em: [http://youtu.be/m3-xw\\_BOwo](http://youtu.be/m3-xw_BOwo). Acesso em 02/07/2014.

<sup>182</sup> Do original: One *plays* a game. And the software *runs*. The operator and the machine play the video game together, step by step, move by move.

interage com uma máquina (o *game* enquanto *software*) inerte, ela executa ações tanto quanto o ator humano. Por isso, ele acrescenta:

[...] apoio a alegação, arraigada na cibernética e na tecnologia da informação, de que um meio ativo é aquele cuja própria materialidade move e reestrutura a si mesma – pixels ligando e desligando, bits se deslocando em registro de hardware, discos rodando para cima e para baixo<sup>183</sup> (GALLOWAY, 2006, p. 3).

Por materialidade do meio, Galloway entende as configurações físicas e as características objetivas dos elementos que compõem um videogame ou outro artefato midiático. Posteriormente, em *Interface Effect* (2012), o autor realizou a mesma desconstrução para falar do computador e, como o humano, também é uma interface para o mesmo, como foi discutido no primeiro capítulo. Ele aparenta estar interessado apenas nos elementos tangíveis que fazem parte desse ambiente, como o movimento de cargas elétricas ou de chaves lógicas, mas há também uma "materialidade intangível" de elementos tão efêmeros como diversão, performance e "envolvimento" ou engajamento em jogo na fruição de entretenimento.

Politicamente, há uma retomada da noção de biopolítica, de maneira a problematizar, sobretudo, a noção de consciência. E o consumo de entretenimento, como não parte totalmente dela, pode ser o local ideal para observar esses processos cognitivos. Diferente da compra de um imóvel, da recepção de notícias pela imprensa ou da tomada de decisão eleitoral, a fruição de entretenimento por princípio não precisa contar com uma apreensão racional. Não que as áreas estejam de algum modo hermeticamente separadas, apenas que seus requerimentos mais imediatos são de ordens diferentes, espera-se.

Ou seja, dentro desta modalidade de consumo, a corporificação fica mais evidente, e com isso se abre também um expoente para explorar alternativas (ou saídas) diante dos imbricamentos provenientes dessa condição. As mesmas já foram discutidas em certa medida no capítulo anterior, em que foi apresentado o escopo do capitalismo cognitivo, uma virada conceitual dentro do marxismo clássico que, entre outros elementos, passa a considerar o outro lado da análise econômica e da divisão de classes. Não apenas operários e produção industrial, mas consumidores e mercado financeiro e de serviços (Negri; Hardt, 2005, 2010; LAZZARATO, 2006). Anteriormente, focou-se no caráter tecnológico e político que cercava esta questão, neste segmento o enfoque será dado ao consumo enquanto prática sociocultural, que permite explorar também uma possível qualidade emancipatória do entretenimento.

---

<sup>183</sup> Do original: I embrace the claim, rooted in cybernetics and information technology, that an active medium is one whose very materiality moves and restructures itself—pixels turning on and off, bits shifting in hardware registers, disks spinning up and spinning down.

Em primeiro lugar, entretanto, é necessário estabelecer que não se trata de uma tendência exclusiva da cultura digital. A pesquisa de Michel de Certeau (1998) sobre usos, práticas e modos de fazer que, segundo ele, são parte integrante da cultura já demonstrava uma tese contrária à passividade dos consumidores. Segundo ele:

Na realidade, diante de uma produção racionalizada, expansionista, centralizada, espetacular e barulhenta, se posta uma produção de tipo totalmente diverso, qualificada como "consumo", que tem como característica suas astúcias, seu esfarelamento em conformidade com as ocasiões, suas "piratarías", sua clandestinidade, seu murmúrio incansável, em suma, uma quase-invisibilidade, pois ela quase não se faz notar por produtos próprios (onde teria o seu lugar?) mas por uma arte de utilizar aqueles que lhe são impostos (CERTAU, 1998, p. 94).

À sua maneira, o intelectual também está rebatendo as teorias da alienação e da ideologia, propostas pelas doutrinas marxistas representadas pela Escola de Frankfurt ainda em voga na época, e de certa maneira também por seus contemporâneos Louis Althusser e Guy Debord. Da mesma forma que o já citado Jesus Martin-Barbero, Certeau chama atenção para essa apropriação de conteúdos, serviços e produtos, numa perspectiva semi-antagônica (produtor x consumidor), que coloca esse consumidor como um receptor ativo, um foco de resistência (promotor de táticas e estratégias, segundo ele). No entanto, ao contrário de uma consciência de classes, esse consumidor faria a deglutição desses conteúdos através do próprio uso, respeitando (ou fazendo esses produtores respeitarem) sua agenda e singularidade.

O trabalho de Certeau é oportuno, pois, mesmo sem uma retórica marxista e antes dos autores da chamada era/sociedade da informação, ele já atribuía autonomia aos receptores de conteúdo ou consumidores. Mesmo que sua argumentação não siga uma matriz revolucionária ou justamente por conta disso, é interessante como o autor coloca o consumo como outra faceta da produção, antecipando algumas das questões que seriam trabalhadas pelos pensadores ditos neomarxistas. O consumo também é produção, e também uma atividade.

Na mesma linha, o filósofo alemão Joseph Pieper, na década de 1940, traz uma colocação semelhante a respeito da natureza do lazer. Sua preocupação está na reconstrução do mundo no pós-Segunda Guerra, em especial da sociedade alemã, e ele propõe um debate sobre o tema, opondo-o ao trabalho. Como o título do texto "lazer, a base da cultura" entrega, Pieper espera demonstrar como o lazer deve ser entendido como a fundação do social, ou pelo menos que ele passe a ser entendido como tal, em detrimento da cultura do trabalho total durante a reconstrução alemã e europeia. Num esforço similar ao empregado por Huizinga com o lúdico, Pieper afirma que o lazer, diferente das atividades úteis e objetivas do trabalho

é um fim em si mesmo diferente da vida cotidiana, só que ao invés dos jogos ele recorre à figura do festival. Ele defende que:

[...] contra a exclusividade do paradigma do trabalho como esforço, o lazer é a condição de considerar as coisas num espírito celebratório. A alegria interna da pessoa que está celebrando [*Der Feiernde*] está no âmago do que entendemos por lazer [...] o lazer vive na afirmação. Não é o mesmo que falta de atividade; não é o mesmo que o silêncio, ou mesmo calma interna. É, ao invés disso, como a quietude na conversa de amantes, que é alimentada por sua unidade<sup>184</sup> (PIEPER, 1998, p. 52).

Contudo, numa virada quase que cartesiana, o filósofo fundamenta sua teoria sobre o lazer como base da cultura, e o festival e a celebração como base do lazer, na ideia de adoração, especificamente, adoração religiosa. Pieper acrescenta, "O campo do lazer, como dito, é o campo da cultura de maneira geral, enquanto essa palavra significar o que está além das meras considerações de meio-para-um-fim. Cultura vive na 'adoração'<sup>185</sup>" (1998, p. 75).

Por este motivo, o lazer seria ativo e relaxado, mas ao mesmo tempo sem utilidade ou objetividade (não é um meio) e, sobretudo, sem esforço. Esta declaração vai contrastar com a postura adotada por esse estudo a respeito dos videogames. O entretenimento digital demanda um esforço não trivial, que não é o mesmo da noção tradicional de trabalho a que Pieper está se opondo (mas que está contida na concepção de trabalho imaterial, no sentido do capitalismo cognitivo já discutido).

Outra contribuição interessante da "filosofia eclesial" de Pieper para este estudo consiste em sua alegação de que o lazer não se escolhe voluntariamente. Ele afirma que é preciso se deixar levar a um "estado de lazer", o que mostra que ele não é consciente. Embora ele credite esse "se entregar" ao fazer religioso, a uma graça divina que garantiria esse estado, há aqui uma clara referência a um caráter corporificado e fundamentalmente não dependente da vontade humana, no que ele chama de lazer, um estado celebratório de relaxamento.

Enquanto Certeau e Pieper falam de consumo e lazer, respectivamente, Richard Dyer (2002) aborda aberta e especificamente o entretenimento. De acordo com ele, o prazer está no alicerce do conceito. Por isso, "a palavra entretenimento pode ser, e sempre foi usada para falar das muitas formas em que as pessoas podem ter prazer [ou apreciar algo] – entretemos

<sup>184</sup> Do original: against the exclusiveness of the paradigm of work as effort, leisure is the condition of considering things in a celebrating spirit. The inner joyfulness of the person who is celebrating [*Der Feiernde*] belongs to the very core of what we mean by leisure [...] Leisure lives on affirmation. It is not the same as the absence of activity; it is not the same thing as quiet, or even as an inner quiet. It is rather like the stillness in the conversation of lovers, which is fed by their oneness.

<sup>185</sup> Do original: The region of leisure, as said, is the region of culture in general, so long as this word signifies what goes beyond mere means-to-an-end considerations. **Culture lives on "worship."**

peças com um jantar, com piadas e fofocas, nos entretemos com hobbies e esportes<sup>186</sup> (DYER, 2002, p. 175). Embora ele recorra a um aspecto mais geral do prazer para fazer essa associação, o trabalho de Dyer propriamente dito trata daquilo que geralmente se entende por mídia: frequentemente o cinema.

Para o autor, a "categoria" de entretenimento possui uma especificidade histórica, o que significa que ela passou a ter esse sentido com o tempo (e pode adquirir outros ou simplesmente deixar de ter sentido). Ele também a vê como uma performance "separada do trabalho e dos afazeres domésticos". O entretenimento atua também como veículo para significados, positivos ou negativos, pode ser um vetor de ideologias, mas também de identidades e valores. Ele envolve o teatro, as novelas, o rock, o que se entende por *showbiz*, cinema e até as notícias. Segundo Dyer:

[...] se todas essas coisas podem ser entretenimento [Hamlet e Édipo Rei ao lado do 'palhaço das calças arriadas' e 'as luzes nas moças de meia calça' da música That's Entertainment], então claramente entretenimento não é tanto uma categoria de coisas, mas uma atitude em relação a elas<sup>187</sup> (1998, p. 6).

A partir disso, ele aponta para certo estremecimento das categorias arte e entretenimento, fruto, segundo o próprio, de um antagonismo infundado. Basta ver que a música clássica ou erudita, por exemplo, tem um histórico parecido de transição entre arte e o entretenimento. Nas salas de concerto, ela é arte, já no cinema, entretenimento. Um exemplo seria o maestro e compositor estadunidense Leonard Bernstein (1918-1990). Conhecido na música erudita por seus famosos ciclos da obra de Gustav Mahler (1860-1911), ele ganhou apelo popular com a trilha de *West Side Story* (Amor, sublime amor, 1957) e outros musicais (primeiro no teatro e depois no cinema). O mesmo acontece com filmes considerados "de arte", ritmos como o Jazz e a MPB e o balé. Analisando apenas os componentes materiais, não há uma diferença clara entre a Nona Sinfonia de Beethoven e a trilha sonora de filmes como Superman e Guerras nas Estrelas, compostas por John Williams. Porém, uma é considerada arte, enquanto a outra faz parte do entretenimento.

Ao mesmo tempo, já há um movimento contrário ao trazer essas peças populares, como trilhas de filmes, para as salas de concerto. Elas podem ajudar a popularizar, ou melhor, revitalizar o estilo trazendo novo público. Além disso, uma vez que elas adquiriram certo *status cult*, o que lhes conferem a aura benjaminiana, lhes seria permitido acessar os "templos

<sup>186</sup> Do original: The word entertainment can be, and always has been, used to speak of the many ways in which people may take pleasure – we entertain people with dinner, in jokes and gossip, we entertain ourselves in hobbies and sports.

<sup>187</sup> Do original: If all these things can be entertainment [*Hamlet* and *Oedipus Rex* alongside 'the clown with his pants falling down' and 'the lights on the lady in tights'], then clearly entertainment is not so much a category of things as an attitude towards things.

da arte". Algo similar acontece com o grafite e outras formas de arte de rua (*street art*) como o Street Dance, Hip Hop e o Funk<sup>188</sup>.

Por fim, mas não sem certo determinismo tecnológico, Dyer (2002) ataca a pervasividade do entretenimento na sociedade contemporânea proporcionada pelas tecnologias midiáticas. Segundo ele, essa tendência inevitavelmente irá causar seu desvanecimento, num movimento iniciado num primeiro momento pelo rádio e o gramofone, para o autor:

[...] televisão, vídeo e a internet são mídias visuais e também auditivas que estão também nos lares, disponíveis permanentemente, as quais pode se carregar consigo e acessar a todo o tempo. Em todos esses contextos, embora ambas as performances sonoras e audiovisuais ainda estejam promovidas profissionalmente e ainda possam ser uma forma de escapar (se distrair, se distanciar) das preocupações da vida, elas não estão separadas espacial e temporalmente do resto da vida<sup>189</sup> (DYER, 2002, p. 176).

De acordo com Dyer, elas não só estão presentes no dia a dia. O pesquisador identifica o surgimento de algo como uma linguagem do entretenimento, tal qual Pereira e Polivanov (2012). Dyer a batiza de "prazerização de todos os aspectos da vida". Ela se infiltra em outras esferas da atividade humana e da mídia como as notícias, documentários e até a política, seja ela partidária ou a alternativa que se utiliza de "teatro de rua e performance como protesto" (DYER, 2002, p. 177).

Para Dyer, essa "prazerização de todos os aspectos da vida" é extremamente prejudicial, pois, além de levar a esse enfraquecimento do entretenimento como instância por conta de sua ubiquidade, também inibe certa "capacidade imaginativa" desses espectadores. A visão positiva do entretenimento como uma realidade prazerosa separada do cotidiano, para Dyer, não é uma forma de alienação. Pelo contrário, essa representação ficcional positiva que, para ele, o espectador entende como tal, funciona como motor em direção a outros imaginários e desejos, qualquer realidade diferente de sua presente situação. Novamente, há uma ideia de emancipação, mesmo que individual e longe de um ideal propriamente marxista, uma vez que não ataca efetivamente as estruturas de poder e controle.

O realismo excessivo seria a verdadeira forma de alienação pra Dyer. O foco numa "realidade nua e crua" ou mesmo ficcional não fantasiosa impediria o potencial de mudança

<sup>188</sup> Em 2015, após se apresentar em NY (EUA), o grupo de dança Na Batalha apresentou um espetáculo de "passinho" no Theatro Municipal do Rio. Disponível em: <http://oglobo.globo.com/cultura/teatro/teatro-municipal-recebe-pela-primeira-vez-espetaculo-de-passinho-16306455>. Acesso em 08/01/2016.

<sup>189</sup> Do original: Nevertheless, television, video and the internet are visual as well as audio media that are also in the home, permanently available, that you can take about with you and access at any time. In all these contexts, although both sound and audio-visual performance are still professionally provided and may be a means of escape from (distraction from, cutting one off from) the cares of life, it is no longer spatially and temporally separate from the rest of life.

ou de inquietação, que permite aos espectadores vislumbrarem outras formas de vida. Outras possibilidades. Ao invés de escapismo, uma válvula de escape, uma forma catártica de vislumbrar outras realidades e em última instância até de desenvolver "a habilidade de ser crítico sobre sua condição ao ver como elas poderiam ser" (2002, p. 179).

O motivo deste breve desvio histórico pré-digital foi para que pudessem ser destacados alguns dos atributos do entretenimento, sem incorrer numa postura excessivamente tecnocêntrica (digital). Dentro de uma lógica da recepção, esses autores defendem que, mesmo dentro de um modelo interpretativo, há espaço para deslocamentos e fugas. Na busca por uma teorização geral do entretenimento, foi visto que mais do que defini-lo como objeto, categoria, gênero ou qualidade, o melhor indicativo de sua ação até o momento consiste na ideia de uma atitude que se tem em relação a um determinado objeto. E o mais importante, mesmo que o interesse deste estudo seja o entretenimento midiático, sua esfera de atuação não precisa ser restrita a ela. Daí a possibilidade de utilizá-lo dentro de diversos contextos e até sugerir uma linguagem do entretenimento, prazêrização ou "ludicização", como fazem os autores pesquisados. Alguns desses atributos foram resumidos por Pereira e Polivanov (2012), para eles:

[...] sempre devem comparecer elementos lúdicos. Isso significa que as narrativas devem encantar pelos seus aspectos estéticos e formais, promovendo experiências de deleite, afetação, prazer, *estranhamento*, enfim, algo que evoque o extraordinário, como uma espécie de transe ou passe de mágica, em que *a natureza do que se percebe se transforma e parece desafiar os próprios sentidos*. (PEREIRA; POLIVANOV, 2012, p. 82 – grifos nossos).

Atentando para o que os autores propõem com esse "desafio aos sentidos", nota-se mais uma vez que o entretenimento está atrelado a um entendimento corporificado de cognição. Por isso, seria oportuno associá-lo a um impulso *hacker*, discutido no capítulo anterior, que não passa necessariamente pela consciência. Em sua acepção contemporânea, não se escolhe ser *hacker*, mas se é tomado por um "tornar-se hacker" que pode inclusive ser localizado e transitório. E, acredita-se, esse contágio aparenta ser mediado pelas práticas de entretenimento. No entanto, é preciso fazer uma ressalva de que nem todas essas conceituações estão (e não precisam estar) de acordo com a abordagem de Kastrup (2007, 2008), Varela et al. (2001) e Lakoff e Johnson (1999) sobre a cognição, o que será visto mais a frente. A oportuna distinção proposta por Kastrup entre resolução e invenção de problemas mostra que, mesmo dentro de uma perspectiva corporificada, pode haver mais de um sentido, como Varela et al. (2001) também ressaltaram em sua crítica a J.J Gibson. Nesse sentido, o emprego em específico do termo desafio demanda atenção, pois ele vai ser crucial para



qualificar ou encontrar uma noção de entretenimento que esteja aberta à invenção (Kastrup, 2007, 2008).

Ao lado de desafio, outro elemento que se sobressai da definição é a ideia de estranhamento. Esse é um primeiro indício para pensar o entretenimento, atribuindo um peso maior a essa ideia de "transe", ou numa colocação menos dramática, de um vínculo, envolvimento ou engajamento (*attachment e engagement* em Hennion, 2001 e 2010), do que na ideia de apreciação. Ou, por outro lado, na apreciação ou prazer de experiências, a princípio não agradáveis ou inconventionais, o que pode ser visto também em Maines (2009). A autora trata da costura tomada como lazer a partir do advento da produção têxtil em escala industrial. Como em Dyer (2002), sua noção de "tecnologias hedonizantes" (*hedonizing technologies*) ressalta que a atitude para com esses objetos de lazer seria justamente o que lhes confere esse status. Diferente dos demais autores suscitados, ela está especificamente interessada nas antigas atividades artesanais, produtivas e domésticas, tornadas práticas de lazer. Maines cita, entre outras, passar ferro, e sua modalidade tornada esporte radical (*extreme ironing*), jardinagem, caçar, costurar, entre muitos outros. Em comum em muitas dessas atividades está o esforço que se faz ao praticá-las. Para ela:

Há um elemento atávico ou arcaizante em muitas tecnologias de lazer que parece aumentar o prazer em sua participação. Acampar e cozinhar ao ar livre, por exemplo, são agradáveis em parte porque eles são inconvenientes e exigem esforço intensivo, requerendo o envolvimento completo da atenção e por isso a exclusão das preocupações cotidianas<sup>190</sup> (MAINES, 2009, p. 5).

Por sua vez, o principal argumento dos teóricos que se recusam a colocar os *games* dentro da categoria de entretenimento – neste estudo, Bogost (2006) e Malaby (2007) – é que eles não são ou não precisam ser inerentemente divertidos (*fun*). Para eles, a diversão (*fun*) não deve ser uma característica definidora dos jogos, sejam eles digitais ou analógicos, virtuais ou presenciais. O antropólogo Malaby em sua pesquisa sobre apostas e jogos de azar enumera as situações em que o risco (entre outros estados ou emoções ditas "negativas" ou até perigosas) faz parte da experiência lúdica. Bogost por sua vez se opõe a ideia de entretenimento como uma forma de caracterizar os jogos como uma experiência essencialmente positiva e/ou agradável, o que os infantilizaria.

De fato, os jogos não precisam ser divertidos (*fun*), mas da mesma forma nem o entretenimento. Embora autores como Dyer (2002) e Pieper (1998) relacionem o divertimento

---

<sup>190</sup> Do original: There is an atavistic or archaizing element in many leisure technologies that seems to enhance the pleasure of participation. Both camping and outdoor cooking, for example, are enjoyable in part because they are inconvenient and laborintensive, inviting the full involvement of one's attention and thus the exclusion of ordinary daily concerns.

e o lazer com prazer ou relaxamento, o escopo de suas análise é limitada, e desconsidera o atrativo e/ou apelo de produtos culturais como filmes de terror, quebra-cabeças ou os hobbies de Maines (2009), e outras experiências a que o espectador/consumidor/operador se submete, mesmo não sendo consideradas essencialmente agradáveis ou puramente divertidas. Diferente do que defende Pieper, há espaço para se pensar práticas culturais ou de lazer que demandem esforço, sobretudo um esforço não trivial, como diria Aarseth (1997), o que as caracterizaria como ergódicas. Maines (2009), em seu trabalho com hobbies e outras tecnologias hedonizantes, acredita ainda que por eles não serem realizados por necessidade, ou seja, sem um objetivo ou visando uma utilidade, essas atividades tornam-se prazerosas. Isso independente do teor dessas práticas.

Em seu estudo sobre a música e seus fãs, o sociólogo francês Antoine Hennion (2001, 2010) também faz uso do conceito de mediação. Mediação não como filtro, algo que impede o acesso a "verdadeira realidade", mas, numa perspectiva similar a utilizada nesta pesquisa, como constituinte dessa "realidade" (GRUSIN, 2010, 2015b), parte do processo de construção de um ponto de vista. Segundo ele:

[...] é a capacidade geral da música de produzir estados coletivos e individuais – ou, em outras palavras, a hipótese da performatividade condicionada da música – que nos permite formular as implicações de uma pesquisa sobre gosto musical, entendido de maneiras variadas, por um grupo diverso de amantes de música, como uma prática rica e inventiva que simultaneamente recompõe a música e seus praticantes *in situ*, de acordo com as demandas e vários meios, recursos, dispositivos e cerimoniais disponíveis<sup>191</sup> (HENNION, 2001, p. 3).

À primeira vista a Sociologia, por ser o campo do social como fruto da ação humana, não parece aberta a pensar essa mediação sob um viés material e corporificado, porém o trabalho de Hennion de fato levanta essas questões, e de certa maneira nos remete aos expoentes da chamada cultura da participação como Henry Jenkins (2006) e Steven Johnson (2012), com a diferença que o recorte histórico traçado pelo francês nos parece menos propenso ao já citado tecnocentrismo, mostrando como essas práticas são independentes da tecnologia digital.

Sua ideia de performance engloba as ações ou microações dos fãs ou amantes de música (que ele chama de amadores, aproveitando a raiz da palavra) como integrantes de processos ativos (e que na nossa visão são essencialmente cognitivos). Para o autor, os fãs são

---

<sup>191</sup> Do original: Under conditions that need to be established (the idea is not to transfer to music 'itself' what exogenous social interpretation no longer supplies), it is the more general capacities of music to produce individual and collective states—or, in other words, the hypothesis of conditioned performativity of music—which can allows us to formulate the implications of research on musical taste, as understood in a variety of ways, by widely diverse music lovers, as a rich and inventive practice that simultaneously recomposes music and its practitioners *in situ*, according to the needs and with the various mediums, resources, devices and ceremonials available.

responsáveis por criar um clima ou ambiência que vai afetar sua experiência sonora num nível sensível, e isso faz parte do processo de ouvir música. O verbo ouvir, que supostamente denotaria certa passividade, para o sociólogo, esconde diversas microações e mediações.

Ouvir (e todo o aparato que isso acarreta) já é uma performance. Pelo menos tanto quanto customizar jogos. Por sua vez, cremos ainda ser possível colocar essa prática dentro do escopo do que significa jogar, como faz Hennion com o ouvir. Afinal, autores como Zimmerman (2009) já incluem as modificações (*mods*) como parte do jogar dentro que ele entende ser uma *gaming literacy* (letramento do jogar). Por isso, mais do que apresentar as rupturas dos games ou do digital numa retórica similar a dos teóricos da Web 2.0 como a era da participação, é preciso situar essas práticas dentro de certas continuidades históricas, a respeito do consumo de entretenimento.

O amante (ou amador), para Hennion, é produzido pelas circunstâncias materiais da presença da música ou da constituição de um ambiente musical que favoreceu a disponibilidade de música e alterou padrões de escuta. Essa produção é marcada no tempo, pois, segundo ele, a partir do século XX, a música perdeu certo caráter de ocasião social em contraste com a adesão não só de tecnologias físicas tangíveis como o rádio, toca-discos (e posteriores aparelhos de reprodução), e, sobretudo, o disco (e outros dispositivos de armazenamento), mas também das gravadoras (e o complexo industrial da música), da organização dos catálogos, do direito autoral e do comércio das cópias, do colecionismo, e do gosto musical como um valor.

Não se trata de uma planificação do tipo "música era social e agora virou uma experiência individual ou individualista", mas de qualificar as formatações desses estados. A prática de ouvir música ao vivo não acabou, mas foi ressignificada através das tecnologias de armazenamento como vinil, CD e mais recentemente o MP3. Esse impacto também é material. Ele pode ser visto em modelos de negócios, técnicas de som e de áudio, curadoria, formação de grupos, criação de cargos e funções, espaços e maneiras onde e como ouvir entre outros. O advento dos serviços de *streaming*, como o Spotify, merece uma atenção, e são o produto de outra mudança dentro desse movimento.

Por isso, Hennion ressalta o papel desses “vínculos ou vinculações<sup>192</sup>” (*attachments*<sup>193</sup>) em detrimento até da própria noção de gosto. Isso demonstra como o fã ou

<sup>192</sup> Ligação ou pertencimento talvez fossem traduções mais literais de *attachment*, contudo optou-se por seguir a tradução proposta por Amaral e Monteiro (2013).

<sup>193</sup> Mesmo quando escreve em sua língua materna, Hennion mantém o termo em inglês. Na edição de 2015 do Simpósio Vida Secreta dos Objetos, no qual esteve presente, ele afirma que a tradução do termo para o francês não faz jus ao significado do mesmo em inglês. Disponível em:

amador está envolvido num arranjo sociotécnico, e as mediações que ocorrem em seu interior muitas vezes independem da vontade desses amadores. O vínculo mostra como eles determinam e são determinados pelos objetos de suas afecções, e ainda como os comportamentos que surgem e os aparatos mobilizados são todos frutos desse contato. Segundo ele:

Essa bela palavra [vinculação] destrói a oposição que acentua o dualismo da palavra "gosto", entre uma série que vem de fora e o "*hic et nunc*" [aqui e agora] da situação e da interação. No que se refere aos fãs de música, há menos uma ênfase em rótulos e mais em estados, menos em autodeclaração e mais nas atividades das pessoas; a respeito dos objetos que motivam esse gosto, seu direito de resposta e sua habilidade de coproduzir o que está acontecendo, o que surge do contato permanece aberto<sup>194</sup> (HENNION, 2010, p. 26).

Este tipo de performance situada, material e temporalmente construída dentro da chamada cultura participativa, é o que visamos no capítulo anterior ao nos referirmos a um *estar sendo hacker*. Nesse contexto, defende-se que o mesmo mapeamento dessas vinculações pode ser realizado com os *games*. Videogames existem desde 1961, com Russel e o *Spacewar*, e, comercialmente, desde 1972 com *Pong*, mas seu status atual só foi atingido através do surgimento de toda uma cultura, um aporte material, mas também social e cognitivo. Os *mods* são exemplos dessa busca por acesso e controle impulsionada pelos *games* como mídia digital. E esta pesquisa sugere ainda outra virada, dessa vez da expertise técnica ou intelectual para uma capacitação por demanda, situada e corporificada, mas por isso transitória.

A popularização e provável ubiquidade dos *games* como mídia na atualidade, saindo de uma tendência minoritária ou nicho geek, não representa apenas uma mudança de padrões de consumo. Os *games* não andam sozinhos, eles são acompanhados de todo um ambiente, ou meio associado como diria Simondon, que vão possibilitar e tornar visível e/ou identificável suas condições de existência. Uma delas seria a lógica ou propriedade configurativa (Moulthrop, 2004; Bogost, 2006; Galloway, 2006; Newman, 2008). Para esta pesquisa esta lógica ou qualidade configurativa representa/exemplifica a materialidade intangível mencionada anteriormente e, uma vez que ela está sendo difundida junto da popularização dos *games*, ela vai exercer sua agência também nesses indivíduos. E isso marca, para este estudo, a saída do reino da cultura tecnomeritocrática de Castells (2003) e Silveira (2009) dos *hackers* para as gambiarras digitais da cognição canibal.

---

<http://ufftube.uff.br/video/4D4663783D5S/Antoine-Hennion---Centre-de-Sociologie-de-l'Innovation---Demanding-Objects-Caring-for-Things-in-Process-of-Making>". Acesso em 10/01/2016.

<sup>194</sup> Do original: This beautiful word [attachment] destroys the opposition that accentuates the dualism of the word «taste», between a series of causes that come from outside and the «hic et nunc» of the situation and the interaction. In terms of music fans, there is less emphasis on labels and more on states, less on self-proclamations and more on people's activity; regarding the objects that motivate taste, their right to reply and their ability to coproduce what is happening, what arises from the contact, remains open.

Nesse sentido, ao invés de promover uma cisão entre os dois elementos, Regis e Perani (2010) promovem a união entre entretenimento e lúdico. Embora o último tenha uma ligação mais forte com o jogo (*play*), o lúdico pode ser usado num sentido amplo, como uma propriedade de outros produtos culturais e formas de atividade<sup>195</sup> (SOARES, 2007; PERANI, 2014). Como as muitas definições presentes aqui ressaltaram, o entretenimento é ativo e demanda certa performance em sua fruição/consumo. Assim, o contrário de entretenimento ou do lúdico seria a inatividade, passividade ou o tédio, como propõem Pieper (1998) e Hennion (2010). Ele precisa ser cativante, envolvente, mas isso não significa necessariamente divertido. A ideia de prazer está intrinsecamente associada à de entretenimento, mas prazer não precisa ser um sinônimo de diversão (*fun*). Como mostrou Maines (2009), o esforço faz parte do entretenimento, podendo gerar prazer, da mesma forma que atividades mais "distráidas" ou relaxadas.

Prazer e entretenimento seriam resumidos à diversão ou à distração, numa perspectiva cognitivista, que coloca a mente sobre o corpo e, portanto, vê essa distração como um período de inatividade, e até de alienação, numa concepção claramente galgada na consciência como referencial. Porém, numa visão corporificada no âmbito dos afetos, o entretenimento poder ser um canal que leva à experiência sensível (e a condiciona). Por isso, Regis e Perani (2010), em sua aproximação entre entretenimento e lúdico, elegem a exploração como uma de suas características. De acordo com as autoras:

[...] o lúdico é também ambiente de explorações e descobertas, que permitem buscar informações sobre o meio, contribuindo para inúmeras aprendizagens e para o convívio social, demonstrando que os jogos podem servir como forma de compreensão e domínio de uma dada conjuntura, habilidades que posteriormente são aproveitadas para a produção de situações distintas, diferentes das iniciais (REGIS; PERANI, 2010, p. 8).

Essa experiência sensível, sendo corporificada não é ancorada no significado. Há formas de aprendizado que são prazerosas ou lúdicas, mas ainda assim críticas. Ninguém dúvida da seriedade de *hackers*, como os Anonymous, que planejam sabotagens e ataques que podem custar milhões em dinheiro, mas da mesma maneira é difícil negar a forma lúdica como eles se apresentam e realizam suas práticas.

Sendo assim, complexificar essa discussão sobre entretenimento pareceu o caminho a se seguir quando não há um consenso a respeito da concepção e como ela deve ser abordada.

---

<sup>195</sup> O pesquisador da cibercultura André Lemos, por exemplo, lançou um artigo recentemente em que sugere, via a obra de Bruno Latour, um modo de existência do lúdico. Baseado apenas nos autores ditos clássicos do gênero, Roger Caillois e Johan Huizinga, seu modo de existência do lúdico é bastante devedor da noção de círculo mágico e no caráter distinto do cotidiano (Cf. LEMOS, 2015), o que autores mais recentes como Malaby (2007) e Consalvo (2009) já opõem.

Num primeiro momento, evitou-se fazer, como boa parte dos autores sugere, abandonar totalmente a categoria de entretenimento, pelo menos para *games*, e falar apenas de participação (e sua cultura), práticas de gosto e/ou prazer. Como acontece com o termo cultura de massa, há uma carga semântica negativa impregnada ao termo (em muitos sentidos ambos são sinônimos), que faz com que ele seja relegado ao *kitsch*. No entanto, é justamente essa carga que é enfatizada no decorrer do presente texto, como motor para as contribuições do entretenimento pleiteadas por este estudo.

Como Regis (2008, 2009), ao invés de trabalhar o conteúdo supostamente não edificante e de pouco valor cultural, decidiu-se observar como propriedades outras do entretenimento podem ser articuladas e repensadas, de forma a abrigar um potencial político, e até educacional. Mesmo que essas alegações sobre o conteúdo possam também ser disputadas, como foi visto neste segmento, o interesse principal desse estudo continua sendo encontrar outras maneiras em que o entretenimento se abre para a capacitação cognitiva. E, de acordo com a discussão acima, essas outras formas só puderam ser trazidas à tona dentro de uma perspectiva inventiva e atuada da cognição corporificada.

Cabe ressaltar que não se está pleiteando a adoção do entretenimento em substituição de todas as formas estabelecidas de educação, política e cultura, mas apenas constatando, em primeiro lugar, sua presente infiltração nessas instâncias. E, em segundo, que uma abordagem corporificada possibilita enxergar, projetar e até antecipar novas tendências, tanto desse imbricamento como também das formas outras de canalizar esse potencial.

### **3.1.1 Letramento Ciborgue: pelo amanhã**

Seguindo uma inspiração presente em Aarseth (1997) sobre um suposto letramento ciborgue (*cyborg literacy*) para além do que o teórico apresentou em *Cybertext*, a ideia, retirada por sua vez de Donna Haraway (1991), serve como um fio condutor de uma problemática, que tem em primeiro lugar a expansão do significado de texto, e, num segundo momento, a abertura para a possibilidade de acoplamentos e interações entre esses elementos de variadas ordens, com o recém-adquirido status de texto. Através de autores como McKenzie, Gee, Kastrup, além do próprio Aarseth, entre outros, é possível iniciar uma discussão que desconstrói o sentido de texto para pensar outros modos de letramento e aprendizado. Eles parecem ser a maneira ideal de endereçar a questão do entretenimento e das habilidades cognitivas.

Anteriormente, falou-se nesta pesquisa de uma noção ampliada de tecnologia, retirada por sua vez de Latour, Simondon, Clark, entre outros. Agora, Donald McKenzie (2004) traz, do campo da Bibliografia, a percepção de que a ideia de texto também pode ser ampliada "para incluir dados verbais, visuais, orais e numéricos na forma de mapas, impressões e música, de arquivos de som, de filme, vídeos e qualquer informação armazenada em computadores, tudo de fato da epigrafia até a última forma de discografia<sup>196</sup>" (McKENZIE, 2004, p. 13). Focado em sua função enquanto registro e comunicação, o autor neozelandês defende que a principal característica do texto, expressa em sua etimologia latina (*texere*), é a capacidade de ligar elementos ou tecer tramas e conexões. Usada originalmente para designar efetivamente tecidos, daí o compartilhamento do radical com a palavra têxtil, McKenzie narra que mesmo essa conexão foi também construída. Ele explica:

A respeito do latim, é apenas em virtude de uma mudança metafórica que ele passa ser aplicado à linguagem, que o verbo tecer passa a funcionar como o verbo escrever, que a teia de palavras se torna um texto. Em todo caso, portanto, o sentido primário é aquele que define *um processo de construção material*. Ele cria um objeto, mas não é peculiar a nenhuma substância ou forma<sup>197</sup> (2004, p. 14 – grifos nossos).

Ou seja, capacidade de armazenamento e potencial comunicativo são atributos do texto, que é de fato qualquer agregado materialmente construído, formado por interligações, e isso pode se aplicar a diversos tipos de suporte. Há também um forte elemento histórico ou memorial, ressaltado por essa noção expandida de texto como registro. É bastante curioso como ela ressignifica as colocações de Hennion sobre os discos. Para o sociólogo francês, eles "se tornaram o parâmetro de uma experiência estética sem precedentes, a apreciação personalizada de um 'programa' que se expande continuamente, quinze séculos de música de todo o mundo que os amantes de música agora têm acesso nas pontas dos dedos<sup>198</sup>" (HENNION, 2001, p. 17). No entanto, Hennion, assim como este estudo, está preocupado com o potencial expressivo desses artefatos, e, sem dúvidas, com os efeitos que essa disponibilidade proporciona num nível individual e coletivo.

Através de sua abordagem material (ou simplesmente sociotécnica), Hennion (2001, 2010) tomou a via social e comportamental, enquanto a presente pesquisa a via cognitiva e

---

<sup>196</sup> Do original: I define 'texts' to include verbal, visual, oral, and numeric data, in the form of maps, prints, and music, of archives of recorded sound, of films, videos, and any computer-stored information, everything in fact from epigraphy to the latest forms of discography.

<sup>197</sup> Do original: As with the Latin, it is only by virtue of a metaphoric shift that it applies to language, that the verb 'to weave' serves for the verb 'to write', that the web of words becomes a text. In each case, therefore, the primary sense is one which defines a process of material construction. It creates an object, but it is not peculiar to any one substance or any one form.

<sup>198</sup> Do original: Discs have become the touchstones of a completely unprecedented aesthetic experience, the personalized enjoyment of a continually expanding 'program', fifteen centuries of music from all over the world that music lovers have now directly at their fingertips.

política. Outra aproximação entre os dois autores está na menção, embora breve, que McKenzie faz a textos performativos ou performáticos (*performative texts*). Ele está se referindo a textos que apresentam certa autonomia ou movimentação independente, similar ao que Galloway (2006) identificou no código digital.

No entanto, em Hennion e McKenzie há espaço para uma noção de performatividade que comporta mais tipos de artefatos, os quais em contextos diferentes seriam entendidos como passivos ou inertes, ou de um esforço meramente trivial (Aarseth, 1997). Entretanto, para McKenzie, "o texto dramático não é apenas notoriamente instável, mas, qualquer que seja o roteiro, não é mais do que um pré-texto para a ocasião teatral, e apenas uma parte constituinte dele"<sup>199</sup> (2004, p. 50).

Assim como os demais autores suscitados discorreram sobre os consumidores de entretenimento, o texto interpretativo, como o contrário de configurativo, também apresenta possibilidades de ação. Além das máquinas autônomas que são os textos digitais (e quaisquer outros), o esforço que **alguns** textos demandam de seus "leitores", e o número de componentes agenciados em sua leitura também pode ser entendido como um tipo de performance. Alguns tipos de textos precisam ser acionados ou atuados (nesse caso literalmente), mas também no sentido cognitivo de Varela et al. (2001), eles precisam ser coproduzidos ou cocriados (mas não necessariamente todos, pelo menos não de forma não trivial).

E esse outro lado da cocriação de atos, performances, vínculos e, claro, gambiarras, em termos cognitivos seria a promoção de habilidades cognitivas e formas de letramento (*literacy*) ou, segundo **alguns autores**, letramentos. Isso porque, com uma noção expandida de texto, escrita e letra deixam de ser o referencial, abrindo espaço também para outras significações para leitor e leitura. Para evitar essa dualidade, alguns autores preferem adotar o termo *literacia*<sup>200</sup>, o que não será feito aqui. Da mesma maneira, a ideia de letramento é mais amplamente usada ao invés de aprendizado, por essa ter uma relação mais estreita com a educação, sobretudo a educação formal. Mesmo que os dois sejam intrinsecamente relacionados, aprendizado acaba atribuindo uma centralidade para o humano e para uma ideia de consciência, que deve ser evitada num primeiro momento.

A presente discussão tem como objetivo apresentar brevemente algumas das atuais controvérsias a respeito do termo para chegar a uma conceituação que esteja alinhada a uma

<sup>199</sup> Do original: The dramatic text is not only notoriously unstable, but, whatever the script, it is again never more than a pre-text for the theatrical occasion, and only a constituent part of it.

<sup>200</sup> Referência no uso do termo, a UFJF, através de sua Faculdade de Comunicação (Facom), sediou o I Simpósio Internacional de Literacia Midiática, em 2014. Disponível em: <http://www.ufjf.br/secom/2014/09/02/facom-sedia-o-1o-simposio-internacional-de-literacia-midiatica-inscricoes-estao-abertas/>. Acesso em 15/10/2015



visão corporificada da cognição, e também faça jus a esse modo de existência dos videogames, suas especificidades técnicas, seu meio associado e seu lugar dentro das práticas de entretenimento. Explorando o(s) letramento(s), visamos identificar essa ação mediadora do entretenimento, que pode vir a personificar essa instância apenas brevemente insinuada do letramento ciborgue (Aarseth, 1997). Dentro de nossa aposta de um mundo pirata da cognição canibal, o letramento ciborgue poderia ser o elemento que coloca as gambiarras (não exclusivamente, mas sobretudo digitais) no centro do que acredita-se ser um *ethos* global, que tem essa "ludicização" de "todos" os aspectos da vida e vinculações *hackers* passageiras como expoentes.

Baseado em Donna Haraway, Espen Aarseth aponta para uma visão de letramento, que articula o ciborgue da autora em busca de seu potencial expressivo. Interessa ao pesquisador norueguês se apropriar do hibridismo inerente a essa figura para operacionalizar os elementos, ou atores (signo, operador e meio), presentes no texto em uma tomada da textualidade como maquinismo. Contudo, a noção de texto do autor, dentro desse trabalho, está ainda arraigada na noção de escrita e demais signos mobilizados dentro dela. Embora ele não esteja se referindo especificamente apenas a letras, seu referencial é a escrita, tanto que é para esse aspecto que ele chama atenção, quando diz:

A escrita, sugere Haraway, é "eminente a tecnologia dos ciborgues", e ela vê a prática de autoconstrução e representação textual como a arma mais potente para empoderamento político. Essa visão em particular não é levada adiante aqui, mas inspirado pela noção de "letramento ciborgue" examino em vez disso se a perspectiva de Haraway pode nos ajudar a explorar a estética da comunicação ergódica<sup>201</sup> (AARSETH, 1997, p. 54).

Prosseguindo a partir dessa definição, há um viés estético do ciborgue, e também da antropofagia, que requer e promove o híbrido/hibridismo e alianças simbióticas profanas, como visto em Bentes (2005) com relação à carnavalização. Dentro dessa estética da comunicação ergódica, o esforço não trivial vai servir como critério para avaliar os videogames e suas produções derivadas, contrastando-as com outras mídias. Contudo, este estudo não descarta o caráter político da noção de ciborgue, sua acepção como empoderamento, em que reside a potência do pensamento de Haraway. Em sua proposta, "um mundo ciborgue pode ser sobre realidades sociais e corporais vividas nos quais as pessoas não estão com medo de sua filiação conjunta com animais e máquinas, não estão com medo de

---

<sup>201</sup> Do original: Writing, suggests Haraway, "is pre-eminently the technology of cyborgs" (Haraway 1991, 176), and she sees the practice of textual self-construction and representation as the most potent weapon for political empowerment. That particular view is not pursued further here, but inspired by the notion of "cyborg literacy" I instead examine whether Haraway's perspective can help us explore the aesthetics of ergodic communication.

identidades permanentemente parciais e pontos de vista contraditórios<sup>202</sup>" (HARRAWAY, 1991, p. 151). Por isso, esta pesquisa se concentra em demonstrar que não há uma separação entre o político e o letramento material que esses objetos suscitam.

Sobre essa estética, Haraway indica que ela está contida nas tecnologias, sobretudo a eletrônica, e demais estruturas e formações "técnico-naturais" que integram homem e máquina. A autora afirma que a "microeletrônica media a tradução do trabalho em robótica e processamento de texto, sexo em engenharia genética e tecnologias reprodutivas e a mente em inteligência artificial e processo de decisão<sup>203</sup>" (HARRAWAY, 1991, p.165).

É possível constatar que a autora também emprega uma visão ampliada de tecnologia ao colocar a escrita e a informação neste grupo. Este último serve de parâmetro quando ela discute as consequências e mediações do progresso e do desenvolvimento científico representado pelas biotecnologias e pelas tecnologias de comunicação. Sobre esse movimento de planificação e padronização, ela ainda afirma que:

Ciências da comunicação e biológicas modernas são construídas por um movimento comum – *a tradução do mundo em um problema de codificação*, uma busca pela linguagem comum em que toda resistência ao controle instrumental desaparece e toda heterogeneidade pode ser submetida à desmontagem, remontagem, investimento e troca<sup>204</sup>. (HARRAWAY, 1991, p. 164 – grifo da autora).

Da mesma forma que Galloway (2004, 2012) e os autores que teorizaram sobre a sociedade da informação discutidos no capítulo anterior, Haraway usa a cibernética para delinear os limites e a reorganização social provenientes da introdução de uma tecnologia, no caso, a eletrônica e a digital. A função tecnológica da informação, nesse sentido, dentro da cibernética, e não da informação de Simondon, aparece no Manifesto Ciborgue como uma forma de dominação, esta apresentada na forma de uma "linguagem comum" que homogeneíza as diferenças. Numa argumentação semelhante à desta proposta – em que opomos instrumentalização e letramento por seu potencial político, diferenciando uma demanda por mobilidade das mobilizações libertárias da Multidão –, Haraway parece questionar informação e ciência pela criação de divisões e subdivisões, que organizam e estruturam o conhecimento, práticas sociais, a cultura, enfim, a experiência humana de maneira geral.

---

<sup>202</sup> Do original: [...] a cyborg world might be about lived social and bodily realities in which people are not afraid of their joint kinship with animals and machines, not afraid of permanently partial identities and contradictory standpoints.

<sup>203</sup> Do original: Microelectronics mediates the translations of labour into robotics and word processing, sex into genetic engineering and reproductive technologies, and mind into artificial intelligence and decision procedures.

<sup>204</sup> Do original: communications sciences and modern biologies are constructed by a common move - *the translation of the world into a problem of coding*, a search for a common language in which all resistance to instrumental control disappears and all heterogeneity can be submitted to disassembly, reassembly, investment, and exchange.

São esses limites estruturais que vão ser questionados ou postos à prova pela figura do ciborgue, e são eles também que vão indicar o campo de atuação desse letramento ciborgue, em oposição a uma instrumentalização tecnológica. O que fica mais claro quando Haraway diz que a biotecnologia é uma escrita e a biologia, no contexto da imunobiologia e práticas associadas, é uma forma de criptografia. Contudo, o ciborgue não é uma mídia, e nesse sentido funciona mais como uma figura de linguagem para indicar um estado de imbricação/interligação. Todavia, ainda é necessário especificar essa relação com as tecnologias midiáticas, sobretudo os videogames, o que outros autores do letramento fazem.

O pesquisador James Paul Gee tem uma extensa produção associando videogames e letramento (2007, 2010, 2015). Em um de seus livros mais recentes, *Literacy an education* (letramento uma educação), de 2015, Gee revisita algumas das teorias sobre o letramento, fazendo um apanhado de questões pedagógicas, sociais e até cognitivas e políticas. Fazendo questão de se identificar como leitor e amigo do brasileiro Paulo Freire, o pesquisador utiliza a obra do pedagogo como uma de suas primeiras desconstruções a respeito do letramento. Apropriando-se de uma das célebres frases de Freire, Gee afirma que:

Aprendizado envolve um engajamento ativo com o mundo, com as palavras e com outras pessoas. Não é apenas sobre informação. É sobre ação diálogo, produção de conhecimento e mudar a nós mesmo e o mundo. Não é possível "ler a palavra" (dar sentido a um texto) num determinado domínio sem ter aprendido a "ler o mundo" (dar sentido ao mundo do qual o texto fala) naquele domínio<sup>205</sup> (GEE, 2015, p. 47).

Para Gee, política e aprendizado não podem ser pensados separadamente. A entrada do contexto sociopolítico nas práticas pedagógicas vai influenciar diretamente o desenvolvimento das formas de letramento. Daí a importância de também "ler o mundo" nos processos de aprendizado dentro e fora da escola. Essa seria a forma de evitar o que aqui entendemos como instrumentalização, mas que no âmbito escolar também produz o chamado analfabetismo funcional (REGIS, 2015). Embora seja política, no sentido de usar as capacitações e conhecimento em busca de emancipação, dentro dessa concepção de aprendizado inspirada em Paulo Freire, fica claro que efeitos como analfabetismo funcional ocorrem justamente porque o aprendizado não vem acompanhado da devida contextualização sociopolítica. Uma figura que surge dessa escassez educacional é o analfabetismo funcional político, aquela figura que dentro do Brasil, mas também nos Estados Unidos, defende

---

<sup>205</sup> Do original: Learning involves an active engagement with the world, with words, and with other people. It is not just about information. It is about actions, dialogue, producing knowledge, and changing ourselves and the world, as well. One cannot learn to "read the word" (make sense of a text) in some domain unless one has learned to "read the world" (make sense of the world that text is about) in that domain.

posturas como a volta da ditadura militar<sup>206</sup> ou no caso deles a negação do Aquecimento Global<sup>207</sup>. Não é necessário ser de esquerda para ser contra a ascensão de regimes totalitários, o que mostra um desconhecimento histórico muito grande ou a falta de capacidade de relacionar os conteúdos programáticos da escola com a experiência de vida, além, claro, dos elementos materiais e circunstâncias, que vão de fato provocar esse "engajamento ativo com mundo".

É nesse sentido que o entretenimento poderia surgir mais uma vez como produtor desse engajamento, por meio justamente da formação dos vínculos (*attachments*) teorizados por Hennion e dos elementos lúdicos que agem na atenção e no desafio cognitivo. Por isso, os *games* seriam exemplos para essa construção de um letramento politicamente engajado, ativo e cognitivamente estimulante. Gee conta que neles:

[...] jogadores precisam saber como "decodificar" imagens e ações (e frequentemente palavras também) numa tela em significados (que levam a decisões e ações). Essa é uma nova forma de leitura. E alguns jogares aprendem a usar software (que agora geralmente vem com o jogo) para modificar ("mod") e desenvolver jogos. Essa é uma nova forma de escrita<sup>208</sup> (GEE, 2015, p. 108).

Durante todo o livro, Gee usa essa concepção multimodal de letramento para expandir a noção de leitura. Sua visão é complementar a de McKenzie (2004), contudo sua ênfase no aspecto cognitivo, especificamente a cognição distribuída, muda o foco das duas investigações. Gee (2015) credita a pluralidade das formas de letramento a dois objetivos: produzir significados (*making meanings*) e resolução de problemas. E neste ponto surge novamente a divergência com a visão da cognição inventiva e atuada de Kastrup (2007) e Varela (1995).

Em primeiro lugar, Gee resume toda sua proposta do letramento multimodal no que chama de "tecnologia para produção e recepção de significados". Para ele, arte, escrita, prensa e mídias digitais são, em última análise, fruto do "impulso humano de suplementar a linguagem oral" (2015, p. 135). Em várias ocasiões, o autor se mostra preocupado em romper os paradigmas mentais instaurados do cognitivismo, mas a corporificação, para ele, está ancorada na cognição distribuída, que possui ligação com o connexionismo, esse último discutido no primeiro capítulo.

<sup>206</sup> Disponível em: <http://www.jb.com.br/opiniao/noticias/2015/03/16/impeachment-intervencao-militar-basta-de-paulo-freire-o-que-querem-os-manifestantes/>. Acesso em 17/01/2016.

<sup>207</sup> Disponível em: <http://gu.com/p/4d22a/stw> Acesso em 17/01/2016.

<sup>208</sup> Do original: [...] a gamer needs to know how to "decode" images and actions (and often, too, words) on a screen into meanings (that lead to decisions and actions). This is a new form of reading. And some gamers learn how to use software (which often now comes with the game) to modify ("mod") and design games. This is a new form of writing.

Assim, dois problemas fundamentais surgem de suas premissas. Em primeiro lugar, certa centralidade do humano vista no destaque dado à produção de significado e, posteriormente, a resolução de problemas. Embora use o mesmo vocabulário da invenção de Kastrup (2007, 2008) – exploração, a conexão subjetiva (Gee fala em espaços de afinidade), lúdico e a promoção de habilidades, competências ou capacitações –, as duas ideias não são imediatamente compatíveis, ou melhor, cada uma precisa ser colocada dentro de seu respectivo campo de atuação.

Termos amplamente empregados em Gee (2010, 2015) e Gee e Haynes (2010), linguagem, resolução de problemas, cognição como sinônimo de pensamento (comum na língua inglesa), produção de significado e inovação denotam uma fundamentação estrutural forte. Embora, como muitos dos autores mencionados até aqui, Gee trabalhe com linguagem, tecnologia, mídia e às vezes arte de forma intercambiável, o primeiro depende de regras e de estrutura, tem gramática, sintaxe. Ao contrário, talvez, do texto em McKenzie (2004), que por ser mais aberto dá margem para pensar uma coesão própria, agregamentos heterogêneos profanos e improváveis que a noção de linguagem não permitiria. Para ele, "o que constitui um texto não é a presença de elementos linguísticos, mas o ato de construção"<sup>209</sup> (McKENZIE, 2004, p. 43).

As gambiarras digitais tratadas aqui são dessa ordem, pois suas propriedades suscitam arranjos que vão permitir falar de um letramento diferencial que reconhece essas regras, mas não as respeita. Está o tempo todo as rearranjando para criar outros elementos. Como diria Zimmerman (2009), jogando com elas.

Kastrup é bem taxativa com relação à resolução de problemas. É possível pensar uma associação entre resolução de problemas e linguagem, porque ambos cognitivamente são organizações posteriores ao processo de invenção. Qualificar as tecnologias como linguagens é adicionar outra camada de significações, que restringe o potencial comunicativo de elementos que não possuem figuração o suficiente para serem regidos por regras. Além do mais, passa uma ideia de uso da tecnologia como ferramenta que deve ser evitada. Por isso, Kastrup afirma que:

[...] o automóvel, o telefone, o fax ou uma rede de computadores como a Internet não são soluções para o problema das longas distâncias que separam as pessoas, mas mudam nossa relação com o espaço e com o tempo que levaríamos para percorrê-las. Cria uma necessidade de comunicarmo-nos à distância, que surge para nós como um novo problema (2007, p. 212).

---

<sup>209</sup> Do original: But what constitutes a text is not the presence of linguistic elements but the act of construction.

Por sua vez, a relação entre educação e inovação é especificamente perigosa feita em Gee e Haynes (2010), uma vez que a última se trata basicamente de um parâmetro econômico, o que é assumido pelos autores ao afirmarem que, "para grandes recompensas em um país desenvolvido, as pessoas precisam ir além das habilidades padronizadas e serem capazes de inovar. Países desenvolvidos, para competir, deverão se tornar centros de inovação e criatividade<sup>210</sup>" (GEE, HAYNES, 2010, p. 9). Gee (2015) e Gee e Haynes (2010) identificam corretamente a necessidade de modificar os modelos padronizados de educação, os mesmos que ignoram o potencial dos modos de letramento multimodais. Contudo, a ideia de inovação se distancia do que foi discutido até o momento. Num sentido político, mas também no cognitivo, uma vez que a inovação como demanda do capital deixa de ser um fim em si mesmo, uma prática de edificação, para se tornar justamente essa instrumentalização produtiva (e desenvolvimentista) que estamos tentando criticar.

Como a interatividade criticada por Galloway (2006), Aarseth (1997), Primo (2011), Fragoso (2001), entre outros, ela, embora aparente favorecer uma política diferenciada, apresenta um erro essencial presente também em muitas dessas iniciativas de renovação do ensino propostos por entidades governamentais ao redor do globo: adequar a escola, ou o aprendizado de maneira geral, aos padrões do mercado e/ou capital. Nesse sentido, fomentar a inovação dentro dessa lógica de mercado não seria sinônimo de invenção.

Ainda no campo cognitivo, há espaço para um breve debate entre competências, habilidades e capacitação que, trazido por Dias (2008) e Kastrup e Dias (2013), é relevante e atual. As autoras salientam que dentro do que se entende por sociedade da capacitação teorizada por Jeremy Rifkin e Richard Sennet, os conceitos de habilidade e competência devem ser evitados por suas implicações, dentro de um modelo que favorece a comodificação do conhecimento e sua aceção como mero processamento de informação. Em sua discussão sobre a inclusão dos conceitos no ensino formal, elas são categóricas: "Definir o conhecimento em termos de habilidades e competências pode resultar numa lógica reducionista em relação a formação do currículo onde conhecimento é medido pelo desempenho de tarefas [...] seria o papel do currículo definir as competências e habilidades esperadas no fim da fase escolar<sup>211</sup>" (DIAS; KASTRUP, 2013, p. 247).

---

<sup>210</sup> Do original: For big rewards in a developed country, people must be able to go beyond standardized skills and be able to innovate. Developed countries, to compete, will have to become centers of innovation and creativity.

<sup>211</sup> Do original: To define knowledge in terms of skills and competencies can result in a reductionist logic in relation to the formation curricula, where knowledge is measured by performing tasks. [...] it would be the role of the curriculum to define the competencies and skills expected at the end of a schooling stage.

Kastrup e Dias denunciam a retórica dos pensadores da sociedade da informação, também oposta por Negri e Hardt (2005, 2010). De acordo com elas, essas obras falam das habilidades cognitivas geradas pela introdução de (novas) tecnologias e conhecimento no seio social, sem problematizar as estruturas de poder e as hierarquias institucionalizadas por trás delas. Além disso, essas competências e habilidade pré-definidas não seriam compatíveis com uma visão dos autores da cognição da atuação.

Indo de encontro às autoras, Regis (2015) defende o uso do termo competência, mesmo fazendo a mesma ressalva sobre o conturbado histórico do conceito atrelado a um sujeito conhecedor num "mundo real" pré-dado. Afinal, o conceito pode ser útil numa análise das mídias enquanto forma de letramento em relação aos modelos pedagógicos tradicionais. "A competência considera não apenas a educação formal do indivíduo, mas também sua história de vida, o meio social ao qual pertence, e os modos pelos quais se apropria e mobiliza os saberes aprendidos para a experiência concreta em seu meio social e profissional", defende Regis (2015, p. 217).

Assim como as representações e as identidades, linguagem, resolução de problemas e as habilidades (como a criatividade) aparecem também dentro de uma tomada cognitiva e política da customização de games. Entretanto, elas devem ser problematizadas, de modo a não ser confundidas com a postura mais seminal do construtivismo radical de Varela e Kastrup. Cabe ressaltar que a contingência e mesmo a codeterminação cognitiva não são parâmetros obrigatórios de toda a interação com as mídias, mesmo as digitais. Sobretudo o videogame que, como foi dito no primeiro capítulo, possui um grau elevado de prescrição das suas possibilidades de ação dada pela programação/código<sup>212</sup>. É também válido voltar a noções de *affordance* de Gibson, amplamente referenciada nos autores dos *Game Studies*, uma vez que o caráter deliberado/artificial (*contrived* em Malaby, 2007) evidencia também interações que podem ser inesperadas, mas não totalmente emergenciais.

Mesmo que procuremos, em última análise, ver como esses elementos são subvertidos – principalmente pelas práticas de intervenção pirata, mas não restrita a elas –, é importante reconhecer seu local dentro da discussão do letramento midiático. Assim, pensando numa possibilidade de letramento midiático que contemple a configuração como principal característica, os videogames parecem o modelo ideal para uma proposta que expanda essa lógica para abarcar as práticas de customização e personalização, tais como as que iremos

---

<sup>212</sup> Como será visto adiante, autores como Consalvo (2007) e Newman (2008) tratam do comportamento emergente dentro dos videogames, mas seus exemplos giram em torno de falhas (*glitches*) e outros tipos de erro ou imperfeição, que geram esse comportamento inesperado.

descrever. Não se trata de inventar uma nova mídia, linguagem ou ainda estabelecer uma ordem de importância de uma sobre outra (da “nova” sobre a “velha”), mas apenas apresentar uma perspectiva que trate da forma como os videogames estariam não só remediando outras mídias, como também nossa relação com elas. Retomando Gee e Haynes (2010):

Jogadores usam os jogos como um centro de atividades que vão além de apenas jogar. Eles fazem mods; leem e escrevem sobre os jogos e sobre os temas envolvidos neles; e colaboram, geralmente pela Internet, não apenas para jogar juntos, mas pra criar mods, discutir o jogo e organizar todo o tipo de interação e aprendizado ao redor dos jogos e do jogar<sup>213</sup> (p. 38).

A presença massiva dos games indicaria um paradigma tecnológico (material), que evocaria esse letramento não imersivo e não interpretativo defendido por Moulthrop (2004), Malaby (2007), Consalvo (2009), entre outros, que é, ao mesmo tempo, afetivo e social (intangível). Esse paradigma é representado tanto pelas ações piratas como por formas menos “subversivas”, como a introdução de jogos eletrônicos em sala de aula como complemento ao ensino, o treinamento de médicos em *games* e/ou simuladores, ou os *games* que dependem de conexão com redes sociais, extração de metadados e outros tipos de identificação, seja para conteúdos extras ou embutidos na mecânica do jogo.

Nesse sentido, a customização através dos *mods* ou outras formas menos invasivas apenas continua uma tendência da cultura digital (o conjunto de práticas, costumes e identidades surgido da inserção do computador na vida cotidiana) de participação do usuário que existia desde seus primeiros anos ainda na *Big Science*. Elas não são uma exclusividade do século XXI, como alguns comentaristas da cultura da participação defendem. No entanto, essa pesquisa ainda argumenta que havia um filtro, que antes de ser puramente econômico/sócio era intelectual.

A computação era relegada aos profissionais e acadêmicos de comprovada *expertise* técnica, com educação formal nas Ciências Exatas. Mesmo os curiosos e autodidatas, os *gambiarra*s das primeiras eras digitais, que não possuíam uma educação formal, possuíam algum tipo de treinamento ou capacitação técnica (sabiam programar, por exemplo, o que não é o caso de muitos dos entrevistados do próximo capítulo). Pelo que foi observado neste estudo, nos últimos anos, constatou-se a existência de certo aprendizado por demanda, baseada numa forte cultura de tutoriais que independe de um conhecimento adquirido, e age

---

<sup>213</sup> Do original: Gamers use games as a center for activities that go beyond just playing the game. They mod the games they play; they read and write about the games they play and about the themes these game involve; and they collaborate, often through the Internet, not just to play together, but to mod, to discuss the game, and to organize all sorts of interaction and learning around the game and gaming more generally.



por meio das interfaces gráficas e outros dispositivos lúdicos, que não configuram uma linguagem, mas são intuitivos.

Esses jogares-*hackers* podem não aprender a programar, mas adquirem habilidades, que mesmo transitórias, são o produto de um entrelaçamento cognitivo, só que menos galgado nas faculdades superiores da mente. Eles vão encontrar formas intuitivas de se capacitar para realizar as modificações que desejam. É nisso que acredita Michael Mateas, que se utiliza da noção de letramento processual (*procedural literacy*) para tratar justamente de uma forma de letramento específica dos computadores. As configurações materiais exploradas por Galloway (2012) evidenciam um modo de existência dos computadores como uma interface processual, baseada no cálculo e na simulação, mais precisamente, na capacidade do cálculo de realizar simulações. E, complementando as duas ideias, seria possível afirmar que essa capacitação poderia ser passada na forma de letramento. De acordo com o autor:

Por letramento processual entendo a habilidade de ler e escrever processos, de se envolver com representação e estética processual, de entender a interação entre as práticas culturalmente constituídas de produção de significado do humano e processos tecnicamente mediados. [...] não são os detalhes de uma linguagem de programação em particular que importam, mas no sentido geral os tropos e estruturas que atravessam todas as linguagens<sup>214</sup> (MATEAS, 2008, p. 80).

Há uma forte confluência entre computadores e videogames, embora eles de forma alguma sejam considerados o mesmo objeto. No entanto, por ser uma mídia nativa do digital, os últimos são uma importante porta para esse letramento processual, segundo Mateas. Afinal, o letramento processual (*procedural literacy*) consiste basicamente na assimilação do modo de funcionamento do computador, sua estrutura lógica de funcionamento, a mesma dos videogames.

Assim, a escalada do letramento processual, associada a uma atitude configurativamente lúdica nos autorizaria a afirmar que um determinado jogador procurará por uma experiência customizada sempre que possível, mesmo que não lhe seja permitido, e que essa lógica tem potencial para transcender o chamado “mundo virtual”.

Atualmente, não se assiste mais a televisão ou se lê um livro da mesma forma, mas através de práticas como comentário nas redes sociais, a produção de *fanfics*, modding, compartilhamento de montagens e memes etc. Ainda assim há um grau de dificuldade ou esforço considerável em várias dessas ações, sobretudo no que se refere aos games, mas não somente a eles, que pode envolver edição de áudio, vídeo e som, produção de textos como

---

<sup>214</sup> Do original: By procedural literacy I mean the ability to read and write processes, to engage procedural representation and aesthetics, to understand the interplay between the culturally-embedded practices of human meaning-making and technically-mediated processes. [...] it is not the details of any particular programming language that matters, but rather the more general tropes and structures that cut across all languages.

críticas e criação de grupo de discussão (GEE, 2015). Nas palavras do pesquisador e designer Eric Zimmerman, “No próximo século, a maneira que vivemos e aprendemos, trabalhamos e relaxamos, nos comunicamos e criamos, vai se parecer cada vez mais e mais com a forma com que jogamos games<sup>215</sup>”. (ZIMMERMAN, 2009, p. 30).

Ao customizar, esses jogadores estariam realizando uma ação análoga ao jogar, daí sua semelha com a proposta de Zimmerman, do que ele chama de *gaming literacy* (letramento do jogar). Esse jogar com as estruturas com as interfaces, ou mesmo a proposta geral da interação com as mídias, dentro do paradigma digital e fora dele, deve ser entendido como jogar. Customizar e outras formas de intervenção não contradizem ou quebram as regras do jogo, fazem parte dele. O jogador joga o objeto, mas também as estruturas que o sustentam, o meio que o suporta, a comunidade ao redor dele. E, em nossa visão, isso configura um processo de conhecimento, um conhecer mediado pelo jogo/lúdico, que introjeta a configuração para além das barreiras materiais. Essa seria a face atual do letramento ciborgue vislumbrado por Aarseth.

### 3.2 A COMPLEXIFICAÇÃO DO ENTRETENIMENTO

Dias e Kastrup (2013) afirmam que conhecer, numa perspectiva inventiva, "envolve uma posição em relação ao mundo e a si mesmo, uma atitude, um *ethos*<sup>216</sup>" (p. 244). Investigar a cognição, ou melhor, investigar um objeto sob o ponto de vista cognitivo significa, então, identificar, mapear e analisar esse *ethos*. Os dois primeiros capítulos da presente tese consistiram nos alicerces epistemológicos, que apresentam e suportam nossa hipótese sobre esse *ethos*. Contudo, é hora de avançar efetivamente para os meandros da proposta. Onde queremos chegar com esta abordagem cognitiva e política? O que significa customizar *games* e conteúdos relacionados? O cognitivo e o político são as duas dimensões pela qual escolhemos observar este objeto: as customizações de *games* e as comunidades de usuários que elas sustentam e promovem como parte de seu meio associado. Neste contexto, esses jogadores-hackers e suas estratégias – o conjunto de métodos e objetos que eles mobilizam – oferecem relatos que envolvem colaboração, desobediência civil (?) e fortalecimento/promoção da liberdade.

---

<sup>215</sup> Do original: “In the coming century, the way we live and learn, work and relax, communicate and create, will more and more resemble how we play games”.

<sup>216</sup> Do original: The problem of knowing involves a position in relation to the world and to oneself, an attitude, an *ethos*.

Através de letramentos multimodais, associados a uma postura política centrada na figura do *hacker*, acredita-se que uma nova (ou pelo menos recente) forma de conhecer se expresse. Mediada por essa tendência de "ludicização" ou "prazerização" (ou simplesmente uma atitude lúdica), a centralidade dos videogames como fenômeno midiático permite explorar as inúmeras interações, combinações e arranjos possíveis, que nos permitem falar de uma complexificação do entretenimento.

Tomando Regis (2008, 2009) como referência, o último ponto que se pretende fazer dentro desta abordagem tripartite é a complexificação do próprio entretenimento, tal qual é defendida pela autora. Por meio das ciências cognitivas, Regis acredita que os produtos culturais podem estar estimulando cognitivamente seus espectadores<sup>217</sup> e estabelece cinco categorias de análise para poder observar o desenvolvimento dessas habilidades. São elas: cibertextualidade, sensorialidade, logicidade, sociabilidade e criatividade.

Este estudo compartilha a mesma premissa da obra de Regis, visando, à sua maneira, investigar os processos pelos quais o entretenimento contemporâneo pode estar se complexificando. Embora seus trabalhos atuais (Regis, 2011, 2015) sejam menos voltados para as categorias, e mais para abordagens diretas sobre as teorias da comunicação e da cognição, a escolha das mesmas se deveu por serem precedentes históricos do alcance metodológico das implicações cognitivas das práticas de entretenimento. Deste modo, busca-se com a gambiarra dar continuidade ao trabalho da autora, dentro de um contexto político de resistência.

Inclusive, suas definições para estas categorias norteiam a seleção e análise de algumas das atividades consideradas como próprias de uma expressividade da gambiarra. Para Regis, a criatividade compreenderia:

[...] as habilidades que estimulam a criação e participação nas atividades colaborativas na rede. Investiga o estímulo à intervenção nos produtos, por parte dos usuários, seja pela construção de obras inéditas ou pela criação por meio de mixagens, *fanfictions*, paródias, mashup e spoofs. Essa categoria envolve a construção social de conhecimento por meio dos recursos de blogs, redes P2P e redes de relacionamento (REGIS, 2008, p. 35).

Enquanto isso, pensando os aspectos coletivos da experiência com as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), chega-se a uma noção chamada sociabilidade. De acordo com Regis, ela refere-se:

[...] ao modo como as tecnologias digitais, ao favorecerem a produção de conteúdo, incentivam o indivíduo a esquadrihar as diversas mídias em busca da informação desejada e a engendrar um processo de colaboração entre indivíduos que se reúnem

---

<sup>217</sup> Pensou-se em falar em interatores, consumidores ou até usuários, mas como o contexto era genérico, optou-se pelo termo utilizado.

[...] para buscar, produzir e partilhar informações adicionais sobre seus produtos culturais favoritos (REGIS, 2008, pp. 35-36).

Por abarcar práticas comunicacionais diversas, as categorias desenvolvidas por Regis refletem esse uso diferenciado da noção de cognição, e são usadas aqui como complemento metodológico aos conceitos de Kastrup (2007, 2008), Varela (1995) e Varela et al. (2001). Como foi mostrado, Kastrup (207) e Dias e Kastrup (2013) não estão interessadas em habilidades, pois, para as autoras, a resolução de problemas é apenas secundária em relação a uma postura cognitiva construtivista que privilegia a codeterminação. Kastrup é insistente em distanciar a invenção da ideia de criatividade, uma vez que esta última seria “indissociável de uma perspectiva instrumental. A criatividade é uma habilidade, um desempenho. Ela é entendida como estando a serviço da solução de problemas e, portanto, da inteligência, atuando aí apenas como um fator de divergência em relação às soluções habituais” (KASTRUP, 2007, p. 19).

A pesquisadora está preocupada em se distanciar de uma vertente específica da criatividade, tal qual ela é concebida na psicologia (psicometria), associada à inteligência, mesmo sendo um conceito ampliado de inteligência. No entanto, observar fenômenos na dimensão pretendida pela autora nem sempre é possível sem o aporte metodológico/material de áreas como Engenharia, Ciências da Computação ou Ciências Biológicas, por isso as categorias estabelecidas por Regis servem como guia para identificar esse aspecto cognitivo da ação comunicativa. Não que as críticas de Kastrup às habilidades e competências não sejam válidas, apenas algumas ressalvas não cabem no objetivo deste trabalho, que é analisar/avaliar a complexificação do entretenimento, o que ocorre de várias formas, inclusive pela inteligência.

Sobre as estratégias empregadas na customização de *games*, observa-se que as parcerias e recursos técnicos mobilizados para fins de entretenimento também podem apresentar uma complexidade, que exige a utilização de toda a potencialidade do processo cognitivo. Neste estudo, serão trabalhadas a sociabilidade e criatividade para entender a formação de grupos, hierarquias sociais, tutoria e orientação, exploração de *affordances*, letramento midiático, processual e do jogar, construção de gambiarras, e demais habilidades promovidas e/ou requeridas na busca, modificação e eventual compartilhamento de conteúdo relacionado a games.

Estes procedimentos de ordem coletiva e criativa seriam parte integrante do entretenimento contemporâneo, pelo menos no caso dos videogames. É preciso, contudo, cultivar um olhar crítico sobre essas modalidades de ação, uma vez que elas não devem ser

tratadas apenas como atividades humanas, o que é no fundo a preocupação de Kastrup (2007) e demais autores, mas também como igualmente coproduzidas por componentes não humanos.

Nos termos desta pesquisa, isso significa que existem produtos culturais, não necessariamente *games*, estimulando processos cognitivos apenas por sua própria complexidade – de tal forma que um indivíduo quase precise quebrar/decodificá-lo para assistir, ler ou jogá-lo (REGIS et al., 2009). E esse fluxo de produtos culturais, não limitado às mídias digitais, pode ter um papel no desenvolvimento de habilidades cognitivas específicas (aquelas que devem promover e requerer o tipo de pirataria estudado aqui).

No nível da sociabilidade, as comunidades estudadas funcionam como “redes de comentário multimídia”, e o presente trabalho se refere à qualidade das mídias digitais, de permitirem uma interação não trivial por parte do usuário na fruição de produtos de entretenimento. Para Regis:

[...] o ápice da rede de comentários da mídia encontra seu suporte, evidentemente, na Internet cujos *blogs*, *sites*, listas de discussão e *softwares* colaborativos, redes de relacionamento [como Orkut e Flickr], tornam-se recursos complementares de cognição dos programas e nas mídias móveis [celulares, Ipods] (REGIS, 2009, p. 8).

Elegendo as mídias digitais como grandes potencializadoras da rede de comentários, principalmente através da Internet, é possível entender como esse cenário possibilitou que *games* – os quais necessitam de grandes quantidades de espaço virtual para armazenamento e processadores potentes –, também pudessem vir a ser disponibilizados e manipulados pelos usuários. Vale lembrar que este trabalho trata o comentário da mesma forma que Regis, ou seja, tentando pensá-lo como uma forma de livre apropriação de um conteúdo sem ser necessariamente uma tentativa de decifrá-lo. E também que isso não é um fenômeno apenas digital, estando presente nos *fanzines*, cineclubes, nas sessões de cartas de produtos culturais como histórias em quadrinhos, entre outros.

Gee (2015) chega a incluir a observação de aves e pássaros e toda a comunidade que ela movimenta dentro de sua ideia de espaços de afinidade (*affinity spaces*). Esses são locais, não necessariamente físicos, podendo ser abstratos ou metafóricos, em que uma comunidade se reúne geralmente ao redor dessa ideia ampliada de comentário. Esse interesse, para ele, também requer e/ou promove um conjunto de ferramentas para o letramento (*literacy tool-kit*). O conceito fica mais claro quando ele afirma que "livros [de ornitologia], mídias digitais

e binóculos permitem que os observadores 'leiam' os pássaros de maneiras diferentes das que não observadores fariam<sup>218</sup>" (GEE, 2015, p. 118).

A particularidade dessa livre apropriação nos meios digitais é a possibilidade de literalmente transformar e compartilhar (até em larga escala) esse conteúdo, o que, por sua vez, pode gerar uma “resposta” de mesma medida e intensidade por parte do objeto. Esta dinâmica mediada caracterizaria o tipo de “literatura” chamada por Aarseth de ergódica, um conjunto de textos criado no âmbito do ciberespaço, o que o autor denomina como cibertexto:

[...] é uma ampla variedade (ou perspectiva) de possíveis textualidades vista como uma tipologia das máquinas, como vários tipos de comunicação de sistemas de comunicação literária onde as diferenças funcionais entre as partes mecânicas exercem um papel definitivo na determinação do processo estético<sup>219</sup> (AARSERTH, 1997, p. 22).

Com o ergódico, o conceito de rede de comentário multimídia se expande ao adicionar a ele elementos cibertextuais, em detrimento à visão das teorias da recepção que tratam, segundo Aarseth, das reações ativas dos indivíduos apenas dentro da ordem do psíquico (noemática). A leitura ergódica, ou num conceito mais amplo, a comunicação ergódica, consiste numa forma de apropriação, que trabalha com os sentidos e a percepção de forma conjunta, acionando habilidades táteis, criativas, sociais, entre outras, segundo sua necessidade, sendo justamente essa necessidade que a define.

Nesse sentido, os processos computacionais que serão estudados aqui como “quebrar o código” de um *game*, criar um tutorial para leigos e/ou publicar seus achados na Internet (o próprio tutorial ou um aplicativo decodificador automático, ou ainda a ação deste usuário leigo para achar e seguir estes tutoriais) se mostram ainda mais significativos. Por isso, a capacidade de realizar tais tarefas, compartilhando o processo cognitivo com objetos técnicos (para citar um dos elementos possíveis), pode ser entendida dentro da já mencionada cognição distribuída de Hutchins (2000) e Norman (1993).

Pensando nos objetos escolhidos, os *games Pro Evolution Soccer, Guitar Hero e World of Warcraft* e suas respectivas comunidades brasileiras de distribuição e customização, foi possível observar que, fora a possibilidade de uma aquisição fácil (mesmo que ilegal), essas comunidades funcionavam tanto como redes para troca de técnicas e tutoriais como porta de entrada de arquivos. Além do mais, as customizações realizadas por essas redes de usuários acabam por incluir conteúdos “*made in Brasil*” dentro do produto original. Essa

<sup>218</sup> Do original: [...]what bird books, digital media, and binoculars do is allow birders to “read” birds in different ways than we do as non-birders.

<sup>219</sup> Do original: Cybertext, as now should be clear, is the wide range (or perspective) of possible textualities seen as a typology of machines, as various kinds of literary communication systems where the functional differences among the mechanical parts play a defining role in determining the aesthetic process.

distribuição e customização de *games* segue uma lógica voltada para uma apropriação de conteúdos, tornando-os mais “familiares”, segundo uma subjetividade própria, num movimento similar ao analisado por Bentes (2005) com relação ao tropicalismo e ao cinema. Novamente, não é um sujeito apropriador que conta, mas uma subjetividade da apropriação. Soma-se a esse fator a assimilação pragmática desses conteúdos, adaptando-os às necessidades daquele grupo.

No âmbito da criatividade, uma estética da gambiarra pode assumir diversas formas, compondo um imaginário que alia (alta) tecnologia ao precário. Os chamados "gatos" de energia elétrica e de TV a cabo seriam exemplos, mesmo que perigosos e ilegais, dessa presença estética. Na arte, a análise do cinema marginal feita por Bentes (2005) seria outro. É um Pro-Am dos teóricos estadunidense da cultura da participação (JENKINS, 2006, STEINKUEHLER; JOHNSON, 2009), mas com um tempero diferente. Condicionado por uma infraestrutura material inconstante (não como a cubana, mas certamente não a mesma dos ditos países desenvolvidos), outras cargas afetivas e função objetiva diferente (também é um ter acesso, desejo de participação, que suprime uma falta, mas precária e até clandestina ao invés de apenas amador ou independente) elas vão inaugurar formas de expressão genuinamente brasileiras como a orkutização, a favelização, o *cospobre*, a *zuera*. Uma cibernética tupiniquim passa justamente por essa carnavalização e um tropicalismo antropófago (Bentes, 2005), em que uma aparência precária, porém viável, funcional sem conforto, ou gratuita, mas não completa, define atores e locais de fala. Há diversas configurações para pensar essa falta e, dentro de uma estética midiática, cada uma delas exige um modo de letramento e habilidades específicas.

Esses elementos evidenciam um uso não trivial das potencialidades do computador. Neste contexto, os *games* seriam ergódicos por excelência, pois se fundariam numa forma de experiência complexa, baseada primordialmente na ação do usuário. Para o autor:

na mudança de consumo para participação, de práticas interpretativas para configurativas, nos encontramos numa nova relação com a mídia. Uma vez que a *configuração requer reconhecimento ativo de sistemas e suas estruturas de controle*, essa mudança nos permite resistir à ideia de invisibilidade ou transparência nos sistemas de comunicação – um perigo que parece bastante evidente nessas novas guerras do ciclo de notícias 24 horas<sup>220</sup> (MOULTHROP, 2004, p. 57 – grifos nossos).

Contudo, o exercício proposto por este estudo não é pensar apenas os *games* como práticas lúdicas configurativas, e, sim, identificar como esta lógica se replica em outras

<sup>220</sup> Do original: *In the turn from consumption to participation, from interpretative to configurative practices, we find ourselves in a new relationship to media. Since configuration requires active awareness of systems and their structures of control, this turn allows us to resist the assertion of invisibility or transparency in communications systems -- a danger that seems particularly pronounced in these new wars of the 24-hour news cycle.*

esferas na contemporaneidade. Por este motivo, o objeto deste trabalho não é a jogabilidade (*gameplay*) dos *games* estudados, mas as dinâmicas envolvidas em sua distribuição e manipulação em comunidades virtuais, aqui entendidas como redes de comentário multimídia.

De acordo com Moulthrop:

pode parecer absurdo sugerir que toda mídia interativa seja um tipo de *game*, mas os *games*, de fato, oferecem uma maneira bastante prática de pensar esse tipo de mídia. *Games* modelam ou compreendem um conjunto crucial de práticas configurativas [assim como] nas culturas antigas da prensa e do broadcasting, o termo leitura representou a capacidade de processar informação – o que é fundamentalmente interpretar<sup>221</sup> (MOULTHROP, 2004, p. 64).

É possível observar que de uma maneira ou de outra, as abordagens aqui apresentadas servem de contraponto à lógica interpretativa. Porém, vale ressaltar que este estudo não encara a interpretação como sinônimo de passividade. Pensadores como Stuart Hall (2006), Jesus Martín-Barbero (2008), Nestor Canclini (2009 e 2010), Certeau (1998), entre outros, já provaram que há também na recepção certa dose de resistência, interatividade, esforço, desafio etc.

### 3.3 GAME STUDIES: OS MODS, OS PATCHS [SIC] E OS CRACKS

Em inglês, o verbo jogar se bifurca em dois termos, *to game* e *to play* e suas conjugações *gaming* e *playing*. No vernáculo estadunidense, elas podem ser basicamente sinônimas e, na maioria dos casos, são intercambiáveis – a menos quando algum autor as utiliza pra fazer alguma teorização ontológica, como Malaby (2007). Da mesma forma, existem poucas diferenças entre *gamer* e *player* (ambos significando jogador) que não sejam arbitrárias, por exemplo, para diferenciar o ato de jogar videogames do de jogar queimado, basquete, futebol ou um jogo de palavras (*play on words*). A única exceção sendo jogabilidade (*playability e gameplay*) que, segundo Mello (2013), refere-se a fenômenos diferentes, dentro da fruição de *games*.

A situação só muda um pouco de figura quando os autores anglófonos procuram diferenciar jogos em geral dos videogames (os jogos eletrônicos ou digitais<sup>222</sup>). Daí o prefixo

<sup>221</sup> Do original: *It might be absurd to suggest that all interactive media are species of game, but games do seem to offer a useful way of thinking about such media. Games model or inculcate a crucial set of cognitive practices. In the older cultures of print and broadcasting, the term literacy came to represent the fundamental capacity to process information - that is, primarily to interpret.*

<sup>222</sup> Há alguns autores que defendem que jogos eletrônicos é uma categoria mais abrangente que jogos digitais, uma vez que aquela envolveria também as mesas de *pinball*, caça-níqueis, e outros jogos que não envolvam



vídeo entra em cena fazendo surgir *games* (jogos) e *vídeo games* (em inglês é separado), da mesma forma que usualmente jogos e *games* no Brasil<sup>223</sup>. Estas ressalvas linguísticas são relevantes, pois neste último segmento elas vão introduzir alguns paradigmas dos *Game Studies*, que serão úteis para o estudo de caso que se segue.

Ao invés de reproduzir os longos debates sobre o conceito de lúdico em Huizinga e Caillois ou sobre narratologia e ludologia, círculo mágico (CONSALVO, 2009), imersão (MOULTHROP, 2004), como muitos trabalhos, o foco deste estudo nas práticas extrajogo permite um uso mais instrumental desses conceitos. Aqui, a invenção de (novas) formas de jogabilidade acaba sendo um produto secundário dessas gambiarras. Elas serão examinadas, mas à luz da integridade e estabilidade das customizações. No lugar de uma árdua discussão sobre o que são jogos/*games*, optou-se por acompanhar como eles funcionam, e revelam um conjunto de práticas, que pode ser chamado de jogar/videogame ou jogar/lúdico (*gaming* e *playing*), dependendo do contexto.

Por isso, de saída, estabelecer o jogar (*gaming*) para se referir aos jogos, sobretudo os digitais, parece ser mais produtivo do que discutir seus traços definitivos. A resposta a esse questionamento se apresentou sozinha, uma vez que o objeto desse estudo são, de fato, os *games*. Por isso, o jogo como a ideia geral de lúdico e os de outra natureza que não a computacional serão apenas contemplados ocasionalmente, para atender a alguma exigência argumentativa.

Os videogames foram escolhidos como objetos dessa pesquisa justamente por ser mais fácil visualizar os diferentes modos de letramento presente num ambiente midiático digital. Sua própria fruição demanda uma ação ou performance, um esforço não trivial proposto por Aarseth (1997) se comparados com outras tecnologias da comunicação e informação. Em contrapartida, seu modo de funcionamento, como afirma Galloway (2006, 2012), possui também autonomia vinda do componente computacional. Embora isso não denote uma ideia de intencionalidade, o cibertexto é uma máquina que, por meio da função algorítmica, é capaz de executar ações por conta própria (Aarseth, 1997; Galloway, 2006, 2012).

Enquanto mídia, esse dado lhes confere uma complexidade estrutural, que vai afetar as possibilidades de intervenção *hacker* de uma maneira que não ocorre com séries de TV, histórias em quadrinhos e animação japonesa. A hipótese da escalada de sua presença nesta

---

operações lógicas com bits numa placa de silício. De qualquer forma, na literatura levantada, o termo jogos eletrônicos, por ser mais usual, ainda é amplamente aceito em português ou inglês.

<sup>223</sup> Casos de barbarismo como esse são comuns em línguas em todo o mundo. Brigitte Koyama-Richard (2007) afirma que no próprio Japão, há alguns anos, o termo nativo mangá, popularizado no Ocidente para falar dos quadrinhos nipônicos, foi substituído na língua corrente pelo inglês *comics*.

atual configuração digital aliada também a popularização das diversas formas de customização<sup>224</sup> só contribui para sua inclusão como responsáveis num nível estrutural e/ou formal neste processo que Genvo chamou de ludicização (ludicisation). De origem francesa, Genvo parece preferir ludicização<sup>225</sup> ao invés de uma grafia mais comum dentro da influência anglófona como ludificação (ludification). Ele não faz essa ressalva textualmente, mas isso fica claro em sua oposição ao termo gameficação (*gamification*). Outra das *buzzwords* prontamente assimiladas pelo mercado como inovação, interatividade e multimídia (FRAGOSO, 2001), Genvo propõe:

[...] chamar os processos pelos quais situações são transformadas em jogos de processos de ludicização, deste modo escolhendo fazer uma distinção entre essa ideia e outras noções como a de gameficação que não considera os aspectos transitório e processual de fenômenos lúdicos, preferindo em vez de isso atribuir características fixas a esses fenômeno<sup>226</sup> (GENVO, 2014, p. 120).

Para o autor, essa ludicização não se expressa da mesma maneira num mesmo contexto ou numa mesma época. Isso porque ele acredita que o jogo (o lúdico) opera um agenciamento de elementos que atravessa "maneiras de jogar de um território para outro". E é assim que a contingência – o grau de indeterminação do resultado de um jogo (Malaby, 2007) –, pode ser atingida, uma noção que ele credita ao também francês Jacques Henriot. Pela terminologia, também é possível notar que sua acepção do jogo é fortemente influenciada pela filosofia de Gilles Deleuze. Nesse sentido, o território para qual essas maneiras de jogar, ou propriedades lúdicas seriam passadas, significa o condicionamento de modos de existência, outros do que os imediatamente associados pelo objeto jogo. Por isso, Genvo considera que "os atributos que servem como mediadores lúdicos (para persuadir o usuário que eles são de fato jogos) compõem o que chamaremos de ethos lúdico de uma obra<sup>227</sup>" (GENVO, 2014, p. 125). Essa ideia seria mais completa para explicar a atuação dos games e do entretenimento do que a de uma linguagem.

<sup>224</sup> Customização não é sinônimo de modificação (mod), embora o englobe. Neste sentido, o vídeo gravado por pai e filho com o primeiro imitando "poses de vitória" do lendário jogo de luta Street Fighter seria também uma forma de customização. Esses memes, virais e remixes estão se tornando cada vez mais comuns, e é inegável que também fazem parte da Cultura Gamer (e em certa medida também a mantém acesa). Mesmo para não jogadores. Disponível em: <https://youtu.be/6GUyron2Ghs>. Acesso em 15/01/2016.

<sup>225</sup> A preferência do "s" em ludicização ao invés do "z" também é outra marca da grafia das línguas europeias. Ela pode ser vista em *organisation*, que possui a mesma grafia no inglês britânico e em francês.

<sup>226</sup> Do original: We propose to call the processes by which situations are transformed into games "ludicisation" processes, thereby choosing to make a distinction between this idea and other notions such as that of gamification which does not take into account the shifting, process-linked aspects of ludic phenomena, preferring instead to attribute fixed characteristics to these phenomena.

<sup>227</sup> Do original: [...] we therefore consider that the attributes which serve as ludic mediators (to persuade the user that they are in fact games) make up what we shall call the oeuvre's ludic ethos.

Mesmo nos videogames, com sua prescrição algorítmica, haveria a possibilidade dentre os elementos agenciados durante (ou antes) um jogo, haver comportamentos inesperados, ainda que isso não se traduza na emergência completa de um sistema complexo desorganizado (REGIS, 2006). Na verdade, esses casos evidenciariam menos um comportamento emergente do que pequenas imperfeições na transição de código para interface e da implementação do jogo, como *glitches* e *bugs* (CONSALVO, 2007; NEWMAN, 2008).

Como já mencionado, há uma fortuita confluência, pelo menos em inglês, entre as ações de *hacking* (hackear), *gaming/playing* (jogar), *configuring/modding* e até *cheating* (trapacear) (CONSALVO, 2007, ZIMMERMAN, 2004), estando todos de alguma forma conectados histórica, na figura de Steve Russel no MIT, social, técnica ou semanticamente pela ideia de jogo (play). Os dois autores salientam que:

Spacewar, tal qual foi desenvolvido por Steve Russel em 1962<sup>228</sup>, foi o produto de um dado território, o MIT, desenvolvido por estudantes de engenharia que possuíam certas habilidades lúdicas requeridas para se apropriar dele, compartilhavam certos pontos de referência ficcionais (como a fascinação por ficção científica) e alguns dos valores da atividade lúdica. Isso logicamente combinava com a prática de hackear que entre outras coisas defendia a circulação livre de informação e a abertura para que objetos fossem modificações por seus usuários<sup>229</sup> (GENVO, 2014, p. 128).

Essa associação passa também para a gambiarra, que além de já possuir uma "aura" clandestina, também é associada às culturas *hacker* e *gamer*, evidenciado, entre outros elementos, inclusive pelo verbete *hacker* da Wikipédia em português, mas principalmente pelo *ethos* lúdico promovido pelo jogo apontando por Genvo (2014). Embora a gambiarra tenha sua referência na língua portuguesa e no Brasil, ela não precisa ser uma prática relegada aos países emergentes ou subdesenvolvidos.

Consalvo (2007), Gee e Haynes (2010), Newman (2008) fazem menções a práticas igualmente precárias e até clandestinas/ilegais, que fazem ou pelo menos fizeram parte da cultura gamer nos EUA. Em seu livro sobre trapaça (*cheating*), Consalvo (2007, pp. 65-73) conta que o desbloqueio de consoles (*Playstation 2, Xbox e GameCube*) para que eles executassem mídias que não as estabelecidas pelo fabricante era uma prática comum. Ela lista CDs de instalação e/ou decodificação (*GameShark, GameGenies, Code Breaker, Free Loader* seriam exemplos), placas de modificação (*mod chips*) e até a prática de soldar componentes

<sup>228</sup> Segundo Mäyrä (2008), Spacewar foi concebido em 1961, mas só se tornou jogável em 1962. Daí a diferença entre as datas dos autores como Natale (2013), Levy (2010), e agora Genvo (2014) neste estudo.

<sup>229</sup> Do original: *Spacewar*, as it was developed by Steve Russel in 1962, was the product of a given territory, the MIT, developed as it was by engineering students who possessed certain of the ludic skills required to appropriate it, certain shared fictional reference points (such as a fascination for science fiction) and certain of the ludic activity's values. This logically fitted into a practice of *hacking* which amongst other things advocated the free circulation of information and openness to objects being modified by their users.

dentro do hardware do console, como forma de alterar suas especificações. Algumas dessas intervenções eram feitas através do *software*, outras requeriam ações no *hardware*<sup>230</sup>.

O amplo espectro dessas intervenções vai desde a alteração de região até as características dos jogos como número de vidas (infinito), a possibilidade de pausar nos que não tinham essa opção, e outros tipos de código para conseguir bônus no jogo, ou seja, também nos EUA e outros países desenvolvidos existe todo tipo de gambiarras feitas para "trapacear" não só um determinado game, mas a indústria como um todo<sup>231</sup>.

No entanto, a principal justificativa dada pela autora é o bloqueio de região imposto pelos produtores, impossibilitando que jogos produzidos em outras partes do mundo – geralmente a Ásia, mais especificamente o Japão –, funcionassem nos EUA. Daí a necessidade de desbloquear atendia esta finalidade específica dos fãs da cultura japonesa, como era o caso de Gee e Haynes (2010), ou de uma determinada franquia como Final Fantasy (CONSALVO, 2007). Consalvo conta que embora CDs e cartuchos que habilitavam<sup>232</sup> funções extras fossem legais, as placas de modificação, bem mais invasivas, não são. Segundo a autora:

Indivíduos que instalam as placas eles mesmos ou pagam alguém para fazê-lo estão interessados em diversas coisas: jogar games importados (geralmente japoneses), games pirateados ou copiados, ou brincar com o próprio console (geralmente um Xbox) para destravar mais do seu potencial como uma máquina Linux e/ou para executar jogos caseiros<sup>233</sup> (CONSALVO, 2007, p. 75).

Consalvo (2007) e especialmente Newman (2008) também passam uma quantidade considerável de espaço, discutindo atividades extrajogo ou, neste caso, jogabilidades suprajogo (*superplay*), as quais podem ou não serem consideradas trapaças. Dependendo da modalidade e da exigência material e cognitiva, essas práticas incluem jogabilidades extremas (nível de dificuldade), domínio total de todas as possibilidades do jogo (pontuação, passagens secretas, *easter eggs*, bônus), cenários peculiares (condições específicas na qual vencer o jogo), façanhas ou acrobacias radicais etc. Formas de brincar, jogar com a própria estrutura do

<sup>230</sup> Como foi mostrado com Galloway (2012) e Kittler (1997), a BIOS (*Basic Input/Output System*) compõe a memória permanente de qualquer objeto computacional – consoles possuem a mesma arquitetura de um computador. Ela é um programa "gravado diretamente no silício", por isso para ter controle total do aparelho seria necessário acessá-la.

<sup>231</sup> Recentemente, o coletivo hacker Fail0verflow anunciou ter conseguido hackear o Playstation 4. Na demonstração realizada no *Chaos Communication Congress* na Alemanha em dezembro de 2015, eles executaram o sistema operacional Linux e nele, através de um emulador, jogaram uma edição de Pokémon para as plataformas portáteis. Disponível em: <https://youtu.be/2A7V3GLWF6U>. Acesso em 10/01/2016.

<sup>232</sup> Esses dispositivos eram mais utilizados da chamada sexta geração de consoles (PS2, Xbox, GameCube) para trás.

<sup>233</sup> Do original: Individuals who either install the chips themselves or pay someone to do it for them are interested in a several things: playing imported games (usually Japanese), playing pirated/copied games, or playing with the console itself (usually an Xbox) to unlock more of its potential as a Linux machine and/or to run homebrew games.

jogo de maneira independente da narrativa ou missão principal do jogo. Enfim, configurar o próprio game enquanto ele está sendo jogado.

Para Newman, o suprajogo revela algo sobre a natureza dos videogames enquanto algoritmos que os diferenciam de jogos condicionados apenas pelas regras e não por operações binárias. O que está em jogo é a capacidade de superar ou não as limitações do software como suporte, por isso o pesquisador declara:

[...] está claro que aquilo que é costumeiramente chamado de "jogabilidade emergente" (ver Smith, 2001; Salen e Zimmerman, 2004) está no centro da prática de *speedrunning* [terminar o jogo o mais rápido possível], mesmo que boa parte desta emergência esteja centrada na exploração de falhas [glitches] ao invés do uso de um conjunto de ferramentas ou recursos abertos. Assim, é difícil definir exatamente onde e se a emergência foi pretendida pelo desenvolvedor ou é uma consequência de seus erros de programação e anomalias inevitáveis e limitações da sua modelagem e design<sup>234</sup> (NEWMAN, 2008, p. 135).

É importante ter em mente que existe um grau de indeterminação do resultado até nos videogames, que são simulações de jogos atuadas pelo software, e por isso seguiriam uma programação pré-estabelecida. Mesmo os jogos mais modernos, com uma inteligência artificial bastante autônoma, ainda não fogem das instruções, e embora suas ações possam desafiar a percepção humana (e parecer emergentes ou simular aleatoriedade), elas não são inesperadas, do ponto de vista da máquina. Ainda assim, comportamentos não previstos surgem, não apenas da interferência de elementos (e o jogador seria um deles) como alguns dos listados por Consalvo (2007), mas do intrincado processo de associação dos (micro) componentes que formam um game. Ainda que eles venham do interior do próprio game, é difícil afirmar que essas imprevisibilidades fazem parte do mesmo, e que por isso games seriam propensos à mesma emergência de outros tipos de jogos (como se esse comportamento viesse da própria programação). Quando ocorrem, elas são um produto das interações e da mediação de componentes eletroeletrônicos, binários, visuais.

Esse comportamento, embora do ponto de vista humano, do designer, seja considerado uma falha, seria o mais próximo da complexidade, uma vez que da interação de elementos surgiria uma nova função ou objeto. Newman (2008) usa esse argumento para alertar sobre um possível humanismo da noção de lógica/propriedade configurativa, uma vez que

---

<sup>234</sup> Do original: [...] it is clear that what is often termed 'emergent gameplay' in the game development community (see also Smith 2001; Salen and Zimmerman 2004) is at the very heart of speedrunning, even though much of this emergence is centred on the exploitation of glitches rather than the use of an open set of tools or resources. As such, it is difficult to define exactly where and whether the emergence is intended by the developers or is a consequence of their inevitable programming errors and anomalies and limitations of their modelling and design.

implicitamente seria o jogador o responsável pela configuração, um entendimento que deve ser evitado.

Fruto da exploração dessas possibilidades dentro de *Halo*, game da Microsoft para Xbox, práticas como "Rocket Jumping [pular alto com a propulsão do lança-foguetes], Bunny Hopping [pular andando em zigue-zague] e Zigzagging acontecem dentro dos limites da simulação não modificada e simplesmente tiram vantagem de suas inconstâncias, imperfeições e comportamento não documentos<sup>235</sup>" (NEWMAN, 2008, p. 136).

Essas "jogadas especiais" ou táticas de jogabilidade foram "descobertas" através da exploração dos limites do jogo pelos usuários. Contudo, vale notar, que a ideia de "não documentado" também dá a entender que, do ponto de vista da máquina, essas jogabilidade não previstas talvez não sejam erros, o que contradiz também a crítica da configuração, uma vez que games estariam de certa forma também "se configurando".

Essa indeterminação surge justamente daquilo que Taylor (2009) e Genvo (2014) chamaram de agenciamento do jogo, um agenciamento de elementos externos e do intrincado processo em que os microcomponentes que integram o jogar se reúnem. Como afirma o pesquisador, "Jogos são governados não apenas pelo seu sistema de regras, mas também por expectativas culturais implícitas e compartilhadas, além das condições materiais nas quais eles são empreendidos<sup>236</sup>" (MALABY, 2007, p. 111).

Para Malaby (2007), não é apenas o resultado dos jogos que é contingencial, eles próprios são movidos pela contingência. Embora o antropólogo esteja se referindo aos jogos de maneira geral, o exemplo de Newman contribui para sua argumentação. Ele mostra que as condições materiais são igualmente importantes para os games. Pelo menos tanto quanto as regras que autores como Jesper Juul enfatizam como o elemento definidor dos games, por isso Consalvo (2009, p. 411) considera que "as construções formalistas negam ou colocam como secundária a importância do contexto frente aos elementos estruturais dos games<sup>237</sup>".

Alinhado com Malaby e essa visão do lúdico como agenciamento, essa pesquisa não vê as regras como único elemento definidor dos games. Certa percepção dessas condições materiais e a contingência fazem parte dessas propriedades configurativas dos jogos, sendo um forte argumento contra as hipóteses da imersão e do círculo mágico. Afinal, como enfatizou Moulthrop:

<sup>235</sup> Do original: Rocket Jumping, Bunny Hopping and Zigzagging all take place within the confines of the unmodified simulation and merely take advantage of its vagaries, imperfections and undocumented behaviours.

<sup>236</sup> Do original: Games are governed not only by their rule systems but also by implicit and shared cultural expectations as well as the material conditions under which they are undertaken.

<sup>237</sup> Do original: formalist constructions of games (Juul, 2005) either deny that context or place its importance as secondary to the structural elements of games, in seeking to understand them.

Ao concebermos a configuração como uma forma de envolver não apenas os elementos imediatos, mas também as condições sociais e materiais do game – e por extensão, as condições de outros sistemas regrados como trabalho e cidadania – pode ser muito importante insistir na diferença entre jogar e interpretar, a melhor para resistir à imersão. Qualquer análogo do letramento para mídias interativas precisaria incluir tal resistência<sup>238</sup> (2004, p. 66).

Seguindo a teia cognitiva, foi possível encontrar suporte na cognição corporificada para expandir nossa visão sobre letramento midiático e digital (tanto o processual da computação quanto o do jogo especificamente). Esta tomada do corpo não envolve apenas os sentidos, mas a personalidade, gosto, afetos e outros tipos de laços, que vão formar esse vínculo (*attachment* - Hennion, 2010) sociotécnico com os videogames e possíveis outras mídias mobilizadas no processo. A construção desse vínculo está ancorada nas propriedades materiais dos jogos (agora num sentido amplo não só os digitais), e por sua vez essa materialidade engloba um modo de existência ou de funcionamento ou de comportamento que "escorre" para fora dos limites espaços-temporais do jogo, o que instaura a configuração como potente vetor da experiência sociotécnica. De acordo com Zimmerman:

Jogar [brincar] com um sistema significa encontrar atalhos e trapaças escondidos, e dobrar e modificar as regras de forma a se mover pelo sistema de forma mais eficaz – talvez se comportar mal, talvez mudar o sistema para melhor. Nós podemos jogar com mercado de ações, um processo de matrícula de um curso universitário ou mesmo apenas uma paquera<sup>239</sup> (Zimmerman, 2009, p. 25).

Esse jogar a que Zimmerman se refere é base de sua ideia letramento do jogar (gaming literacy). Para essa discussão, o autor lista três conceitos que seriam os principais na fruição de games: sistema, lúdico (play) e design. Com este último, ele foca mais na figura do designer e sua intencionalidade na definição de *affordances* e outras propriedades de um terminado jogo. Isso não está de acordo com uma abordagem que vê a interação entre homem e técnica/tecnologia, de onde surge o jogo como o produto de um processo cognitivo não inteiramente consciente (VARELA, 1995; CLARK, 2001). Como na crítica de Varela et al. (2001), a ideia de *affordances* pressupõe um mundo pré-dado, que é descoberto pelos interatores (GIBSON, 1986), uma vez que elas se fariam presentes mesmo não sendo desveladas.

---

<sup>238</sup> If we conceive of configuration as a way of engaging not just immediate game elements, but also the game's social and material conditions - and by extension, the conditions of other rule-systems such as work and citizenship -- then it may be very important to insist upon the difference between play and interpretation, the better to resist immersion. Any analogue of literacy for interactive media would probably need to encompass such resistance.

<sup>239</sup> Do original: Gaming a system, means finding hidden shortcuts and cheats, and bending and modifying rules in order to move through the system more efficiently— perhaps to misbehave, but perhaps to change that system for the better. We can game the stock market, a university course registration process, or even just a flirtatious conversation

No caso dos videogames, é fato que os jogares ou principalmente os jogadores-hackers exploram *affordances*, uma vez que o jogo é de fato intencionalmente produzido e suas possibilidades de ação estão contidas na programação. As *affordances* cabem na perspectiva do chamado Game Design, mas também podem ser questionadas quando consideradas num determinado produto com resultados inesperados, imprevisíveis e não planejados, como os encontrados por Consalvo (2007) e Newman (2008).

Entretanto, ainda assim precisamos seguir a intuição de Zimmerman, de que o design faz a mediação entre um determinado sistema (e *games* são também sistemas) e o jogo/lúdico (cf. 2009, p. 29), porém, retirando o sujeito da equação, tornamos esta uma questão da materialidade do jogo e não da intencionalidade do autor da obra. A mediação como fator presente no design é crucial porque configura, promove e basicamente guia a forma como o jogo (*play*, lúdico) ocorre. O lúdico é uma fator-chave na natureza transformativa dos games.

O lúdico (*play*) emerge de sistemas mais rígidos, mas não os subestima. Joga com eles, modificando, transgredindo e reinventando. Devemos aprender a abordar a solução de problemas com um espírito lúdico; não resistir, mas abraçar a transformação e a mudança. Como um paradigma da inovação no século vindouro, o lúdico vai cada vez mais informar como nós aprendemos, trabalhamos e criamos a cultura<sup>240</sup> (Zimmerman, 2009, p. 28).

Além disso, num nível menos elementar do que o das operações lógicas dos bits, os videogames possuem estruturas subjacentes, que possibilitam seu surgimento ou garantem o jogar. A principal delas seria o motor do jogo (*game engine*) que "consiste em diversos componentes como o renderizador [*renderer*] que visualiza o espaço do jogo, um motor de física, código de rede [*networking code*], programa da inteligência artificial, sistema de som e outras partes<sup>241</sup>" (NIEBORG; GRAAF, 2008, p. 182). Atualmente, poucos são os jogos criados do zero e essa *engine* é uma espécie de ambiente básico multifunção, que dá luz a vários deles. Ela é uma espécie de matriz, como o Molde Mestre das Sentinelas em X-Men, sem ser ela mesma um jogo (BOGOST, 2006).

Há ainda outros programas como editores dentro do jogo, kits de desenvolvimento de software (Software Development Kits - SDK), programa para modelagem 3D e outros tipos de editores gráficos, além de bibliotecas diversas – um conjunto de programas escritos para uma determinada função (um princípio físico específico ou uma característica visual como a reflexão luminosa) que influenciam nas práticas de customização. Como pode ser visto, sem

---

<sup>240</sup> Do original: Play emerges from more rigid systems, but it does not take those systems for granted. It plays with them, modifying, transgressing, and reinventing. We must learn to approach problem-solving with a spirit of playfulness; not to resist, but to embrace transformation and change. As a paradigm for innovation in the coming century, play will increasingly inform how we learn, work, and create culture.

<sup>241</sup> Do original: The engine is the core piece of game software, consisting of several components such as the renderer that visualizes the game space, a physics engine, networking code, artificial intelligence code, a sound system and other parts.



acesso a muitos desses softwares de ponta, muitas vezes os jogadores-hackers encontram soluções caseiras como programas de "menor porte" como Photoshop/Paint, editores de áudio gratuito ou livres, e mesmo versões pirateadas dos mesmos. Cada um dos componentes materiais relevantes para o estudo de caso será discutido durante o próximo capítulo, quando sua relação com as customizações será explicada.

Galloway (2012), por exemplo, foi categórico em afirmar que qualquer representação visual de dados/cálculos é arbitrária e que as interfaces não necessariamente seguem um padrão que corresponde ao código. Basicamente, através de operações lógicas básicas, dependendo do ímpeto do programador, seria possível escrever um código, ou um conjunto deles que simulasse geometria não euclidiana ou física não Newtoniana para serem implementadas num jogo, num sistema operacional, num improvável Holodeck. Através de instruções básicas, em teoria seria possível simular – não sem perdas – qualquer realidade visual mesmo aquelas não padronizadas, paradoxais ou complexas (cf. REGIS, 2006).

Daí surge o problema levantado por Newman sobre a interação entre esses diversos programas e rotinas e como eles interagem (não sem falhas/glitches) na construção de um game. Por isso, e para evitar que o game simplesmente não seja executado (não funcione), as *engines* têm uma função centralizadora. Segundo Nieborg e Graaf:

Engines são projetadas propositalmente modulares para que elas possibilitem o melhoramento/aprimoramento de partes específicas do motor sem 'quebrar o código', ou de plug-ins [inserções] de terceiros ('sub-engines') que descarregam complexas rotinas de software. Essas subpartes são também conhecidas como 'bibliotecas' e estão sendo constantemente trabalhadas pelos desenvolvedores<sup>242</sup> (NIEBORG; GRAAF, 2008, p. 183).

Por isso, diz-se que a criação de *mods*, contando com aplicações em interface gráfica, também contribui para o fenômeno denominado de letramento processual por Mateas (2008). Mesmo sem acesso a todos os componentes ou sem poder vislumbrar o todo a partir das partes disponíveis e acessíveis, essa interação dentro da arquitetura lógica dos games se faz visível. E, assim, as interconexões e instruções algorítmicas podem ser, senão compreendidas, ao mesmo intuídas, sendo este mais um argumento contra a imersão, pois defendemos que esta é uma maneira de perceber, mesmo que rudimentarmente o ambiente em que se está cercado. Num determinado jogo, sem defeitos aparentes, poder abrir uma porta e não outras, percorrer por certos caminhos e não outros, já ajuda identificar a existência desse ambiente. Como em Malaby (2007, p. 109), “[...] qualquer visão dos jogos que comete o erro crucial de

---

<sup>242</sup> Do original: Engines are purposefully modular in design so that they can enable the upgrading of particular engine parts without 'breaking the code', or third parties to develop plug-ins ('sub-engines') to offload complex software routines. Such sub-parts are also known as 'libraries' and are constantly worked on by developers.

esquecer que sua contingência, por menor que seja, está sempre presente, toma um passo inevitável em separá-los do resto da nossa experiência e rebaixando o que faz deles atraentes, poderosos e significativos<sup>243</sup> [...]".

Esses movimentos fascinantes que acontecem no interior e no exterior dos games e sua jogabilidade contribuem para o argumento do letramento multimodal trazido por eles, e pelo entretenimento e a ludicização como um *ethos* que age na contemporaneidade. O entretenimento não precisa ser visto como inerentemente negativo, embora politicamente possa ser lido em vários contextos. Sem dúvidas, o da distração ou relaxamento mental seria um deles, mas certamente não o único. Sobretudo, essa produção de fãs que exige um esforço não trivial está no cerne das práticas de comunicação estudadas aqui. Como bem resumiu Zimmerman:

[...] a estrutura projetada pode guiar e engendrar o jogo [play], mas nunca o roteirizá-lo antecipadamente por completo. Caso a interação fosse completamente predeterminada, não haveria espaço para o jogo no sistema [...] o jogar emerge do sistema conforme o leitor navega por ele. Mesmo que o leitor quebre as amarras da estrutura ao trapacear ou pular/avançar casa, essa é apenas outra de jogar dentro do sistema projetado<sup>244</sup> (ZIMMERMAN, 2004, p. 160).

A chamada cultura tecnomeritocrática dos hackers (e gamers) que nasce com os computadores e cria hierarquias e condições de inclusão está presente no surgimento dos microcomputadores, da Internet e assim por diante, como foi mostrado no capítulo anterior. Contudo, promovida por esse *ethos* lúdico, há uma mudança dessas condições de inclusão. Cada vez menos restritivas do ponto de vista tecnológico e das competências que requerem, elas caminham no mesmo ritmo da chamada virada afetiva (*affective turn*) teorizada por Grusin (2010, 2015b), entre outros. Nessa trajetória, eles engendram letramentos, construções de mundo e, em última análise, formas de cidadania. Gambiarras digitais são construídas através desse agenciamento de máquinas autônomas (o que não significa conscientes) voltadas pra o entretenimento e indivíduos que aprendem não apenas a jogar com esses objetos técnicos, mas que acabam se capacitando para jogar com outros sistemas, instituições e formações sociais. Como intermediários dessa ação (LATOUR, 2005), eles expandem esse jogar para outros objetos e indivíduos, levando adiante esse *ethos* lúdico. Jogar torna-se mais do que uma prática divertida, torna-se uma forma de conhecer.

<sup>243</sup> Do original: [...] any view of games that makes the crucial mistake of forgetting that their contingency, however minimal, is always present, takes an inevitable step toward separating them from the rest of our experience and undercutting what makes them compelling, powerful, and consequential [...].

<sup>244</sup> Do original: [...] the designed structure can guide and engender play, but never completely script it in advance. If the interaction is completely predetermined, there's no room for play in the system [...] the play emerges out of that system as the reader navigates through it. Even if the reader breaks tie structure by cheating and skipping ahead, that is merely another form of play within the designed system.

### *Intermezzo: Metodologia de pesquisa/Etnografia*

Esta pesquisa tem como lema, ou até mantra, a afirmação de que os *Game Studies* podem ser usados não apenas para discutir o ato de jogar em si, mas também para estudar toda uma “Cultura *Gamer*”, que se forma ao redor destas práticas de entretenimento, um entendimento também presente em Gee e Haynes (2010) e Gee (2015). Neste sentido, o estudo da pirataria em comunidades virtuais pretende investigar o sistema de distribuição e customização de produtos culturais promovido pelas associações coletivas entre usuários e objetos técnicos. Estes procedimentos de ordem coletiva e criativa seriam parte integrante do entretenimento contemporâneo, pelo menos no caso dos videogames. O antes considerado mero espectador ganha assim um papel ativo na fruição de produtos culturais, mesmo no chamado entretenimento de massa. Uma temática já explorada por autores como Certeau (1998) dentro dos estudos culturais, mas que nesta pesquisa será abordada num viés das ciências cognitivas e das materialidades.

Para aferir esta demanda, o presente estudo trata das interações mediadas no seio das comunidades virtuais dos *games* escolhidos. Com cada um apresentando um tipo diferente de representação na rede, surge a necessidade de mapear, dentro da miríade de possibilidades de ação presentes na Internet, as modalidades de atuação dos usuários para customizar e ter acesso a esses *games*. Por meio de sua representatividade na rede social Orkut (2004-2014), foi pensada uma observação participante nas comunidades virtuais dos *games Pro Evolution Soccer (PES)*, *Guitar Hero (GH)* e *World of Warcraft (WoW)*. Nela, uma descrição das dinâmicas sociais e dos artefatos mobilizados procura demonstrar sua organização e método de funcionamento. Concomitantemente, seria preciso reproduzir os próprios experimentos sugeridos e listados nessas comunidades, de forma a ilustrar as diferentes formas que a customização pode assumir. Essa proposta, contudo, sofreu modificações com o fim da plataforma em 2014.

Em primeiro lugar, contudo, é preciso definir o que seria “ter acesso” e “customizar” no âmbito da pirataria de *games*. “Ter acesso” engloba todas as estratégias de busca, aquisição e distribuição de conteúdo na Internet, o conhecimento requerido e adquirido para pô-las em prática, os objetos técnicos agenciados (não só computador em si, mas programas específicos, banda larga etc.). Além disso, também estão inclusas as redes de usuários mobilizadas em tais ações, ou seja, as nuances do processo cognitivo, que possibilitam que os jogadores busquem e compartilhem materiais na rede e fora dela.

Já a customização trata da manipulação criativa de conteúdo por meio de diversas técnicas visando alterar, complementar, substituir, enfim, transformar funções, características estéticas, jogabilidade, entre outros itens, e, claro, o nível de perícia necessário para tal empreendimento – o esforço requerido. Defendemos que a cultura *gamer* caminha em direção a uma personalização cada vez maior da experiência de jogo – mesmo quando não permitido – e que essa tendência pode se tornar a tônica da fruição de entretenimento não só para os jovens jogadores, mas – por sua influência – também para o público em geral de qualquer mídia. Basta lembrar Tabby Lou, a sexagenária entrevistada por Gee e Haynes (2010) que se tornou famosa na comunidade de *mods* de *The Sims* pelo design de utensílios para o jogo.

Esse conjunto de estratégias e iniciativas para ter acesso e customizar representaria, nesta tomada da cognição, um amálgama de diversas práticas que envolvem os conceitos de sociabilidade e criatividade da forma que eles são trabalhados por Regis (2008, 2009). Um reflexo desse cenário dentro do universo *gamer* seria a já estabelecida subcultura dos *Mods* (do inglês, uma abreviação de *modifications*). Em sua origem, usuários com algum conhecimento adquirido (institucionalmente ou não) em programação de computadores alteram a versão para computador de um jogo, criando assim novas fases, modos de jogo, missões, personagens, itens etc. De maneira geral, toda e qualquer modificação de games pode ser entendida como uma customização, no entanto, essa categoria mais abrangente de customizar inclui também as alterações não jogáveis ou que não visam o jogo em si. Machinima, remixes, paródias, podcasts, vídeos de *gameplay* e *reviews* (críticas) no Youtube, Twitch Cam (transmissões ao vivo), memes, entre outros entram na categoria de customização. Esta é uma função da lógica configurativa, e mobiliza não só os elementos imediatos do jogo, mas também todo o ambiente (midiático) que o cerca.

Entretanto, esta tendência não é uma exclusividade dos *games*, sendo facilmente reconhecida em outras mídias, sobretudo no audiovisual, na qual ocasionalmente “amadores” são contratados por grandes estúdios por conta de paródias e mixagens. No caso específico dos *games*, esta customização/personalização dependia de uma comprovada expertise técnica adquirida por treinamento formal – não à toa os usuários e desenvolvedores de *mods* eram, em sua maioria, universitários ou entusiastas das Ciências da Computação com um conhecimento acima do “básico”.

Falamos em “conhecimento básico” e “usuário médio”, mas sabe-se que é difícil mensurar essas noções sem uma definição mais precisa, ainda mais esses dois termos que serão utilizados como referencial para as práticas de customização. Entende-se por conhecimento básico de informática o uso funcional de programas de computador. Esta noção

muda de acordo com a época, contudo, para esta pesquisa, atualmente esse uso vai desde a utilização mais instrumental do chamado pacote Office, jogos e navegadores de Internet até pequenas modificações em ferramentas de edição de imagens (como o próprio MS Paint ou Photoshop). E usuário médio, por sua vez, é quem possui esse conhecimento básico.

Defende-se, acima de tudo, a passagem do monopólio da intervenção *hacker* de uma "elite técnico-intelectual" das comunidades meritocráticas de outrora (CASTELLS, 2003, SILVEIRA, 2009) para as vanguardas populares de "usuários médios", movidos unicamente pelo impulso de jogar, de se divertir, de mergulhar nas delícias do entretenimento, e que não há nada de passivo ou necessariamente alienante nisso, como queriam os pensadores da teoria crítica (ROSENBERG; WHITE, 1973; ADORNO; HORKHEIMER, 1985).

Sobre os jogos que constituirão efetivamente o *corpus* do estudo de caso, as características de cada um e as temáticas em que estão envolvidos também condicionaram o tipo de ação empregada pelos usuários, da mesma forma que sua representação na rede. Previamente selecionadas, as franquias representam segmentos mercadológicos distintos, os *games* de esportes, música e RPG/fantasia, que foram dispostos desta maneira, para que este estudo pudesse cobrir o maior espectro possível da comunidade *gamer*, em nossas pretensões, o mais próximo de sua totalidade. Contudo, há de se fazer uma ressalva, pois não há um jogo como *The Sims*, visto em Gee e Haynes (2010), que possui uma representatividade feminina significativa. *Guitar Hero* poderia ser um desses jogos, contudo entre os atores selecionados isso não foi observado e mesmo entre os participantes das comunidades há poucos exemplos da presença de mulheres.

Inicialmente pensou-se em fazer uma observação participante nas comunidades do Orkut, da qual o relato etnográfico complementaria uma análise minuciosa dos exemplares encontrados. Falaremos mais da análise a seguir, contudo é preciso salientar que para este estudo era imprescindível investigar ao mesmo tempo as dinâmicas sociais que surgem a partir das práticas de distribuição e customização de games e conteúdos relacionados. Uma análise apenas do produto final, o objeto, sem considerar as sociabilidades que ela suscita não seria suficiente para abarcar a complexidade do fenômeno. Pelo menos não da forma como o temos colocados nos capítulos anteriores. Como foi dito, uma perspectiva corporificada da cognição precisa contemplar a conformação dos atores humanos e não humanos no estudo de um determinado processo.

Para isso, foi necessário realizar uma imersão nas propriedades da linguagem de programação, à luz da Comunicação, a fim de ilustrar a ação dos "mecanismos" de funcionamento dos programas que compõem as iniciativas que serão tratadas no decorrer

deste texto. Não se trata, no entanto, de adentrar os meandros dos códigos de computação que, acredita-se, não cabem ao nosso propósito, estando mais na alçada das Ciências da Computação. Não se trata de perscrutar o código em Java ou C++ procurando por anomalias ou, pelo contrário, por funcionalidades específicas derivadas da linguagem de programação. Quando nos referimos às propriedades da linguagem da programação, estamos tratando da própria constituição das interfaces gráficas, os princípios que as regem, e até suas *affordances*, como diria Gibson (1986), a forma como esses programas se apresentam e as possibilidades de ação que trazem consigo.

Sendo processo a palavra-chave para uma abordagem que privilegia a complexidade, a elaboração dessas gambiarras digitais suscita iniciativas e estratégias inventivas, dinâmicas sociais e a formação de grupos. Cada uma com sua própria organização, sociabilidade e constituição sociotécnica, que fizeram surgir e sustentaram essas comunidades piratas e suas gambiarras.

No entanto, o fim do Orkut provou-se um desafio, pois ele impôs mudanças drásticas no campo de estudos. As comunidades ainda estão presentes, só que numa forma reduzida, no diretório de comunidades disponibilizado pela Google. Uma espécie de arquivo-homenagem, é possível visitar as comunidades que foram sinalizadas como públicas por seus moderadores/criadores, mas parte do conteúdo está indisponível. E, quando a comunidade não foi sinalizada como pública antes da desativação da plataforma, essa comunidade se perdeu.

Cada um dos jogos estudados *Guitar Hero*, *Pro Evolution Soccer* e *World of Warcraft* possuía alguma (às vezes mais de uma) representação na rede social de interesse para esta pesquisa. Para esta metodologia, elas podiam divididas entre comunidades abertas e fechadas. No sentido de sua estrutura organizacional, as abertas eram espaços livres, com moderadores, mas sem hierarquias formais, cuja única restrição era o objeto de interesse que filtrava/condicionava as interações. Como comunidades abertas elas não precisavam ser sobre modificação, o tema podia ser o game em si. As fechadas, em contrapartida, organizacionalmente pertenciam a um grupo ou indivíduo que fornecia um "produto" finalizado. Mais do que apenas hipóteses, essas constatações feitas através da experiência prévia do autor como membro dessas redes ajudaram a nortear o projeto e a metodologia.

No caso de GH, eram as comunidades *Guitar Hero Hacks* e *Guitar Hero Creators* (abertas), no caso do PES era a comunidade "oficial" do PES, *Pro Evolution Soccer<sup>tm</sup>* (aberta), e a comunidade do grupo de customização Brazukas (fechada), e com WoW eram *WoW-Brasil* e *Heroes of WoW* (fechadas). Dessas listadas, apenas a *Guitar Hero Creators* continua praticamente intacta no diretório. Curiosamente, embora as comunidades "matrizes" estejam

perdidas ou danificadas, ainda há rastros das mesmas no Arquivo das Comunidades, através de postagens em outros grupos não incluídos no estudo de caso, e há até mesmo comunidades "irmãs"/filiadas, criadas por fãs, jogadores e até *haters* do serviço dos jogos customizados. É importante ressaltar que esta não é uma amostra no sentido estatístico, as comunidades foram inicialmente selecionadas pelo número de participantes (as maiores) e a experiência do autor com elas.

Mesmo o local das observações tendo sido parcialmente comprometido, foi possível colher bastantes informações sobre as comunidades quando o Orkut ainda estava funcionando, entre 2012 e 2014, sendo umas das principais informações o contato dos produtores dessas customizações para, através de entrevistas em profundidade, entender o contexto dessas produções. Essas entrevistas complementam o relato etnográfico, ilustrando o processo de customização, as etapas e os materiais envolvidos, a formação dos atores e a atuação deles nas comunidades.

Através desse material, precário como os conceitos discutidos nesta pesquisa, foi possível manter na pesquisa o relato das interações mediadas no seio das comunidades virtuais dos *games* escolhidos. No entanto, ele deixa de ser o foco da emergência da sociabilidade, este passando para as entrevistas. Vale notar que mesmo quando o Orkut ainda estava funcionando, não havia muita atividade recente em nenhuma das comunidades, como será visto a seguir. Isso significa que este relato etnográfico, desde o início, possui uma vertente mais arqueológica do que antropológica.

O fim do Orkut espalhou os atores pela rede, alguns foram para o Facebook, outros para blogs e fóruns de discussão e outros simplesmente se perderam. Curiosamente, sair do ambiente do Orkut proporcionou o encontro com outra parcela da população dos jogadores. Por esse motivo, foi dedicado um espaço para falar sobre a "nova geração" de *gamers*-piratas que proporcionam um "revival" das comunidades agora no Facebook. Centrados no console *Playstation 2* (PS2), que adquiriu um status retrô, surgiram grupos, páginas e perfis especializados em modificações para essa que seria uma plataforma antiga. Afinal, o PS2 foi lançado em 2000 e parou de ser produzido em 2012, substituído pelos consoles da chamada sétima (2005) e da atual (2012) oitava geração (Xbox One, PS4 e Wii U).

Contudo, apenas as entrevistas e a descrição das interações nas comunidades (as dinâmicas sociais mediadas pelas *affordances* da rede social) não seriam suficientes para compor esse estudo de caso. É preciso fazer as próprias gambiarras falarem. Por esse motivo, a análise conta com uma descrição do jogo, das possibilidades de ação, uma breve comparação com o "jogo original", da jogabilidade, julgamento das técnicas utilizadas para

jogar e customizar e da integridade e estabilidade do jogo e sua apresentação visual e manutenção, adição ou até subtração de funcionalidades. Dessa forma, para analisar esses objetos, decidimos remontar todo o processo que envolve jogar um game customizado desde o momento de sua aquisição, de que forma e o que foi preciso fazer para procurar e adquirir (geralmente baixar) o jogo, como e onde instalar a customização etc. Geralmente há instruções específicas de como instalar os *mods*, para que o jogo original (sem alteração) ou até seu computador não sejam danificados. Esse cuidado serve também caso o jogador queira reverter a customização (no caso do PC).

As customizações – edição de arquivos – eram realizadas no computador obviamente, mas a análise da jogabilidade e da integridade do jogo se deu tanto no PC, para jogos nativos (PES e WoW), e também emuladores e no próprio console (PES e GH). Novamente, o importante não era comparar jogabilidades, apenas aferir a estabilidade/integridade da modificação, por isso foi utilizada a plataforma na qual o game se comportava melhor dependendo da configuração. Sendo que os procedimentos por parte do jogador-*hacker* para tornar essa modificação o mais estável possível e os ajustes na plataforma ou no jogo também serão discutidos, pois eles são parte da experiência de customizar. Portanto, destrinchando tanto as sociabilidades quanto os próprios produtos, foi possível ter uma noção do processo de customização de games, sua complexidade, a natureza sociotécnicas das interações e a quantidade de objetos mobilizados.

Cabe ressaltar que esses experimentos foram realizados em computador de alta performance, adquirido com o auxílio do Programa Capes – Fulbright para Estágio de Doutorando nas Ciências Humanas, Ciências Sociais, Letras e Artes nos EUA. Por conta desse edital, o autor realizou doutorado-sanduíche na University of Wisconsin-Milwaukee (UWM), nos Estados Unidos, sob orientação do Professor Richard Grusin. Parte do programa, que seleciona apenas 30 bolsistas dentro da área por ano, consiste na ajuda de custo para comprar equipamentos e livros. Com ele, o autor adquiriu um computador com processador, memória e, principalmente, placa de vídeo, capazes de suportar um emulador de consoles da sexta geração em diante, que exigem mais capacidade de processamento.



## 4 ESTUDO DE CASO: O GUIA DO HACKER BRASILEIRO

*A worker who has never learned how to write and yet tried to compose verses to suit the taste of his times was perhaps more of a danger to the prevailing ideological order than a worker who performed revolutionary songs.*  
Jacques RANCIERE

*Geeks and freaks become what they are negatively, through exclusion by others. Together we form a class, a class as yet to hack itself into existence as itself—and for itself.*  
McKenzie Wark

### 4.1 AS COMUNIDADES DO ORKUT COMO REDES SOCIOTÉCNICAS

O presente estudo teve início a partir de observações nas comunidades virtuais da extinta rede social Orkut. Lançado em 2004, o site de relacionamento foi criado pelo programador turco Orkut Buyukkokten. Ele era funcionário da empresa norte-americana Google Inc. que se tornou dona da rede social (*cf.* RECUERO, 2009). Após anos perdendo popularidade para o Facebook, o Orkut foi oficialmente descontinuado por sua mantenedora em setembro de 2014<sup>245</sup>. Em 2012, o site de relacionamento ainda registrava por volta de 66 milhões de usuários<sup>246</sup>, dos quais pouco mais da metade estava localizada no Brasil<sup>247</sup>.

O Orkut começou com um esquema de indicações, ou seja, um usuário só poderia se cadastrar se recebesse um convite de algum conhecido. Segundo Recuero, “essa característica do convite acabou valorizando a entrada de atores, inclusive com a venda de convites via E-Bay [sites de venda por meio de leilões on-line]” (2009, p. 166). O perfil criado possui as principais informações sobre a vida pessoal dos usuários, e as interações são feitas entre os

<sup>245</sup> A desativação do Orkut foi anunciada oficialmente no dia 30 de junho de 2014. Ironicamente, o anúncio do fim da página gerou certa comoção entre os internautas, levando a um aumento de visitas e visualizações. Há ainda petições on-line e páginas no Facebook (!!!) pedindo que a empresa Google reverta sua decisão. Disponível em: <http://googlebrasilblog.blogspot.com.br/2014/06/adeus-ao-orkut.html>. Acesso em 30/06/2014.

<sup>246</sup> Disponível em: <http://techcrunch.com/2012/02/20/what-on-earth-is-google-doing-with-orkut/>. Acesso em 20/06/2014, às 14:00.

<sup>247</sup> Nesta matéria de 2014 é informada uma estimativa de 40 milhões de usuários no auge da fama do site. Disponível: <http://blogs.ne10.uol.com.br/mundobit/2014/01/21/orkut-completa-10-anos-em-queda-mas-ainda-atrai-usuarios-no-brasil/>. Acesso em 08/07/2014.

“Amigos” dentro do próprio perfil e entre “estranhos” não adicionados – mas unidos por um interesse comum – nas comunidades. De acordo com Recuero, “as comunidades são criadas pelos indivíduos e podem agregar grupos, funcionando como fóruns, com tópicos (nova pasta de assunto) e mensagens (que ficam dentro da pasta do assunto)” (2009, p. 167).

As pesquisas indicavam que o Orkut já vinha perdendo gradativamente seus seguidores<sup>248</sup> no país, a ponto de ter sido ultrapassado pelo site de relacionamento de Mark Zuckerberg<sup>249</sup>. Antes mesmo do fechamento oficial, muitos dos usuários já diziam “O Orkut está morto” – afoitos em enterrar a rede social que havia perdido seu status *cool* –, e migrar para a seguinte, o Facebook. Obviamente, no período pré-fechamento, isso não significou que todos os usuários tivessem efetivamente saído de uma rede para outra<sup>250</sup>, mas que, por exemplo, estavam deixando de participar ativamente na plataforma<sup>251</sup>. Os perfis estavam lá, mas não havia atividade. Prova dessa tendência é o surgimento de expressões de conotação negativa como “orkutização<sup>252</sup>” para tratar da suposta decadência do site.

O termo se refere à maneira como usuários considerados “menos educados”, ou melhor, menos letrados nas regras implícitas de boa convivência no mundo virtual poluiriam visualmente suas páginas, e as de outros, através da escrita em caixa alta, mensagens luminosas tipo *spam* e diversos hábitos considerados desagradáveis por parte dos usuários<sup>253</sup>. Essas práticas ultrapassaram a própria rede social, tanto que a “orkutização” passou a ser usada como substantivo e adjetivo (orkutizado) para qualificar outros elementos. Atualmente, fala-se da “orkutização” do Facebook, da novela, do Instagram, da universidade, enfim, literalmente qualquer outra modalidade em que se note esse suposta decadência.

Embora esse tempo tenha ficado apenas na memória, isso quando o Orkut ainda detinha o “monopólio” dos usuários antes da ascensão do Facebook, a página frequentou

<sup>248</sup> Disponível em: <http://searchenginewatch.com/article/2064470/Why-Facebook-is-Wiping-Out-Orkut-in-India-Brazil>. Acesso em 27/07/2012.

<sup>249</sup> Disponível em: <http://www.cartacapital.com.br/tecnologia/facebook-supera-o-orkut-em-visitantes-unicos-e-lidera-mercado-de-redes-sociais-no-pais-2/>. Acesso em 27/07/2012.

<sup>250</sup> Lembrando que a Google iniciou, em 2012, uma integração da rede social com o Google+, sua nova mídia social, que, segundo a imprensa, visaria também o fechamento do Orkut, como ocorreu.

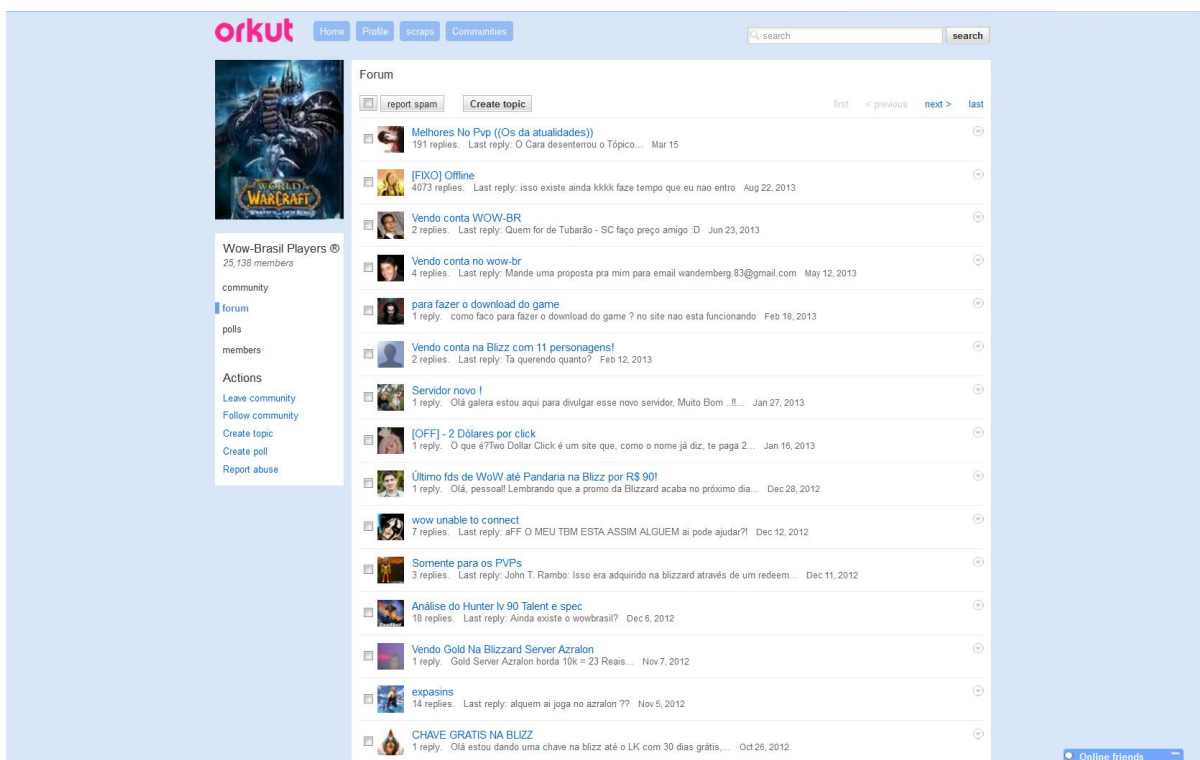
<sup>251</sup> Uma matéria de janeiro de 2014 baseada no relatório da empresa de consultoria comScore apresenta uma estimativa de seis milhões de usuários ainda ativos baseado no tráfego de dezembro de 2013. Disponível em: <http://info.abril.com.br/noticias/tecnologia-pessoal/2014/01/orkut-completa-10-anos-com-6-milhoes-de-brasileiros-ainda-ativos.shtml>. Acesso em 08/07/2014.

<sup>252</sup> O assunto já foi tema de alguns artigos científicos na área de comunicação, uma das críticas mais contundentes é ao caráter elitista e segregacionista de expressões como essa (CRUZ, 2012).

<sup>253</sup> Vale lembrar que esse movimento de “orkutização” é anterior ao próprio Orkut, uma vez que nos próprios emails e listas de discussão, desde os primórdios de sua utilização, já havia uma cultura das correntes de cunho mítico-religioso, de denúncia ou “caravanas de solidariedade” (curta e compartilhe para angariar fundos). Isso sem contar os *spams* e também as mensagens de cunho sexual (e pessoal) “hackeadas” e compartilhadas por terceiros, ou seja, o uso “negativo” da interação com o computador é inerente à ação do homem, não podendo ser relacionado a uma ferramenta específica.

inúmeras vezes as páginas policiais dos jornais, justamente por conta da ação de usuários piratas. Comunidades famosas como a “Discografias”, com dicas e links para conteúdo musical, eram constantemente fechadas (e subsequentemente reabertas) por denúncias de violação da Lei do Direto Autoral, feitas por entidades ligadas a gravadoras – o mesmo vale para comunidades voltadas para filmes e seriados<sup>254</sup>. Após denúncias e até processos, os links para *download* eram facilmente encontrados e removidos pelos programadores do site, podendo levar, em último caso, a exclusão da comunidade inteira.

Mesmo com seu status de rede social “inativa”, em 2013, quando foram realizadas as primeiras observações nas comunidades para fins de pesquisa, ainda havia usuários no Orkut, e boa parte deles fazia um uso bem característico do site de relacionamento. A hipótese apresentada foi a configuração gráfica do site de relacionamento, e em último caso seu *script*, com destaque para seu sistema de comunidades similar a um fórum de discussão (*message board*), que promoveria esse uso pirata em suas comunidades.



**Figura 1 - A estrutura de tópicos móveis de uma comunidade do Orkut**

A partir do relato que se segue, alguns itens foram pinçados por conta do destaque que apresentam enquanto ferramentas organizacionais das comunidades. O primeiro deles foi o sistema de afiliação. Como método de pesquisa, utilizou-se a observação participativa dessas

<sup>254</sup> Somente a *Discografias* chegou à marca dos 755 mil usuários, sendo considerada a maior de todo o site de relacionamento até o ano da matéria, 2008. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u455850.shtml>. Acesso em 31/07/2012.

comunidades na função de “usuário *logado*”, se filiando a comunidade sempre que necessário. É importante frisar que sem uma conta na rede social, boa parte do conteúdo era indisponível, mas não todo ele. Num acesso sem estar logado, ao invés de aparecer a página inicial do Orkut para que se efetue o *login*, era possível, por exemplo, ver diretamente a página de uma comunidade, geralmente sem os tópicos, mas algumas vezes ela toda. Ou seja, existiam níveis de visualização dependendo da política de privacidade adotada pelo perfil e/ou comunidade. Isso foi fundamental para a visualização das comunidades pelo Arquivo de Comunidades do Orkut após a desativação da rede social, uma vez que só é possível ver as comunidades sinalizadas como públicas.

A mudança de status ao se filiar produz uma forma diferente de fruição da comunidade. No entanto, após a filiação, que pode necessitar ou não de aprovação prévia da moderação, o efeito se desfaz, sendo necessário se desligar e tentar acessar o conteúdo para perceber seu caráter impeditivo. Para os perfis particulares visitados optou-se por não adicionar e apenas colher o máximo possível de informação, não sendo amigo do usuário. O contato com os atores foi estabelecido posteriormente, no entanto, era preciso observar justamente quanta informação pessoal se pode adquirir desta forma. Utilizando Recuero, é possível ver que as opções adotadas aqui terão reflexos nos resultados e nas conclusões obtidas. Segundo a autora:

Se alguém aceita ser amigo de alguém no Orkut, por exemplo, há um reflexo no sistema (as pessoas são unidas por uma conexão) e um reflexo no indivíduo (cada um dos interagentes terá mais um “amigo”, que poderá ter acesso a seus dados pessoais e enviar mensagens). Do mesmo modo, ao entrar em uma comunidade, o ator tem um reflexo sobre a mesma (já que sua presença será notada pelo aparecimento de sua foto e nome dentro do sistema do grupo) e sobre os demais atores, que virão a vê-lo (RECUERO, 2009, p. 33 ).

Isso é relevante porque, segundo a Ciência da Computação, programas são autocontidos. Como foi mostrado por Galloway (2012), o modo de existência essencialmente matemático do código de programação permite essa capacidade de tradução e transferência. Dessa forma, um sistema operacional (Windows, Lion, Linux), por exemplo, seria um *software*, um programa. Por sua vez, ele é composto e/ou possibilita a ação de diversos programas (processamento de texto, jogos, navegadores etc.) que são compostos internamente por um script/algoritmo – um conjunto de instruções e rotinas que também são programas. E eles não precisam estar todos escritos na mesma linguagem de programação para funcionarem de forma integrada. Como acontece com as *game engines* do capítulo anterior, os sistemas de software são projetados de forma a manterem essa interoperacionalidade.

Um site de relacionamento adota em seu código uma série de aplicativos (que também seriam programas) “rodando” ao mesmo tempo em que se visualiza a página no navegador (outro programa). Mesmo um leigo pode ver que joguinhos do tipo *Farm Ville*, *Candy Crush* e tantos outros, não se tratam da própria rede social, mas de um programa adjacente “acoplado” (*embed*) a ela. Da mesma forma, na transição entre as diversas páginas (inicial, contatos, configurações, comunidades etc.) são utilizados vários outros aplicativos, só que estes são menos visíveis para o usuário menos treinado.

Eis a importância dentro das comunidades do Orkut da estrutura de tópicos junto do sistema de busca. Comparado a um serviço de mensagens instantâneas (Gtalk, MSN ou Facebook Messenger), nas comunidades do Orkut o conteúdo está disponível todo o tempo, e é de fácil acesso, favorecendo o armazenamento de conteúdo e transformando o sistema de fórum num verdadeiro “banco de dados”. Dentro das categorias de aplicações de programas de computador, a estrutura-aplicativo banco de dados é totalmente diferente da estrutura-aplicativo rede social, dentro do rol dos programas de computador. Um banco de dados é, ao mesmo tempo, um programa específico (como o Microsoft Access) e/ou uma função<sup>255</sup> (MANOVICH, 2002, p. 194), podendo ser incorporado a um site como aplicativo, mas não obrigatoriamente. Um banco de dados consiste basicamente em um sistema de informação organizado, em que dados podem ser inseridos e acessados de forma automatizada, justamente devido a sua organização. Não sendo projetadas como tal, as comunidades se tornam bancos de dados, através da apropriação de suas funcionalidades.

Parte dessa transformação ocorre por causa de alguns elementos que derivam da ocupação dos usuários e suas particularidades. Embora geralmente o possua, um sistema de fórum pode ou não possuir uma ferramenta de busca. Por isso, não se pode afirmar que ela esteja lá especificamente para que, através da digitação de palavras-chaves, no futuro se encontre um conteúdo pirata desejado. O fórum de discussão (*message board*, do inglês, quadro de mensagens) foi criado para promover conversações, o que se infere pelo próprio nome em português ou inglês. Acredita-se que a ferramenta de buscas foi incorporada (desde o início ou posteriormente) ao fórum para que se ache uma conversa (tópico), ou mesmo uma mensagem de usuário específica para continuar uma determinada discussão. No fórum

---

<sup>255</sup> Assim como é possível se referir ao processador de texto como o programa de computador (a unidade) presente nos sistemas operacionais ou a função “processar texto” de forma genérica e abstrata, o banco de dados neste artigo pode ser tanto um programa específico ou só a função.

original, a disposição dos tópicos é configurável e, entre outras funções, eles não precisam ser todos móveis<sup>256</sup>, alguns (ou todos) podem ser fixos.

Neste sentido, a continuação ou descontinuação de uma conversa está ligada ao surgimento da prática do “Up”. Um determinado tópico ganha notoriedade de acordo com o fluxo de mensagens, a cada nova postagem um tópico se torna o primeiro do histórico de tópicos (caso ele não tenha sido fixado pela moderação). Daí surgiu a prática de ressuscitar tópicos muito antigos e/ou que não atraíram muito interesse dos outros usuários quando postados através da postagem da mensagem “up” (do inglês, subir), uma referência ao fato do tópico subir no fluxograma do fórum por causa da mensagem. Essa prática pode ser considerada uma atividade *troll* ou *trolling* (ou *trollar*<sup>257</sup>, numa apropriação para português) e os moderadores muitas vezes excluem ou punem os usuários que a fazem.

Em relação ao gerenciamento, no Orkut as comunidades podem ter um “dono<sup>258</sup>” e um moderador<sup>259</sup>. Sabe-se que eles são responsáveis por criarem e manterem os “tópicos oficiais”. Estes seriam basicamente tópicos criados pela moderação, ao invés de qualquer outro membro. No entanto, a maneira inventiva que os usuários criaram para fazer essa diferenciação se tornou uma nova ferramenta organizacional da comunidade virtual. Assim, foram criadas as *tags* (do inglês, marcações). As *tags* são inscrições no título (ou assunto) do tópico que designariam sua função. Essas marcações são feitas em caixa alta e dentro de colchetes, por exemplo, [FIXO] ou [BATE PAPO], que determinam seções exclusivas para um determinado fim. Tecnicamente, todos os membros da comunidade, uma vez aceitos, podem se utilizar da criação de tags, mas elas são instituídas pela moderação (exemplo, se vai se chamar [BATE PAPO] ou [CHAT]) e algumas só podem ser utilizadas por eles.

Por isso, uma das primeiras problematizações impostas a esta pesquisa foi investigar as formas de organização social que a customização suscita. Notamos que um número expressivo de pessoas é um dos principais fatores que deve ser considerado para entender a

---

<sup>256</sup> Lembrando que os programas de computador são altamente voláteis e podem ser modificados por usuários-programadores continuamente para adicionar e/ou retirar funções ao longo dos anos de sua existência. Dessa forma, não é possível precisar quando certas características foram incorporadas e quais já são inerentes ao fórum de discussão.

<sup>257</sup> Trollar, no sentido em que o termo atingiu atualmente, seria pregar uma peça ou fazer uma pegadinha. O enorme conjunto de práticas que o compõem pode ser taxado como nocivo ou apenas cômico.

<sup>258</sup> O dono da comunidade geralmente é quem a criou. No entanto, caso este usuário cancele sua conta na rede social ou apenas não queira mais participar daquela comunidade, é possível passar ou simplesmente deixar o cargo e abandonar a comunidade sem que o conteúdo seja perdido. Aliás, para que isso ocorra, é necessário acionar o botão “excluir comunidade” e ainda confirmar essa opção numa outra janela. Caso isso não seja feito, a comunidade apenas ficará lá esperando que alguém assuma a posição de dono.

<sup>259</sup> Moderadores são usuários que possuem poder de edição no fórum outorgado pelo dono da comunidade, geralmente similares aos do próprio dono. Eles podem excluir tópicos, editar mensagens, alterar a descrição da comunidade etc. Eles são os curadores encarregados da gestão das comunidades.

dinâmica das comunidades virtuais. Mesmo não tendo uma quantidade significativa de usuários ativos, as comunidades maiores, dos milhares de usuários, eram as que detinham ainda alguma atividade. É nosso entendimento que a associação de pessoas na casa das dezenas e até centenas de milhares concentradas num único objeto de interesse (e suas subcategorias/derivações) fornece diversidade e confiabilidade para as práticas de compartilhamento na rede social.

Ainda que estivesse “à beira do abismo”, ou justamente por se encontrar nesta condição, o Orkut se mostrava um ambiente virtual, no qual os usuários poderiam recorrer para a realização de suas práticas piratas, uma conexão tão forte que, acredita-se, seja responsável por sua sobrevivência<sup>260</sup>. Da mesma forma, um sistema de compartilhamento peer-to-peer (P2P), como o *torrent*, necessita de um determinado contingente de fãs para distribuir e manter um arquivo on-line e de fácil acesso. Fora dos grupos organizados e altamente hierárquicos, é mais fácil baixar o *mod* de um usuário individual/independente se ele vier respaldado pela comunidade: seja pelos reviews e comentários ou a mera presença (e histórico) daquele jogador no grupo. Isso ajuda na tomada de decisão de seguir os links até aquela modificação, contando que não haverá bugs ou falhas que vão danificar seu jogo ou plataforma, ou pior, propagandas (*adware*), spyware (programas espões) e vírus.

#### 4.2 AS COMUNIDADES VIRTUAIS DE *GUITAR HERO* (MÚSICA)

A franquia *Guitar Hero* – embora tenha sido oficialmente descontinuada por sua distribuidora (*publisher*), Activision, em 2010 –, durante o auge de sua popularidade, entre 2005 e 2009, e, em certa medida, ainda os dias atuais, desperta o interesse de jogadores e fãs de música, geralmente rock<sup>261</sup>. As modificações de *Guitar Hero* são chamadas de *hacks* por seus criadores, isso porque elas empregam o uso de *software* que “invade” o jogo original, para que os usuários possam alterar suas funcionalidades, aspecto e conteúdo. Na rede social, comunidades dedicadas a estas experimentações podiam ser encontradas desde 2007, como é o caso de *Guitar Hero Hacks* (março) e *Guitar Hero Creators* (fevereiro). Devido à complexidade técnica dos chamados consoles da sétima geração (*Playstation 3*, *Xbox 360*, *Nintendo Wii*), a maior parte das iniciativas encontradas contempla os games para *Playstation*

<sup>260</sup> Muitos usuários teriam migrado suas comunidades do Orkut para a rede social de origem russa VK por conta da sua apresentação gráfica, principalmente em termos de comunidades, similar ao Orkut. Disponível em: [HTTP://vk.com](http://vk.com). Acesso em 03/07/2014.

<sup>261</sup> Tanto que o jogo foi ressuscitado pela Activision após cinco anos com *Guitar Hero Live*, lançado em outubro de 2015.

2 (PS2) e PC<sup>262</sup>. Contudo, de toda a franquia, apenas *Guitar Hero III: Legends of Rock*, *GH World Tour* e *GH Aerosmith* saíram para esta plataforma.

Os *hacks* de PS2 são mais populares por conta de seu extenso uso informal, através da prática do desbloqueio, uma ação direta no *hardware* do console, que o habilita a “rodar” jogos piratas ou caseiros. Como foi descrito por Gee e Haynes (2010), Consalvo (2007) e Newman (2008), o desbloqueio, grosso modo, permite que o aparelho ignore (*by-pass*) as proteções e autenticações que ele deveria procurar no disco original. Estas práticas são difundidas de tal maneira que uma pesquisa realizada pela Associação Brasileira das Empresas de Softwares (Abes) indica que das 630 mil mídias piratas apreendidas no país em 2012, a maioria é relativa a jogos de PS2<sup>263</sup>. Houve também uma considerável queda do preço do console, levando em conta o lançamento dos mais avançados a partir de 2005.

Com o auxílio de um computador, os jogadores-*hackers* podem criar sua própria versão do jogo, geralmente montada em cima de uma versão disponibilizada na Internet. Ou, como alguns desses desenvolvedores recomendam, do seu jogo original copiado para o computador. Para tal, esses gamers precisam gravar o resultado final das edições numa mídia de DVD seguindo instruções meticulosas, pois o videogame lê melhor os discos de determinados fabricantes (e ignora outros). Os arquivos também precisam estar em um formato (extensão) específico, e terem sido gravados na velocidade correta. Há até um programa de gravação mais recomendado pelos jogadores que criam os tutoriais. Tudo para garantir a maior compatibilidade possível, menos *bugs* ou travamento e, claro, não danificar o próprio console.

Dentro desse processo, ainda é relevante abrir espaço para comentar que eles disponibilizavam suas criações, seja na comunidade ou em outros espaços, e até para baixar essa produção de fãs há regras peculiares. Tendo ganhado bastante visibilidade negativa por conta dos casos de pirataria, o Orkut passou a implementar algumas medidas de proteção para coibir essas ações. Uma delas foi impedir a postagens de alguns tipos de link para download direto, que eram imediatamente apagados, ou então não deixavam a postagem ou comentário serem enviados. Uma solução encontrada para esse problema foi disfarçar os hiperlinks com espaços, tornando-os não executáveis (exemplo [www . cibercog . com](http://www.cibercog.com)).

Além disso, os arquivos são consideravelmente pesados (entre 1GB e 4GB), fazendo com que o jogador-disponibilizador e a parte interessada tenham que operar outra série de

---

<sup>262</sup> O Xbox e o Xbox 360, da Microsoft, têm uma maior afinidade com o computador pessoal, o que também os habilita para a realização de mods. No entanto, na comunidade *GH Creators* eles não foram encontrados em quantidade significativa.

<sup>263</sup> Disponível em: <http://olhardigital.uol.com.br/noticia/39500/39500>. Acesso em 11/02/2014 às 13:15.



programas, primeiro para compactar e dividir o arquivo, o que permite que ele seja carregado (*upload*) em sites de hospedagem gratuito, cujo limite geralmente é de 100 ou 200MB por arquivo. Dependendo do sistema do site hospedagem, o nome do arquivo também precisa estar oculto, caso contrário o próprio serviço ou os produtores do *game* podem solicitar que ele seja retirado do servidor. Para evitar serem pegos por violação do direito autoral, os jogadores-hackers utilizam nomes genéricos, siglas e mnemônicos. Para baixar esses arquivos, o mesmo cuidado é necessário. Em *GH Creators*, existem casos que os usuários deveriam baixar o mesmo programa de compressão sob as mesmas configurações usadas pelo disponibilizador, para que a descompactação funcionasse sem erros. Todo o procedimento pode levar de poucas horas até alguns dias. Com uma conexão banda larga de 2MB, o que corresponde a uma velocidade de *download* de 256kbps, leva-se quase 10 horas para baixar um arquivo de 1GB, por exemplo<sup>264</sup>. Com um 1MB, chega-se a quase 19 horas.

Além de jogar no console, há também a opção do emulador de PS2, sendo a versão mais popular o PCSX2. Emuladores são programas experimentais construídos a partir de *software* livre, que permitiriam ao computador pessoal executar esses jogos. Com a vantagem que ele pode executar não só os jogos gravados na mídia de DVD, mas também os arquivos digitais, desde que eles estejam no formato indicado (.iso<sup>265</sup>). Ou seja, não é preciso gravar. No entanto, os emuladores são considerados pirataria porque só parte deles é software livre, a outra, como no caso do PCSX2, é a BIOS do console original que precisa ser copiada para o banco de dados do emulador. É possível extrair esses arquivos diretamente do seu próprio console, o que algumas empresas não aprovam, mas não é considerado pirataria se não tiver fins lucrativos<sup>266</sup>. Contudo, baixar ou disponibilizar essa BIOS, sim.

Esses procedimentos exigem outro tipo de habilidade técnica e conhecimento em computação, pois videogames – principalmente a partir da chamada sexta geração – e computadores pessoais, embora possuam princípios básicos similares (A arquitetura van

---

<sup>264</sup> Disponível em <http://www.download-time.com/>. Acesso em 22/01/2016

<sup>265</sup> A extensão .iso denomina uma imagem ou imagem de disco. Ela é basicamente o espelho do conteúdo de uma determinada mídia de CD, DVD ou Blu-ray. Estando no formato de imagem (.iso, .mdf e outros), o computador pode interpretar aquele arquivo como se fosse o disco dentro do leitor de mídia, o que ele não consegue fazer apenas com as pastas soltas.

<sup>266</sup> Essa é uma questão de direitos e também de modelo de negócios. Uma vez comprado, o objeto passa a ser de sua posse o que permite dispor dele da maneira que quiser, mas a tecnologia dentro dele pode ter direito autoral dependendo do uso que se faz. A engenharia reversa, por exemplo, na maioria das vezes será considerada violação de *copyright*. Por isso, cada vez mais as empresas têm mudados suas políticas e contratos para uma espécie de prestação de serviços (licença), no qual a compra se torna quase um aluguel estendido (como as empresas de telefonia que te dão o aparelho em troca da linha ou plano). Entre outros efeitos, isso garante que o consumidor não terá direito de propriedade sobre aquele bem. Disponível em: <http://www.tecmundo.com.br/consumidor/10206-contrato-de-licenca-concordou-e-nao-leu-sua-alma-voce-vendeu.htm>. Acesso em 22/01/2016.

Newman: processador, memória e periféricos), têm estruturas de *hardware* bem distintas, principalmente no que se refere a seus processadores e a forma como eles são construídos e se integram a parte gráfica. Por isso, emuladores de PS2 não costumam ser muito estáveis. A fim de ilustração, da mesma maneira, no nível do software, dois programas podem compartilhar a mesma linguagem de programação como Java ou Python, mas gerar aplicações completamente distintas como um *game* e um editor de texto. Além do mais, outro impeditivo é a qualidade do computador. Para executar um emulador de console da sexta geração em diante, é necessário bastante memória temporária (RAM), capacidade de processamento e placa de vídeo compatível. Alguns hacks até conseguem rodar com certa estabilidade no emulador, como é o caso dos baseados em Guitar Hero II e do PES. Como será visto no próximo segmento, neste último há sim uma maior participação do emulador em sua comunidade.

Alguns desses criadores decidem montar um espaço próprio para seus hacks. Nas comunidades "principais", *GH Creators* e *Hacks*, foi possível encontrar, entre as listadas como relacionadas<sup>267</sup>, os mais variados exemplos de *hacks* de *Guitar Hero* como *GH: Iron Maiden*, *Beatles*, *Korn VS Slipknot*, *Anime Hero* (com músicas de desenhos japoneses), *Brazukas e Brasil* (com músicas de bandas nacionais diversas), *Legião Urbana*, *Gospel IV: Revolution 2012*, entre outros.

Durante as incursões nessas comunidades, em 2013 e 2014, a maioria delas não possuía atividade recente de seus membros (na forma de comentários ou postagens novas). Algumas desde o início de 2013, outras até mesmo desde 2011, mas elas serviam, em sua maioria, como repositório de links, disponibilizando, com links ainda funcionais, os jogos que as batizam. Além disso, outra forma de encontrar esse material é procurar fora da rede social, em sites, blogs ou fóruns de discussão, que continuam atualizando e disponibilizando esses *hacks* quando as comunidades, ou nesse caso, a rede social “morre<sup>268</sup>”. Além, claro, do Facebook, para onde algumas dessas comunidades migraram como foi o caso de *Guitar Hero Gospel* e *Yngwie Malmsteen*, cuja produção será discutida em detalhe em seguida. Cabe ressaltar que esses *hacks* não só alteram o conteúdo do jogo, mas agem nas funcionalidades do mesmo, traduzindo o idioma do jogo para o português, reconfigurando a jogabilidade para

---

<sup>267</sup> Na apresentação visual de uma comunidade. Há no lado direito no canto superior a foto dos usuários que fazem parte dela e no canto inferior outras comunidades que possuem vínculo "oficial" com aquela. Não é como sistema do Facebook, no qual um algoritmo recomenda os outros grupos, essa escolha é feita pela moderação.

<sup>268</sup> Um exemplo é o fórum *Guitar Hero Customs*. Lembrando que em inglês, eles preferem chamar esses mods de customs ao invés de hacks. Disponível em: <http://guitarherocustom.forumeiros.com/t5-fixo-lista-de-guitar-hero-customs>. Acesso em 20/11/2015.

que ela seja compatível com determinado *joystick*, teclado ou guitarra-controlado<sup>269</sup>, ou ainda modificando os níveis de dificuldade do jogo.

Criar seu próprio *hack* envolve uma série de etapas, todas minuciosamente explicadas através de incontáveis tutoriais escritos nas redes sociais e até videoaulas no Youtube. Por meio da captura de tela, esses videotutoriais conseguem mostrar passo a passo como realizar uma modificação, o que, acreditamos, ajudou a difundir a prática dos *hacks* de *Guitar Hero* para além de usuários com qualquer familiaridade com customização. Basta repetir os processos mostrados na tela. Ainda neste quesito é preciso salientar que as “comunidades agregadoras”, como a *Creators*, não só disponibilizam “jogos prontos para *download*”, mas também agem traduzindo e adaptando esses tutoriais de fóruns e/ou páginas em inglês, como o *Score Hero*. São espaços de discussão e debate em que os usuários se ajudam, criticam o trabalho um do outro e exibem suas produções.

Na página está documentado todo o processo de produção de um *hack*, desde a fase embrionária do projeto, onde jogadores pedem dicas de onde achar ou produzir as próprias músicas, até a montagem do jogo e como torná-lo disponível. o que pode ser identificado na própria descrição da *GH Creators*, onde se lê: "Bem vindo a comunidade! Comunidade destinada a criação de novos Guitar Hero's, trocas de sng's, mid's, mp3's, wav's, vgs's, vag's, programas, dicas, informações, e tudo mais para Criação de Guitar Hero. Vamos colaborar e manter a comunidade organizada". Por conta desse cuidado, não é de se espantar que comunidade tivesse mais de 22 mil membros.

Num desses tutoriais, na comunidade desde 2009, os usuários que quiserem fazer seu próprio *hack* são instruídos a, em primeiro lugar, passar os arquivos do DVD original do jogo para o computador (embora também seja possível baixá-lo da Internet). Em seguida, usando um programa chamado *GH Explorer* (GHex), é possível navegar pelo conteúdo e fazer substituições das músicas originais por outras a sua escolha (cada jogo da franquia possui um limite de músicas, geralmente 70 no caso dos *hacks* feitos em cima de *Guitar Hero II*). Para criar seu próprio *setlist* há duas opções. A primeira é pegar músicas previamente preparadas por outros usuários que disponibilizam a notação da música na forma como ela é lida pelo jogo num arquivo de extensão *.chart* ou *.midi*. E também a mesma em formato MP3 para a execução durante o mesmo. Depois disso, é preciso alterar o nome da música, do artista, a duração, entre outras informações, no menu do jogo, tudo pelo GHex.

---

<sup>269</sup> Instrumento popularizado pela franquia, o controle é um *joystick* em formato de guitarra que emula a dinâmica da mesma com botões no braço no lugar nas cordas, e uma espécie de chave como um interruptor, que simula o movimento de uma palheta.

A outra opção é produzir por conta própria sua notação. Para isso são necessários a música em MP3 que se quer inserir e outro programa experimental chamado *Feedback*, que justamente cria as notas musicais do jogo. Essa sincronização é feita manualmente pelo usuário. Ele precisa ouvir a música e escolher onde ficará a nota correspondente e a qual botão ela corresponderá, além disso, ele pode escolher também onde ficam os eventos bônus da música (*Star Power*) – notas em forma de estrela, que ao serem executadas corretamente dobram a pontuação –, e animações do avatar (guitarrista) e do palco durante a performance. Usando um terceiro programa acoplado ao GHex ainda é possível alterar os avatares e outros elementos gráficos do jogo, como fisionomia, cabelo, cores, roupa, entre outros. Num nível de habilidade manual mais avançada é possível até modelar personagens, em programas de edição de imagem como Photoshop, fazendo referências diversas a personagens fictícios e personalidades.

Deste modo, observa-se que há um grande esforço manual, intelectual e criativo na confecção dos *hacks*. O jogador precisa efetivamente fazer essa sincronia “de ouvido” e ficar atento à temporização da música e da notação para que a canção não acabe muito antes ou depois da sessão de jogo. Isso evidencia o caráter artesanal, intuitivo e muitas vezes precário dessas inserções que não necessariamente ficam “perfeitas” (muito pelo contrário) dependendo bastante da capacidade do usuário. Há de se mencionar também a importância da criação coletiva que compartilha criações e métodos, não só no “estágio final”, mas em todas as “microfases” de desenvolvimento, o que inclui outros programas não listados, como conversores de áudio, editor de vídeo e de imagens, entre outros. Existe um processo por trás da confecção desses hacks, ou melhor, uma lógica processual que emula o algoritmo. Essa seria a face do letramento processual através dos games teorizado por Mateas (2008).

Esse e outros tutoriais foram criados pelo usuário Dark Shadow, uma figura central na comunidade Creators e nos *hacks* encontrados, pois seu apelido (*nickname*) aparece nos créditos de muitos deles. Ele atualizava constantemente esses tutoriais, separando-os por cada edição do jogo. Seus tutoriais são ilustrados, além de possuírem separação por capítulo (sem paginação), links para download e informação de contato. O tutorial de *Guitar Hero II* tem 21 páginas, já o de *Guitar Hero III*, em 2010, já em seu quinto volume, possui 171 páginas<sup>270</sup>. Esses tutoriais fazem amplo uso de links para download de programas proprietários. Por desconhecimento ou pelo costume, é comum para *gamers* e outros usuários simplesmente baixar os programas que estão interessados ou precisando. Para os atores fica claro que o que

---

<sup>270</sup> Do original: <http://docslide.com.br/documents/super-tutorial-customizando-guitar-hero-iii-vol-50.html>. Acesso em 29/12/2015.

eles fazem só configuraria pirataria caso eles tivessem lucrando com os *hacks*. Embora eles possam ser livremente encontrados em camelôs pelo país – e Dark Shadow conta que encontrou exemplares de uma das produções da comunidade, GH Brazukas, até na Argentina –, eles fazem questão de colocar nas postagens e dentro dos próprios jogos avisos de que aquela versão não foi feita para ser comercializada.

Esse dado revela uma tendência dentro da cultura digital brasileira que possui leis e restrições quanto à violação de direito autoral<sup>271</sup>, mas pouca fiscalização, pelo menos dos usos do usuário individual. A Polícia Federal, por exemplo, vai atrás dos usuários que lucram com a pirataria como o recente caso dos donos do site MegaFilmes HD. O casal possuía um sistema de streaming (transmissão remota) e ganhava dinheiro mediante anúncios por acesso<sup>272</sup>. De fato, no país, de acordo com o código penal, só é crime caso haja lucro, mas como explicam Mizukami et al, (2008) o direito autoral é construído de forma que haja muito poucas exceções ao direito do autor, virtualmente soberano em face ao direito de uso, por exemplo. A forma dúbia e restritiva com que o projeto de lei foi redigido significa que apropriações como a da comunidade podem não estar protegidas. Mizukami et al. (2008) afirmam que mesmo bibliotecas e instituições científicas não estariam respaldadas ao fazerem reproduções de obras para preservação ou fins de estudo. Isso porque a lei fala apenas "em pequenos trechos para uso privado", sem especificar fins, e dependendo da interpretação, elas poderiam ter sua ação impedida ou bloqueada de alguma forma. Mesmo não sendo crimes (código penal), os produtores poderiam alegar que seu direito de reprodução foi violado e pedir que o conteúdo fosse retirado, por exemplo. E até, dependendo da intenção, acionar os responsáveis civilmente por perdas e danos.

Nos EUA, por outro lado, onde este autor realizou seu estágio de doutorado-sanduíche, existe de fato uma lei que qualifica os usos e, ao invés de falar em "pequenos trechos para uso privado", fala em *Fair Use* (uso justo), que são exceções tipificadas para usos educacionais, artísticos, críticos, entre outros. Em contrapartida, foi possível constatar que há uma fiscalização maior em cima do consumidor pirata individual. As operadoras de banda larga, mediante notificação, podem cortar seu sinal por tempo determinado e, em casos

---

<sup>271</sup> Artigo 184 do código penal. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/LEIS/2003/L10.695.htm#art1art184](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/2003/L10.695.htm#art1art184). Acesso em 21/01/2016.

<sup>272</sup> Além da violação do direito autoral, que pode ter uma pena de dois a quatro anos de prisão, o casal foi indiciado também por constituição de organização criminosa, o que poderia resultar de três a oito anos de reclusão. Disponível em: <http://tecnologia.uol.com.br/noticias/redacao/2015/11/19/apos-operacao-da-pf-site-pirata-mega-filmes-hd-e-derrubado.htm>. Acesso em 21/01/2016.

mais extremos, é possível ser indiciado criminalmente, como foi Aaron Swartz, ou acionado civilmente pelo download de arquivos<sup>273</sup>.

Por meio dessa descrição geral das práticas que aconteciam na comunidade Guitar Hero Creators (GHC) foi possível ilustrar o alcance dessas dinâmicas. Entretanto, é preciso ainda ressaltar o ponto de vista dos atores não humanos mobilizados, sobretudo a estrutura organizacional da própria comunidade e como a interface da rede social contribuiu para isso. A comunidade servia para trocar arquivos, não apenas as edições completas, os *hacks*, mas também os outros elementos que os compõem, principalmente as notações musicais, tidas pelos usuários como o mais trabalhoso. Muitas delas eram encontradas on-line em fóruns de outros países: Dark Shadow, moderador do grupo, indicava o Score Hero, em seus tutoriais. Contudo, a insatisfação dos integrantes com essas notações, assim como a inexistência de algumas, dependendo do gosto musical dos usuários, fazia com que eles constantemente trocassem notações entre si. Segundo eles, suas versões eram aprimoramentos das que haviam encontrado.

É interessante notar como os jogadores dividiam as responsabilidades, mesmo quando havia um desenvolvedor principal num determinado *hack*. Havia tópicos na comunidade destinados a postagem de projetos não concluídos. Neles, os jogadores ofereciam e pediam ajuda para realizar algumas customizações. A colaboração surgia naturalmente da interação na rede social, motivo pelo qual era comum ver *hacks* com diversos créditos. Há sempre o desenvolvedor principal, geralmente o idealizador, mas os auxiliares podem ter ajudado na criação da notação das músicas, na elaboração de capas (uma das principais ofertas) e outros elementos visuais. No caso, ganhar crédito implica não apenas ter dado uma dica, mas a contribuição física no projeto.

Estruturalmente, os tópicos eram divididos por assuntos e sinalizados com as tags (do inglês, marcações). Foi possível observar que jogadores-*hackers* usam o termo em inglês mesmo. Assim como eles chamavam seus *hacks* de "*hacked*" [sic], entre outras apropriações "abrasileiradas" da língua inglesa. As tags mais utilizadas em *Guitar Hero Creators* eram [FIXO], [DOWNLOAD], [ON] E [OFF], além de [Re-Up] e [PROJETO].

---

<sup>273</sup> Uma mulher no estado de Minnesota foi processada pela associação das gravadoras americanas (Recording Industry Association of America – RIAA) e condenada a pagar 220 mil dólares em danos e outro usuário, em 2009, foi condenado em 675 mil. Ironicamente, no processo, os querelantes suspeitavam que ambos eram responsáveis por disponibilizarem centenas ou até milhares de arquivos em serviços P2P, mas na ação eles só precisaram acusá-los de baixar, respectivamente, 24 e 30 músicas para que eles fossem condenados. Disponível: <http://www.theguardian.com/technology/2012/sep/11/minnesota-woman-songs-illegally-downloaded>. Acesso em 21/01/2016.

Era com essa última que os jogadores postavam seus games ainda desenvolvimento, incluindo uma descrição detalhada do mesmo, quais músicas conteria a edição a ser modificada (geralmente GH II ou III), e até os detalhes visuais que pretendia alterar. Um elemento bastante comentado eram as cores que seriam atribuídas aos "eventos bônus" (*Star Power*) que no jogo original tornam os botões (os acordes/notas) azul brilhante, como um raio de luz, e que os jogadores podem customizar. Um notório atrativo para a personalização, a alteração dos elementos gráficos chama bastante atenção nos projetos da comunidade, sobretudo, o design de capas imitando os encartes de um jogo original vendido em loja. Mesmo que as mesmas jamais fossem ser impressas, era importante para os jogadores criarem uma "identidade visual" para suas customizações. Aliás, esse era o principal objetivo, tanto que os menus internos, as imagens de fundo e os "braços das guitarras" deviam combinar com o tema. Alguns desenvolvedores chegavam a colocar a própria foto nas capas e nos elementos visuais alteráveis dentro do jogo.

Além das alterações funcionais como tradução para o português, mudar as músicas, modificações da jogabilidade (não exigir guitarra, não perder) ou da dificuldade do jogo, no caso, torná-lo cada vez mais difícil, as customizações estéticas tomavam uma parte considerável do espaço da comunidade, mesmo efetivamente não alterando a jogabilidade. Alguns elementos, como os avatares, algumas músicas de fundo e vídeos não poderiam ser modificados – não pelos métodos de que esses jogadores-hackers dispunham – o que foi comentado pelos selecionados para as entrevistas em profundidade.

Por fim, as tags [ON] e [OFF] possuíam uma função metalingüística. A primeira determinava algum tipo de regra ou explicava o funcionamento da própria comunidade. Dark Shadow, em sua função de moderador, abriu em 2011 um tópico [ON] apenas para avisar que os usuários não estavam usando corretamente o espaço de dúvidas da comunidade. Ele lista uma série de condutas que não são toleradas pelos administradores, por atrapalharem o bom andamento desta sociedade, e ainda dá sugestões de como os usuários com dúvidas podem fazer para ser mais bem atendidos. Ele os aconselha a darem mais detalhes do seu problema, informando seu sistema operacional, descrição detalhada e ainda dar um *print* – captura da tela - do erro. Já [OFF] vem da expressão em inglês *off topic* e, como o nome diz, serve para discutir amenidades e outros não relacionados diretamente ao tema da comunidade, ou seja, é a atribuição de um tópico específico, onde estaria permitido fugir do assunto central, mas, diferente do [BATE PAPO], e esta pode ser uma conversa direcionada como a Copa do Mundo.



primeira < anterior próxima >

[ON] Sobre o tópico de dúvidas da cmm (By: D.S) - 8 respostas.

Dark Shadow - 13 de outubro de 2011 - denunciar abuso

[ON] Sobre o tópico de dúvidas da cmm (By: D.S)

Caramba gente! Vou esclarecer algumas coisas sobre o tópico de dúvidas da comunidade, que ta fod' algumas coisa que aparecem lá as vezes...apenas 10 citações:

- 1 - Tópico de dúvidas não é para bate papo , já existe um tópico específico para isso;
- 2 - Também não é lugar para pedidos para se fazer um gh (A comunidade é fechada para tal)
- 3 - Não é lugar para propaganda de cmm's já existe um tópico específico para isso também;
- 4 - Não é lugar para postagens do tipo "me add" e postagens de e-mails;
- 5 - Não é lugar para palavrões ou ofensas para alguém...seja quem for;
- 6 - Ninguém tem que dar uma de professor de português na tentativa de corrigir outra pessoa (Aqui é cmm sobre gh...não sobre língua portuguesa)
- 7 - Postagens do tipo "correntes" nunca nele!
- 8 - Flood por uma mesma pessoa é outra coisa que não apenas aqui mais em muitas cmm's não é permitido (Para que floodar?)
- 9 - se quiser achar alguém (no caso perguntando sobre perfil de algum membro ou ex) faça isso por sua conta;

Agora o principal:::

- 10 - ao postar sua dúvida, seja claro e objetivo procure ao ter um problema/dúvida e antes de postar no tópico tente descrever em detalhes o problema se possível (O que não mata ninguém) Inclua na sua postagem **OBRIGATORIAMENTE**:
  - A - versão de seu sistema operacional;
  - B - Descrição do problema;
  - C - Print do problema/erro (Dependendo do problema inclua também um print de sua pasta de charts com músicas de seu projeto)

Por que é um 'porre' às vezes postarem dúvidas/problemas pela metade sem dar maiores detalhes e quiserem ainda que respondamos rápido,logo,enfim... e ainda que adivinemos do que se trata o problema com base nas meias palavras postadas...

Dark Shadow - 13 de outubro de 2011 - denunciar abuso

**Outro fato importante:** Para quem acha que também ao postar sua dúvida/problema se temos a obrigação de responder seja o tempo que levar...

hã! hã! Está enganado!

Não temos obrigação alguma de responder a todo tipo de dúvida que seja postada no tópico ... isso vale para qualquer um... ninguém tem essa obrigação... **todos nós** podemos nos reservar a esse direito...

Responde quem quer , se quiser , e quando quiser ...

Grato pela atenção e colaboração de todos!

- Guitar Hero Creators - Dark Shadow - Moderador

Paulo Henrique - 13 de outubro de 2011 - denunciar abuso

UP

Agora sim a galera tem que "abrir os olhos" pra postar no tópico de dúvidas...

Figura 2 - Exemplo de tópico com tag [ON]

Curiosamente, mesmo quando um usuário quebra esse protocolo, em certa medida até bem rígido, a comunidade parece aberta a colaboração. Numa postagem de 2012, o usuário identificado como Matheus, ignorando todos os avisos na comunidade, abre um tópico apenas para pedir ajuda. Após ser devidamente advertido, ameaçado de expulsão e “trolado”, eventualmente ele recebe a ajuda que solicitou, mesmo tendo infringido as regras. Outro caso similar foi quando o usuário Helienai, desenvolvedor do *Guitar Hero Gospel* que será tratada a seguir, posta um tutorial de como customizar eventos na primeira edição de *Guitar Hero*. Eventos são justamente jogadas que disparam uma reação especial dentro do jogo. No entanto, ele se esqueceu das tags, o que fez com que fosse repreendido por Dark Shadow, independente da qualidade de sua contribuição.

#### 4.2.1 The Guitar Men

Dark Shadow era moderador da comunidade *Guitar Hero Creators* junto aos usuários Beto Luvás (que assina uma série de hacks também) e Sub Zero. De longe o membro mais ativo, ele participava de todos os aspectos do processo de edição de hack, embora afirme que sua especialidade seja a parte gráfica. E ele comandava "com mãos de ferro", diga-se de passagem, a comunidade. Bastante meticuloso, ele implementa as regras e faz questão que



elas sejam cumpridas. E, aparentemente, os demais membros respeitavam essa autoridade justamente pelas contribuições significativas do mesmo. Curiosamente, ele não era o dono da comunidade, não a tendo fundado. Este, identificado como Cristiano, tampouco era um membro ativo, não sendo visto comentando em nenhuma postagem.

Nascido em 1984 e natural do Piauí, seu perfil o identificava como residente de João Pessoa/PB. Dark Shadow mantém duas contas no Facebook, por onde foi contatado para essa pesquisa, uma com seu nome verdadeiro e outra com um apelido que ele também usava na comunidade (Gato Preto), mas com uma referência ao *nick* que o tornou referência em *Guitar Hero*. O relato que se segue foi feito através da troca de áudios pelo serviço de mensagens instantâneas por celular *WhatsApp*.

Suas atividades tiveram início ao encontrar um tutorial em inglês. Contendo mais ou menos 30/40 linhas, segundo o jogador, ele não chegava a uma lauda e por isso não continha informações suficientes de como fazer uma modificação. Dark Shadow diz que esse tutorial americano "era muito resumido [...] não explicava nada, não tinha exemplos". No entanto, era a principal fonte de informação disponível sobre edição em *Guitar Hero*. Mesmo "não sabendo bem inglês na época", ele decidiu fazer sua própria versão. Sobre a precariedade do material disponível, ele afirma:

Os blogs e os sites saíam dando Ctrl C e Ctrl V [os atalhos de copiar e colar no computador] nesse tutorial com traduções ao pé da letra, então ficava uma coisa muito confusa. Então, tive que ir aprendendo na marra, em inglês mesmo, traduzindo pouco a pouco **até conseguir interpretar e entender o tutorial por completo**. Tempos depois, eu fui criando as versões uma a uma do tutorial. Cada versão do tutorial eram mais atualizações e mais informações até chegar no último que você conhece [de 171 páginas]. Deu muito trabalho e com base nisso e no tutorial foi que eu criei as videoaulas a respeito (Dark Shadow via WhatsApp – grifos nossos).

Através de seu exemplo, descobre-se um processo de aprendizado que passa por uma exploração de habilidades e, nesse caso, não de um ambiente, mas de possibilidades de ação. E o mais interessante, sem necessariamente ser uma progressão contínua. O processo pelo qual Dark Shadow passou para aprender ou pelo menos compreender a língua inglesa acomoda perfeitamente o acontecimento de reveses ou contratempos, e não precisa levar a uma solução ideal. Isso reforça o argumento de Regis e Perani (2010) sobre a ligação entre entretenimento e lúdico, sobretudo sobre com sua característica principal ser a exploração.

Sem um histórico de envolvimento com música como os próximos entrevistados, o jogador-hacker precisou cultivar cognitivamente sua relação com ela, sobretudo a forma como ela está representada no *game*, ou seja, essa apropriação algorítmica das canções. Além de explorar o jogo, o mesmo e os demais programas que ele mobiliza no processo de edição

fizeram com que Dark Shadow se sentisse desafiado. "Minha maior dificuldade foi justamente aprender sobre as charts, justamente os arquivos que possuem a posição de cada nota. No começo foi um pouco difícil porque para aprender [a fazer as] charts, eu tive que aprender um pouco sobre teoria de música, notas musicais, sincronia. Digamos que eu tive que aprender realmente a usar a minha audição, ou melhor, tive que [...] reaprender a usar a minha audição para poder criar as charts e poder ir sincronizando", narra.

Havia um desafio cognitivo, mas também tecnológico inerente à produção das gambiarras. Não se tratava de ficar perfeito, tanto que um problema recorrente era eles não conseguirem parar completamente o som quando erravam. A música seguia normalmente, sem baixar o volume, que é o indicativo de erro no jogo original. Esse problema foi superado, mas não a tempo. O jogador-hacker confessa que:

[...] só pouco tempo antes da franquia ser cancelada é que foi descoberto por mim e por mais outro membro na época que havia uma maneira de criar esse efeito. Era um pouco complexo, mas funcionava. Eu tinha feito [...] o teste e comprovei que o som parava realmente, [...] mas não cheguei a incluir esse dado numa nova versão do tutorial porque a franquia já estava praticamente cancelada. O PS2 já estava na sua beira da extinção mesmo. E o pessoal [...] tava [sic] perdendo o interesse. Tava [...] havendo uma queda na procura, no interesse, no estilo de jogo (Dark Shadow via WhatsApp).

Há um antagonismo entre a comunidade e a figura do camelô, porque, na opinião de Dark Shadow, aparentemente compartilhada pelo resto da comunidade, o vendedor ambulante se aproveita do trabalho deles para lucrar e poderia até, em última análise, prejudicá-los por associação. Por isso, "quando o pessoal vinha para me perguntar ou tirar dúvidas, eu sempre os aconselhava a botar o seguinte: este jogo encontra-se gratuitamente para download na internet e se você pagou por ele infelizmente você foi enganado. [...]", explica. Mostrando certo reconhecimento de que talvez lhes fosse requerido pagar algum tipo de *royalty* pelo direito de utilizar partes do jogo, ele ressalta mais de uma vez que as customizações eram um hobby. "Nós editávamos como *gamers* fãs, mas sem a menor intenção de fim lucrativo [...] Problemas [com a produtora] nós nunca tivemos. Fazíamos porque gostávamos [...] porque era um prazer [...] ter esse reconhecimento. [...] Apenas primeira, única e exclusivamente por diversão e mais nada, além disso", complementa.

Ainda que se tratasse de uma atividade de lazer, a questão dos créditos era realmente um problema. Por isso, era fundamental receber a autoria pelo trabalho feito. O reconhecimento, como mencionado, era o pagamento. Uma vez na Internet, as produções da comunidade podem ser facilmente reapropriadas, mesmo que não por vendedores atrás de lucro, mas apenas outros internautas atrás de fama, e era isso que acontecia. Por isso, a criação de mecanismos como as "assinaturas". O jogador explica, "se você olhar a contracapa,

ou até a capa, você vai ver que toda a capa tem uma assinatura minha e de quem editou também. Vai ter o nome ou a foto ou os dois juntos".

Nos exemplos encontrados, havia realmente a foto do perfil nas redes sociais ou uma imagem associada ao pseudônimo. No caso de Dark Shadow, um gato preto. Entretanto, ele conta que a competição às vezes era tão acirrada que usuários retiravam essas marcações das capas ou se davam ao trabalho de fazer edições dentro do jogo para mudar os nomes somente para conseguir crédito. Afinal, o mais trabalhoso, as notações musicais, já havia sido feito.

Um exemplo "clássico" de cooperação surgida na comunidade foi entre os usuários Helienai, de Jundiaí/SP, e Ewerllon, de Manaus/AM. Os dois colaboraram na produção do *Guitar Hero Gospel V: Carry On*, que será examinado a seguir. Uma verdadeira franquia, *Guitar Hero Gospel* teve início apenas com Helienai, que fez as outras quatro edições sozinho. Focado em música evangélica/cristã, o repertório do jogo apresenta uma mistura particular de bandas de rock cristão, *White metal* e outros gêneros pesados, mas com letras religiosas. Da mesma forma que outros, sua vontade de customizar surgiu de uma insatisfação, "gostava do jogo *Guitar Hero*, mas não gosto muito de músicas seculares. E então fui à procura de como colocar qualquer música que quisesse no jogo. E então fiz o primeiro, o segundo e o terceiro, um atrás do outro, mas com músicas que achava na internet", conta Helienai. Isso, contudo, não o satisfaz, afinal, é um consenso entre os membros da comunidade que as notações já prontas encontradas em fóruns pela Internet não são boas o suficiente. Por isso, sua crítica às três primeiras produções, "não ficou legal, ficou com a sincronia muito ruim. Desde, então, eu comecei a fazer as músicas para a quarta versão. Como foi uma revolução na série chamei de Revolution 2012 [daí *Guitar Hero IV: Revolution 2012*]", complementa Helienai. Pelo perfil pessoal no site de relacionamento constata-se que ele é músico, tocando guitarra em sua igreja. Disso, infere-se que sua experiência musical condicionou a forma de jogar e customizar. Foi a partir dela que ele foi capaz de notar as incongruências nas demais edições e depois produzir uma correta.

Hoje (2016) com 18 anos, Helienai afirma que começou a "estudar como fazer *hack*" com 13 anos, quando estava na sétima série do Ensino Fundamental. Na postagem de 2012, comentada anteriormente, ele pode ser visto produzindo um tutorial e também participando ativamente de outras postagens, mostrando que ele próprio se tornou referência na comunidade, mesmo não sendo um moderador. É de suma importância que, assim como Dark Shadow e os outros entrevistados, ele se refira ao processo de produção dos *mods* como "estudar". O esforço investido e a inventividade requerida tornam a prática, na visão dos jogadores, algo mais do que simplesmente brincar. É uma forma de aprendizado lúdico.

Algo similar pode ser visto com *Minecraft*, que influencia crianças e adolescentes a construir aplicações diversas para o jogo, cuja jogabilidade original é a de um mundo aberto para construção em blocos com várias modalidades, incluindo batalhas. *Minecraft* incorporou a lógica configurativa das customizações em sua própria jogabilidade, de uma forma intuitiva e, via de regra, sem requerer programas adicionais, motivo pelo qual tem sido uma febre para essa faixa demográfica<sup>274</sup>. Não à toa, a tecnologia do jogo e sua empresa produtora, Mojang, foram adquiridos pela Microsoft por dois bilhões e meio de dólares<sup>275</sup>.

Helienai credita parte de sua expertise à comunidade e aos tutoriais de Dark Shadow, no entanto, também faz questão de afirmar que aprendeu muito sozinho, mexendo, brincando, e fazendo experimentações por conta própria, sem os tutoriais. Prova disso seria que a série Gospel é uma das poucas que apresenta modificações pra Xbox 360, console que Dark Shadow se recusa a fazer por achar "muito complicado e não valer a pena pelo esforço". Infelizmente, a qualidade da modificação para esse console não será avaliada, mas pelos comentários no blog e perfil do Facebook do jogo é possível ver que ele tem uma recepção favorável dos fãs. Dentre as produções derivadas da comunidade *Guitar Hero Creators*, ela é uma das mais populares.

Helienai conta que "o jogo foi lançado na passagem do Orkut para o Facebook, então no Orkut tivemos na comunidade cerca de 150 a 200 pessoas. No Facebook cresceu bastante, temos hoje mais de 1000 curtidas, podem até ser consideradas poucas curtidas [comparado às dezenas de milhares que tinha GHC], mas já cresceu bastante". Diferente dos tempos de Orkut, Helienai e Ewerllon inclusive recebem interações com pessoas de outros países, como o perfil da página *Video Gaming Rocks*, que constantemente comenta em inglês. Suas mais de mil curtidas são o dobro das 506 que o perfil *Guitar Hero Creators*, feito por Dark Shadow, apresenta no Facebook.

Por fim, outro caso emblemático é o do usuário Felipe (1990) que até a presente data (janeiro de 2016) continua trabalhando em seu *hack* chamado *Guitar Hero: Yngwie Malmsteen*, dedicado exclusivamente à obra do guitarrista virtuoso sueco. Em julho de 2013, o jogador lançou o que chama de versão demo do jogo (com 43 de um total de 70 músicas possível de serem incluídas). E, em dezembro de 2015, uma nova versão, segundo ele, 50%

<sup>274</sup> Há projetos em Arquitetura e Urbanismo, como a construção de casas e cidades inteiras, até em Ciência da Computação com a produção de calculadoras, computadores (processadores) e até outros games (esconde-esconde, GTA). Há canais do Youtube dedicados exclusivamente a mostrar e ensinar como fazer essas modificações. O canal brasileiro TazerCraft, de 2011, tem mais de quatro milhões de assinantes e pouco menos de um bilhão e meio de visualizações em seus vídeos. Disponível em: <https://www.youtube.com/user/TazerCraft/>. Acesso em 23/01/2016.

<sup>275</sup> Disponível em: <http://www.wsj.com/articles/microsoft-agrees-to-acquire-creator-of-minecraft-1410786190>. Acesso em 23/01/2016.

pronta (essa na página do Facebook). Com um perfil que o identifica como residente da cidade de Teresópolis, no estado do Rio de Janeiro, o relato dos estágios de produção do *game*, conseguido por meio de conversa por mensagem instantânea pela rede social Facebook, aponta algumas tendências interessantes dentro do panorama geral apresentado acima. A percepção do usuário sobre suas práticas é útil para avaliar a extensão das mobilizações sociotécnicas que estão no âmago da customização.

Na conversa realizada em fevereiro de 2014, a primeira atitude de Felipe consiste em assegurar ao entrevistador que não é um “puta programador”. Aos 23 anos, ele afirmou que até está cursando Ciência da Computação, mas “começou faz uma semana e não sabe nada ainda”. Felipe conta que começou o projeto três anos antes, em 2011. Após um período jogando versões modificadas e, posteriormente, produzindo suas próprias alterações e substituições como teste, ele passou a querer fazer seu próprio *hack* “do zero”, em suas palavras.

Como jogador e fã do guitarrista e sua banda homônima, o *hack* veio para suprir uma espécie de “demanda de gosto” ou “necessidade musical”, uma vez que em suas pesquisas ele nunca encontrou uma versão exclusivamente dedicada ao artista. Em meio à miríade de edições presentes na rede, isso se deve, em parte, ao fato de Malmsteen não se enquadrar no *mainstream* musical. Mesmo entre os fãs de rock pesado e/ou de guitarristas virtuosos com carreiras solos e extensa discografia (puramente instrumental ou não), nomes como Joe Satriani e Steve Vai são expoentes mais representativos. Felipe admite isso, e apesar de ser fã, ele não tem ilusões quanto à aceitação do músico. De acordo com ele, “para falar a verdade tem mais gente que odeia do que gosta. Então, se alguém falar para mim que não gosta, não é novidade. Realmente têm alguns trabalhos dele que não são legais, mas os do começo da carreira é [sic] muito legal”.

O *Guitar Hero: Yngwie Malmsteen* foi criado em cima da versão para PS2 de *Guitar Hero III: Legends of Rock*, lançado em 2007. Felipe conta que até conseguiu encontrar algumas notas e canções já prontas na Internet, mas era muito pouco para fazer um projeto inteiro sobre o artista. O jogador precisou fazer diversas correções no material que encontrou, usando habilidade e conhecimento adquiridos como músico (ele toca guitarra). Segundo ele, “os caras [outros desenvolvedores] têm noção dos procedimentos, mas não têm noção das músicas. Não têm noção das notas e do jeito certo de colocá-las [...] meu ouvido já é bem mais treinado para reconhecer os sons”. Na própria descrição da comunidade no Orkut, criada em 2013, ele conta que “70% das músicas foram criadas por mim e as que foram baixadas

sofreram grande alteração por conta de erros nas *charts*, *bugs* e notas exageradas ou mesmo por falta de notas”.

Sobre o processo de confecção em si, Felipe relata que logo que começou, por inexperiência em lidar com os programas, suas músicas “davam errado”. E ele chegou a desistir, por achar que fosse um problema do *software*. Foi preciso recorrer aos membros da comunidade *Guitar Hero Creators* (na conversa ele esquece o nome, mas a identifica como "a comunidade do Dark Shadow"), na qual ele havia descoberto os tutoriais e videoaulas em primeiro lugar, para que ele entendesse em que parte estava errando. O jogador-desenvolvedor faz questão de salientar que foi beneficiado por ter “à sua disposição” uma rede coletiva de produção e distribuição de conhecimento.

Mais experiente, ele chega a lamentar as deficiências dos programas que, segundo ele, deveriam permitir uma maior manipulação do *game*, “não dá para mudar os vídeos, nem as músicas que tocam enquanto você navega no menu. Queria conhecer os caras que criaram os programas [de modificação], assim eu poderia trocar informações com eles”.

Lembrando sempre que a edição e customização nos programas mencionados não envolve escrita em código, eles possuem interfaces gráficas que representam iconicamente, como qualquer programa que usamos no cotidiano, as ações que na verdade seriam apenas processamento de dados. Além do mais, alterar os programas de edição, como ele sugere que teria vontade fazer, exigiria esse tipo de programação direta no *script*, o mesmo que exigiria um método mais direto de modificação do jogo, escrevendo diretamente nas linhas de código do jogo. Isto sem dúvida permitiria uma maior possibilidade de ação, mas limitaria as práticas hackers em termos de acessibilidade dos usuários, voltando novamente aos círculos restritos dos versados nas Ciências da Computação. Os jogadores-hackers brasileiros lutam para achar um equilíbrio entre mais acessibilidade e mais controle sobre o processo. Isso porque obviamente, nem todo mundo consegue programar, mas todos devem (ou deveriam) jogar e customizar.

Uma característica importante que transparece na observação da comunidade GHC e que o caso de Felipe ilustra bem é o apelo à proeza artística/manual e a demonstração do virtuosismo. Há uma espécie de obsessão pelos níveis de dificuldade mais altos (dentro do jogo, o Expert), e os criadores de *mods* buscam se superar na realização de músicas mais difíceis de serem executadas, como um desafio para eles mesmos e para os demais, o que posteriormente é comprovado através de vídeos de *gameplay* no Youtube. Prova disso é que vários *hacks* da comunidade só contém o nível Expert, ou então os outros níveis não têm a mesma atenção. O próprio Felipe admite que só realmente "compôs" as notações do nível

Expert, as outras foram feitas por um programa que automaticamente produz os níveis mais básicos a partir da inserção da notação no nível extremo. Em diversos deles os níveis Easy e Medium (fácil e médio) acabam virando fases tutoriais, em que muitas vezes não é possível nem perder (não se perde pontos ao errar a nota, a música continua). Desse modo, a música em si acaba importando menos. Embora esse desafio aconteça mais entre os que já são fãs do dito "rock pesado", dentro do gênero *Heavy Metal*, existem muitos subgêneros que frequentemente não atraem o mesmo público, e até possuem rivalidades entre si.

Fundamental para esse processo passa a ser a criação das notações. Em casos como o de Felipe, no qual as músicas já são tecnicamente complexas, o desafio é transpor essa dificuldade para o jogo. Mas em outros é buscar um equilíbrio entre a vontade de dificultar a jogabilidade e a representação correta da música. Pelo menos é o que Felipe tira de sua experiência, ele diz "tenho que tomar muito cuidado para não deixar nenhuma nota passar despercebida. Por exemplo, tem um solo ali super-rápido, que tem umas 30 notas. Aí o cara acaba colocando só umas 28 mesmo porque ele não conseguiu escutar direito. Mas quem conhece a música e jogadores de *Guitar Hero* experientes vão perceber que tá [sic] faltando algumas coisa[s]. A mesma coisa e se tiver notas a mais. A gente acaba percebendo".

Na segunda conversa, já em 2016, os sinais de desânimo que Felipe apresentou da primeira vez chegam a um limite, pois ele afirma que vai desistir do projeto sem concluí-lo. Ele alega que o motivo é a falta de tempo por estar muito ocupado, contudo, ele havia dito anteriormente que além das dicas e do aprendizado, a comunidade também oferecia bastante incentivo. Foi marcante para o jogador-*hacker* a atenção recebida ainda na fase de projeto. Em suas palavras, "era um post na comunidade do *Dark Shadow*, nem lembro o nome, mas o post teve muuuita [sic] audiência. Muitos comentários. E gente elogiando até mesmo sem ver o projeto pronto. Muita gente ansiosa pedindo pro [sic] game sair logo". Com o fim do Orkut, e mesmo com a pouca atividade quando ele ainda estava ativo, parece sem sentido para ele continuar fazendo a customização. "O Orkut acabou abandonado pelos usuários do face [book]. Por isso que eu parei de postar coisas por lá. Ninguém lê. Ninguém comenta. Ninguém baixa mais. Postei no Facebook, mas até então [fevereiro de 2014] não recebi nenhum comentário de alguém dizendo que baixou a demo e dando uma opinião". Em fevereiro de 2014, 24 pessoas que curtiam o perfil no Facebook do *Guitar Hero YJM*, em janeiro de 2016 já somam 99. No entanto, esses números não são os mesmos das mais 22 mil pessoas que faziam parte da *Guitar Hero Creators*. E sem ninguém para comentar, fazer o *mod*, não parece mais tão interessante. "Criei essa página no Face na esperança de ter meu post recuperado e tb [sic] pra não deixar a galera na vontade, mas ao que parece não tive mto

[sic] sucesso. Tenho dois palpites: ou a galera de lá não sabe desse post. Ou então perderam o interesse".

Por isso, em nossa última comunicação, Felipe parecia muito animado por conta do interesse em seu *hack* e também por ter a oportunidade de retribuir o conhecimento adquirido na comunidade. Numa conversa sobre a impossibilidade do emulador de PS2 executar o *Guitar Hero III* e os hacks derivados dele, como GHYJM, ele repete, de cor, algumas das indicações dadas por Dark Shadow e pelos outros moderadores na comunidade e nos tutoriais ensinando como gravar um DVD para jogar no console. O melhor fabricante de mídia, programa de gravação e o programa para descomprimir o *game* (ele mandou um link com o programa para baixar). Com mais de 4GB, o *hack* está dividido em 22 partes, e Felipe faz um alerta que antes de juntá-las, vai ser preciso extrair a vigésima em separado, porque ela foi comprimida duas vezes por engano.

O Facebook aparentemente bloqueou o conteúdo de sua postagem inicial, uma "pasta" num serviço de hospedagem de arquivos. Com um link para essa pasta, os usuários têm acesso, sem senhas ou impedimentos, aos arquivos contidos nela. Porém, o algoritmo do site de relacionamento "nubla" esse hiperlink, pois links de download ou qualquer link que leva para uma página externa precisam passar por uma espécie de filtro antes levar ao endereço pretendido. Muito solícito, Felipe se ofereceu para passar cada um dos vinte e dois links separadamente, o que não foi preciso.

Por fim, o desenvolvedor ainda recomenda o uso de uma trapaça (*cheat*), que vai liberar todas as músicas contidas no jogo (contida em um vídeo no Youtube). De acordo com ele, mesmo "zerando" o jogo, normalmente não se têm acesso a todas elas, somente ao completar o jogo no modo cooperativo (multiplayer, dois jogadores). Novamente, o mais importante é a experiência com o jogo, a experiência musical. Ele quer que alguém jogue e teste seu *hack*. Divertir-se com a proeza técnica é mais interessante do que passar as "fases".

#### 4.3 AS COMUNIDADES VIRTUAIS DE *PRO EVOLUTION SOCCER* (FUTEBOL)

Como objeto de estudo foram escolhidas as comunidades do *game* de futebol *Pro Evolution Soccer* (PES), da empresa japonesa *Konami*. Tendo sido rebatizada em 2001, a franquia *Pro Evolution Soccer* tem como precursores o jogo *Goal Storm/World Soccer Winning Eleven*, de 1996, nome pelo qual ainda é conhecida no Japão. Foi a partir da mudança de nome que o PES, como é comumente chamado, atingiu popularidade internacional e hoje divide o mercado mundial de simulações de futebol com o *game* FIFA, da



norte-americana *Electronic Arts* (EA). Desde sua criação, a Konami lança um novo *game* todo ano. A última edição, chamada *Pro Evolution Soccer 2016*, saiu em setembro de 2015<sup>276</sup> e marca os 20 anos do início da série. Ela, assim como as duas anteriores, está disponível para os consoles da sétima e oitava gerações, e também para computadores. O *game* não tem uma versão oficial para PS2 desde 2013, com PES 2014.

Por questões contratuais, a série não possui a maioria das licenças para utilizar emblemas e uniformes oficiais dos times de futebol, o que não acontece com sua concorrente. A EA já tem um contrato direto com a Federação Internacional de Futebol (FIFA, no original em francês), por isso a Konami precisa licenciar individualmente liga por liga ou time por time seus contratos<sup>277</sup>. Atualmente, a empresa pode usar os nomes e as feições dos jogadores da maioria dos times, mas o chamado licenciamento completo nem sempre é possível. Assim, em casos como o do campeonato inglês, chamado Premier League, os times e liga possuem nomes genéricos para driblar a proibição (Manchester City vira Manblue). Além disso, algumas edições não possuíam ao menos essa versão genérica do campeonato, como o Brasileirão (até 2012) ou a Bundesliga (até hoje<sup>278</sup>), o campeonato alemão.

Acredita-se que estas sejam as grandes motivadoras das práticas que pesquisa procurará descrever. Há uma demanda técnica real que não visa apenas aprimorar o produto, mas sanar uma deficiência, algo que é comum aos fãs de todo o mundo. Por isso, a produção de *mods* para PES é uma prática bastante difundida e conhecida não só no Brasil. Os produtores do *game* incluem um editor pensando justamente nisso. Com ele, os gamers podem editar os rostos, nomes, uniformes e toda sorte de características dos jogadores e dos próprios times. A intenção do editor no jogo é tão clara que as equipes que possuem o licenciamento completo, como o *Manchester United*, não podem ser alteradas. Há a questão do mercado do futebol, que possui uma alta rotatividade de transferências e negociações que são também atualizadas pelo editor. Logo, é possível trocar jogadores de times seguindo o mercado real, ou então simplesmente colocar um determinado jogador (seus favoritos ou os melhores) no seu time do coração.

Isso sem contar as divisões de acesso. Atualmente, com a popularização da franquia no país, a Konami se preocupa em licenciar alguns times da série B do campeonato Brasileiro (geralmente os maiores), sem contar as segundas divisões completas dos campeonatos

---

<sup>276</sup> Os jogos são nomeados em relação ao ano seguinte, pois a temporada internacional de futebol (assim como a maioria das atividades culturais, como o ano letivo) segue as estações do ano do calendário do Hemisfério Norte – começam no outono (geralmente em setembro) e terminam seu ciclo no verão (junho/julho).

<sup>277</sup> Disponível em: <http://www.ibtimes.co.uk/pro-evolution-soccer-can-beat-fifa-says-konami-ahead-pes-2016-release-1520139>. Acesso em 23/01/2016.

<sup>278</sup> Disponível em: <https://pes.konami.com/pes/exclusive-competitions-in-pes-2016/>. Acesso em 23/01/2016.

francês, inglês, italiano e espanhol. Esta é uma prática comum nos *mods*, que ao invés de alguns times, possuem todas as séries de acesso, no caso do Brasil as séries B, C e até D. Nos jogos oficiais, nota-se que isso foi possível também por conta do aumento do espaço de armazenamento nos discos. Ao contrário dos DVDs de 4,7 GB, os jogos são vendidos em *Blu-rays* (BD), cuja capacidade é de 25 GB, sem contar a quantidade de dados que são atualizados pela internet durante a instalação, o que faz um único jogo dos consoles da oitava geração chegar a quase 50 GB depois desse processo.

No caso do *game* para computador, é possível até adicionar um arquivo externo de imagem (.jpg, .tiff, .bmp etc.), com o emblema oficial do time, por exemplo. Existe também um aplicativo no qual é possível editar jogadores existentes e criar novos (alterando peso, altura, cabelo, entre outros). Por trás deste princípio há também a ideia de personalização. Além de corrigir “as falhas” do original, essa ferramenta destina-se a inserir uma identidade própria no *game*, pois abre espaço para a construção de avatares. Afinal, quem nunca sonhou em jogar no Barcelona ou mesmo ser o astro de seu próprio time?!

Nas comunidades de PES cria-se uma diferenciação entre jogadores que inserem conteúdos com mais frequência e aqueles que buscam esse conteúdo. Isso porque embora a ferramenta de edição seja aberta, não são todos que conseguem editar as características dos jogadores. Portanto, aqueles que conseguem o maior grau de fidelidade podem, no caso do *game* para computador, disponibilizar um arquivo chamado *option file* (OF) que contém todas as modificações feitas por um jogador. Esses mesmos usuários também se responsabilizam por escrever tutoriais de como proceder com a edição manual ou inserção do *option file* no *game*.

A partir destas iniciativas esporádicas surgiram os grupos como “Brazukas” e “Bomba Patch”. Vale ressaltar que além de comunidades de customização dos *games* elas também servem para redistribuição do mesmo. Muitas vezes, esses *games* já são disponibilizados com as customizações. Dessa forma, o capital simbólico jogo ou “jogo customizado” transforma grupos como “Bomba Patch” em verdadeiras “empresas virtuais piratas”, emulando uma lógica do capital que eles deveriam contrariar.

O estudo das comunidades do Orkut acabou sendo reduzido pelo fim da plataforma. Nas incursões feitas nas comunidades dedicadas ao jogo não havia muito material, postagens recentes ou interações significativas desde 2011/2012. Com isso, a proposta inicial de uma comparação entre comunidades abertas e fechadas ficou comprometida. Esta divisão entre comunidades fechadas e abertas foi um artifício metodológico encontrado para diferenciar as modalidades de participação dentro das mesmas. Assim, grupos fechados seriam redes

sociais, fóruns e blogs, entre outros, restritos que disponibilizam um conteúdo pronto. Além disso, sua representação em redes sociais como o Orkut seria um “espelho” e/ou espaço de discussão para um blog ou “site oficial” do grupo – visando publicizar o trabalho do mesmo. Já as comunidades abertas seriam conjuntos que aceitam a participação e contribuição livre dos usuários em toda e quaisquer partes do processo de distribuição e/ou de customização. Eles são criados como fórum de discussão abertos, dedicados ao *fandom* de um determinado tema e que, no caso do Orkut, podiam acarretar paralelamente no desenvolvimento de atividades piratas.

Num esforço arqueológico, o funcionamento das comunidades *Pro Evolution Soccer™ PES-BR* (aberta) e *PES Brazukas PC Team* (fechada) será rememorado, mas é preciso salientar que a maior parte do material provém do arquivo e da ferramenta de busca da comunidade no estilo fórum. Como nenhuma das comunidades foi marcada como pública, elas não estão no diretório montado pela Google depois da desativação, ou seja, esse conteúdo se perdeu ou só existe na forma dos *prints* (captura de tela) utilizados por essa pesquisa. O relato que se segue foi feito com os dados conseguidos nos dois anos de pesquisa empírica (2013 e 2014), embora no caso principal, Brazukas, a ação já tivesse migrado para o Facebook, como será visto.

Com isso, a descrição das comunidades em si perdeu espaço para o relato conseguido através das entrevistas diretas com os atores. Sem a barreira da plataforma como limitador, outros atores foram encontrados, inclusive uma rede de grupos recentes de editores de *Pro Evolution Soccer* para PS2 no Facebook, utilizando o nome *Bomba Patch*, o que não estava incluído na proposta inicial. Optou-se por fazer essa concessão e incluí-los, pois esse movimento não tem ligação com o Orkut nem com o jogo para PC, a plataforma da Brazukas. Assim, de uma forma diferente da inicial, será possível fazer uma comparação entre grupos fechados e abertos.

Começando pelo que chamamos aqui de comunidade aberta, *Pro Evolution Soccer™ PES BR*, a primeira observação a ser feita é sobre o expressivo número de participantes. Mais de 180 mil, em 2013. Este fato é tão importante para seus moderadores que estampa a descrição da comunidade na qual pode ser lido “seja bem vindo (a)! ao maior fórum de discussão sobre o jogo **pro evolution soccer™**”. Chama atenção também que embora ela seja considerada uma comunidade aberta, segundo esta metodologia, ela é uma comunidade privada nos termos do Orkut, ou seja, é preciso afiliar-se para ver e interagir com seu conteúdo.

Outra característica corrente nesta comunidade diz respeito a sua pluralidade de temas, uma vez que ela não se restringe e nem tem como objetivo a pirataria, ao contrário da comunidade fechada que será vista em seguida. Esta comunidade é um fórum no sentido clássico, um espaço para ampla discussão sobre o jogo PES e assuntos considerados correlatos (geralmente sobre futebol). No período acompanhado, pouco se falou e/ou produziu de práticas relacionadas à pirataria. Por sua vez, há uma intensa troca de informações sobre ações dentro do jogo: o melhor time, como realizar algum drible, vídeos dos gols e/ou dos dribles, escalação da equipe, entre outros. A comunidade era uma “mesa de bar” virtual e interativa.

Há espaço ainda para jogos internos, usando a própria estrutura de fórum. Os dois jogos encontrados durante o período observado consistem, respectivamente, em criar um confronto fictício entre dois times e fazer com que o usuário seguinte escolha um deles e aponte o embate seguinte, e assim sucessivamente. No outro, cada usuário diz o nome de um time seguindo a ordem alfabética. Este último tópico, por exemplo, foi criado em 2009 e teve contribuições no dia 29 de julho de 2012, somando assim 3444 mensagens ao total. Todavia, por mais que essas práticas sejam também elementos da complexidade, o foco desta pesquisa nas iniciativas piratas exime-as de um escrutínio maior.

A pirataria não é um tema central do grupo, mas se faz presente em tópicos não tão recentes. Após uma pesquisa no histórico de tópicos, foi encontrada uma guia exclusiva para a postagem de “*patches*” (do inglês, remendos ou esparadrapo) – arquivos piratas que modificam o conteúdo original do jogo complementando alguma característica que ele não possua. Contudo, neste tópico, a única contribuição direta de um usuário foi em junho de 2012, através de um link para um site externo que tinha acabado de publicar um novo *patch*. Segundo o usuário, identificado apenas como Grêmio Imortal (referência ao time de Porto Alegre), o *patch* foi conseguido pelo site externo GameVício. A postagem conta com um pequeno tutorial de instalação e traz o contexto da aquisição. Só fica difícil precisar se o usuário faz parte do referido site ou se apenas retirou o link para o site de armazenamento de lá. Curiosamente, uma das poucas atividades mais recentes (julho de 2012) deste tópico foi a dúvida de um usuário a respeito de um *patch* para uma edição específica de PES. A resposta do usuário seguinte foi simples, encaminhou o link para o site do grupo fechado Brazukas (especializado nas edições do PES para computador).

A partir deste relato e das observações preliminares do autor foi possível fazer algumas constatações sobre o funcionamento das antigas comunidades abertas no Orkut. Em primeiro lugar, a quantidade elevada de membros provoca uma pulverização dos assuntos ao

invés de levar a uma suposta “otimização” das conversas em direção às distribuições de links e concentração das atividades piratas. Supunha-se que a quantidade de integrantes possibilitaria a realização de mais “conexões” entre os usuários e as redes de contatos que eles estivessem inseridos. Assim, haveria uma produção maior de conteúdo em geral na comunidade e também especificamente de práticas piratas. Restou saber quantos usuários permaneciam efetivamente ativos na comunidade, o que só poderia ser feito visitando cada tópico e contando as postagens recentes. Mesmo sem fazer isso, notou-se que, apesar do número expressivo (180 mil), pouco mais de uma dezena ainda frequentava a comunidade regularmente. E mesmo as postagens recentes eram de perfis *fakes (bots)*, com postagens de spams comerciais ou de vírus.

Em relação à moderação, esta comunidade possui um “dono” e um moderador, mas eles pouco intervêm no andamento da mesma. Por esse motivo, foi notado que não há uma preocupação em seguir as recomendações dos tópicos. Isso, claro, no sentido das conversas. No uso pirata ela ainda é uma forma poderosa de organização e fomento, uma vez que existem tópicos específicos como [PATCH] ou então [DOWNLOADS] que concentram os links para arquivos, separando-os inclusive por função. No entanto, eles foram realmente utilizados por volta de 2011/2012.

No que se refere à pirataria, foi observado que os links direcionam a conteúdos prontos, levando a ação para este ambiente externo à comunidade. No entanto, ela pode ser também direcionada para dentro da comunidade – como quando um usuário posta o link de um para outro tópico. Vale ressaltar também que o link, embora não seja necessário, vem acompanhado de alguma contextualização por parte quem o postou. No caso relatado, por exemplo, o usuário se preocupou em elaborar um tutorial de como utilizar o conteúdo. Acredita-se que as comunidades como essa promovem a criação de tutoriais, sejam para a pirataria ou apenas para a execução de alguma jogada dentro do jogo, como foi observado nesta comunidade.

A outra sociedade selecionada, *PES Brazukas PC Team*, é uma espécie de fórum de discussão dedicada ao grupo homônimo que possui quase 77 mil seguidores<sup>279</sup>. “Brazukas” é uma equipe dedica exclusivamente à produção de *patches* (do inglês, remendos) que servem, no caso deles, apenas para serem inseridos na versão para computador do PES. O grupo possui uma estrutura praticamente semiprofissional, utilizando as redes sociais para distribuir seus *patches*, ensinar como instalá-los, consertar possíveis erros (*bugs*) a partir do *feedback*

---

<sup>279</sup> O “site oficial” do grupo seria um blog criado no domínio Blogspot no qual eles postam seus conteúdos.

dos usuários e alguns outros serviços. Tudo isso gratuitamente. Esses grupos fixos e altamente organizados seriam um exemplo ideal do funcionamento de uma comunidade fechada. Eles inclusive possuem um “site oficial” - um blog criado no domínio Blogspot, no qual eles postam seus conteúdos.

A história do grupo se divide em duas fases: a do Orkut e do Facebook, a atual, com a saída considerável de integrantes do grupo. Primeiramente será apresentado o funcionamento da comunidade como ela foi encontrada em 2013, para posteriormente falar de sua situação atual. Não foi possível precisar se o grupo nasceu mesmo no Orkut ou em outra plataforma, mas naquele momento observou-se que pelo menos seus moderadores eram de diferentes estados do Brasil – com exceção de um, eles se identificam como residentes do Nordeste ou Sudeste. Pelas informações da página inicial da comunidade<sup>280</sup>, pode-se saber que ela foi criada em 2007 e que seu dono, o usuário Joatan, a identificou como sendo proveniente de Fortaleza, no Ceará, cidade na qual ele mesmo reside. Até 2013, a comunidade contava com sete moderadores, embora através das entrevistas tenha sido descoberto que a maioria deles havia saído no ano anterior.

Em 2013, a comunidade se vangloriava dos 77 mil membros em sua descrição, onde podia ser lido, “a maior e melhor comunidade de patches [sic] do Brasil”. De fato, ela era mesmo a maior comunidade dos grupos fechados encontrada no Orkut, motivo pelo qual foi selecionada para este estudo. Esse fato inclusive contribui para que as iniciativas piratas encontradas na comunidade não se restrinjam a ações dos moderadores. Embora, segundo a metodologia empregada, o Brazukas seja considerado uma comunidade fechada, ele possui uma dinâmica diversificada quanto à participação de usuários.

A migração para o Facebook foi anunciada numa postagem do dia 13 de julho de 2012. Esse evento serve como indício da baixa participação dos usuários moderadores na comunidade, deixando-a basicamente a cargo dos demais membros. Entretanto, nos dois anos antes da desativação do Orkut a comunidade foi pouco afeta por essa notícia. A página no Facebook, criado no dia 26 de junho daquele ano, até o início de 2013 possuía 180 membros, 420 vezes menos usuários do que no Orkut. Próximo da desativação da rede social (setembro de 2014), a página chegou aos seis mil seguidores, onde aparentemente estabilizou<sup>281</sup>. Presume-se que as características específicas das comunidades do Orkut possam contribuir

---

<sup>280</sup> Ver ANEXO A.

<sup>281</sup> Em janeiro de 2016, o perfil conta com 6279 curtidas. Em comparação, a página Pro Evolution Soccer Brasil do Facebook, administrada pela Konami, possui pouco mais de 1.7 milhão de seguidores.

para a pouca adesão ao novo espaço – além, claro, do relativamente pouco tempo de existência do grupo do Facebook e do fato da página do Orkut já ter um público consolidado.

As comunidades do Orkut seriam o equivalente a uma página (perfil) e um grupo privado do Facebook, acumulando as duas funções com sua estrutura de fórum, enquanto o Facebook utiliza uma estrutura de timeline, em que os tópicos dão lugar a mensagens e comentários que vão sumindo com a chegada dos novos. Isso proporciona um design mais *clean* ou mais arrojado, mas ao mesmo tempo dá menos controle ao usuário que não tem ideia de todo o conteúdo. Existe a funcionalidade de uma ferramenta de busca, mas sem títulos ou outras formas de indexação, é muito mais difícil achar uma postagem específica.

Embora a moderação estivesse em processo de deixar a comunidade, eles ainda agiam respondendo dúvidas e postando conteúdo, lembrando que a comunidade serve mais como um fórum de discussão para seu “blog oficial” do que como repositório de arquivos – como será visto a seguir, esta ação é feita por outros usuários. Como nos exemplos anteriores, os moderadores se encarregam da criação e manutenção dos “tópicos oficiais” que seriam tópicos precedidos pelas *tags* (do inglês, marcação).

Uma desses tópicos representa exatamente o motivo pelo qual o grupo Brazukas é considerado um grupo fechado. Com a *tag* [ERROS DO PATCH BRAZUKAS MIX], os moderadores concentram o *feedback* do *patch* criado por eles. Com uma espécie de Serviço de Atendimento ao Consumidor on-line, os moderadores utilizam as informações dadas pelos usuários para aperfeiçoar o *patch* criado por eles e até respondem a algumas dúvidas referentes à sua instalação. Antevendo a impossibilidade de prover o mesmo serviço no perfil do Facebook, os membros criaram um grupo privado para desempenhar essa função. Esse nível de organização demonstra como as atividades piratas contemporâneas são complexas, muitas vezes emulando um tipo de estrutura (semi)profissional.

Neste sentido, chega a ser curiosa a postagem presente no cabeçalho do “blog oficial”, avisando que os usuários não devem compartilhar o conteúdo do blog em outras redes sem autorização ou sem os devidos créditos, visando preservar o nome (a marca) e a “originalidade” do serviço oferecido por eles. Além disso, também é recomendado que os usuários só instalassem em seus computadores *patches* retirados daquela página - chamados por eles de *patches* originais –, sob o risco de danificar sua versão do jogo, uma vez que o serviço prestado por eles teria um “selo de qualidade”, lembrando que eles não cobram nada

por esse serviço, e até onde pode ser visto também não pedem doações, uma prática comum no meio<sup>282</sup>.

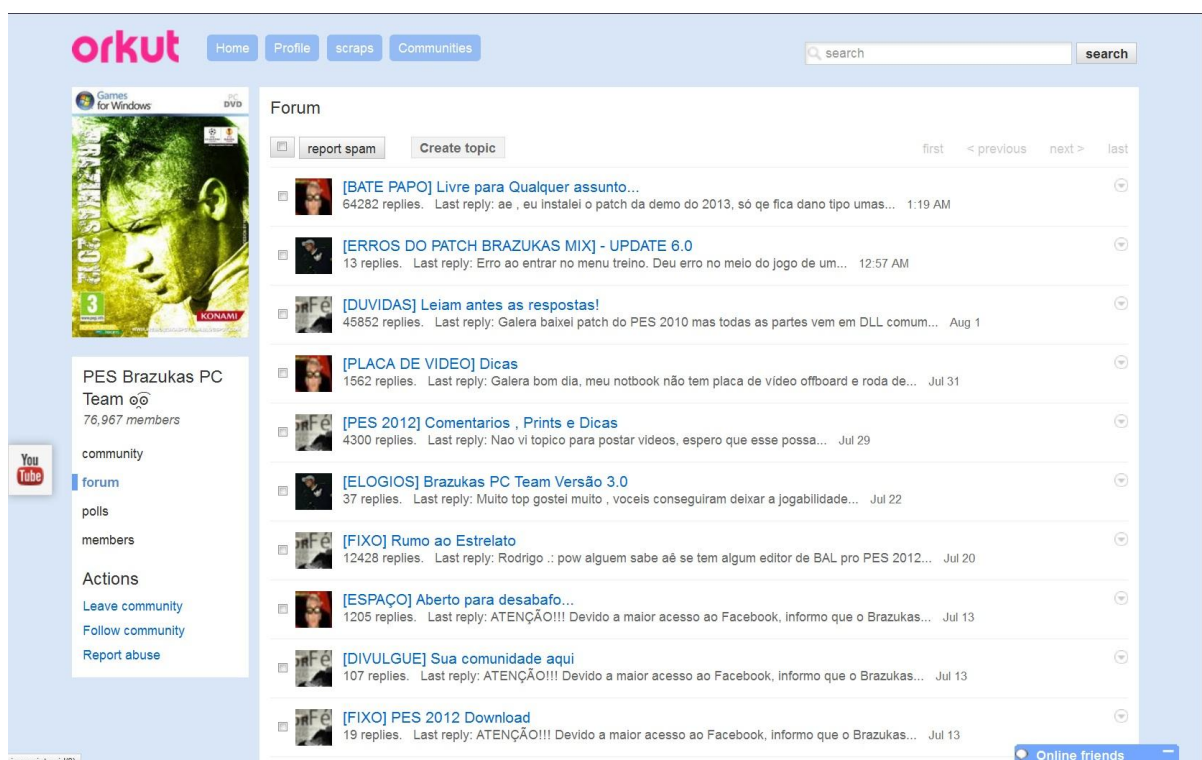


Figura 3 - Tags de organização da comunidade PES Brazukas PC Team

Por ser um fórum de discussão criado há alguns anos e com um número considerável de seguidores, também pode ser observado que os usuários de maneira geral possuem bastante autonomia para também resolver questões e postar conteúdo. No tópico marcado com a *tag* [BATE PAPO], por exemplo, um usuário identificado como Pablo, que não está entre a lista de moderadores, auxilia um usuário novato (um *noob*, na linguagem da internet<sup>283</sup>) com uma dúvida referente a uma edição antiga do jogo, o PES 2011. A dúvida, aliás, é bem peculiar. O jogador, identificado como Tiago, quer saber onde encontrar um *patch* com o rosto de um jogador que não está no jogo oficial e nem na versão do *patch* lançado pelo grupo *Brazukas* que ele possui.

Num primeiro momento, Pablo diz que não joga mais a referida edição, então não poderia auxiliá-lo. Mesmo não encontrando o tal *patch* com o rosto do jogador, ele indica um tutorial mostrando como o usuário Tiago poderia realizar ele mesmo a edição do avatar do jogador. Para tal, ele deve usar um programa chamado *Game Graphic Studio*, tratado como GGS no post.

<sup>282</sup> É preciso salientar, no entanto, que também é possível encontrar em qualquer camelô da cidade (e até do país) uma versão do PES já com o *patch* instalado. Não foi possível descobrir se esta versão tem alguma ligação com os donos da comunidade ou se é obra de algum outro usuário se apropriando do conteúdo alheio para lucrar.

<sup>283</sup> O termo *noob* seria uma grafia estilizada do termo em inglês *newbie* que significa justamente novato.



Esse tutorial não é escrito, mas está contido num vídeo do Youtube. Nele, há um passo a passo da execução do tipo de edição que o usuário pretende fazer. Ela pode ser vista através da captura do que acontece na área de trabalho de um terceiro jogador-editor – o produtor do vídeo. Cabe ressaltar que para capturar o que aparece num *desktop*, é necessário outro programa bastante específico, não disponível entre as ferramentas básicas da maioria dos sistemas operacionais. Cria-se, então, uma nova trama sociotécnica de autoformação e tutoria a partir desse espaço de trocas de informações e técnicas, mas, sobretudo, de afetos.

Com mais alguns cliques, foi possível observar outras interações do mesmo usuário Pablo com os demais membros do grupo. Numa ocasião, ele disponibilizava um vídeo com as jogadas que ele havia conseguido realizar, utilizando a *demo* da mais nova versão do jogo naquele período, PES 2013, de setembro de 2012<sup>284</sup>. E noutra, retirou algumas dúvidas de um usuário identificado apenas como “zakttw”, instruindo-o a instalar a demo em seu computador, uma vez que ela também possui um *patch* para si.

A demo em questão foi postada por outro usuário, identificado como Hulk, e o *patch* em questão permite jogar com 25 times, ao invés dos oito da versão de testes oficial. O link postado pelo usuário Hulk leva a outra comunidade dentro do Orkut, Pes-PatchesPC™ BMPES HD, criada por ele e moderada pelo próprio Pablo, o mesmo que "assumiu" um papel de moderador na comunidade Brazukas. Ou seja, este usuário possuía as habilidades para aconselhar os demais, porque ele mesmo era um editor experiente. A comunidade em questão existe até hoje no Facebook e é conhecida por cobrar doações pelos patch, inclusive com um serviço similar ao de uma assinatura periódica (mensal ou anual).

#### 4.3.1 Quem não sonhou em ser um jogador de futebol?

Embora a comunidade no Orkut seja de 2007, o grupo Brazukas começou em 2004. É o que contam os integrantes remanescentes, Hip Hop e Ademir. Eles eram os moderadores da comunidade e do subsequente perfil do Facebook no momento das observações feitas por esta pesquisa, porém, o último acabou eventualmente saindo em 2014. Os dois foram entrevistados por Facebook Messenger e email, e suas respostas vão trazer “luz” para o funcionamento interno do grupo, à parte da rede social como plataforma. Busca-se mostrar

---

<sup>284</sup> Demo é uma abreviação da palavra de língua inglesa *demonstration* (demonstração, em português). É normal que, poucos meses antes do lançamento oficial, uma empresa libere (por *download* grátis atualmente ou a preços populares) uma versão de testes, ainda sem todas as funcionalidades e itens estéticos, para que os usuários possam ter uma amostra do jogo. Mesmo essa é demo já pode ser apropriada pelos customizadores, o que acontece costumeiramente.

como as mobilizações sociotécnicas que colocaram esses *gamers*-piratas e a franquia em contato surgiram e que espaços elas criaram nesse processo.

Com 12 anos de história, o Brazukas passou por transformações que contam não somente os feitos de um grupo de editores de jogos, mas também do próprio *game* que passou de desconhecido para um dos mais populares do país<sup>285</sup>. Sem medir palavras, Hip Hop lança:

Hoje a coisa evoluiu e está tudo muito fácil de fazer [patch], muitas equipes também. A Brazukas foi precursora disso tudo, começamos quando nem se vendia o jogo por aqui, tínhamos que baixar pirata e às vezes usar até a versão japonesa [...] Acredito que o PES se tornou grande no Brasil devido às edições da Brazukas e das outras equipes também, mas fizemos muito pelo jogo, tanto que hoje já temos o campeonato brasileiro no game.

De fato, é relativamente fácil acompanhar como diversas tendências dos mods e até dos piratas mais clandestinos foram posteriormente incorporadas pela grande indústria. No caso do PES, os times completos do campeonato brasileiro só chegaram oficialmente ao jogo depois de anos dessas comunidades produzindo suas próprias versões das ligas nacionais, com isso quando o jogo chegou oficialmente ao país já possuía um público consolidado (principalmente por meio do download ilegal e dos ambulantes<sup>286</sup>). Não à toa, Ademir conta que a própria Konami os abordou pedindo ajuda com a estratégia de marketing para o novo mercado. "Um dos membros do PES América Latina, André Bonzoni, nos procurou para pedir sugestões de divulgação social da marca na América Latina, e me presenteou com uma camisa da KONAMI, e alguns brindes do PES [...] Ele perguntou sobre o que achamos do jogo, acho que era o 12 [PES 2012, lançado em 2011]. E como poderia utilizar as redes sociais para difusão da marca PES na América Latina", relata. Já seu colega diz que eles chegaram a figurar numa revista de games e a mesma comunidade do Orkut examinada acima, no auge da popularidade do site de relacionamento, chegou a cem mil membros.

Mesmo com números bem inferiores hoje em dia, uma breve olhada nos comentários da última postagem do perfil no Facebook, de setembro de 2015, mostra a diversidade do público que um jogo de futebol atrai. Tem técnico de informática do Rio Grande do Sul, professor estadual do Pará, estudantes secundaristas de Sergipe e da Paraíba e até um pastor evangélico da Assembleia de Deus do Maranhão. Na postagem, eles discutem a melhor forma de descompactar um patch e cobram os administradores por mais atualizações.

<sup>285</sup> Numa pesquisa realizada no primeiro semestre de 2015, o PES 2015 (lançado em setembro de 2014) era o jogo mais vendido para PS3. FIFA foi o primeiro para PS4 e figura no top 5 de todos os consoles. Disponível em: <http://optclean.com.br/os-jogos-mais-vendidos-no-brasil-em-2015/>. Acesso em 24/01/2016.

<sup>286</sup> Seria irresponsável pensar que o público da plataforma foi criado apenas através da importação nesses primeiros anos.

O único integrante restante, Hip Hop recentemente voltou a lançar os *patches* após um hiato de um ano (período da saída de Ademir). Ele mora numa cidade da região metropolitana de Campinas no estado de São Paulo. Mais velho que os demais, ele conta que já tinha 25 quando o grupo começou, 12 anos atrás. Na época, eles ainda faziam modificações para PS2, o que continuou por quatro anos até o lançamento do *patch Brazukas Reload 2008*, já para PC, a plataforma que lhes traria reconhecimento. Antes disso, eles atendiam por *Brazilian Champions League*.

Já o baiano Ademir, nascido em 1986 é oficial da Policial Militar do estado, e durante cinco anos (2008-2013, em suas contas) conciliou seus afazeres na corporação com a edição. Perguntado se havia algum conflito entre ser editor de *patch* e policial, ele respondeu que não, pois, em primeiro lugar, ele fazia as alterações usando seus próprios jogos oficiais. Ele diz que acima de tudo esse é um requerimento técnico para o *patch* "não dar erro na hora da montagem".

Cabe ressaltar que os oficiais desempenham funções mais técnicas dentro do policiamento/combate ao crime. O curso que Ademir precisou fazer na academia conta como graduação e geralmente aborda a segurança pública, conteúdos jurídicos e dura três anos<sup>287</sup>. Embora não tenha necessariamente uma conexão direta, vez ou outra ele até consegue usar o que aprendeu como editor de PES em sua profissão. "Hoje trabalho no interior [da Bahia], mas sempre que posso procuro usar minha aptidão para computação e acrescentar algo ao meu trabalho, como sistemas de dados, aplicativos, entre outras coisas", conta.

Ele entrou para o Brazukas em 2008, de certa forma, por conta da pressão popular. Ademir começou editando cantos de torcida para o jogo e, posteriormente, passou à chamada base de dados. Base de dados (BD), em termos de *patch*, é justamente o conjunto de informações sobre jogadores, times e transferências. O oficial começou a postar esse conteúdo na comunidade, mas, nessa época, quando o grupo era acompanhado de perto e altamente moderado, isso não era permitido. Por isso, a pressão. Ele relembra que:

Muita gente pedia minhas edições e então me fizeram o convite, no caso o Joatan [o dono da comunidade e um dos líderes ao lado de Hip Hop]. Passei a trabalhar com atualizações de transferências, e em pouco tempo aprendi a mexer em quase todo o jogo, além dos gritos de torcida e base de dados, passei a inserir o vídeo inicial, e também estádios, faces, bolas, músicas e uniformes, que pegava na internet e acrescentava ao jogo, já prontos e com os devidos créditos (Ademir via Facebook Messenger).

---

<sup>287</sup>Disponível em [http://www.pm.ba.gov.br/index.php?option=com\\_content&view=article&id=429&Itemid=294](http://www.pm.ba.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=429&Itemid=294). Acesso em 26/01/2016.

Como Dark Shadow na comunidade de *Guitar Hero*, Ademir fala de uma maneira intuitiva de aprendizado. Novamente, esse conhecimento não parece (ou precisa) ser duradouro, nem ideal. Nenhum dos dois seria capaz de substituir um designer ou programador profissional na criação de um *game* numa empresa de tecnologia, por exemplo, mas tampouco este é o objetivo. "Comecei com 22 anos. Experiência em informática não tinha. Em se tratando de programação, só de mexer com computador mesmo, coisas básicas, nem Photoshop sei usar. Os tutoriais estavam disponíveis geralmente em inglês, eu traduzia e utilizava. Em sua maioria pediam para baixar determinado programa e ir seguindo o passo a passo", explica.

Talvez, com o acompanhamento necessário, essas habilidades pudessem ser cultivadas em formas mais permanentes (ou sofisticadas) de aprendizado. Afinal, há um limite para o que se pode aprender por empreitada ou por demanda, por isso fazemos uso da ideia de letramento que vai falar de uma maneira mais orgânica de aprendizado, como o letramento processual de Mateas (2008) e o letramento de jogo (*gaming literacy*) de Zimmerman (2009). Em ambos são os princípios que ficam impregnados e não necessariamente um conhecimento registrado na mente. Estes princípios ou propriedades assimilados são também uma forma de conhecer, mas são corporificados e integrados com habilidades táteis e sensório-motoras de diversas ordens. Daí sua dependência em interfaces gráficas.

Quanto aos processos de edição em si, eles consistem numa série de atividades que agregam, de forma intuitiva, exercícios de visualidade e sonoridade com certa destreza tátil que esses programas demandam. Isso sem contar o lado inventivo dessas produções, pois não se trata apenas de reproduzir elementos da "realidade externa" no "mundo do jogo", mas de criar um outro, algo novo. O que é possível ver pela enumeração do passo a passo para fazer um *patch* idealizado por Ademir. De acordo com ele:

Cada área de edição precisa de um programa específico. Havia uma ferramenta para criar gritos de torcida, inserir faces e hairs [cada jogador pode ter seu estilo de penteado], alguns eram só renomear no *map* do game e ir acrescentando, como uniformes, mosaicos de torcida, uniformes de juiz, rostos de juiz, as bolinhas dos jogadores na hora da tática. Tudo era feito com muito cuidado e precisão. Eu fiz um tutorial para gritos de torcida logo no início, mas os tutoriais eram fáceis, bastava ter tempo de ir mexendo até se acostumar.

Ao criar um *patch*, inventa-se um jogo novo, ou melhor, novas maneiras de se jogar com o game enquanto software. Esse procedimento com certeza acaba sendo condicionado materialmente pelas potencialidades e também pelas limitações desse software. Tudo isso faz parte do ambiente que envolve a edição de *patch* como produção corporificada de conhecimento. Tal como o contexto sociocultural dessa produção, o que acontece quando uma

edição que não vinga ou não agrada, por exemplo. Deste modo, o gosto pode agir ao criar ou impedir a criação de um vínculo (*attachment*).

Eu saí do projeto após o fim do PES 2013, pois o 2014 foi uma merda e o 2015 não emplacou. [...] A versão 2014 ficou muito além [sic] [aquém] do esperado. Em todos os jogos que joguei, incluindo FIFA e PES, o PES 2013 foi o mais real e divertido que joguei. Desestimulou a continuação por conta de rejeição [das edições posteriores ao 2013], aliado aos afazeres profissionais. No caso dos jogos incluem times brasileiros, o *patch* não seria afetado, pois muitas vezes vem com jogadores desatualizados, seja no elenco ou nos atributos. O mesmo jogador que vai para a Europa e tem status 87 joga no Brasil e às vezes o [desenvolvedor o] põe com status 57, por exemplo. [...] Sabemos que lá se aprimora a parte tática, mas a técnica é apenas lapidada. E essa é a função do patch, equilibrar e atualizar.

O contexto da produção do game acaba tendo um peso significativo nesse processo de customização. Os desenvolvedores da Konami por desconhecimento ou simplesmente por seguir um padrão do mercado, atribuem características técnicas inferiores aos jogadores de ligas de menor expressão (comercial, diga-se de passagem, como a brasileira). Isso irrita os jogadores e os produtores de mods que se sentem na obrigação de reestruturar esses atributos técnicos da forma que consideram mais justa. Mesmo existindo uma versão dos times brasileiros adicionada oficialmente pela produtora, os jogadores preferem sua versão modificada, segundo eles, mais fidedigna.

Obviamente, há espaço para crítica, uma vez que pode se discutir que esse *gamers* estão apenas interessados em tornar seus futebolistas prediletos melhores no jogo, o que, de fato, é uma prática comum, utilizando a ferramenta de edição dentro do jogo. No entanto, quando Ademir explica os critérios utilizados para realizar esses ajustes, vem à tona uma metodologia com ares científicos bastante complexa em seu caráter afetivo e sua dependência, numa espécie de conhecimento tácito compartilhado pelos atores, que tenta, à sua maneira, ser imparcial. No caso do Brazukas, essas edições não se limitam aos jogadores do campeonato brasileiro tidos como "injustiçados". Eles se dão ao trabalho de reeditar todo o jogo para que este refletisse melhor esse conjunto aspirações e esse saber coletivo. Ademir destrincha o processo:

Veja bem, quando entrei eu falei com o Hip Hop que editaria todos os jogadores do jogo, todos mesmo. [Mas] tem que ter bom senso. [Defini] Messi e CR7 como os melhores e fui editando com base neles. Então, em geral, os grandes jogadores do mundo tinham de 90 para cima, em geral quem era seleção FIFA. Os bons jogadores destaques dos clubes e sem espaço na seleção FIFA ficavam entre 85 e 90. Os bons jogadores dos clubes 80 – 85. Esse mesmo padrão era utilizado nos melhores do Brasil, só os melhores mesmo. Aqui no Brasil a média era entre 75-80 e nos campeonatos mais fracos era entre 70-75. Jogadores da base e que estavam nas equipes de início eram 70. E assim seguimos com uma base de dados equilibrada. Quando atualizamos o patch e, o jogador aumentava e muito seu rendimento, aumentávamos [também]. Agora tem fatos e fatos. Ricardo Goulart [ex-jogador do Cruzeiro agora na China] nunca foi excelente jogador. [Mas] estava numa equipe bem encaixada. Assim como [Dani] Carvajal [jogador do Real Madrid]. Então, não

se podia por Ricardo 90 por melhor que fosse sua fase (Ademir via Facebook Messenger).

Para os Brazukas, e outros *gamers*, fazer essas alterações era correto, uma vez que um mesmo jogador como Oscar, atualmente no Chelsea da Inglaterra, mas saído do Internacional de Porto Alegre, Bernard do Shaktar Donetsk da Ucrânia e revelado no Atlético Mineiro, ou mesmo Neymar, do Santos, para o Barcelona, atualmente um dos atributos mais altos no jogo, não exibiam uma pontuação similar quando estavam em seus clubes de origem, exibindo um salto considerável quando se transferiam para a Europa. Claramente, os desenvolvedores dos jogos se preocupavam mais em pesquisar os atributos técnicos dos jogadores, uma vez que eles fossem para um mercado mundialmente reconhecido. Além disso, há também a questão da transparência dos clubes brasileiros em relação às informações disponibilizadas por seus atletas e da forma de ter acesso a eles. Sigilosa, a Konami alega terceirizar o serviço por meio de uma empresa de consultoria. Já sua concorrente EA faz atualizações periódicas através de uma espécie de "grupo de estudo" encabeçado por jornalistas e outros profissionais da área esportiva<sup>288</sup>.

Dessa forma, para o PES, cabe aos fãs subir e até rebaixar as características dos jogadores, não, claro, sem certo "clubismo". Embora no caso do Brazukas, que supostamente oferece um produto "profissional", eles neguem tal interferência. Como o jogo é aberto, após a instalação do patch é possível ainda fazer alterações, afinal, a ferramenta de edição continua dentro do jogo. Por isso, usuários descontentes ou que discordem do produto apresentado podem fazer novas modificações, mas predominantemente nisso que eles chamam de base de dados (database).

Aparentemente a ideia de ensinar a fazer as próprias modificações (dos elementos visuais e sonoros) existiu, contudo, ela foi, senão abandonada, deixada de lado com o tempo. Há tutoriais, mas eles somente ensinam como instalar o patch e não como produzir o seu próprio. Dependendo da versão, este pode ser um processo trabalhoso/minucioso e envolve muito cuidado para que o jogo não fique descaracterizado ou com bugs. A descaracterização acontece quando a parte gráfica não combina com a jogabilidade. O Flamengo fica com uniforme do Barcelona e os jogadores com os rostos trocados, isso quando não ficam todos pretos ou apagados. Isso ocorre porque o *patch* é construído em cima do jogo original, e no caso do passo a passo não ser seguido na ordem e da forma correta, a substituição não fica

---

<sup>288</sup> Do original: <http://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2012/11/23/conheca-os-olheiros-que-definem-estatisticas-de-atletas-e-times-brasileiros-em-fifa-13-e-pes-2013.htm>. Acesso em 26/01/2016.

perfeita. Há uma série de arquivos que precisa ser trocada, outra simplesmente apagada e outros tantos mantidos, e qualquer erro nesse processo pode ocasionar um erro.

Os arquivos ganharam uma dimensão tão grande que os *patches* passaram a ser arquivos executáveis, que se instalam automaticamente na pasta do jogo (ao invés do jogador-hacker ter que pegar o OF e copiar manualmente). Cada nova atualização ganha um número de série, a atual 3.0 para PES 2013 (nas palavras de Ademir, aquele que valeu a pena editar) consiste num primeiro conjunto de arquivos de aproximadamente 7GB e, ao contrário do que possa parecer, não vem com uma versão pirata do jogo. Esses 7GB correspondem apenas ao *patch*. Lançado em setembro de 2013, ele já recebeu mais cinco atualizações até chegar ao atual 3.5 (agosto de 2015).

O número indica a insistência de manter o *patch* para o PES2013. Ao invés de produzir novos *patches* com novos números de séries para os PES 2014 e 2015, eles decidiram que não valia a pena dedicar seu tempo a essas edições. Com isso as novas versões 3.4 (setembro de 2014 e postada da conta de Ademir) e 3.5 serviam principalmente para atualizar o jogo em termos das transferências, jogadores revelados e, claro, os atributos que também se modificavam com o passar do tempo. Além disso, algumas dessas versões subsequentes visam consertar algum *bug* ou mau funcionamento do próprio *patch* (e não da instalação do usuário). Em edições anteriores, eles também eram lançados como arquivos executáveis, só que com o nome de "Fix de correção". Mais um indício do alto grau de organização (e do tempo e da dedicação necessários), uma vez que utilizando seu "serviço de atendimento ao cliente" através da comunidade no Orkut e posteriormente no Facebook, eles identificavam os possíveis erros e lançavam a correção para o *patch*.

Curiosamente, Hip Hop e Ademir têm opiniões conflitantes sobre os custos de se fazer customizações. O primeiro diz que o custo é próximo de zero, porque mesmo o computador que seria o mais caro ele já possuía. Já o segundo afirma que as atualizações em equipamentos foram caras, chegando a lhes custar próximo de três mil reais. "Além dos jogos, os *patches* eram grandes e como moro no interior [da Bahia] a net [internet] não é rápida, dava um trabalho [...] à medida que o *patch* ficava mais realista ficava mais pesado. Fora os *upgrades* que tínhamos que dar no PC para suportar tudo. Investi num PC de 2800 na época e só fiz a troca por novos equipamentos quatro anos depois, para atualizar placa de vídeo e mais memória".

Diferenças peculiares entre a infraestrutura do interior do Nordeste e do Sudeste, mesmo não sendo uma capital, condicionam a experiência dos dois como gamers e *editores*. Mesmo o acesso aos equipamentos de tecnologia eletrônica e de telecomunicações é

diferenciado. "Rapaz, aqui a net é de 2MB hoje [2014], antes era de 1MB. Então, gravava em DVDs e mandava via correios pro Hip Hop que mora em SP", Ademir completa.

Ou seja, a colaboração entre os dois dependia de outros aparatos e técnicas *off-line* como os correios. Isso enquanto eles cumpriam um *deadline*. Afinal, seus fãs esperavam pelas atualizações, o que fazia com que eles tivessem que se esforçar ainda mais. Somente o trânsito pelos correios demorava por volta de cinco dias. Em sua fala, Ademir parece conformado e nem achava que demorava tanto, "era o jeito, mas a gente adiantava e eu gastava mais de quatro horas por dia nas edições [...] então a demora era upar [subir os arquivos] só", diz.

Novamente há uma ênfase no esforço empreendido, mas não sem o reconhecimento de certo prazer na execução dessas tarefas, que sem dúvidas podem ser consideradas árduas. Sobre o período em que ficou no Brazukas, Ademir conclui:

Durante esses cinco anos em que participei voluntariamente, fazendo edições sem remuneração, ouvindo queixas e reclamações, além de cobranças, foi muito proveitoso. Fazia por mim, por ser detalhista e perfeccionista com os jogos, em principal os elencos. Baixava outros *patches* para jogar e ver o que podia ser melhorado no nosso, chegamos a ter quase 80% de todas as faces do jogo inseridas, tudo para ser o mais realista possível (Ademir via Facebook Messenger).

Cabe notar que as franquias de futebol e simulação de esporte de maneira geral não são consideradas, no meio *gamer*, as escolhas principais dos chamados "*hardcore gamers*", os "*heavy users*" que passam horas em jogos focados em ação e nos RPGs (MMORPGs). Sua jogabilidade não tão complicada demanda menos proeza/habilidade tátil no jogo ou estratégias elaboradas, o que em contrapartida faz sobrar mais espaço/tempo para atividades extrajogo (mods, vídeos de gameplay, discussão). Mesmo *Guitar Hero*, em que os jogadores se desafiam para ver quem consegue executar as músicas mais difíceis, parte de uma mecânica de jogo bem simples: apertar cinco botões na ordem certa (com a guitarra-controlado cinco botões e uma palheta).

Nos jogos de futebol ocorre o mesmo, uma vez assimilados os botões de passar, chutar e correr, qualquer possível complexificação vem da variação dessa mecânica básica. Mesmo as táticas dentro de uma partida, como o estilo de jogo da equipe, podem ser consideradas menos demandantes do que a organização de uma *raid* (ataque conjunto) em um MMORPG. Até porque alterar a experiência de jogo nesse nível tático não é o *default* de uma simulação de esporte (talvez na simulação de futebol americano), em que essas escolhas já vêm pré-configuradas. A posição em que determinado jogador irá atuar, seu papel tático, pode ser atribuída individualmente, e pode até ser objeto de debate, mas isso ocorre de forma bem menos frequente. O que importa é bola rolando.



Por isso, é relevante mostrar como jogos que seriam relegados aos chamados "gamers casuais" apresentam modos/estilos de fruição que também desafiam os sentidos. A complexificação da experiência de jogo pode assumir diversas formas, sendo a criação de *mods* apenas uma delas, e os próprios *mods* apenas uma das diversas maneiras de customização. Nesse relato tentou mostrar o que era requerido desses jogadores-*hackers* e que tipo de estruturas eram mobilizadas por essas customizações e que elementos mediavam esses encontros.

#### 4.3.2 "Deixa os garoto [sic] brincar"

A formação de grupos é um elemento fundamental na análise da customização como processo. Indivíduos podem se reunir em torno de um produto cultural, ideia ou sentimento. Até este momento, certa insatisfação apareceu como uma constante, aliada a uma capacidade de efetivamente fazer algo a respeito, essa possibilidade de intervenção direta no objeto de sua afeição, diferente de escrever uma crítica, criar uma *fanfic* ou outro produto derivado, proporcionada pela convergência de meios no suporte digital.

Embora em termos subjetivos se torne "outro jogo" do ponto de vista da experiência sensível, uma vez que ato de estar modificando-o e posteriormente jogando este jogo representa certa ruptura na relação subjetiva mercadológica/comercial, do ponto de vista prático, trata-se daquele mesmo produto. Seria como ter a possibilidade de regravar o final de um filme ou reescrever ou rearranjar uma música mais ao seu gosto, por exemplo.

No caso dessa nova rede de jogadores-editores, eles se formaram através do PS2 e da "marca" *Bomba Patch*, justamente se afastando da nova geração de games. Esse movimento retrô não é movido pela nostalgia, mas por uma séria insatisfação ou desgosto com os games mais atuais de futebol. Neste caso, tanto com a questão dos atributos dos jogadores – uma reclamação constante dos jogadores brasileiros, como foi visto anteriormente –, mas com os jogos da última geração em si. Da mesma forma que os Brazukas mostram que os PES 2014 e 2015 "não pegaram", os exemplos que serão mostrados a seguir tratam um descontentamento geral com os jogos, a partir desta sétima geração de consoles. É uma volta a um ambiente mais familiar (familiarizado).

Por isso, acreditamos não ser uma coincidência a geração de consoles mais restrita em termos de controle do usuário (é mais difícil de intervir, mesmo estando disposto a piratear/"danificar" seu aparelho), ao invés do efetivo acesso a tecnologia que se tem em mãos. Por conta de proteções comerciais, legais ou estratégia de marketing, esses fabricantes

focam nessa "praticidade" user-friendly abordada anteriormente. Foi notícia, por exemplo, no lançamento dos consoles da oitava geração (PS4, Xbox One e Wii U) que os jogos para o console da Microsoft não poderiam ser usados sem uma conta no serviço online da plataforma (Xbox Live). Já na instalação aquele *game* ficaria "permanentemente" associado a um jogador e não seria executado por outra conta. A conectividade on-line passou assim de um recurso para uma demanda nesta nova geração, seria necessário fazer uma espécie de checagem diária para continuar tendo acesso ao seu próprio jogo (mesmo que jogo esteja numa mídia externa e não no HD do console). Ora, isso tornaria impossível pegar emprestado ou comprar jogos usados, forçando os jogadores a adquirir sempre um jogo novo<sup>289</sup>. Esta parece ser justamente a intenção da desenvolvedora, pois também inibe a leitura de jogos pirateados com o desbloqueio. Deste modo, independente da forma que os jogadores encontrassem para desbloquear o console, a necessidade da conexão para jogar (e não só no modo multiplayer como já acontecia nas versões anteriores do Xbox) faria com que o sistema reconhecesse o feito e impediria o jogo de ser executado.

Isso acontece por causa do modelo de licenciamento, que tomou o lugar da compra como prática de negócios. O jogador está apenas "alugando" aquele conteúdo, por isso a fabricante pode colocar quantas restrições quiser. Afinal, ela detém a propriedade daquele jogo. No entanto, isso gerou uma polêmica tão grande, com ameaças de boicotes e vídeo da concorrente (Sony) "tirando sarro" da política da empresa<sup>290</sup>, que a Microsoft precisou mudar de tática e reverteu as duas decisões em aproximadamente um mês depois de seu anúncio<sup>291</sup>.

Há também fatores socioeconômicos que não podem ser ignorados e que foram explorados no caso das comunidades de *Guitar Hero*. Os consoles, a partir da sétima geração, como o PS3, tem uma faixa de preço em torno de mil reais, e cada um dos jogos custa em torno de cem reais ou mais. Os da oitava, o dobro disso. Para uma boa parte da população brasileira, e do mundo, esses são preços impraticáveis. E com a impossibilidade ou a maior dificuldade de destravar o console e jogar jogos piratas, o PS2 e outros consoles tidos como obsoletos para a grande indústria ganham uma nova utilidade ou significação. Aliás, pode se dizer que para esses jogadores ele nunca perdeu.

Tendo surgido em 2005, o nome *Bomba Patch* existe há tanto tempo quanto o Brazukas, mas sempre direcionado para o PS2. Diferente da comunidade Brazukas, associada

---

<sup>289</sup> Disponível em: <http://www.forbes.com/sites/erikkain/2013/05/27/the-five-biggest-problems-with-the-xbox-one/#b997b7542ce4>. Acesso em 28/01/2016.

<sup>290</sup> Disponível em: <https://youtu.be/kWSIFh8ICaA>. Acesso em 28/01/2016.

<sup>291</sup> Disponível em: <http://abcnews.go.com/Technology/microsoft-backpedals-controversial-xbox-features/story?id=19449001>. Acesso em 28/01/2016.

a uma comunidade fixa e conhecida, o *Bomba Patch* é uma marca sem uma identificação com um grupo ou indivíduo. Tem-se a mesma noção de que é um conjunto fechado, mas também recluso, o que abre a possibilidade para apropriações como as que acontecem recentemente, em que *Bomba Patch* virou sinônimo de edição para PS2, com outros usuários, além do grupo derivado do Orkut, criando *patches*.

Aliás, grupo não, apenas um indivíduo. Em conversa por email com o representante da loja GeoMatrix Games, que de certa forma patrocina o *Bomba Patch* "oficial", o precursor dessa tendência, a pessoa respondendo pelo email corporativo de "atendimento ao cliente" afirmou se tratar um indivíduo que começou com as edições em 2005, aos 22 anos.

GeoMatrix Games é um estabelecimento físico que existe em Mogi Morim, São Paulo. O criador é cliente da loja e foi abordado por eles para editar o *patch* por conta dos campeonatos organizados pelo estabelecimento. Era preciso editar, segundo esse representante, porque o "PES vinha todo errado", ou seja, sem os times brasileiros e com os atributos incorretos ou considerados inadequados. Desde então, a GeoMatrix tomou conta da "marca" *Bomba Patch*, dando suporte para a produção das versões para PS2 de outros jogos. Eles comercializam esses jogos em sua loja e site, além de gerenciarem as mídias sociais da marca *Bomba Patch* isoladamente e da loja como um todo (com direito a canal do Youtube, com mais de seis milhões de visualizações.). Com o fim do console e da produção de jogos para este, eles ganharam notoriedade lançando esses games como GTA IV e V e as edições mais recentes de PES, incluindo a 2016<sup>292</sup>. Entre as chamadas "exclusividades" da loja estão edições específicas como *Bomba Patch* clássico, com futebolistas antigos, traduções em português de vários jogos que não dispunham de tal característica, e edições com narrações diferentes.

As simulações de futebol remediavam menos uma partida de futebol "de rua ou no campo" do que a transmissão pela TV, tanto que desde o início a franquia utiliza narradores e comentaristas reais em seus games. Na edição brasileira, isso começou com PES 201,1 e continua atualmente com Silvio Luiz e Mauro Beting<sup>293</sup>. No entanto, o *Bomba Patch* oferece narrações substitutas com comentaristas de outras emissoras, só o *Bomba Patch 66* possui seis opções.

---

<sup>292</sup> No vídeo do canal esta é a primeira informação que eles apresentam no vídeo de gameplay, "depois que a Konami abandonou o nosso querido Playstation 2, a GeoMatrix assumiu". Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ANfHNI0JIS8>. Acesso em 28/01/2016.

<sup>293</sup> Disponível em: <http://tvuol.uol.com.br/video/mauro-beting-explica-o-que-mudou-na-narracao-do-pes-2016-0402CD9A376EE0A95326/>. Acesso em 28/01/2016.

Sobre a controversa prática de cobrar pelos *patches*, que são vendidos entre R\$ 10 e R\$ 25 na loja on-line, o representante defende:

A cobrança é para quem quer receber o jogo primeiro, pois o mesmo é fornecido gratuitamente 30 dias depois. Quem compra o *patch*, ajuda nos custos da produção e são praticamente lojas que compram para vender antes que o jogo se torne gratuito. Querendo ou não, o *Bomba Patch* é fruto de renda de muitas bancas, no quais aumentam suas vendas com a chegada de cada versão, ajudando a pessoa a se manter.

A afirmação da oferta gratuita dos jogos não pode ser confirmada. Apenas os *Bomba Patch 64 e 65*, de agosto e novembro de 2015, foram disponibilizados com links para download no canal do Youtube. Há uma guia Download Jogos no site, mas ela não contém nenhum exemplar. Apesar disso, eles afirmam não ter tido problemas como a Konami por violação de direito autoral.

Obviamente, essas edições não são feitas do zero, o que iria requerer habilidade não só em programação, mas em Engenharia da Computação, para permitir as adaptações no hardware do console e no software do jogo recente para o "formato" do PS2. O editor da GeoMatrix é técnico em Informática e em Ciência da Computação, mas não faz alterações nesse nível. No caso do PES, ele utiliza o chamado *Winning Eleven 10* (WE10), nome oficial no Japão do PES 6, de 2006, cujo título nipônico ainda é amplamente utilizado no Brasil ao lado de PES. Para o GTA, a base é o GTA San Andreas, de 2004, também modificado, usando ferramentas de acesso comum (user-friendly) em interfaces gráficas. O representante explica:

Nunca tivemos problemas, pois o jogo é editado com ferramentas da própria Konami que fornece dentro do próprio jogo com o modo de editar. O que fazemos é entrar neste modo de editar, fazer toda a modificação e depois aplica sobre o jogo. É como se fizesse um save no seu vídeo game e depois vendesse este save para o seu amigo usar. Este modo de edição é o mesmo que ocorre no DOTA 2, que faz um sucesso tremendo. DOTA 2 é um patch de Warcraft 3 e vendido ou fornecido como um jogo.

Como este trabalho, não tem viés jurídico, e não caberia definir/afirmar se há ou não alguma irregularidade com as ações da loja, mas tampouco elas são bem vistas pela própria comunidade de editores. Os outros grupos que utilizam o nome *Bomba Patch* possuem uma notória rixa com a GeoMatrix, o que pode ser mostrado nas postagens de seus blogs e páginas no Facebook. Numa delas, por conta do lançamento do *Bomba Patch União PI 2016*, em outubro de 2015, lê-se em caixa alta: "Aviso e comunicado a GeoMatrix. GeoMatrix tome vergonha na cara e crie o seu próprio *patch*, ao invés de roubar e editar em cima do nosso

patch trocando apenas as imagens do j\_text. UNIÃO PI e GOSPEL K agradece [sic] a compreensão<sup>294</sup>”.

A rivalidade em grupos de fãs organizados não é novidade, tendo sido documentada por Cortez (2013) em relação aos produtores de legenda para animação japonesa (fansubers). Neste caso, o motivo não parece ser a concorrência em si, mas a "espionagem" e também o serviço "inferior", na opinião dos críticos. Essas alegações serão postas à prova na análise dos games nos próximos segmentos, contudo é relevante como a questão do dinheiro, e claro, a visibilidade do *Bomba Patch GeoMatrix* são ressaltados. Afinal, com mais de 21 mil curtidas em sua página, a equipe GeoMatrix estaria se aproveitando de grupos de menor expressão como o União PI (880) e Gospel K (1727). Numa outra postagem, desta vez sobre *Bomba Patch Gospel K – Especial Clássicos*, de novembro de 2015, o autor avisa originalmente em caixa alta: "GeoMatrix, não aceitamos visitas de mercenários que vendem patches [sic] bugados e bichados, então tomem vergonha na cara e não venham aqui!".



Figura 4 - A confecção de capas imitando os lançamentos comerciais é uma prática comum nas comunidades de PES e *Guitar Hero*

<sup>294</sup> Disponível em: <http://bpuniaopi.blogspot.com.br/2015/10/bomba-patch-uniao-pi-2016.html>. Acesso em 28/01/2016.

Embora sejam grupos diferentes de localidades distintas, é possível ver que há uma colaboração entre eles. O *Bomba Patch Gospel K* tem esse nome por causa de seu criador, Kelfany, residente de São Gonçalo, Rio de Janeiro, que professa a fé protestante, segundo seu perfil pessoal na rede social. Ainda assim ele não é o único integrante do grupo que começou em 2014, e conta com mais colaboradores, pelo menos no blog oficial. Há uma extensa variedade de videotutoriais produzidos pelo próprio (com algumas exceções) ensinando cada parte da customização para PS2. Entre outros assuntos, os vídeos tratam de como produzir chuteiras, uniformes, bolas, rostos e cabelos (hairs); narrações e estádios; como utilizar e onde baixar certos os programas necessários, e assim por diante.

Eles disponibilizam, inclusive, um "mapa" do jogo, uma planilha do Excel com os principais elementos como times, ligas e estádios, que podem e/ou precisam ser editados e sua "posição" dentro do jogo – uma espécie de número de identificação que é inteligível para o software de identificação. O caráter didático do blog é tão evidente que Kelfany chegou a preparar uma videoaula de 53 minutos, gravada através da ferramenta Hangout do Google, apenas para comentar o uniforme (kit) criado por um dos seguidores do perfil (a pedido do próprio). Na aula, ele abre o arquivo disponibilizado pelo fã no Photoshop e vai mostrando os erros e como melhorar<sup>295</sup>. Por conta dessa disponibilidade/entrega, as críticas feitas a GeoMatrix Games ganham um novo significado.

Já o *Bomba Patch União PI* vem da cidade homônima no Piauí, onde os três amigos que produzem o *patch* se conhecem. Com descontração, Leonardo, de 21 anos, conta de onde surgiu a parceria com Wyllame (23) e Diego (25):

[...] sempre gostamos do *Bomba Patch*, e nunca nos agradou o futebol feito para Play 3 [PS3], como PES e FIFA [...] iríamos fazer um futebol só para a gente jogar mesmo, porque odiávamos futebol que a gente comprava que vinha com gráficos errados, tudo mal feito, jogo travando [outros mods para PS2]. Aí começamos a editar e vi que estava ficando muito bom e muito bem feito, então resolvi compartilhar com o Brasil, e já no primeiro jogo já viramos sensação (Leonardo via Facebook Messenger).

Assim como esta, existem histórias similares de outras comunidades, blogs e páginas no Facebook. Afinal, cada jogador certamente tem uma opinião sobre os atributos, e mesmo os que não editam eles mesmos muitas vezes preferem os mods. Isso pode ser observado através de *hubs* como a página The Ruivo, um blog, perfil no Facebook e, sobretudo, canal do Youtube dedicado a essa produção amadora. Com mais de quatro mil curtidas no Facebook e pouco mais de um milhão de visualizações no Youtube, seus vídeos de *gameplay* são um nó importante dessa ligeiramente recente rede de colaboração ao redor do PS2 e outros consoles

<sup>295</sup> Disponível em: <https://youtu.be/kvw1Ax4G86E>. Acesso em 28/01/2016.



"retrô". O Ruivo encoraja esses jogadores-hackers a enviar seus jogos que são testados e avaliados (criticamente), o que acaba gerando uma comunidade que consome e produz esses *patches*. Como o lançamento conjunto União PI e Gospel K, "ele [Gospel] fornece os uniformes, porque ele faz os melhores uniformes, então fizemos essa parceria, aí vamos ceder os elencos atualizados dos times", esclarece Leonardo.

No União PI, cada um desempenha uma função, "eu, Leonardo, já tinha noção de informática e design e programação [...] e meus dois amigos entendem e muito de futebol, então foi a junção perfeita. [Demorou] uns 4 meses, porque pegamos um *patch* de 2011, então atualizamos tudo mesmo do jogo". Cabe ressaltar que essas alterações, como mostram os tutoriais de Kelfany, são feitas em programas intuitivos, sem a necessidade de programação ou mesmo habilidade elevadas para a confecção dos elementos gráficos (dependendo do tipo de projeto, claro). Leonardo de fato estudou Ciência da computação na faculdade, a Universidade Estadual do Piauí (Uespi), segundo seu perfil na rede social, porém como os outros casos apresentados, isso não é uma garantia ou requerimento para os *patches*. Na análise das produções do grupo, no entanto, este será um critério a ser considerado na avaliação da estabilidade e integridade das modificações.

Por fim, além dessas equipes mais "organizadas", há também os "curiosos" que se aventuram com os *patches* como forma de passatempo, uma vez que a atividade se torna às vezes tão divertida quanto jogar. No entendimento deste estudo, ela está atrelada a um letramento do jogo (*gaming literacy*), teorizado por Zimmerman (2009) e promovido pelas propriedades configurativas dos games. Natural de São Miguel do Guaporé, Rondônia, o DJ Jacaré, que também atende por Hemersom Rodrigo, começou casualmente a fazer *patches*. Atualmente com 20 anos de idade, suas atividades tiveram início há três anos quando ele estava no primeiro ano do Ensino Médio. Provavelmente por ser jovem, ele não tinha contato com as comunidades do Orkut sobre o tema. "Nunca participei não, manin [sic]. Só assisti vários vídeos no Youtube. Daí eu tinha meu Play 2, porém ficava muito caro ficar gastando com jogo[s] mais novos. Daí instalei internet em casa e assisti vários vídeos e peguei gosto por editar", recorda Hemersom.

A questão da infraestrutura novamente ganha destaque. Somente em 2013 o DJ adquiriu acesso à internet em casa. Nota-se que isso já fez uma efetiva diferença em sua vida, mesmo sua conexão não sendo a ideal. Outro ponto que merece destaque é o papel central dos games no letramento digital de maneira geral. Seja pelo condicionamento material e capacitação cognitiva através do contato com o *game* enquanto objeto técnico ou pela construção de espaços de afinidade (GEE, 2015). Geralmente ambas estão juntas e

frequentemente suscitam linguagens outras que a da escrita, mas a complementando e não necessariamente a substituindo. Proeminentemente o audiovisual, uma vez que a produção e consumo de videoaulas ou videotutoriais foram mencionados em algum momento por todos os entrevistados. A performance visual imagética, aliada a uma possibilidade de interação/configuração são propriedades bastante exercitadas nessas customizações. Há um caráter ou mediação estética do aprendizado dentro do paradigma digital, que pode ser explorado para avaliar as muitas formas em que ele está ancorado corporeamente.

Por sua vez, no lado processual, a lógica/função algorítmica dos games (MANOVICH, 2002) em sua convergência com o computador reflete, como defendem Gee e Haynes (2010), uma aptidão para a resolução de problemas. E no trato com a infraestrutura deficitária, isso pode ser bastante útil. Já em seu sexto *patch* e com uma rede de contatos própria, Hemersom brinca:

Cara, muitos dizem que sou mágico kkkk [risos] porque meu PC é de 2 giga[s] de RAM. Minha internet é 512 kbps. Se eu abrir muita coisa ele trava, mas os jogos nunca deu problema [sic] não. Só tem dois programas que uso que trava [sic], o GAME GRAFIC STUDIO e o PCSX2. Esses dois aí dá [sic] trabalho pra mexer, não pode abrir nada na hora de mexer com eles. [...] Quando abrir o GAME GRAFIC STUDIO tem que tá [sic] só ele aberto e o PCSX2 [emulador] também, se abrir outro trava o PC. Dai já dá um estresse (via Facebook Messenger).

A forma como Hemersom escreve durante a conversa pelo serviço de mensagem da rede social evidencia um domínio rudimentar da norma culta, isso sem considerar o "internetês", que foi editado para melhor compreensão do texto. Obviamente, não há uma obrigatoriedade de seguir a norma culta no ambiente virtual, no entanto o registro escrito do jogador revela deficiências um pouco mais graves do que a informalidade da conversa pede, o que, por sua vez, contrasta com sua aptidão em outras áreas. Ele acrescenta, "[...] Não me acho [não sou convencido], mas minha capacidade de aprender a editar foi muito rápida. Acho que com média de 3 vídeos já tava editando meu próprio jogo. Baixei os programas necessários e tô aí [sic] até hoje com isso. Tô [sic] no meu terceiro ano produzindo patches [sic]".

Há uma facilidade do aprendizado por meio dessas interfaces digitais, que faz uma tradução melhor de certos conteúdos. Não se está argumentando que elas acomodem todo o tipo de discurso, sendo o meio ideal para discussões aprofundadas de temas complexos ou abstratos, por exemplo, mas que o formato e a apresentação estética parecem servir bem a este aprendizado por demanda. Não à toa, há um “exame” de videoaulas educativas para estudantes em época de vestibular (geralmente complementares), tornando-se um mercado bem lucrativo, dependendo das visualizações. Ideal jamais foi o termo correto para qualificar



essas iniciativas tão marcadas pela precariedade, como mostra o exemplo do rondoniense. Afinal, sua situação também lhe causa transtornos, como ele descreve:

Minha vontade é ter um PC de memória RAM melhor. 4 giga[s] já resolveria meu problema. Mais [sic] o que mais dá trabalho [e] que já perdi várias coisa é nos editor[es] de vídeos e musica: sound forge e sony vegas. [...] já perdi muito projeto de vídeo [e] de musica quase prontos. Trava o PC [e] só volta a funcionar quando reinício. Dai é foda, mais [sic] fora isso é de boa.

Por esse motivo, não é a intenção deste estudo defender ou glorificar a escassez. Essa subjetividade da apropriação, o devir-hacker, ao invés de vir da vontade de um sujeito apropriador passa por predicados outros nos quais a precariedade é, sem dúvidas, um coprodutor, mas não precisa ser. A gambiarra tem suas origens nas limitações, mas elas não precisam ser socioeconômicas e de infraestrutura. Há limitações éticas, morais, legais, educacionais, entre outras, que igualmente podem ser contornadas, através de uma lógica de gambiarra.

Contudo, considerando o argumento de Kastrup (2007) e Dias e Kastrup (2013), talvez haja espaço para ver estas práticas sob a ótica da invenção. Nesse modelo da adaptação viável (Varela et al., 2001), a cognição corporificada e, porque não, canibal joga com a precariedade para inventar formas de acesso, ou seja, mudando de perspectiva, é possível sair do que as autoras chamam de capacitação como resolução de problemas para uma invenção de problemas e do mundo. Para esta pesquisa, um mundo pirata da cidadania *hacker*.

A partir deste ambiente surgem correntes derivadas como o "*patch* personalizado". Alguns jogadores abordam esses editores mais experientes solicitando patches "sob medida", uma prática também encontrada na comunidade *Guitar Hero*. Aparentemente, muitos usuários estão dispostos a pagar para terem uma modificação do jeito deles sem o trabalho de terem que aprender a editar, o que já aconteceu com Hemersom:

O primeiro [*patch*] que fiz lancei no meu blog, nem sabia mexer direito no blog [...] teve uns 200 download só. [...] dai parei. Fiquei uns 6 meses parado. Só atualizando pra mim [sic] jogar. Dai conheci um cara, há mais o menos um ano. Ele é dono do site de jogos e programas e tal. dai ele pediu um patch personalizado e eu fiz pra ele com o endereço [sic] do site dele e tal. Teve mais mil download[s] no primeiro *patch* do site. [...] dai fui [me] aperfeiçoando. Arrumei o blog mais filé. Comecei [a] fazer uns efeitos nas imagens bem bacana[s] e tô aí no mercado. Já fiz *patch* sob encomenda. Só para um cara cobrei R\$ 40,00 por um *patch* e já uns 4 cara [sic] me comprou *patch*.

Novamente, a invenção de certas iniciativas e objetos acompanha um grupo de estratégias e métodos conexos, que segue uma lógica ou fio condutor até certo ponto, mas também se permite derivar e se tornar bastante subjetiva. Quando perguntado se as pessoas realmente estavam interessadas em pagar pelo personalizado, uma vez que ele disponibiliza

gratuitamente o *Bomba Patch Jacaré*, o DJ enumera os diversos elementos que podem ser modificados e pesam na escolha de ter uma versão única, só sua.

[O pessoal] Compra, mais [sic] só os personalizado q eu cobro. [...] Média de jogo personalizado, o mais barato é R\$ 10,00. [Quando é] só mudar pouca coisa, mas se for mudar muita coisa, dai o valor aumenta. [...] [não] tem akelas [sic] imagens de entrada logo quando começa a rodar o jogo? [Não] passa umas propagandas? Então, mudo akilo [sic] lá. Mudo a foto de fundo do jogo. Geralmente tem um jogador famoso, tipo, CR7 [Cristiano Ronaldo], Neymar ou Messi e tal, daí coloco outro tipo de foto, de um lugar, de uma loja [...] coloco só o nome, tipo de uma lan house ou o nome do comprador. [A pessoa] chama a galera pra jogar PS2 em casa, daí começa o jogo [...] passa o nome da pessoa e tal. [...] Só um me pediu de um site, geralmente é só pra jogar mesmo em cs [casa].

O *game* de simulação de futebol foi colocado neste estudo justamente por conta seu caráter inclusivo. Como era esperado, o PES atrai uma seleção variada de jogadores, diferente dos fãs de rock de *Guitar Hero* (embora nem todos) e dos *gamers* hardcore, que serão vistos em seguida com *World of Warcraft*. Técnicos de Informática, policiais, universitários e estudantes que mal terminaram o Ensino Médio, a paixão pelo futebol os une e o videogame os capacita e os conecta a uma rede de colaboração com sua própria dinâmica. Deste modo, práticas aparentemente triviais de entretenimento estão sujeitas, num olhar mais crítico, a apresentar comportamentos que caminham em direção a complexificação, mesmo que neste processo elas não se tornem mais edificantes "intelectualmente" ou educacionalmente (num sentido clássico).

#### 4.4 AS COMUNIDADES VIRTUAIS DE *WORLD OF WARCRAFT* (MMORPG)

*World of Warcraft* (WoW) serve como contraponto para este estudo de caso. A ação dos servidores privados (*private servers*) demanda um aparato tecnológico com uma ordem de complexidade superior ao de *Pro Evolution Soccer* e *Guitar Hero*. Enquanto os dois últimos tratam-se basicamente de modificar e jogar, no outro há níveis de ação que demandam conhecimento prévio, praticamente uma especialização, e uma série de etapas e diferentes programas, que devem ser executados corretamente e com configurações específicas. Não basta apertar *enter*/confirma e seguir um passo a passo sem ter uma ideia geral do que se está fazendo e/ou ter a infraestrutura necessária a seu dispor.

Segundo essas comunidades, a criação de servidores deve ser considerada uma forma de emulação, e eles estão emulando *World of Warcraft*. É preciso não apenas modificar os arquivos do jogo fazendo-o rodar numa condição diferente do original, a qual será explicada a seguir, mas criar e manter um servidor próprio. Por se tratar de um *Massively Multiplayer*

*Online Role-Playing Game* (MMORPG) essas customizações de WoW não são as mesmas estudadas por Steinkuehler e Johnson (2009) e Nieborg e Graaf (2008), entre outros autores. No caso, aplicações (*add-ons*) que podem ser implementadas na interface gráfica para melhorar a experiência de jogo, o que é tolerado e, dependendo da iniciativa, até incentivado pela produtora Blizzard. Ao invés disso, esses jogadores-*hackers* criam um novo servidor, separado do oficial da Blizzard, no qual eles se tornam os *hosts* e recebem outros jogadores (os clientes).

Ou seja, após efetivamente emular WoW num servidor próprio, o jogo só começa de verdade quando outras pessoas estão envolvidas no *game*, e, a princípio, não funciona se for apenas seu grupo de amigos na casa das dezenas. O caráter massivo do gênero é extremamente importante, pois se trata de um jogo de mundo aberto, e um bastante vasto. Jogar sozinho, mesmo com os NPC (Non-Player Character – a máquina) e executando as missões (*quests*), embora seja possível, e não há dúvidas de que talvez algumas pessoas o façam, não faz sentido. É como habitar sozinho um planeta inteiro. Aliás, o jogo se passa mesmo em um, chamado Azeroth (sem contar alguns territórios fora dele).

Daí, surgem novas demandas, uma vez que manter um servidor para centenas e até milhares de pessoas (como é o caso dos exemplos utilizados) produz um fluxo de dados intenso e não ter o equipamento correto, em termos de hardware e telecomunicações (configuração do PC e conexão banda larga) e em termos de software – executar corretamente a extração dos dados do jogo original e montar o servidor –, pode ocasionar bugs, lags e outros tipos de instabilidade. Aliás, essa é a marca desses servidores privados ou piratas, segundo alguns grupos. Eles tiveram início por necessidade, visto que a rede oficial da Blizzard cobrava em dólar num cartão internacional. No entanto, a regionalização do servidor, em 2012, com a companhia estabelecendo um escritório no país<sup>296</sup>, acarretou uma transição dessas motivações ao adicionar outras formas de pagamento em moeda corrente.

Em primeiro lugar, houve uma queda abrupta na quantidade e na atividade desses servidores privados e suas comunidades. E, em sua eventual retomada em capacidade reduzida, também uma mudança nessas motivações. Dois servidores em particular se destacaram, principalmente por serem uns dos poucos restantes, mas também por terem um longo histórico de funcionamento. Mesmo com constantes quedas e bugs (ou reclamações dos usuários sobre quedas e bugs). São eles, *Heroes of WoW* e *WoW-Brasil*, ambos de 2006.

---

<sup>296</sup> Disponível em: <http://www.activisionblizzard.com/locations>. Acesso em 01/02/2016.

No Orkut, suas comunidades já não tinham a mesma representatividade, tendo sido transferidas para o Facebook, a primeira em 2012 e a segunda em 2011. Por este motivo, para este segmento, optou-se por mostrar outras modalidades de representação desses servidores privados no Orkut. Embora as comunidades principais ou oficiais já tivessem partido, os grupos derivados ainda se encontravam no site de relacionamento. Havia comunidades feitas por fãs, algumas exclusivas de guildas dentro do *game* e também de *haters*, jogadores banidos por causa de práticas ilegais, insatisfeitos com a instabilidade desses servidores ou apenas concorrentes. Outras tinham um status de oficiais, mesmo não sendo a principal, pois eram gerenciadas ou tinham a presença de *Game Masters* (GM), como a *Banidos da WoW-Brasil Players*. Dentro deste conjunto, algumas postagens foram selecionadas para ilustrar o comportamento dos grupos e que tipo de arranjos sociotécnicos eram mobilizados dentro do site de relacionamento.

A primeira prática que se destaca é a propaganda. Muito comum no Orkut, usuários, muitas vezes *fakes*, criavam tópicos apenas para divulgar outras comunidades, servidores ou outros tipos de serviço, como um *add-on* ou guilda, criada pelo próprio. Essas postagens tinham que vir de perfis falsos porque elas nem sempre eram bem-vindas nas comunidades – a maioria tinha políticas específicas contra isso ou espaços designados para tal – e o usuário poderia ser excluído pela violação. Numa dessas propagandas, de um servidor de terceiros, o usuário lista as especificações técnicas do servidor e do computador que serve como *mainframe* para atrair jogadores. Esse dado é relevante, pois mostra os requerimentos para a construção de um server pirata.

Na postagem de 2011, destacavam-se a informação de que a conexão nominal do servidor era de 100Mb (com 72 Mb de uplink) e isso lhes permitiria ter até sete mil jogadores sem "*lag*" (travamento). Outro ponto interessante é o link para o mesmo. Para que ele não se torne executável, logo, detectável pelo Orkut, foi separado por espaços. Essa é uma forma comum de colocar mensagens em massa, pois postagens com links precisavam passar por um reconhecimento de caracteres para evitar *bots* de *spam*. Vale ressaltar que essa infraestrutura que supostamente suporta sete mil jogadores faz pensar sobre a estrutura dos servidores oficiais da Blizzard que já contou com 12 milhões de assinantes<sup>297</sup> (não necessariamente logados ao mesmo tempo, claro). Nos servers estudados, as páginas no Facebook contam com mais de 24 mil curtidas em *WoW-Brasil* e quase 19 mil em *Heroes of WoW*. Entretanto, sabe-se que este não é um indicativo do número atual de jogadores ativos. A *Heroes of WoW*, única

---

<sup>297</sup> Disponível em: <http://www.statista.com/statistics/276601/number-of-world-of-warcraft-subscribers-by-quarter/>. Acesso em 01/02/2016.

que fornece esses dados, contabiliza mais de oito mil ativos e pouco mais mil usuários logados ao mesmo tempo nos horários de pico do servidor (até fevereiro de 2016).

Por sua vez, os espaços das guildas no Orkut eram dedicados à confraternização. Os integrantes buscavam manter o contato fora do jogo, divulgando suas informações de contato em outras plataformas como Facebook e MSN<sup>298</sup>, mas principalmente Skype. É importante ver que o nome do personagem geralmente não era o mesmo do perfil (nome real), por isso o primeiro passo era se identificar. As comunidades também eram importantes ferramentas organizacionais: eram realizadas votações para escolher (os novos) líderes entre os participantes; combinavam-se estratégias, locais (no jogo) e horário das *raids* (ataques conjuntos) e marcavam-se outros personagens que teriam "desrespeitado" ou afrontado a guilda para ser banidos. Havia ainda vídeos gravados pelos integrantes desses eventos. Tão importante quanto jogar era registrar e compartilhar os feitos geralmente através de imagem e vídeo (no Youtube).

Na comunidade da *Guild Elite*, o membro Luciano/Nefesh publicava *fanfics* baseadas no *game*, principalmente com os avatares da guilda. Os tópicos intitulados "uma pequena história - by Nefesh" e o outro homônimo com a segunda parte eram estruturados de forma que cada mensagem no tópico contivesse alguns parágrafos da história. Na primeira parte, o usuário precisou de onze comentários e no segundo dez, ou seja, são histórias relativamente extensas, e o limite de caracteres fez com que elas fossem divididas dessa forma. Publicadas em 2010, o diferencial dessas *fanfics* no Orkut era a possibilidade de comentários, críticas e elogios. Algumas delas eram de usuários que, encorajados pela postagem, anunciavam que estavam trabalhando eles mesmos em *fanfics* e que as postariam num futuro próximo. Diferente dos outros títulos deste estudo de caso, o *game* de fantasia, por sua maior afinidade com a narrativa, abre espaço para este tipo de produção.

Um tópico recorrente das comunidades derivadas se referia as quedas, ou seja, quando o servidor ficava *off-line*. Nas comunidades, cujas postagens datam de 2011 para trás (com poucas exceções), as conversas dão a entender que isso ocorria porque o servidor excedia a capacidade por conta do intenso tráfego de dados. Nas postagens pós-2012, com a redução significativa do número de jogadores em ambos os servidores, os *bugs* ainda faziam com que os servidores saíssem do ar.

---

<sup>298</sup> MSN Messenger, serviço de mensagens instantâneas da Microsoft também descontinuado em 2012. Por conta da aquisição do Skype pela empresa de Bill Gates, os dois produtos foram fundidos num só. No caso, as contas do MSN passaram a ser acessado pelo Skype.

Fora das comunidades relacionadas à WoW-Brasil e *Heroes of WoW*, a do "Projeto Área 52 – WoW" criada em 2007 e com alguma atividade até 2013 funcionava como uma espécie de "incubadora" de servidores. Em sua descrição lê-se: "Depois de quase um ano parado devido a problemas com a administração, o **projeto área 52** esta [sic] de volta aqui na nossa comunidade que foi onde tudo começou 3 anos atrás, conto com a ajuda de vocês para ergermos [sic] de novo o que já foi referência na América Latina em emulação de *World of Warcraft*". Além de uma listagem dos programas necessários para realizar a emulação, há uma série de tutoriais sobre como realizar a emulação, incluindo tópicos sobre partes específicas do processo (que envolve *software* e *hardware*). Quando um dos integrantes encontra alguma dificuldade, ele pode criar um tópico com a tag [HELP] ou [AJUDA]. Há duas postagens de 2011 instituindo esta e outras tags oficiais, incluindo [DUV], para dúvidas; [VIDEO]; [TUTO], para tutoriais; e [DOWN], para downloads, entre outras. Havia ainda a tag da moderação [Projeto Área 52] que aparecia ocasionalmente para passar alguma instrução sobre a estrutura ou então demarcar um espaço, sempre com a intenção organizacional.

Em 2012, foi criada a página do Facebook do projeto, mas a mesma não vingou, contando com 13 curtidas até o momento [janeiro de 2016]. Como a comunidade na qual o link foi anunciado não tinha mais visibilidade e a adesão em massa ao servidor da Blizzard, o grupo foi eventualmente descontinuado também. No entanto, seu conteúdo permanece registrado tanto no Arquivo das Comunidades do Orkut como em outros locais da Internet.

Duas postagens em particular chamam atenção. A primeira teve início como uma [AJUDA], mas os comentários a transformaram numa discussão sobre especificações de modem (*hardware*). Criado em junho de 2011, o tópico teve repercussão até fevereiro de 2012. Várias soluções são apresentadas para o usuário wowCrhonos<sup>299</sup> Brasil que teria feito corretamente o processo de emulação, mas ainda assim seus amigos (clientes) não conseguiam logar no jogo. Isso porque a emulação em si do game não implica em colocá-lo on-line. É possível criar a estrutura do servidor, mas não conectá-lo à internet (a um domínio/host) num primeiro momento, emulando o jogo para si mesmo. Neste caso, houve um problema de *hardware* ou na junção entre *hardware* e *software*, que pode estar ocasionando a falha.

Na mensagem seguinte, o moderador Gabriel avisa que talvez seja preciso "liberar as portas do modem". Alguns usuários (talvez um deles o mesmo usando seu "nome real")

---

<sup>299</sup> Esta não é a grafia correta da palavra de origem grega *chronos*, utilizada em inglês da mesma forma.

comentam que nem sabiam que esse era um requerimento. Outros, no entanto, mesmo não sendo moderadores, tentam apresentar soluções: um diz para ir a um técnico (de Informática, Telecomunicações ou de Redes) e outro para trocar o *firmware* – o programa interno do aparelho. Contudo, este último avisa que executar essa ação de modo equivocado pode danificar o *modem* permanentemente.

Esta última postagem ocorre em outubro de 2011. Há um longo período de inatividade, até que o tópico ressurge em fevereiro do ano seguinte. O usuário P@inkiller, que já havia participado na primeira troca de mensagens, aparece com um novo diagnóstico e solução. Pode ser um erro na configuração do servidor e caso não seja "a rede interna dele pode ser maior" (do que ele não entra em detalhes) e consertar isso vai exigir "um conhecimento um pouco melhor de rede". O texto pode ser um tanto quanto enigmático, mas fica registrado o incentivo a especialização como *ethos* desse grupo.

Por fim, três dias depois dessa explicação, o usuário Lúcio aparece com um contradiagnóstico. Ele afirma que podem não ser as portas do *modem*, uma vez que, mesmo elas estando liberadas, o servidor pode não ficar *on-line*. O internauta sugere "modificar o arquivo dentro da pasta do sistema operacional". E inclui seu email para mais detalhes. Lúcio ainda faz uma terceira postagem, explicando que sua primeira, em que havia um tutorial maior, foi editada pela interface do Orkut, tendo sido considerada um *spam*. Este tópico ilustra a produção de conhecimento colaborativa e esse processo de diagnóstico, tentativa e erro. Além de servir para aquele momento em particular, a exposição do problema e as possíveis resoluções podem ser utilizadas por outros usuários com dificuldades similares que encontrem o tópico posteriormente. É emblemática nesse sentido a frase que Lúcio usa como assinatura de sua postagem "compartilhar informação é fundamental para o alto conhecimento!". Ela mostra que ele e os demais frequentadores do espaço têm consciência do impacto de suas ações ou do que eles consideram ser o impacto de suas ações. Novamente, é possível ver que essa comunidade não comporta apenas amadores ou curiosos autodidatas, mas pessoas com comprovada experiência em programação, design web e redes, embora, note-se também que a presença desses membros mais capacitados atrai os amadores ou curiosos, que também se sentem encorajados pela abertura do ambiente e se capacitam nesse processo.

A maior conversa vem do tópico com o tutorial de emulação e montagem do servidor, que obteve 153 respostas entre 11 de maio de 2011 e 24 de dezembro de 2013. Sendo que as interações depois de maio de 2012 (cinco) não foram respondidas. De qualquer forma, o processo está bem documentado na postagem. Ele se divide em duas partes.

Primeiro, montar o servidor com o *software open source MySQL* e o gerenciador para essa ferramenta, no caso, o programa proprietário crackeado Navicat (mas poderia ser um equivalente livre). Depois chega a vez do emulador de *World of Warcraft*, Trinity Core, também *open source*. Para usá-lo, é preciso ter o jogo (de preferência original) salvo no computador. Ele vai extrair os arquivos essenciais do jogo, como os mapas, bancos de dados e outras partes da infraestrutura, como a mecânica e a física do jogo.

Aproveitando a integração de imagens na plataforma<sup>300</sup>, o tutorial é "ricamente" ilustrado. Nele, cada passo da instalação e execução dos programas do servidor está representado por captura de tela. Este é o estágio da configuração, por isso o cuidado em não deixar muito espaço para interpretação. Esta também é uma forma de minimizar erros ou nivelar/padronizar as instalações, sendo mais fácil de identificá-los posteriormente.

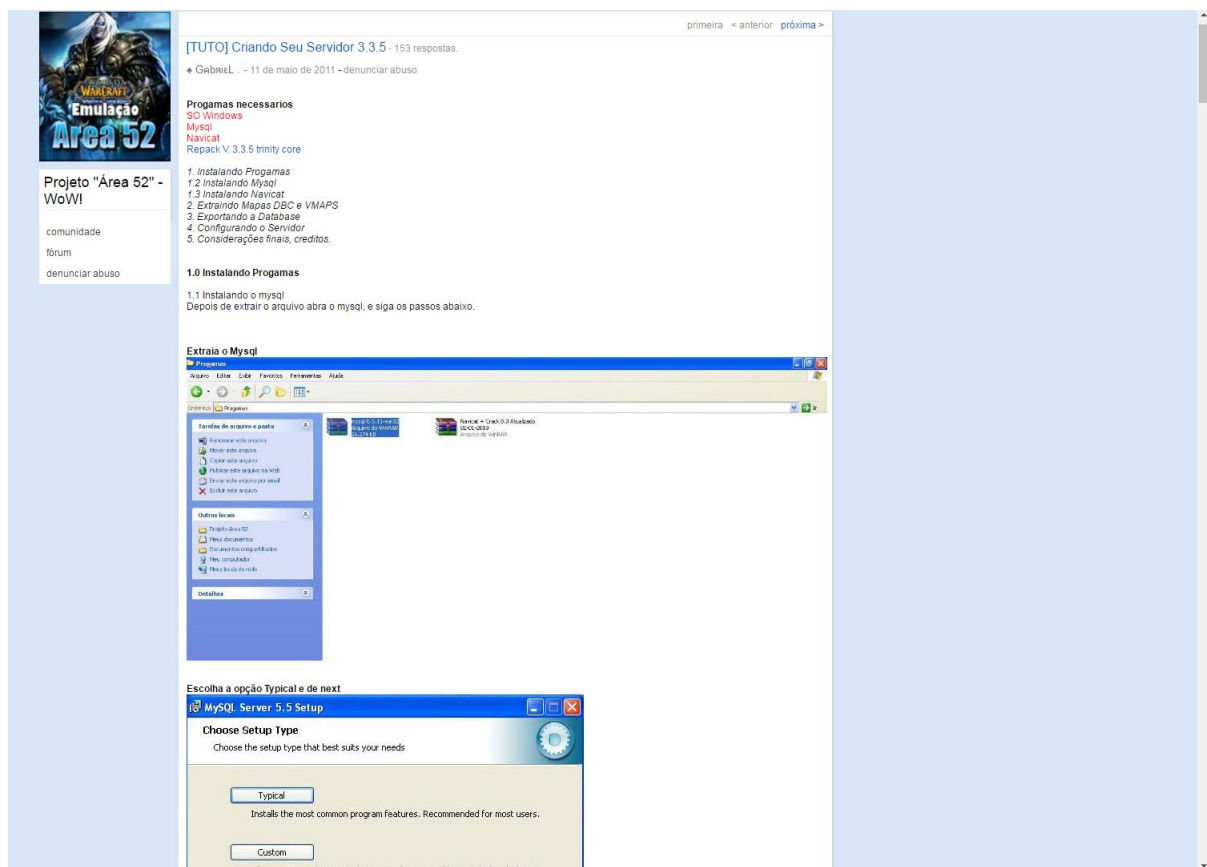


Figura 5 - Tutorial ilustrado ensinando como criar um servidor privado de WoW

Contudo, mesmo num tutorial detalhado, há espaço para divergências e debate. Logo após o fim da postagem pelo moderador Gabriel, o outro, Diego, copia um aviso retirado da *wiki* do emulador *Trinity Core*. Nele, há indicações para não utilizar o *Navicat* por "não ser capaz de manipular comentários de estilo (SQL padrão), incluindo incidentes de importação e

<sup>300</sup> Até 2007, o Orkut não tinha suporte direto para imagens ou vídeos. Disponível em: <http://blog.orkut.com/2007/08/incremente-seus-recados.html>. Acesso em 29/01/2016.



falh[a]". Gabriel responde que ele mesmo não o utiliza, embora seja uma presença constante nos outros tutoriais que encontrou, e apenas o recomendou por ter sido fácil de achar o arquivo e o *crack* para o programa (a postagem original incluía links para todos os arquivos, mas os mesmos já estão desativados).

Nas mensagens seguintes, os usuários postaram suas dúvidas, geralmente compartilhando mensagens de erro e logs ou imagens (prints) das telas que apareciam. Era uma necessidade comum também configurar o jogo, retirando ou adicionando funções da jogabilidade original (ressuscitar sem passar pelo cemitério do jogo, aumentar a experiência adquirida matando inimigos ou a frequência de itens que "caem/dropam" dos mesmos). Ou seja, havia margem para modificar o próprio jogo. Não apenas moderadores, mas outros usuários veteranos também respondiam a essas demandas ou, quando não podiam, pediam mais informações ou indicavam o link de outro tutorial ou programa. Os "demandantes", vez ou outra, também solicitavam tutoriais exclusivos para um programa ou procedimento, geralmente a modificação de uma propriedade original de *World of Warcraft*. Num cenário em que diversos servidores competem entre si, uma característica única pode ser o diferencial que vai atrair ou interessar mais jogadores.

A produção de conhecimento era intensa nesse fórum, pois para tentar resolver determinado erro muitas vezes explicava-se a função de arquivos ou pastas de maneira mais aprofundada do que a praticidade do tutorial permite. Por causa de algum tipo de mau funcionamento, notou-se a importância de explicações detalhadas sobre a localização daquele objeto no processo em geral que se estava tentando executar. Saía-se assim de visão/conhecimento mais tácito para imersões/entradas mais explícitas na estrutura do jogo como software. Isso os levava a compreender as consequências e a procedência de suas práticas. Como o arquivo *vmaps*, uma reclamação constante na comunidade que, entre outras atribuições, é responsável pela física dos mapas (solidez das paredes e do chão, por exemplo).

Antes de seu fim abrupto por circunstâncias externas, constatou-se que o Projeto Área 52 caminhava em direção a uma democratização cada vez maior do conhecimento construído coletivamente no ambiente da comunidade. Sem envolver trocas monetárias, o Orkut servia como um espaço de discussão e formação e, pelas postagens dos moderadores, via-se que existia certa satisfação em compartilhar aquele conhecimento e se dedicar ao jogo, tanto que eles parecem genuinamente chateados com a pouca participação a partir de 2012. Em vídeo postado no Youtube e compartilhado no Facebook, um dos moderadores afirma que sem a

interação dos integrantes não há comunidade, nem incentivo para continuar com os tutoriais e a criação de servidores<sup>301</sup>.

A convergência dessas linguagens na rede social, aliada a conectividade praticamente ilimitada do *hiperlink*<sup>302</sup> favoreceu a integração entre internautas, com níveis diferentes de conhecimento. Contudo, os meandros desses procedimentos mostram o quão precária acaba sendo a emulação de *World of Warcraft*. Afinal, uma coisa é conseguir replicar o jogo, outra é ter os instrumentos e a capacidade para construir uma estrutura que possa suportar um número expressivo de outros indivíduos em seu servidor. Cada uma dessas etapas depende de fatores que, em sua interligação, complexificam a performance exigida desses indivíduos e da qual a existência da comunidade e dos mecanismos que se desenvolvem nela atestam a necessidade de uma postura holística na análise de seu condicionamento sociotécnico.

Criou-se, assim, uma cena amadora de servidores privados, que mesmo não tendo a envergadura dos *servers* mais consolidados, como *WoW-Brasil* e *Heroes of WoW*, e com curta duração, são um exemplo relevante pelo espaço de debate e produção de conhecimento levantado. Este caso, em especial, exemplifica a ênfase em um processo de construção ao invés de produtos efetivamente construídos, como o resultado de um letramento processual. Afinal, esses servidores, assim como a própria comunidade, "não vingaram" (por muito tempo), porém esses processos exemplificam o que este estudo entende ser a invenção de formas de conhecer presente na obra Kastrup (2007, 2008).

Por se tratar de um *game*, a percepção dessa interligação de arquivos de diferentes extensões (formatos) com funções variadas e cuja simples mudança de localização afeta o estado do sistema produz também capacitação cognitiva dentro do chamado letramento processual (MATEAS, 2008). Aliás, essa é uma das particularidades das interfaces gráficas como representação visual e física (figuração espacial) de endereçamentos "puramente" lógico-matemáticos. Manipular pastas e arquivos arrastando-os e copiando-os é um nível de abstração diferente da linguagem de comando. Mesmo que a maior acessibilidade (adaptabilidade para o humano) de um sobre o outro seja questionada em Emerson (2014) por não ser a mesma da interface idealizada por Douglas Englebart, ela se torna uma forma distinta de aferir acesso e controle por conta dos mecanismos de indexação e formação de referenciais, a partir de elementos aparentemente não programáveis ou não executáveis. Há uma reorganização do estético em prol de uma demanda estrutural, como é o caso das *tags* no

---

<sup>301</sup> Disponível em: <https://youtu.be/byicUrC4KXY>. Acesso em 31/01/2016.

<sup>302</sup> Obviamente, o protocolo do *hiperlink* não comporta conteúdos da chamada *web* profunda, *Deep Web*, que tem não estão indexados.

Orkut, as imagens que se transformam num tutorial ilustrado, ou as mensagens em tópicos que deixam de ter função arquivística (de links, tutorial) para virar narrativa e guardar uma *fanfic*.

No caso das comunidades oficiais, não há indício de uma hierarquia tão horizontal. Muito pelo contrário, a centralização do controle e a estrutura altamente verticalizada são a norma, mais até do que o Brazukas. Os *Game Masters* (GM), os patrulheiros do game e das comunidades, têm poder de decisão soberano sobre o que acontece no game, e é necessária uma quantidade grande deles, pois o servidor fica aberto 24 horas. Em WoW-Brasil são listados quatorze nomes em seu fórum oficial, isso entre todos os indivíduos que trabalham no servidor: administrador, moderador das páginas. A comunidade *Banidos da Wow-Brasil Players* marca justamente a dimensão que os servidores piratas atingiram, pois uma nova comunidade precisou ser formada como ferramenta organizacional para gerir a população do game. No caso, esses banidos eram ouvidos e tentavam argumentar em seu favor sobre seu banimento da "comunidade oficial". Ou, então, a moderação simplesmente os notificava que eles haviam sido "desbanidos", visto que o mesmo não era eterno, podendo durar dias até semanas (eles colocavam o motivo e o tempo que o perfil ficaria fora da comunidade na postagem da "sentença").

Havia e ainda há reclamações sobre certa parcialidade ou "injustiças" por parte desses *game masters* ou dos administradores, sobretudo no caso da WoW-Brasil. A questão não era apenas as quedas e *bugs* no sistema, mas acusações de favorecimento dos usuários pagantes (chamados *donator*) e modificação no jogo, de forma que para conseguir certos itens como armaduras, armas ou vencer certas campanhas era necessário adquirir equipamento pela loja virtual, estes itens superiores aos "dropados" dentro do jogo ao vencer os inimigos. Lembrando que diferente do site oficial, não há assinatura nos servidores privados, até porque isso descaracterizaria o serviço, podendo colocá-los a mercê das leis antipirataria do país que estipulam claramente a proibição de qualquer fim lucrativo nesse tipo de atividade derivado de um produto protegido por direito autoral. No entanto, eles acreditam que as doações espontâneas não sejam um problema, até porque nada é pago diretamente.

Em WoW-Brasil, aqueles inclinados a pagar receberiam "dias" como usuários VIP como recompensa e esses dias como VIP são trocados pelos itens na loja do jogo. Já em *Heroes of WoW*, as doações dão direito a *Gratulation Points* (GP), uma espécie de moeda que os usuários podem usar para adquirir itens para o jogo. Aqui, há até uma espécie de "aviso legal" dentro da loja do servidor dizendo que ao doar e receber os GP "Você não está comprando tempo, serviços ou bens" e "Você reconhece que o **LineBr** não vende os serviços

ou os bens relacionados ao jogo *World of Warcraft*". As funções administrativas como troca de email e, claro, o desbanimento antes do tempo previsto também são cobrados. Infelizmente, nenhum dos administradores ou GMs dos servidores aceitaram falar sobre suas práticas, por isso sua versão dos acontecimentos não consta nesta pesquisa.

No caso das comunidades derivadas como *WoW Brasil Sindicato*, *Resistência WoW-Brasil* e *WoW-Brasil o Pior Server*, o objetivo era claramente confrontar a administração e denunciar o que, segundo eles, eram práticas "suspeitas" ou "desleais". Por exemplo, o banimento "sem provas" com justificativas genéricas como "usuário pego com hack" (*add-ons* para ganhar vantagens na jogabilidade) era uma reclamação constante, com muitos chegando a sugerir a existência de um esquema para fazer os jogadores pagarem a taxa de "desbanimento". Ou as suspeitas de favorecimento de outros players que possuíam algum tipo de relação de amizade extrajogo com determinados GM (uma vez que para ser banido era preciso ser pego pelos GM ou denunciado por outros jogadores). Em atividades ocorridas há tanto tempo, fica difícil atribuir culpa ou responsabilidades, mas de qualquer modo isso evidencia a falta de transparência na tomada de decisão. Sem entrar nos meandros dessa polêmica, é possível afirmar que os servidores privados são altamente centralizados e, seja por necessidade (para manter-se funcionando e não sucumbir como os demais) ou costume, possuem uma estrutura hierárquica sem aberturas.

#### 4.5 IT'S (NOT) ONLY ROCK 'N ROLL

O relato que se segue analisa três games encontrados na comunidade *Guitar Hero Creators: GH Brazucas*, *GH Yngwie Malmsteen* e *GH Gospel V Carry On*. Em primeiro lugar, falaremos dos procedimentos realizados para poder jogar esses hacks e eventuais impedimentos encontrados, e, num segundo momento, sobre os games em si, jogabilidade, apresentação gráfica e estabilidade das customizações.

Com o fim do Orkut e a pouca atividade recente na comunidade durante o tempo em que foi realizada esta pesquisa, a maioria dos links para as produções iniciais de *Dark Shadow* e dos outros moderadores, *Beto Luvas* e *Sub Zero*, estava inativa havia algum tempo, diferente dos demais objetos desta análise que ainda estavam (estão) em produção. Contudo, é relativamente fácil encontrar esses exemplares replicados em outros blogs, sites e fóruns da Internet. Uma vez carregado (uploaded), o conteúdo raramente se perde, basta saber onde e como procurar. Quando um arquivo não possui nenhum tipo de indexação para impedir que ele seja denunciado e apagado, a simples pesquisa em ferramenta de busca pode não ser o

suficiente. Saber procurar pode se tornar uma habilidade valiosa para identificar determinado conteúdo postado de forma codificada apenas com uma data ou sigla. Por exemplo, GH3B3 ou GH3BR3 podem significar *Guitar Hero III Brazucas III*.

Não à toa, havia um tópico na comunidade apenas para os chamados *Re-up*, no qual outros membros da comunidade ou os próprios "postadores" originais recuperavam conteúdo publicado entre 2007 e 2010, e que havia sido retirado dos sites de armazenamento. Isso porque eles apagam arquivos por denúncia de violação de copyright, ou que não são baixados com certa frequência. Ou seja, não rendem acessos ou visualizações de página, a forma como esses portais ganham dinheiro sem ser pelo "plano de assinatura" de quem carregou o arquivo.

Felizmente, este não foi o caso. Originalmente postado em março de 2010, os primeiros links para o *torrent* com esta terceira edição do GH Brazucas foram de fato apagados. Contudo, Dark Shadow republicou o arquivo com uma senha na plataforma *MediaFire*, muito utilizada pelos piratas para o armazenamento de conteúdo por não impor um limite de downloads gratuitos ou um tempo mínimo entre eles (geralmente de duas horas). A senha previne que indivíduos de fora da comunidade do Orkut, ou mesmo do conjunto de fãs desses *hacks*, de maneira geral, encontrem o arquivo e o denunciem.

O arquivo de aproximadamente 4GB foi baixado em pouco mais de cinco horas e meia. Algo relativamente rápido para um *torrent* de quase seis anos e com seis *seeders* e quatro *peers* ativos. Os "atores" de uma rede p2p via torrent: *seeders* (semeadores) são os computadores que fornecem os dados ou parte deles e *peers* (pares) são os usuários baixando eles. Durante o *download*, os *peers*, automaticamente, passam a fornecer os dados já baixados por eles, tornando-se *seeders*, o que fortalece a conexão.

Os *hacks* feitos em cima de *Guitar Hero*, de maneira geral e, sobretudo, os de GH III não possuem compatibilidade com o emulador PCSX2. Por isso, a única forma de jogá-los é através do console PS2. E, como foi dito, ele precisa ser desbloqueado para executar mídias não oficiais, caso contrário, o aparelho não lê o disco. Além disso, existem condições especiais que precisam ser atendidas. O arquivo de imagem (.iso) baixado já é uma espécie de espelho do conteúdo do DVD. Contudo, para gravá-lo, o ideal é usar programas que leem essa extensão e a reproduzem na mídia, de forma que ela seja executável (pelo dispositivo). Gravar direto os arquivos ou pastas usando software nativo do sistema operacional ou outros não indicados na comunidade pode afetar a compatibilidade. Os mais utilizados são as versões crackeadas dos programas Nero e Alcohol, porém o mais recomendado é o programa livre (*freeware*) Imgburn, pelo grau mais alto de compatibilidade e pelo maior controle do processo de gravação. Isso porque um fator importante é a velocidade de gravação, uma vez que os

canhões dos leitores de mídia dos computadores apresentam uma velocidade de leitura maior do que os canhões dos consoles ou de reprodutores audiovisuais (geralmente padronizada). Por isso, quanto mais baixa a velocidade de gravação (1x, 2x, 3x, 4x), maior a compatibilidade. Há também a questão da mídia. Os fabricantes mais genéricos ou de baixa qualidade também não são lidos pelo PS2. Por isso, é preciso utilizar uma marca mais reconhecida como Sony, LG ou Philips, ou, sendo um conhecedor como Felipe no relato acima, identificar os melhores fabricantes fora das marcas de notoriedade mundial.

Somente após esse procedimento começa-se a jogar. No entanto, no caso específico deste autor, outro problema de configuração surgiu. A TV em que seria instalado o PS2, o modelo 42LS5700 da LG, não possui mais o conjunto completo de entradas de áudio e vídeo, os chamados conectores RCA. Com o avanço da tecnologia HDMI e USB nas ditas *Smart TV*, os conectores RCA foram perdendo espaço e neste modelo em específico o conjunto completo que ficaria no painel traseiro foi substituído por apenas duas entradas e dois adaptadores. Desta forma, os três conectores do aparelho de DVD ou console (vermelho e branco para o áudio e amarelo para vídeo. Sem contar verde, vermelho e azul do cabo componente) são encaixados no adaptador, que converte os três fios em um só para entrar na TV.

Isso aparentemente não funcionou bem no *videogame* (ou apenas com o jogo customizado), pois fez com que a sincronização dos botões de *Guitar Hero* e o movimento no *joystick*, o elemento fundamental da jogabilidade, ficasse debilitada. Muitas vezes é possível corrigir essa falta de sincronia do equipamento por meio do sincronizador dentro do jogo, porém isso não foi possível. O motivo infelizmente não se sabe por não haver outro console (bloqueado) ou um jogo original para servir como contraprova, uma vez que falta a este autor o conhecimento em telecomunicações ou informática para entender a falha. Assim, achou-se necessário trocar o televisor utilizado por um Samsung UN32Fh4205, outro modelo de LED TV, mas com o conjunto completo de conectores RCA no painel traseiro, o que fez o jogo funcionar perfeitamente.

Baseados em *Guitar Hero III*, a primeira alteração da jogabilidade de *GH Brazucas III* e *GH Yngwie Malmsteen* (que o criador abrevia como GHYJM – incluindo Johan, nome do meio do guitarrista) consiste na retirada da obrigatoriedade de usar o controle-guitarra e do botão de palheta. Dessa forma, o game possui a mesma jogabilidade das versões anteriores, nas quais o uso do *joystick* estilizado era opcional. Assim, os acordes verde, vermelho, amarelo, azul e laranja consistem nos botões traseiros do controle *DualShock* do *Playstation*, respectivamente, L1, L2, R1, R2 mais o X ou cruz, sem necessidade de usar a palheta que seria o cima e o baixo no chamado direcional digital, o D-pad. O controle-guitarra para PS2

ainda pode ser encontrado nas lojas virtuais por um valor entre 150 e 200 reais, e há cinco anos custava até mais do que isso, o que comprovam importância de desabilitar essa função. Além do mais, alguns jogadores simplesmente preferem usar o controle ou não aceitam a obrigatoriedade do uso da guitarra.

Outra consideração sobre dois dos três *games* desta análise é que seu foco está claramente na própria comunidade de gosto da qual os jogadores fazem parte (não necessariamente restrita ao Orkut). Seu objetivo é demonstrar destreza manual, geralmente ligada à velocidade, na execução do maior número de notas possível nas músicas. Por isso, é difícil afirmar que os *hacks* são feitos para o público geral. Embora eles tenham todos os níveis: *easy/fácil*, *medium/médio*, *hard/difícil* e *expert/expert*, os jogadores-*hackers* apenas se preocuparam em construir "a mão" (ou "de ouvido") o nível expert e usaram um programa (A.C.E. - Auto Chart Editor) para converter os demais níveis automaticamente. Infelizmente, como o próprio Felipe alertou em sua fala, essa ferramenta não funciona de forma ideal, e muitas vezes as notas não "encaixam" com o som da música, o que diminui o engajamento com a experiência de jogo de quem não compartilha o entusiasmo pela jogabilidade extrema. Apenas o *GH Gospel V: Carry On* tem as dificuldades médio e difícil feitas manualmente. Ou seja, de maneira geral, os *hacks* de *Guitar Hero* não são para não iniciados.

Eles são feitos para permitir modalidades de ação mais simples – acessar as áreas principais do jogo (modo carreira e sessões individuais) –, e não para explorar todas as possibilidades do mesmo. A loja dentro de *Guitar Hero*, na qual os jogadores podem "comprar" canções-extra que não vão entrar no modo carreira (mas que são adquiridas com o dinheiro dos shows deste modo), foi parcialmente adaptada. Até porque espera-se que o público-alvo utilize o "macete" e desbloqueie as músicas sem jogar o modo carreira. Em *GH Yngwie Malmsteen e Brazucas*, só há na loja o título da música, o nome da banda e uma prévia sonora da mesma. As imagens, capas de discos ou fotos dos integrantes, são todas dos álbuns que deveriam estar lá originalmente. Já em *GH Gospel V: Carry On* há uma conversão completa com imagens, sons e títulos combinando.

Muitos elementos são desabilitados ou simplesmente não levados em consideração, outro exemplo, sendo a área de treinamento ou tutorial em que o jogador pode tocar a música inteira ou apenas seções específicas na velocidade escolhida (normal, *slow*, *slower*, *slowest*) sem o risco de ser eliminado. Dos três exemplares, *GH Malmsteen* e *Gospel V: Carry On* se preocuparam em manter essa área completa. E desses, só o primeiro incluiu as divisões (introdução, refrão, solo1, solo 2, ponte etc.), possibilitando a um jogador em potencial escolher qual parte ele quer treinar. Esse tipo de intervenção exige um conhecimento musical

maior para identificar essas divisões que possuem um grau considerável de arbitrariedade, ainda que a maioria delas já esteja estipulada pelo artista.

Até o nível *expert*, que detém toda a atenção da comunidade desenvolvedora, não fica "perfeito" justamente pela falta de "*expertise* musical". Criar *hacks* de *Guitar Hero* e principalmente "compor" as notações (charts) para o jogo no programa *Feedback* consiste numa atividade praticamente artesanal, o que qualifica essas produções como gambiarras. Cabe ressaltar que eles (re)constroem essas notas "de ouvido", e não pela partitura ou tablatura. Esta tradução intersensorial possui um nível de exigência cognitiva diferente de uma tradução intrassensorial, pois ao invés de adaptar duas formas de "escrita" – a da partitura musical tradicional e a da notação do jogo –, passa-se diretamente do auditivo para a interface gráfica do *game*.

Deste modo, o improvisado não precisa vir apenas da precariedade ou da escassez socioeconômica, ele não está relacionado apenas "às condições de existência do pobre" (NEGRI e HARDT, 2005). Certamente, a privação aparece com mais frequência ligada a essas realidades, como quando Negri e Hardt (2005) a associam ao migrante, mas não precisa ser assim. Como o conceito de pobre dos autores, esta não precisa ser uma precariedade vinda da pobreza material, mas de restrições construídas legal ou moralmente pelo *establishment* – como a criminalização do *hacker* e do pirata que desconsidera o contexto sociopolítico –; instrumentais (capacidade de um único indivíduo frente à de uma corporação); ou mesmo de habilidades subjetivas, como vivência, experiência de vida ou educação musical. Um hipotético jogador-*hacker* de classe média de um país desenvolvido com condições de comprar o *game* "original", mas que quisesse jogar com "suas próprias músicas" e não possuísse nenhum tipo de "educação musical" encontraria o mesmo problema. Aliás, nos EUA, ele encontraria ainda mais restrições para conseguir fazê-lo, uma vez que Consalvo (2007) mostra que o desbloqueio do console é ilegal, e também há uma fiscalização maior do usuário individual em termos do uso de *torrents*.

Ainda que as customizações não saiam musicalmente perfeitas, é importante que eles tenham a oportunidade de desenvolverem essas habilidades. Esta tomada das ferramentas e dos modos de produção da própria indústria, de forma adaptada e em menor escala (ao invés de engines e SDK, software livre e programas de edição audiovisual amador/caseiro), institui a participação (intervenção) e a colaboração como *ethos* para uma democratização do conhecimento. Este processo árduo certamente demanda um esforço mais do que não trivial, e é extremamente relevante que sendo desta forma (ou por ser dessa forma) ele cativa seus adeptos. Um processo que também inventa novas formas de ver e jogar a música e com a



música. Assim, muitas vezes, a precisão musical fica em segundo plano se comparada ao desafio, o desafio sensorio-motor dentro do jogo, mas também o desafio técnico de realizar as customizações.

Os três exemplares também são jogos temáticos, o primeiro sobre o Brasil, o segundo música gospel/evangélica e o terceiro sobre um guitarrista virtuoso pouco conhecido. Além do desafio, a personalização do conteúdo aparece como grande motivador da customização. A performance de gosto é, ao mesmo tempo, o atendimento de uma necessidade ou demanda e um forma lúdica de apropriação, de adaptar aquele conteúdo culturalmente e também individualmente. Participar da comunidade – no sentido extenso do termo –, expressando essa individualidade através da criação de um hack torna-se também uma forma de comunicar. Através da troca, e muitas vezes até o "embate" dos gostos musicais, esses elementos subjetivos entram em contato e acabam sendo responsáveis por outras mobilizações. Um exemplo corriqueiro, sendo a customização que incentiva outras, como uma espécie de resposta, ou mesmo a concorrência (em termos de seleção musical ou de qualidade técnica da produção). Em *GH Yngwie Malmsteen*, desbloqueando todas as músicas através do "macete" (*cheat code*) tem-se acesso a um cover de *Far Beyond the Sun*, do guitarrista sueco, gravada pelo próprio Felipe (ele assina como Felipe James, seu nome artístico também presente na capa do *hack*).

Daí o interesse desta pesquisa nestes três casos em particular. *Guitar Hero* é uma franquia dedicada ao rock, especificamente a indústria musical anglófona. Portanto, adicionar conteúdo nacional (mesmo que também de rock) representa mais do que uma forma de exercer uma identidade em termos sociológicos. Até porque algumas músicas da série *Guitar Hero Brazucas* também são cantadas em inglês, como no caso dos sucessos de Sepultura, Angra e da banda-paródia *Massacration* (neste caso uma apropriação "abrasileirada" da língua). Por isso, enquadrados como uma necessidade afetiva incluir os artistas nacionais, inclusive bandas *underground*, como Dr. Sin e *Hardneja Sertacore*, ou que fizeram sucesso em décadas passadas como o Nenhum de Nós e Mamonas Assassinas. Essa seria uma forma de "corrigir" essa "deficiência" cultural e de aproximar o jogo da realidade desses jogadores, e deste modo tomar parte nessa comunidade mundial de *gamers* e apreciadores de música através da produção nacional. Uma vez na internet, esses *hacks* ganham projeção e repercussão global.

Essas gambiarras, mesmo tecnicamente precárias ou não ideais, são apenas boas o suficiente para jogar no *Expert* e realizar as proezas técnicas no limite entre a verossimilhança e a maior dificuldade possível. Por isso, esses *hacks* de *Guitar Hero* cumprem uma função

menos representativa do que afetiva. O *game*, enquanto produto de entretenimento, rearranja essa produção de vínculos (*attachments*), teorizada por Hennion, com a música e por sua vez a abrangência da música faz com que esses vínculos deem origem a outros ligados a essa "brasilidade", um fazer brasileiro, antropofágico. Tropicalista até, diria Bentes (2005).

As edições possuem um nível de elaboração considerável, mesmo estes atores tendo utilizado software relativamente intuitivo em interface gráfica (sem necessidade de linhas de comando ou linguagem de programação). Em termos visuais, os três *games* foram extensivamente modificados, as imagens de fundo, os menus e os já mencionados eventos bônus (*Star Power*). Em *GH Brazucas 3*, *Sub Zero* e *Dark Shadow* "tingiram" de verde e amarelo inclusive o marcador de pontuação dentro do game (a quantidade de notas certas e a pontuação), e o medidor da plateia que utiliza um código de cores para aferir a aceitação do público<sup>303</sup>, algo pouco usual nos exemplos de *hacks* vistos durante a realização desta pesquisa. Até a "mascote" da franquia que aparece na tela de "carregamento" (*loading*) batendo as asas entre a escolha da canção e o início da sessão propriamente dita foi substituída por uma esfera customizada com a Bandeira Nacional que gira.

Além disso, *Dark Shadow* e *Sub Zero* não apenas assinaram seus nomes nos menus e telas de carregamento e salvamento, como adicionaram suas fotos nas imagens de fundo. A partir da conversa com o jogador-*hacker*, ele justifica a ação pela necessidade de preservar a autoria de seu trabalho, uma vez que outros grupos ou indivíduos costumavam repostar seu conteúdo com outro nome. Contudo, claramente, há também um elemento narcísico, de deixar sua "marca" impressa no produto do seu esforço e seu nome reconhecido para a posteridade.

Embora não seja a intenção desta pesquisa realizar qualquer tipo de crítica cultural ou "controle de qualidade", crê-se que aferir o grau de precisão das customizações e das construções musicais faz parte da análise de sua efetividade enquanto *game*. Algo comum às três produções, por exemplo, é que a distorção da guitarra (*whammy*), acionada por meio das alavancas do direcional analógico não funciona bem em termos sonoros. Visualmente ocorre o efeito previsto na interface do jogo, mas não há alteração da faixa de áudio da sua guitarra. Aliás, como *Dark Shadow* também ressaltou em sua entrevista no segmento anterior, a música e especificamente o som da guitarra não param caso o jogador erre ou "perca" a nota. Ao errar a nota, há um som agudo da nota trocada como o rompimento de uma corda, mas o som da guitarra continua, assim como a música como um todo. A cacofonia esconde, em parte, que o som da guitarra continua, mas caso o jogador não toque nada é possível perceber a falha bem

---

<sup>303</sup> Verde é bom, amarelo mediano e vermelho ruim. Após ficar no nível vermelho por muito tempo, o jogador perde.

distintamente. Por ser um *hack* em fase de produção, *GH Yngwie Malmsteen* ainda contém algumas músicas originais na chamada área de bônus (o *setlist* extra, que não está incluído no modo carreira), e essa diferença pode ser notada entre as canções incluídas pelo jogador-hacker Felipe e as originais.

Em termos de jogabilidade, contabiliza-se o erro e o jogador perde pontos no medidor do público, entretanto esteticamente a música segue. Isso ocorre porque diferente do jogo original, não há obrigatoriamente uma faixa de áudio separada para cada instrumento ou pelo menos da guitarra para o resto da banda. Além disso, pelo que transparece da entrevista com Dark Shadow, não basta ter as faixas separadas, é preciso habilitar essa função dentro do jogo, o que ele diz acima ser extremamente complicado. O tipo de arquivo de áudio utilizado também ocasiona outros problemas sonoros, como uma diferença de volume de uma música para outra, que depende da qualidade do arquivo e de como ele é inserido e lido pelo *game*. Em *GH Brazucas III*, especificamente, a música "Sinceramente", da banda gaúcha Cachorro Grande, começa com uma longa introdução de piano que o jogo reconhece como notas de guitarra. Há outros exemplos de mistura de sonoridades, em que a notas parecem seguir a bateria, e aparentemente não há som da guitarra ou ele não está audível o suficiente. A maioria desses casos acontece nos níveis não editados diretamente pelos jogadores, mas deixados a cargo do programa A.C.E.

Os *hacks* feitos com base em GH3 não permitem a alteração da música de fundo, assim *GH Brazucas III* e *Yngwie Malmsteen* ainda reproduzem a trilha original entre a tela inicial e os menus do jogo. Tendo como base GH2, *GH Gospel V: Carry On* já coloca a própria trilha como música de fundo. Dos três *hacks* selecionados para esta análise, este foi o único que se preocupou em traduzir todo o conteúdo para o português, incluindo os menus do jogo, a descrição/história de vida dos músicos ficticiais, e até as mensagens de vitória e erro, algo que nem o próprio *Brazucas* tem. Quando o participante erra ao invés de "You failed", como nos outros games, está escrito "Voc [sic] Falhou". Isso é particularmente relevante porque este tipo de modificação, mesmo que seja predominantemente estética, pois não se trata do código em si, mas do "conteúdo" que ele carrega/executa (a variável ou *string*), envolve arquivos que vão ser lidos pelo núcleo do sistema (kernel). Afinal, o console executa o jogo diretamente por esse conjunto básico de programas, o que significa que eles não conseguiram "ler" ou reproduzir essa variável, daí a falta do "ê".

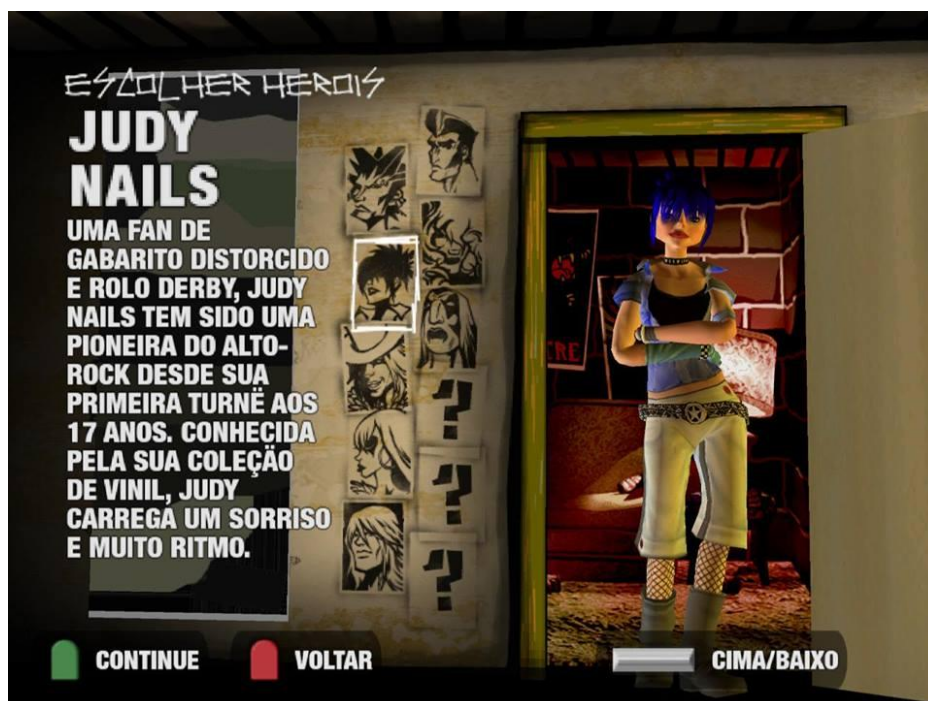


Figura 6 - Descrição do histórico dos personagens traduzida em *GH Gospel V: Carry On*

O núcleo de um sistema, os programas mais básicos de sua estrutura computacional, usa como base para codificação de caracteres o *American Standard Code for Information Interchange* (ASCII - Padrão Americano para Troca de Informação, em português). Esse padrão atribui um valor hexadecimal (que também têm seu correspondente binário) aos caracteres e símbolos gráficos. No entanto, ele está limitado a 95 caracteres (mais 32 de controle), baseados na língua inglesa, e não comporta a junção dos sinais ortográficos de acentuação (diacríticos) com as letras. Isso só foi possível posteriormente com o chamado ASCII estendido, e mesmo assim não para a programação em "nível de máquina". Por isso, a adaptação cultural não é só importante do ponto de vista afetivo, mas técnico também. Isso pode ser visto na paulatina transição de ASCII para o *Unicode Transformation Format – 8-bit* (UTF-8 – Formato de Transformação Unicode em 8 bits) em sistemas operacionais e já na maioria das linguagens de programação de alto nível, ou interpretada como Java ou HTML. No entanto, como este exemplo mostra, para esses jogadores-*hackers* que têm ainda um conhecimento tácito da lógica do computador, esse nível de intervenção pode se mostrar um passo além do que o letramento processual por games proporciona. Como mostra o tutorial de *Dark Shadow*, eles têm ciência de que os caracteres não são reconhecidos, mas daí ao motivo ou saber como reverter essa situação já requereria uma imersão nas propriedades da linguagem de programação, sendo que nem programadores eles são.

Ainda sobre a jogabilidade de *GH Gospel V: Carry On*, constatou-se que os desenvolvedores de fato pretendiam direcionar o jogo para um público com mais experiência

de jogo. Nos níveis fácil e médio não é possível perder, ou seja, o medidor da plateia não sai da posição central (amarela), seja para baixo, em direção ao vermelho, ao errar uma nota; seja para cima ao acertar notas seguidas. Isso ocasiona também a ausência de eventos bônus (Star Power) nesse nível de dificuldade. Assim, eles se tornam uma extensão do modo tutorial.

Isso ocorreu porque os desenvolvedores do hack habilitaram o *cheat Never Fail* (nunca errar), e Helienai justifica essa decisão porque com o código os arquivos ficam menores, agilizando o envio (*upload*) e *download* do jogo. Esta foi uma decisão estratégica, visando a maior difusão de seu *hack*. A preocupação com a disponibilidade do serviço para o público, mesmo à custa da qualidade e da acessibilidade do material para não iniciados, mostra alguns dos fatores que esses jogadores-*hackers* precisam considerar em suas customizações. Tornar disponível acaba sendo uma grande parte do processo, e o equilíbrio entre a melhor forma de fazê-lo e a exploração máxima da capacidade de modificação é uma questão presente nos três *games*. Ela nem sempre gera uma resposta satisfatória, mas, como pode ser visto, ela faz emergir estratégias e novos subprodutos. Por exemplo, esse tipo de divergência é justamente o que, em última análise, faz surgir outras iniciativas *hackers* como "resposta" ou complemento ao trabalho desses indivíduos. Em contrapartida, isso também produz uma comunidade de praticantes e assim por diante.

Contudo, o que marca os três exemplares, além da própria jogabilidade modificada e da escolha temática dos setlist, é a utilização das imagens de fundo das telas de carregamento (*loading*) para enviar uma miríade mensagens. Não somente para dar os créditos do *hack*, mas para agradecer, aconselhar, explicar, avisar e, sobretudo, postar mensagens jocosas, uma característica do jogo original (como as famosas piadas sobre bateristas). O mais curioso no caso de *GH Gospel* são os versículos bíblicos, que ilustram essas imagens de fundo. Embora tenham uma ligação com o conteúdo do jogo de maneira geral, elas contrastam com as músicas que têm letras cristãs, mas são extremamente pesadas passando por gêneros como *Hardcore*, *Heavy*, *Trash* e *Nu Metal*.

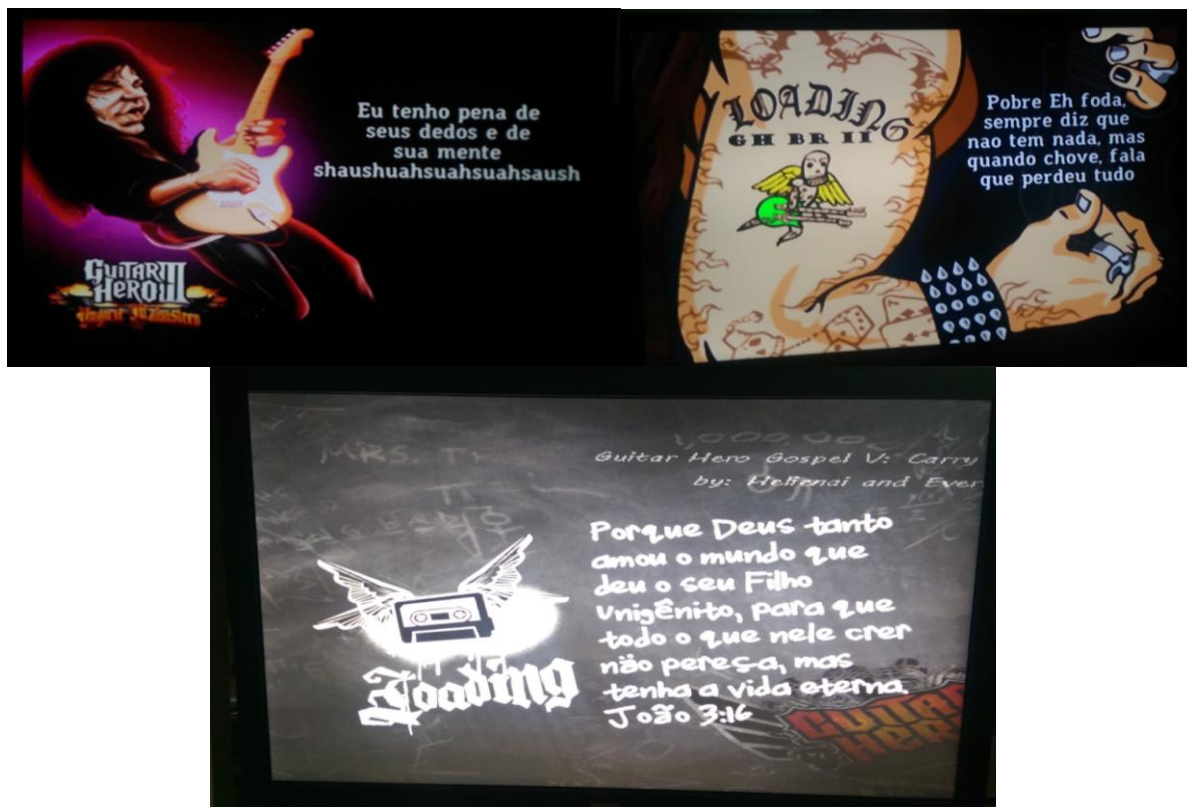


Figura 7 – Mensagens entre as telas dos *hacks* de *Guitar Hero*

O nível de descontração aumenta na série GH Brazucas (e em outras produções do trio central da comunidade Dark Shadow, Beto Luvas e Sub Zero) que usa mulheres seminuas nas ilustrações de fundo dos menus (e a cantora Pitty na tela de salvamento do jogo). Eles chegam a incluir um aviso na imagem de abertura da edição anterior, GH Brazucas 2: "Jogo indecente para (garotas) menores de 18 anos! PS: Mensagens constrangedoras". Novamente, não seria correto afirmar que essa é uma representação de qualquer forma de identidade brasileira, mas a opção por essa via mostra uma jocosidade ou irreverência muito similar à encontrada na discussão de Bentes (2005) sobre carnavalização e paródia como linguagens que remetem a certo regime estético. Neste estudo, esse regime estético é a gambiarra, que em sua acepção digital e lúdica comporta diversos Brasis, entre eles o eclesiástico e o profano.

#### 4.6 QUE COISA LINDA É UMA PARTIDA DE FUTEBOL!

No mesmo modelo de análise do segmento anterior foram escolhidos três exemplos de customização através de *patch* para *Pro Evolution Soccer/Winning Eleven: Brazukas*, para PC, e os *Bomba Patch GeoMatrix* e *União PI/Gospel K*, para PS2. Trabalhados sob o ponto de vista das comunidades em que foram produzidos no início deste capítulo, estes games serão avaliados por suas características técnicas e culturais. A ideia é investigar que tipo de

modificações em particular o futebol (ou mais precisamente sua simulação digital) suscita e quais as contribuições desses jogos para a cultura dos *mods* de maneira geral. Algumas delas já foram apresentadas brevemente no segmento sobre as comunidades, mas agora elas tomarão uma forma mais completa, sendo debatidas em maior detalhe.

Montado em cima do PES 2013, lançado em setembro de 2012, o *patch* Brazukas continua recebendo atualizações pela equipe de modificadores. A última delas, 3.5, foi lançada em agosto de 2015, e conta com as novidades do mercado da bola até aquele momento, principalmente as transferências entre times e os atributos dos jogadores, que vão melhorando ou piorando a cada temporada. O computador permite o acesso contínuo ao *game*, uma vez que os arquivos permanecem no disco rígido, podendo ser alterados e atualizados, diferente de um console, cujos jogos são gravados em uma mídia móvel que precisa ser regravada sempre que surge alguma mudança.

O Bomba Patch para PS2 é assim. Os exemplares escolhidos são séries – de grupos concorrentes, diga-se de passagem –, que estão acostumados a lançar edições periódicas do jogo completo, e não apenas o *patch* em separado. Geralmente para ser gravado em um DVD virgem, com especificações semelhantes às apresentadas anteriormente em *Guitar Hero* com relação à fabricante do disco e à velocidade de gravação. Contudo, o *Winning Eleven* (WE), como ele é chamado pelos adeptos do jogo no PS2, embora o nome PES já tivesse sido instituído oficialmente no Ocidente desde 2001, funciona relativamente bem no emulador PCSX2. Essa compatibilidade do WE foi assunto na primeira metade deste capítulo, mencionado pelo modificador Hemersom Jacaré, mas isso não muda o fato de que o jogo, enquanto software, é modificado e lançado como um produto único. Ou seja, mesmo em sua versão como imagem digital (.iso), que poder ser usada em um emulador, não é usual alterar e compartilhar apenas "*save*" do *game*, pois o mesmo já é lançado como um "produto fechado", lembrando que o *patch* consiste basicamente nesse "*save*". Lá estão armazenadas as alterações feitas usando o editor dentro do jogo.

O emulador, enquanto plataforma nativa do computador, um programa que simula um console, permite uma gama de atividades de configuração como alteração de resolução (alta definição), simulação de outras condições especiais como hipervelocidade, e um controle de maneira geral, virtualmente ilimitado das possibilidades de intervenção. Por ser uma imagem também digital (extensão .iso) sendo executada por um programa num PC, é possível apenas transferir o *save* desse jogo do *memory card* do emulador. Afinal ele não é um *chip* físico, mas um arquivo contido numa pasta. No entanto, essa prática, embora seja totalmente

possível, não foi observada. Há uma cultura muito forte de uso do PS2, seja por preferência ou necessidade, como visto acima.

Mesmo este não sendo o caso do PS2, em consoles com maior integração com o computador e uma porta USB, como a franquia Xbox da Microsoft (mas não limitada a ela), é possível transferir apenas o "save" (no caso do PES, *option file*) com as modificações, ou seja, apenas o *patch*. Isso exige primeiro a capacidade de fazer um *pendrive* ser lido pelo *firmware* do console, que pode ter restrições quanto a esse tipo de operação, o que demanda algumas intervenções *hackers* no mesmo<sup>304</sup>.

Os Brazukas, atualmente apenas Hip Hop, distribuem o *patch* em seu blog oficial dentro da plataforma Blogspot, e o divulgam nas mídias sociais que possuem: Facebook, G+ e Twitter. Embora os arquivos sejam pesados, o jogo em si não está entre eles. PES 2013, após a instalação ocupa 6,2 GB de espaço do disco. O pacote que se inicia a série 3.0 e vai até o atual 3.5 possui mais de 8GB, sem contar a narração e a tradução para o português do jogo.

Por este motivo, a disponibilização destes arquivos é um dado curioso, porque ela conta com o *download* (ilegal) do jogo via *torrent* na internet. Embora eles incentivem a compra do jogo oficial nas mensagens do blog, eles reconhecem e até recomendam – caso o usuário for mesmo recorrer à pirataria –, uma edição em específico entre a miríade presente nos sites de *download* direto e de *torrent*, como o *Pirates Bay*. Segundo eles, a versão que tem a marca *Reloaded*, disponibilizada pelo coletivo *Skidrow*, especializado neste tipo de prática, possui uma compatibilidade maior com o *patch* por ser uma versão bem fiel do jogo original. E o *reloaded* (recarregado) significa que é uma nova versão corrigida, que foi subida após constatarem erros na primeira.

Acontece que muitas versões pirateadas já adicionam, além do crack ou do código de registro (*registration code*) para burlar a proteção anticópia, outros *patches* ou modificações nas escalções e uniforme. Neste caso, as atualizações já presentes no *game* poderiam se chocar com aquelas presentes no *patch* Brazukas, podendo ocasionar falhas (*glitches*) ou descaracterizações estéticas na modificação. Essa versão do grupo estrangeiro é feita em cima de uma cópia em inglês – o jogo possui geralmente cinco formas de distribuição: América do Norte, América Latina, Europa, Ásia e Japão – que não possui as traduções e a narração brasileira. Dessa forma, os arquivos disponibilizados não são uma narração caseira ou tradução precária feita pela própria equipe, mas o áudio original do narrador Silvio Luiz e do

---

<sup>304</sup> Um possível tutorial pode ser encontrado na internet. Disponível em: <http://www.pes-patch.com/2011/10/how-to-import-an-option-file-to-xbox360-tutorial.html>. Acesso em 31/01/2016.



comentarista Mauro Beting, e o texto produzido pela Konami do Brasil para a edição regional. Por isso elas não contam como parte do patch, pois diferente das edições até PES 2010, quando o jogo ainda não tinha distribuição nacional, elas são parte oficial do PES 2013.

Vale ressaltar ainda que diferente dos casos em *Guitar Hero*, a customização é menos uma opção do que uma necessidade. Sem o *patch*, uma prática difundida "mundialmente", os games deixam de ter nomes, uniformes e emblemas dos times não licenciados, o que compromete parte da experiência para os jogadores, além de uma parte bastante expressiva, uma vez que o atrativo de controlar as equipes está na identificação, as cores da camisa, sem contar o nome. *North London* contra *Merseyside Red* não é um clássico do futebol inglês, *Arsenal* e *Liverpool*, sim. E isso faz diferença para o fã de esporte. É por isso que algumas versões baixadas via *torrent* ou outros sites de *download* já contém essas correções embutidas.

Uma vez adquirido o PES 2013 (comprado ou baixado), instalar o *patch* requer atenção para as etapas do processo. O *patch* e as subsequentes atualizações, do 3.0 até o 3.5, estão contidas em executáveis (.exe) que automaticamente copiam os arquivos para dentro da pasta do jogo, fazendo as modificações necessárias. É possível que outros arquivos sejam modificados e até apagados nesse processo, o que não fica claro uma vez que, com o instalador automático, boa parte da ação do *patch* ocorre em segundo plano, diferente dos arquivos da narração e tradução, que são transferidos manualmente no mesmo formato interno do jogo (.img). Após adicioná-los na pasta, eles já estarão disponíveis dentro do PES, ou seja, há um controle maior da ação sendo realizada e uma percepção de seu papel no processo como um todo.

O impacto visual do jogo original para o *patch* pode ser notado imediatamente, principalmente no *patch* 3.4, postado em outubro de 2014. Os menus, assim como as imagens, músicas e os vídeos de fundo foram modificados. O tema da edição, o português Cristiano Ronaldo, foi substituído pela Copa do Mundo de futebol, que ocorreu em junho daquele ano. Dentro da partida acontece o mesmo com a colocação do símbolo da FIFA nas tabelas e estatísticas, e a canção-tema do megaevento esportivo, entre outras relacionadas, também pode ser ouvida. Na escolha de times, os emblemas das equipes foram colocados em relevo e com efeitos em 3D, o destaque que recebem contrasta com a "simplicidade" desta tela no PES não customizado. A partir da quantidade e da qualidade dessas inserções estéticas, é possível ver porque o pacote do *patch*, supera o tamanho do jogo original.

Percebe-se que a aparência dos jogadores também sofreu alterações significativas, sobretudo os jogadores brasileiros que atuam no país. O PES 2013 marca a primeira vez em

que o campeonato nacional de futebol figurou oficialmente no game. Entretanto, como foi ressaltado por Ademir em sua entrevista, a adaptação feita pela produtora é controversa, e os adeptos da franquia a consideram aquém do esperado. Ela não condiz com a realidade vivida por eles ou sua percepção da “paixão nacional”. Na primeira metade deste capítulo, ele cita especificamente os atributos técnicos dos jogadores, mas os rostos dos futebolistas também foram moldados de maneira genérica e, fora uma estrela como Neymar, não apresentam suas características físicas distintas. Por exemplo, a diferença entre o Flamengo original e o do *patch* são consideráveis, a versão digital do lateral Leonardo Moura faz parecer que são pessoas diferentes. No PES 2013 original, não há nem seu distinto penteado moicano (o de Neymar está lá).

Há uma clara divergência entre os pacotes 3.4 e 3.5. Neste último, as escalações e os atributos técnicos estão atualizados de acordo com as transferências da presente temporada, no caso até agosto de 2015. Contudo, enquanto o tema do primeiro foi a Copa do Mundo, o tema deste é o PES 2015. O *patch* foi construído de forma a visualmente ser uma cópia dessa edição, a mais recente na época, enquanto mantém de fato a mecânica do PES 2013. Vale notar que este foi o último PES com a *engine* anterior da Konami, cujo nome não foi divulgado pela empresa. A partir de PES 2014, eles passaram a adotar a *Fox Engine*, um ambiente multiplataforma para a criação de games, idealizada pensando nas próximas gerações<sup>305</sup>. Ela serve tanto para o PES quanto para a série *Metal Gear Solid*, e projetos futuros que, segundo os desenvolvedores da *Kojima Productions*, demandem um alto grau de realismo gráfico com relativamente pouco custo em termos de tempo e mão de obra<sup>306</sup>. Esse dado mostra-se relevante para esta pesquisa, pois no segmento anterior o PES 2014 é apontado como marco para a queda do interesse na franquia pelos integrantes do grupo Brazukas. Aparentemente a mecânica e a física do jogo não agradaram aos *gamers*, que preferiram continuar modificando o PES 2013.

---

<sup>305</sup> Do original: <http://www.ign.com/articles/2011/06/03/e3-2011-hideo-kojima-debuts-fox-engine>. Acesso em 02/02/2016.

<sup>306</sup> Disponível em: <http://www.ign.com/articles/2013/03/15/pro-evolution-soccer-series-switching-to-fox-engine>. Acesso em 02/02/2016.



Figura 8 - Aparência do *patch* 3.5 para PES 2013. Nele as escalções e o tema são o campeonato brasileiro de 2015.

Como foi visto no capítulo anterior, a *engine* é um meio aberto responsável por algumas funções básicas e altamente configurável. Enquanto "molde" na produção industrial, ela pode fundamentar diversas plataformas e estilos de jogo por uma série de anos. Pode haver diversos motivos para a insatisfação desse grupo de jogadores-hackers com os games criados a partir dela, e um deles pode ser a adaptação da jogabilidade e não a *engine* em si, lembrando que, em termos de vendas, a franquia está em desvantagem com relação à série FIFA no mundo todo. Nas listas anuais dos EUA e UK, ela não figura entre os dez mais vendidos, e no Brasil, embora ainda faça parte delas, está atrás da concorrente nos últimos anos<sup>307</sup>. A crítica, no entanto, parece ter sido mais favorável à PES 2015 do que ao FIFA 15, o que pode indicar certa razão no argumento da adaptação paulatina a nova *engine*. Entretanto, um crítico bastante relevante do site especializado IGN chega a citar um retorno "às raízes da era do PS2" como um dos responsáveis pelo sucesso do game<sup>308</sup>.

Replicando um argumento de Simondon (1980) sobre outro tipo de motor, o de automóveis, a introdução de uma tecnologia com tamanhas possibilidades de ação demanda que suas configurações sejam constantemente ajustadas ao meio em que ela está tentando reproduzir e no qual está se reproduzindo. Seria preciso uma análise no mesmo nível do autor

<sup>307</sup> Do original: <http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2014/02/gta-5-fifa-e-pes-confira-os-jogos-mais-vendidos-no-brasil-em-2013.html>. Acesso em 13/02/2016.

<sup>308</sup> Do original: <http://www.ign.com/articles/2014/11/14/pro-evolution-soccer-2015-review>. Acesso em 13/02/2016.

para se chegar a algum tipo de veredito conclusivo sobre o gosto, as especificações técnicas de games e suas *engines*, e claro, marketing<sup>309</sup> se envolvem na popularidade e principalmente na produção de vínculo (*attachment*) com um determinado título, sem contar como isso se reflete na criação de uma cultura de *mods*.

As duas edições do *patch* foram postadas com um ano de diferença, e podem ser instaladas separadamente. Na postagem de 2014, os Brazukas instruíam os *gamers* a acionarem sucessivamente os executáveis na ordem numérica. No entanto, ao colocar o 3.5 "por cima" do 3.4 num primeiro momento ocorreram certos erros de caracterização, como meios dos jogadores e uniformes ficarem transparentes, além de se perder a estilização da Copa do Mundo e todos os emblemas não licenciados da tela de escolha de times. Como contraprova, instalou-se o patch Brazukas 3.5 diretamente no jogo original e tudo ocorreu corretamente, com exceção dos emblemas na escolha de times, que pareciam não estar inclusos nesse *patch* que ainda possui uma espécie de apêndice, 3.5.1.

A solução para o erro só foi descoberta ao visitar a seção FAQ (*Frequently Asked Question*) do blog oficial. Lá, os Brazukas explicam que ele é esperado, e para consertá-lo basta ativar individualmente outro executável, que se encontra dentro de uma das pastas internas do *patch* (Bzkserver). Ele tem justamente a função de integrar (*attach*) os arquivos contidos naquela localidade ao executável do game. Após uma série de tentativas e erros e sucessivas instalações, o *patch* 3.5 apresentou-se em sua forma estável e atualizada, como o 3.4 da Copa do Mundo, mesmo sendo colocado "por cima" deste. Como pode ser notado, a incerteza dessas colocações vem justamente do uso dos executáveis, além da forma errática como os erros são tratados, tendo que repetir todo o processo do zero quando algo inesperado acontece também. Não é possível saber que arquivos foram subtraídos ou alterados e quais especificamente são os responsáveis pela parte do *patch*.

Há ainda a possibilidade de os erros encontrados terem sido por conta de alguma falha do autor ao seguir as instruções, ou de compatibilidade do *game* com o sistema operacional do computador usado nos experimentos. Tendo isso em vista, uma série de instalações e reinstalações foi realizada, para dar mais credibilidade aos achados deste relato. Este era o único método para avaliar as experimentações com o *game* e os *patches*, sem o conhecimento

---

<sup>309</sup> Os motores de jogos (*game engines*) se tornaram também grandes ferramentas de publicidade, uma vez que as companhias divulgam essa informação quando lhes convém, seja para atrair o público consumidor ou desenvolvedoras de games que se tornarão futuros clientes. Como mostram Bogost (2006); Nieborg e Graaf (2008), entre outros, não há uma relação direta entre o *game* e a *engine* na qual ele foi montado. Ela é um objeto técnico relativamente abstrato, que pode ser mexido ou trabalhado de diversas formas para se chegar a um resultado desejado, seja ele em apresentação gráfica ou em mecânica, jogabilidade ou simulação de condições físicas, sobretudo, nas *engines* contemporâneas.

em programação para detectar a origem e o motivo dos erros nas linhas de código dos programas utilizado, o que também sairia da área de atuação da presente tese, que trata justamente dos *patches* e *hacks* que não demandam este tipo de intervenção.

Um caso que expõe uma deficiência técnica seria o do meio-campo Willian. Atualmente no *Chelsea* e na seleção brasileira, no PES original ele estava no *Shakhtar Donetsk*, da Ucrânia (se transferido justamente entre uma temporada e outra) e ainda ostentava os *dreadlocks* da temporada passada (2011-2012). O jogo original foi lançado em setembro de 2012, o que leva a crer que começou a ser produzido bem antes. No *patch*, ele se encontra no time correto, no entanto durante o primeiro erro mencionado acima, ainda sem todos os elementos visuais, o corte de cabelo pelo qual passou a ser conhecido, um penteado afro (*Black Power*), não estava adaptado. O mais interessante é que o corte não pode ser alterado através das ferramentas de edição do jogo. Não existe essa opção entre as formas de edição, embora haja outro jogador com o penteado afro, o belga Fellaini do Manchester United (e que ainda jogava no Everton no PES 2013). Esse estilo foi colocado especialmente para os dois – no *patch* provavelmente a partir do cabelo do futebolista europeu, que já era assim no original.

Já os *Bomba Patch GeoMatrix* e *União PI/Gospel K* são produtos diferenciados, na medida em que tem como base uma tecnologia de 10 anos atrás, o PES 6 ou *World Soccer: Winning Eleven 10*, no Japão. Lançado em 2006, há uma vasta comunidade de tutoriais, *mods* e programas *hacker* para a plataforma reunida ao longo dos anos. Isso tornou o ato de fazer *patches* para essa versão *retro/old school* algo bastante acessível e também difundido. No Brasil, especificamente, esse contexto parece ter reacendido o interesse pelo PS2 como forma de suprir uma demanda material, uma vez que os novos consoles são caros e mais difíceis de piratear. Entretanto, existe também uma crítica no sentido cultural por parte dos *gamers* que recorrem à tecnologia menos avançada por nostalgia, maior controle da tecnologia e simplesmente por não gostarem/se adaptarem aos novos games da franquia, o que foi abordado no segmento acima sobre as comunidades de PES.

Uma das evidências da facilidade de manipulação pode ser observada na compatibilidade dos *patches* com o emulador PCSX2. Os arquivos são consideravelmente menores do que os de *Guitar Hero*, no máximo 2GB ou 2,5GB em um, contra os 4GB ou mais no outro. Sem dúvidas, isso significa uma maior demanda de processamento e mais dados para ser hospedados na memória RAM, enquanto o processador tenta emular os motores gráficos do console.

A regionalidade é uma marca forte nas duas produções. Em primeiro lugar nas músicas de fundo. No *patch* do grupo do Piauí pode ser ouvido o forró "Amor Infinito", do conjunto Bonde do Brasil. Já a GeoMatrix tem o seu já característico Funk do *Bomba Patch* no menu inicial. Não foi encontrado quem ou de onde foi produzida essa composição original, e mesmo nas entrevistas isso não foi respondido, mas ela faz parte da franquia caseira há alguns anos. Quanto aos times escolhidos pelos dois grupos, surpreende que no BP União PI a série B do Campeonato Brasileiro não esteja completa. Da mesma forma que na versão oficial, apenas alguns times da segunda divisão foram incluídos (Náutico, Santa Cruz, Bahia, Vitória, Ceará e Botafogo). Eles preferiram manter o campeonato francês (Ligue 1) e alemão (Bundesliga), que geralmente são substituídos pela série B. Enquanto isso, a GeoMatrix inclui não só a modalidade completa, como ainda dois chamados "times clássicos", as escalões de Corinthians e Palmeiras de 2011. Os motivos não ficam claros, as hipóteses mais certas seriam que naquele ano o primeiro foi campeão brasileiro e, no segundo, o goleiro Marcos (São Marcos) se aposentou, após ter sido campeão mundial pela seleção brasileira em 2002 e bicampeão nacional pelo Palmeiras em 1993 e 1994.

Um elemento brevemente comentado acima foi sobre como essas simulações emulam menos uma partida de futebol do que a transmissão delas pela televisão. Na ocasião, tratou-se da existência das narrações e da necessidade da Konami inserir os narradores brasileiros em seu jogo, algo em que a série FIFA foi a pioneira, tendo iniciado em 1999 e continuado até os dias de hoje (com um hiato de dois anos em 2010 e 2011<sup>310</sup>). No entanto, há outros elementos que podem ser chamados atenção, como as placas de publicidade de marcas reais nos estádios, que só existem por causa da televisão, e no original apenas fazem propaganda do próprio jogo. E também a inserção da logomarca da Rede Globo de televisão em baixo relevo na transmissão, e em cores na parte das tabelas e estatístico da partida no *patch* Brazukas 3.5. Já o 3.4 da Copa não fazia menção a nenhuma emissora em específico, mas simulava uma transmissão interna da FIFA. Na ocasião, os dados que apareciam na transmissão eram fornecidos diretamente pela organização e empresa contratada para supervisionar a transmissão do evento.

Os *Bomba Patch*, desde o início, estão mais sincronizados com a TV, chegando a incluir as chamadas comerciais sonoras entre a narração e os comentários. Isso porque este áudio é retirado da TV e sincronizado para corresponder aos eventos do game. Não há uma

---

<sup>310</sup> Disponível em: <http://torcedores.com/noticias/2014/09/nao-gosta-de-tiago-leifert-relembre-quem-ja-narrou-o-game-fifa>. Acesso em 13/02/2016.

preferência por uma emissora e há edições em que os logos de Band, Fox Sports, ESPN, entre outros, são colocados a critério do desenvolver. O BP União PI/*Gospel K* é narrado por Milton Leite, da SporTV. Ele foi o primeiro narrador da série FIFA no Brasil (1999-2006). No entanto, não há indícios de que o áudio dessas versões tenha sido usado. Pelo contrário, o apresentador faz várias menções à empresa onde trabalha, e acontecimentos reais de partidas que estariam em segundo plano, sem contar que ele se refere a mais de um comentarista pelo nome, sendo que no início da partida o jogo identifica como sendo seu comentarista o jornalista Mauricio Noriega, o que evidencia que essas faixas sonoras foram captadas diretamente da TV.

Da GeoMatrix, os *Bomba Patch* 64 e 65, os últimos disponibilizados gratuitamente, possuem narração de André Henning, do canal Esporte Interativo, e Alex Escobar da TV Globo. Nenhum dos dois jamais narrou oficialmente qualquer edição digital de uma simulação de futebol. No entanto, os dois são conhecidos pela irreverência, e é possível notar que seus áudios foram escolhidos propositalmente. Henning faz as próprias propagandas durante as transmissões, como no rádio, e suas interações com o comentarista Vitor Sergio Rodrigues visam sempre o alívio cômico. Como em BP União PI, o comentarista não é realmente enfatizado. Nas transmissões de Escobar do BP 65, há áudios dos ex-futebolistas Junior do Flamengo e Juninho Pernambucano, provando que elas foram retiradas de duas partidas diferentes. Ele também fazem menções à Copa do Mundo e ao Campeonato Brasileiro em um mesmo jogo. Nos dois grupos a narração, embora passe mais realismo por representarem a forma de assistir futebol no país, tecnicamente não é a ideal.

Curiosamente, apenas no União PI há a logo da emissora, SporTV. Os dois exemplares da GeoMatrix parecem ser voltados exclusivamente para a autopromoção, com as placas de publicidades e os sinais gráficos estilizados durante a partida remetendo a própria equipe. Ainda no campo visual, nota-se que há um esforço para tentar reproduzir a aparência dos jogadores, mesmo com a tecnologia gráfica pixelada do PS2 (um pouco melhor do que os blocos de *Minecraft*). Em alguns casos, como os de Emerson Sheik, atualmente no Flamengo, Elias, do Corinthians, Fred, do Fluminense, entre outros, uma imagem do rosto do esportista serviu como base para a modelagem 3D. Na maioria dos outros, foram usados os exemplos pré-definidos dentro do jogo.





Figura 9 - Diferença de coloração mostra que foto do jogador foi colada em cima do avatar

Enquanto há um grau maior de precariedade nas produções em *Guitar Hero*, não seria errôneo dizer que os *patches* de PES definitivamente melhoram a experiência de jogo. Mesmo para os que discordam da reavaliação dos atributos, o "patch mínimo" – apenas com alteração dos uniformes, emblemas –, ainda consiste numa demanda recorrente. Essa diferença novamente pode ser creditada a divisão que está pesquisa faz entre comunidades abertas e fechadas. A organização vertical do Brazukas, com distribuição de tarefas e integrantes cada vez mais especializados, permitiu que eles chegassem a esse nível de produção. Sem contar que, como foi informado por Hip Hop, há um trabalho de reunião das principais contribuições de grupos espalhadas pela internet para reforçar a qualidade do *patch*.

O mesmo vale para o BP União PI/*Gospel*, nascido das habilidades distintas de três amigos com a adição das técnicas de um quarto integrante, Kelfany, que tinha uma qualidade que eles precisavam (os uniformes). A formação dessas parcerias é em nível local, regional e até internacional, pela percepção do outro enquanto igual, como um par. Não se trata apenas de uma ligação construída através da afinidade, mas de certa ética de trabalho forjada através do reconhecimento e compartilhamento dessas habilidades técnicas. Por este motivo, mesmo essas produções mais precárias cumprem uma função dentro do *fandom* do game, oferecendo uma espécie de serviço "comunitário" que está além do gosto e do que as vias "oficiais" não podem prover. Este serviço gera uma nova relação verticalizada/hierarquizada/menos leve/mais séria, uma vez que uma parte dessas pessoas passa a depender dele. Assim, esses fãs tornam-se primeiro colegas de trabalho e, posteriormente, consumidores/clientes e provedores. Certamente, uma reedição da tecnomeritocracia *hacker* tão enfatizada por



Castells (2003), Silveira (2009), Levy (2010), entre outros, ainda que não envolva nenhum tipo de programação em código ou agenda política, mas uma cooperação espontânea de "garotos" brincando com interfaces gráficas, o que era o reino dos "leigos".

#### 4.7 O DRAGÃO DA MALDADE CONTRA O TOURO GUERREIRO

*World of Warcraft* (WoW) é um MMORPG lançado em novembro de 2004. Dois anos depois surgiram os servidores privados escolhidos para esta análise, WoW-Brasil (2006) e *Heroes of WoW* (2006). Sua emulação depende, em primeiro lugar, da edição do *game* em que ela será montada, isso porque esses programas têm compatibilidade com determinadas atualizações do *game* original. No caso dos dois, esta versão é a 3.3.5a da expansão *Wrath of the Lich King* (WotLK) de *World of Warcraft*, de junho de 2010. O *game* está dividido em expansões, do ponto de vista do software, mas que seriam "capítulos" do RPG do ponto de vista narrativo. Cada uma possui um título, sendo a mais recente *Warlords of Draenor* (WoD), de novembro de 2014. Elas recebem atualizações "menores" constantes, que são chamadas pelos desenvolvedores de *patches* (remendos), identificados predominantemente por esses números de série com três dígitos, cujo primeiro corresponde à expansão.

Esses desenvolvimentos de maior porte efetuam uma série de mudanças, que podem ser a criação de novas raças (Ogro, Elfo, Humano etc.), classes (Guerreiro, Caçador, Mago etc.), mundos/ambientes (fases), *quests* (missões) até a extinção das mesmas ou a reestruturação completa do sistema de pontuação (experiência). Por isso, a compatibilidade do emulador é uma questão tão relevante. Como foi explicado, ele extrai os arquivos (mapas e demais infraestrutura) diretamente daquela edição, fazendo com que o *game* emulado permaneça daquela forma para sempre. Em primeiro lugar, por estar fora do servidor da *Blizzard*, ele não seria atualizado de qualquer forma. E, em segundo, para emular o novo conteúdo seria preciso fazer novamente o processo de extração. Cada servidor criado torna-se um espelho do que foi modificado até aquele momento. Por isso, os responsáveis por *Heroes of WoW*, o grupo Line BR, precisaram criar um novo servidor, *Titans of WoW* (dezembro de 2012), para emular a expansão subsequente, *Cataclysm* (*patches* a partir de 4.x), de dezembro de 2010. Montada inicialmente no *patch* 4.0.6a (fevereiro de 2011) e atualmente no 4.3.4 (abril de 2012), este servidor foi lançando em dezembro de 2012. Assim como a 3.3.5a, 4.3.4 é o último *patch* para *Cataclysm* antes de o jogo passar para a expansão seguinte, *Mists of Pandaria* (5.x).

Quando os servidores privados foram lançados eles ainda estavam no capítulo anterior *The Burning Crusade* (TBC), os quais não foram incluídos neste estudo de caso. Contudo, é importante ressaltar que embora hoje eles estejam integrados ao conteúdo "regular" de *World of Warcraft*, ou seja, estão inclusos no que se entende ser o "pacote básico" ou de iniciantes do MMORPG, *WotLK* e *Cataclysm*, no momento em que foram lançados, eram modernizações pagas. Era preciso comprar a expansão separadamente, seja DVD ou o download, para ter acesso ao novo conteúdo. Atualmente, *Warlords of Draenor* (6.x) é a única fora da edição inicial e custa cinquenta reais. No entanto, a próxima, batizada como *Legion* (7.x?), está prevista para setembro de 2016 com um valor de R\$ 129. Ou seja, com o passar dos anos, esses capítulos vão sendo incorporadas ao chamado pacote básico (após o lançamento do mais recente). Lembrando que o *download* do *game* neste formato é gratuito, mas é preciso pagar para jogar após um mês, quando termina o período de testes.

Por isso, o objetivo dos servidores privados claramente consiste em jogar sem assinar a mensalidade, mas como restrição eles ficam "presos" a essas versões desatualizadas. Além disso, cada expansão tem um nível limite, o máximo que um personagem (*character* ou *char*) consegue atingir. Em *Wrath of the Lich King*, é 80. Nos servidores da *Blizzard*, chega-se a 100, o que vai aumentar em *Legion*. Há duas alternativas quando isso acontece, a primeira é focar nas *raids*, cujos chefões (boss) geralmente "dropam" conteúdo extra e/ou único como armaduras, joias, armas ou montarias exclusivas, ou, então, criar um novo personagem e começar do zero. É possível ter até dez deles, e desta forma experimentar o máximo de raças e classes. Cada uma possui habilidades e equipamentos próprios (ataque a distância, cura, magias, espadas, cajados, entre outros), com isso elas exercem funções diferentes dentro do mundo do jogo, levando a estilos variados de jogabilidade e estratégias de luta e para ganhar nível.

A emulação permite também configurar as propriedades do *game*. Como as customizações de *Guitar Hero*, a própria estrutura de *World of Warcraft* pode ser alterada. Aliás, com a regionalização de *World of Warcraft*, este passou a ser um dos principais atrativos dos servidores privados. O *Heroes of WoW*, por exemplo, oferece sete vezes mais dinheiro e itens como premiação e dez vezes mais experiência (XP) pela morte dos NPCs e nas missões (*quests*) cumpridas. Ou seja, neste *server* passa-se mais rápido pelos níveis inferiores e a experiência de jogo fica focada nos eventos "especiais" como *raids* (ataques conjuntos a um chefe/*boss*) e nas modalidades de combates entre jogadores (*player versus player* – PVP): arenas, combates casuais, *battlegrounds*. Já *WoW-Brasil* é o que chamam de servidor *blizzlike* (como na *blizz/Blizzard*), um jargão que significa que os *rates*, esses

atributos ou propriedades do servidor mencionados acima, são os mesmos do *game* oficial. Assim, ele funciona mais como "aquecimento" para a entrada no *game* oficial – agora que ele se tornou mais acessível –, e sua existência prolongada gerou relações afetivas, laços de amizade e outras formas de sociabilidade, que produziram certa fidelização, mesmo que sua única vantagem para a *Blizzard* aparentemente seja a inexistência da mensalidade. Afinal, há de fato quedas e *bugs*, uma vez que a infraestrutura de um nem se compara ao poderio da corporação. Contudo, jogar em um não exclui a possibilidade de atuar no outro.

Cabe ressaltar que um servidor pode ter vários reinos<sup>311</sup> (*realms*), que são qualificados pelo sistema de regras que comportam. Na *Blizzard*, as opções são Normal; *Role-Playing*; *Player versus Player*; e *Role-Playing, Player versus Player*. Cada região, Américas e Oceania, Europa, China<sup>312</sup> etc., possui um número considerável de reinos, de três ou quatro até dezenas, como nos Estados Unidos. Em *Heroes of WoW* (HoW) e *WoW-Brasil* (WB) atualmente existe apenas um reino do tipo PVP em cada.

Ter acesso a esses servidores significa baixar o *game* atualizado até a exata versão do *patch* compatível com o emulador (3.3.5a para *WotLK* e *WoW-Brasil* e 4.3.4 para *Cataclysm*). Isso pode ser uma tarefa complicada, uma vez que o *download* oficial já passou há alguns anos desta edição. Felizmente, as duas páginas fornecem *links*, de *torrent*, com os arquivos preservados. Isso é um risco, pois esse conteúdo pertence à *Blizzard*, e como aconteceu com a *WoW-Brasil*, o link pode ser tirado do ar. No entanto, essa edição, por ser amplamente utilizada neste tipo de prática, é encontrada facilmente em outros locais da internet. Após adquirir o jogo, é preciso fazer uma alteração crucial nele. Abrir o arquivo "*realmist*" pelo bloco de notas, e editar (reescrever) as informações dali. Nele estão contidos o nome e o endereço do site (geralmente os da produtora). Ao apagá-lo e inserir o do servidor privado, o jogo passa para o novo domínio. Como na programação em linhas de código, é preciso ter bastante atenção na digitação e nos espaços entre as palavras. Qualquer diferença vai fazer com que o software do jogo não leia a instrução corretamente, afinal no nível da máquina, este arquivo faz parte das rotinas de seu algoritmo. Por isso, esta edição seria também uma forma de "reprogramar" o jogo.

---

<sup>311</sup> Em Falcão (2014) e na maior parte da literatura sobre *World of Warcraft*, servidor (*server*) e reino (*realm*) são considerados sinônimos. Isso porque dentro do *game* não existe uma rede central, mas várias independentes entre si, e cada uma seria um servidor no sentido da infraestrutura física (tanto que não é possível mudar seu personagem de reino automaticamente, faz-se uma solicitação aos administradores e eles transferem seus dados após algum tempo). No entanto, tratamos aqui dos chamados servidores privados, iniciativas individuais fora do sistema da *Blizzard*, portanto por seu nome já usual e pelo fato deles estarem hospedados em outro domínio não há como chamá-los de outra forma.

<sup>312</sup> O jogo fez tanto sucesso que há uma região inteira apenas para o país.

Curiosamente, a Line BR encontrou formas bastante sofisticadas de proteger seus links. Primeiro, para *Heroes of WoW*, ela "escondeu" o *torrent* dentro de um site de armazenamento. Assim, o jogador em potencial precisa baixar o "tracker" (o arquivo reconhecido pelo programa cliente *torrent*) antes do *game* em si. Dessa forma, o *torrent* fica protegido, porque supostamente não há um link para ele em uma página aberta, só aqueles dentro da comunidade poderiam baixá-lo. Para *Titans of WoW*, eles conseguiram desenvolver um instalador executável, como o da própria *Blizzard*, que após o download, permite que se jogue diretamente sem alterar o *realmlist* manualmente. Além disso, para esta expansão, houve a adição de uma tecnologia, que permite um indivíduo jogar, enquanto o jogo baixa "em segundo plano", o que foi trazido para o servidor privado. O instalador apenas baixa os arquivos essenciais, que permitem a entrada no servidor, e, a partir daí, vai "construindo" o mundo, conforme sua interação vai retirando dados "da nuvem".

Um aviso presente na página de *downloads* dos grupos diz respeito à maneira de acessar o jogo depois desses procedimentos. Há dois executáveis na pasta, o do jogo e um launcher/lançador. Abrir o segundo, mesmo que acidentalmente, faz com que o *game* se conecte ao servidor oficial e comece a se atualizar, perdendo assim a compatibilidade com o emulador. Do ponto de vista do jogador é preciso repetir o processo novamente, pois não há uma opção de *downgrade* para regressar ao estado desejado.

Foi a partir de *Cataclysm* que se deu a regionalização do servidor. Por isso, o *game* já vem com texto e áudio em português. Foram traduzidas localidades, personagens, itens e até as falas quando os Non-Player Characters (NPC) são acionados foram dubladas. Em *Titans of WoW*, é possível transitar entre as opções de língua que incluem português, inglês, francês, alemão, espanhol e russo. Ao escolher qualquer uma delas que não seja a básica (português), o mecanismo de *download* busca aquele conteúdo no servidor e o carrega na sua versão do jogo. O título em inglês e a manutenção das opções de linguagem (que poderiam ter sido retiradas ao configurar o emulador) indicam que o servidor foi pelo menos projetado para receber público de diversos países. Contudo, embora todo o resto mude, incluindo as dublagens, o nome dos NPCs continua em português.

Em contrapartida, em WotLK tudo permanece em inglês, e os jogadores encontraram formas de incorporar os termos estrangeiros, criando um vocabulário híbrido só do jogo. Esse dado não chega a ser uma novidade em MMORPG e outros games. Afinal, os jogos traduzidos oficialmente para o português são um fenômeno recente. Assim, fazer *raid* vira *raidar*, e convidar para a mesma ou para uma guilda vira *invitar*. Além disso, o extenso uso das siglas mostra um domínio ainda que rudimentar da língua inglesa. Os jogadores parecem

se entender quando usam DK para *Dark Knight* (Cavaleiro das Trevas, classe disponível a partir do nível 55) e dps para *Damage per second* (dano por segundo, unidade de medida para aferir a potencia do ataque). Mesmo que não se saiba bem a tradução exata da palavra, através do uso dentro do jogo, ganha-se um entendimento de seu sentido, ou pelo menos daquele usado no jogo, como *cast* (lançar) que se refere a lançar um feitiço (*spell*). Este também é um comando dentro do jogo (*/cast*), e com ele é possível lançar uma magia "por linha de comando", usando a caixa de diálogo do jogo ao invés do botão na interface gráfica. Dessa forma, ilustra-se o significado da palavra por meio da própria jogabilidade de *World of Warcraft* quando o comando se transforma em ação, fazendo desta uma forma de aprendizado que recorre, em primeiro lugar, a certa visualidade (recurso gráfico) e a prática (ação), ao invés da memorização.

Em sua fase pós-2012 ou pós-regionalização, os servidores privados ganharam em estabilidade, mas perderam em dinâmica. Com algumas centenas de usuários online durante o dia e em torno de mil nos horários de pico, como fins de semana e durante a noite, é possível jogar por horas e ver pouco mais de dez jogadores numa região<sup>313</sup>. Isso limita o número de parcerias, seja para ganhar experiência mais rápido nos níveis inferiores ou para as modalidades de ação coletiva mais complexas como as *raids*. E também pode inibir a competição, outro importante atrativo de um MMORPG. Jogando pela *Blizzard*, algumas missões podem ter recursos escassos caso haja uma quantidade considerável de pessoas as realizando ao mesmo tempo. Assim, naquelas que necessitam matar um número determinado de monstros da fase ou recuperar itens espalhados por ela, é preciso "correr" para chegar primeiro para não precisar esperar até o servidor "renová-los" ou "revivê-los". É uma questão de minutos ou até segundos, mas que de qualquer forma torna o jogo como um todo mais emocionante ou desafiador.

Os produtores não fornecem oficialmente os números totais de população, mas alguns sites como *Warcraft Realms* e *Realm Pop* tentam fazer estimativas através de API<sup>314</sup> para mineração de dados. O primeiro usa um *add-on* chamado Census Plus, que os retira da lista de pessoas (*/who list*) e o outro das casas de leilão (*Auction Houses*) dentro do jogo. Através

<sup>313</sup> O principal mundo do jogo até estas expansões, Azeroth, está dividido em três continentes e, por sua vez, cada continente em grandes regiões, geralmente sobre a influência de uma determinada raça. Durotar seria o lar dos Orcs e Mulgore o dos Tauren, por exemplo, o que fica indicado pela cidade considerada a capital da região, respectivamente, Orgrimmar e Thunder Bluff.

<sup>314</sup> A sigla API do inglês significa *application program interface* (interface para programas aplicativos), eles consistem em software e seus respectivos guias e regras para o desenvolvimento de aplicações para um determinado serviço ou plataforma. No caso de WoW, a *Blizzard* oferece suporte para a criação desses *mods*, destinados apenas para melhorar a interface do *game*.

deles estima-se que reinos oficiais mais cheios como Stormrage cheguem a conter mais de 40 mil personagens, com aproximadamente três mil ativos nos horários de pico<sup>315</sup>.

Das duas equipes, a Line BR é a única que divulga constantemente as estatísticas dos servidores num esforço para tranquilizar seus "clientes". No entanto, suas contagens máximas são de um ou dois dias sem quedas (como anuncia uma postagem no Facebook), o que significa pelo menos três quedas por semana. Curiosamente, há bem mais jogadores em *Heroes of WoW* (WotLK) do que em *Titans of WoW (Cataclysm)*, e isso se deve a maior estabilidade do primeiro, uma vez que Titans tem pelo menos uma queda todo o dia. Isto justifica a diferença de populações. Seus *rates* são muito maiores, com quinze vezes mais experiência por missões e mortes, sete vezes mais itens e duas vezes mais dinheiro (*gold*), mesmo assim eles chegam ao máximo de duas centenas de jogadores on-line nos horários de pico e mil no total. No site do servidor, eles ficam listados supostamente em tempo real com seus nomes (avatares), níveis, raças, classes e até a guilda a qual pertencem.

A diferença de *rates* se dá pela extensão do mundo. De *Cataclysm* para o anterior foram adicionados não só os idiomas, mas também mais duas raças, os Worgen (lobisomens) e os Goblins (duendes), e os continentes foram remodelados após os eventos da última expansão gerando novas missões, raids, *dungeons* e modos de jogabilidade, como a possibilidade de usar montarias aladas. Num tópico de discussão do fórum oficial de WoW-Brasil, um grupo de jogadores afirma que esses dados não importariam, pois há de maneira geral uma forte rejeição às expansões pós-*Wrath of the Lich King*<sup>316</sup>. Este seria o motivo por trás da sobrevivência desses servidores privados face à regionalização de *World of Warcraft*. Existiria um grupo de jogadores, no Brasil representados nos concorrentes WoW-Brasil e *Heroes of WoW*, que insatisfeitos com as mudanças feita pela *Blizzard*, prefeririam jogar na expansão que conhecem e consideram ser melhor. Daí o fato deste ser um serviço gratuito, e ser apenas um complemento e não o motivo principal da permanência desses jogadores. É isso que faz com que esses servidores tenham essa procura elevada, mesmo levando em consideração os *bugs* e as quedas. E também a diferença entre sua população e a do servidor de *Cataclysm* da Line BR. Cabe ressaltar que o WoW-Brasil chegou a ter um servidor para essa expansão, mas o projeto foi deixado de lado<sup>317</sup>.

<sup>315</sup> Lembrando que cada jogador pode ter até 10 avatares num reino, daí a necessidade de também filtrar essas estatísticas. Disponível em: <http://www.warcraftrealms.com/census.php?serverid=57&factionid=-1&minlevel=10&maxlevel=100&servertypeid=2>. Acesso em 16/02/2016.

<sup>316</sup> Disponível em: <http://www.wow-brasil.com/forum/index.php?topic/230-atualizar-a-vers%C3%A3o-do-servidor/>. Acesso em 16/02/2016.

<sup>317</sup> Disponível em: <http://www.wow-brasil.com/index.php?n=suporte/status>. Acesso em 16/02/2016.

Além do mais, os dois servidores de WotLK (3.3.5a) são de fato mais estáveis, seja pela facilidade de manipular e de manter a emulação nessa versão anterior do jogo, seja pela força da conexão do domínio. Em parte, essas constatações não podem ser contrapostas sem as informações internas dos desenvolvedores, como o local onde o domínio está hospedado, o espaço (em GB) que ocupa e velocidade da conexão. Ainda assim, há uma atividade intensa de correção de bugs. Em seu perfil do Facebook, os administradores da WoW-Brasil postam periodicamente o que foi consertado, principalmente nas raids da instance<sup>318</sup> *Icecrown Citadel* (ICC). Este é o principal evento nesta expansão que possui algumas subáreas com seus subchefes, e culmina com a derrota do *final boss*, o *Lich King* (Rei Lich) do título. Apenas dentre as correções de 2016, figuram NPCs (*Vile Spirit*), que atacavam ou se explodiam mesmo já derrotados; feitiços de proteção (*spells*), que perdiam o efeito em determinados locais da instance; ou ainda funções que eles não deveriam ter, como impedir a invocação de um feitiço com outro (no caso, o Taunt)<sup>319</sup>.

Numa comparação entre os dois servidores da mesma expansão, o que faz essa expansão ser tão utilizada é justamente estabilidade do servidor. Como ninguém fica online 24 horas por dia, mesmo nas prováveis quedas isso não atrapalha a jogabilidade. Em linhas gerais, os dois servidores são bem parecidos, com exceção dos rates. A jogabilidade e o conteúdo até onde pode ser observado é o mesmo. Por este estudo de caso tratar de três títulos, cada um com pelo menos três exemplares de customização e analisados sob dois quesitos, as comunidades (sociabilidade) e os jogos em si (customizações e estratégias), apenas jogou-se o suficiente para aferir a estabilidade do game e as formas de acesso. Para tal, criou-se uma personagem em cada servidor, as duas na facção chamada Horda (vermelha) e na mesma raça, Tauren, e com o nome *Thunderhorse*. No entanto, foram escolhidas classes diferentes para eles. Em WoW-Brasil, o avatar ficou sendo um Caçador (Hunter) que evoluiu até o nível 20, e em *Heroes of WoW*, um Guerreiro (*Warrior*), que chegou até 31. Constatou-se que as missões são rigorosamente as mesmas, exceto uma ou outra específica de cada classe. Os dois níveis estavam muito baixos para participar das *raids* e entrar em *dungeons*, mas de qualquer forma a existência de *bugs* nas mesmas já havia sido estabelecida pelos próprios responsáveis.

---

<sup>318</sup> Instances (instâncias) são áreas separadas do jogo, no qual um grupo de jogadores tem acesso paralelamente, ou seja, dependendo do local, esses grupos de tamanhos variados (de cinco até os atuais 25 jogadores, mas que foram 40) vão ter um ambiente próprio com monstros e chefões que só eles vão enfrentar.

<sup>319</sup> Disponível em: <https://www.facebook.com/wowbrasiloficial>. Acesso em 16/02/2016.





Figura 10 - Tela inicial em WoW-Brasil com o personagem em sua "cidade natal"



Figura 11 - Captura de tela de WoW-Brasil em frente a cidade Orgrimmar, a capital do reino dos Orcs, e onde se concentram a maior parte dos jogadores de alto nível

A título de curiosidade e como contraponto, o autor jogou também com a mesma raça no *game* oficial, cuja versão para iniciantes já está na expansão *Mists of Pandaria* (5.x). Com isso, houve uma nova reestruturação do sistema de missões, sua pontuação e também da geografia do mundo virtual. Afinal, Pandaria é um quarto continente em Azeroth que não



existia anteriormente. Os eventos ocorridos na narrativa pós-*Cataclysm* trouxeram mudanças significativas ao conteúdo, e também na jogabilidade. Há agora uma espécie de tutorial dentro do jogo, no qual o personagem executa algumas tarefas básicas que, de certa forma, apresentam a jogabilidade de WoW. Foram adicionadas "setas" luminosas na interface para indicar mais explicitamente o caminho que se deve seguir e as pessoas com quem falar, deixando menos a cargo do jogador explorar o cenário e descobrir quem são os NPC-chave daquela localidade (*quest givers*) e qual rumo se deve seguir.

Argumentou-se que a população é um elemento definidor da jogabilidade. Como foi ressaltado no segmento anterior, as palavras *multiplayer* massivo na sigla MMORPG não são apenas um enfeite. A maneira como a troca de informação, a formação de grupos e a própria progressão no jogo está intrinsecamente condicionada a adesão pode ser mais bem compreendida pelos exemplos que se seguem. Além disso, são criadas formas diversas de interação usando a *interface* do jogo. Os jogadores utilizam a caixa de *chat* do jogo para colocar toda sorte de anúncios. Convite para *raids* e *dungeons*, para as arenas de PvP e até venda de personagens e itens. Tudo usando a linguagem híbrida entre inglês e português, com um extenso uso de siglas mencionada acima.

No caso das *raids*, fica registrada a complexidade que elas atingem com chamadas específicas, em termos de classe ou atributos. Como é o caso dos exemplos, “invitando pra the cult pegar montaria 2dps 1 tank e um heal”, “somente dps com rc” ou “Um heal icc repu 4.9+++”. A maioria dos "chefões" dessas fases são derrotados por meio de estratégias, em que cada jogador tem uma função, geralmente de acordo com a classe e suas respectivas especialidades. Paladinos e Guerreiros ditos "de proteção" e Druidas ditos guardiões agem como *tanks* (tanques). Esses avatares são ideais para receber danos, eles atraem o perigo para si por ter mais saúde (vida/vitalidade), armaduras mais pesadas ou habilidades de esquiva ou bloqueio. Já os *healers* (curandeiros) participam da ação não apenas sarando (“healando”, na gíria dentro do jogo) seus companheiros, mas também aumentando (dando *buff* ou “bufando”) seus status defensivos e de ataque e habilidades (mais fúria ou mana, dependendo do personagem). Geralmente padres (*priests*), druidas e xamãs (*shaman* no jogo) cumprem essa função. No combate eles assumem uma posição secundária, ficando longe da ação para evitar serem mortos, pois não têm as mesmas armaduras e vida dos demais. A última função dentre as três principais, e existem algumas secundárias, é a de causador de danos (*damage dealer*) que é identificada justamente pela sigla DPS (*damage per second*). Nos *chats* dos servidores brasileiros diz-se que alguém é um DPS ou que se precisa de DPS. Magos, Caçadores, Bruxos (*Warlocks*) e Ladinos (*Rogues*) são os mais recomendados para esta função, embora todas as

classes possam exercê-la. Eles ficam encarregados de matar os monstros da fase, tornando a progressão da *raid* até o chefe mais suave. Quanto maior o dano, mais rápido os inimigos são derrotados, o que pode ser um requerimento para vencer a *raid* ou conseguir uma realização (*achievement*) específica.

Como todo jogo de mundo aberto, WoW tem também um sistema de realizações (*achievements*), uma espécie de pontuação extrajogo ou até metalinguística, que conta também para o que se considera "zerá-lo", mesmo que o conteúdo narrativo já tenha terminado. Esses *achievements* são marcos do progresso que o próprio jogo reconhece, tais como "completar 50 missões", para os iniciantes, ou então três mil para os mais "cascudos". Há os de exploração ao visitar todos os locais possíveis e os de PVP, pelo número de personagens derrotados ou campanhas vencidas. São mais de 800, e essa pontuação paralela dá direito a itens especiais, ou seja, esses jogadores executam *raids* contra os mesmos chefões vez após vez, porque isso pode lhes proporcionar alguma vantagem ou utensílio (alguns tipo de pontuação exigem a repetição), até porque a maneira como se faz também conta.

É possível configurar a dificuldade da *raid* em normal ou heroica. Assim, cumprir a missão ou *raid* num determinado modo de dificuldade, num determinado tempo ou matando um número x de inimigos conta como realizações diferentes. Essa é uma maneira dos jogos se reinventarem após o conteúdo regular ter sido cumprido, e faz com que os jogadores continuem explorando as possibilidades de jogabilidade, mantendo vivo seu interesse. Ainda mais neste caso, cujo *patch* (3.3.5a) já possui mais de seis anos e certamente todas as missões foram cumpridas e o *Lich King* derrotado inúmeras vezes.

Em *Heroes of WoW*, no horário de pico (entre 20h e 22h em um dia de semana), quando o contador do site indicava 966 avatares presentes, o comando de busca dentro do jogo (*Who List*) achou 494. Dessas, é possível fazer uma filtragem para entender a distribuição demográfica do jogo. Dos 494, apenas 38 personagens estão nos níveis entre 1-40, o resto está na faixa acima. E desses, 420 estão nos níveis entre 70-80. O mesmo ocorre em WoW-Brasil, no mesmo período do dia foram contabilizadas 1146 pessoas no servidor. Dessas, 95 estavam nos níveis 1-40 e a vasta maioria, 926, na faixa de 70-80. Isso quer dizer que o servidor se constitui basicamente de jogadores experientes que o acompanham por boa parte de seus 10 anos de existência. Isso mostra que o foco da jogabilidade está ainda nas *raids*, derrotar os chefões e conseguir itens especiais. Por isso também foram encontrados poucos indivíduos em nossa experiência nos dois servidores. As regiões frequentadas pelos avatares de nível mediano e iniciante estavam relativamente vazias por causa da concentração

nos locais de maior dificuldade como Outland e o continente Northrend, com monstros mais fortes e oportunidades de realizar dungeons e raids.

A estrutura das *raids* já foi extensivamente coberta na literatura acadêmica sobre *World of Warcraft* (FALCÃO, 2014), no entanto, nos servidores privados algumas práticas ganham destaque por tentarem balancear a desatualização do conteúdo. De tempos em tempos, os organizadores dos servidores, neste caso apenas o WoW-Brasil, que usa os mesmos parâmetros da *Blizzard* (*blizzlike*), resetam (apagam) os dados das arenas (combate PVP) e de *raids* (esses com menos frequência). Assim, alguns grupos não organizados ou guildas competem pelo o que se chama de *realm first* (o primeiro daquele reino). Ou seja, apagando essa realização (*achievement*), mas sem mexer com as informações dos personagens, nem os itens ganhos por eles nas outras vezes que a *raid* foi vencida, eles dão chance para que outros consigam a marca novamente. Isso aconteceu pela última vez em novembro de 2015, com a reabertura da *raid* Ulduar, após um longo período de inatividade por conta de *bugs*. A competição moderada pelos *Game Masters* (GM) exigia que os postulantes comprovassem o feito com um vídeo (sem cortes). O vídeo seria analisado pelos GM, e só após o veredito deles que a realização seria confirmada. Cada um dos chefões da instance, *Yogg-Saron* e *Algalon the Observer*, ao serem derrotados na modalidade 25 jogadores, daria direito a uma realização.

O desafio foi lançado no dia sete de novembro, e no dia 15 a guilda *The Shattered Covenant* o completou<sup>320</sup>. Eles postaram o vídeo gravado a partir da captura da tela de um dos integrantes no Youtube e no fórum do servidor. Na descrição da postagem, eles contam que toda a *raid* durou 11 horas. Curiosamente, além da própria realização e dos itens "dropados" pelo *boss*, não havia um prêmio especial para o desafio. Apenas ter o direito ou privilégio de ser o *realm first* e ficar nos registros da comunidade. Em tempo, em *Heroes of WoW* não houve o *reset*, e os *realm first* ocorreram em 2013. Contudo, a questão permanece, os administradores da WoW-Brasil aproveitaram as desvantagens dos *bugs* terem os obrigado a fechar a *raid* para gerar um evento que despertou mais interesse em seu servidor. Ainda mais contando que Ulduar é tida como umas das melhores *raids* de *World of Warcraft* pela complexidade e o nível de estratégia exigida<sup>321</sup>. Ao contrário do que eles chamam de "zergar" (to zerg) que seria um *boss* que pode ser vencido apenas por números ou "por força", o *overgear* (sobre ou superequipado), ou seja, quando os jogadores estão com nível e itens tão

<sup>320</sup> Disponível em: <http://www.wow-brasil.com/forum/index.php?/topic/675-ulduar-realm-first-yogg-saron-25man-guild-the-shattered-covenant/?hl=%2Brealm+%2Bfirst>. Acesso em 16/02/2016.

<sup>321</sup> Segundo umas das inúmeras wikis sobre o game. Disponível: [http://wow.gamepedia.com/Ulduar\\_\(instance\)](http://wow.gamepedia.com/Ulduar_(instance)). Acesso em 18/02/2016.

altos que a tática deixa de fazer diferença. Há até um guia detalhado no fórum, explicando como se comportam os chefes, os demais monstros e a melhor forma de combatê-los<sup>322</sup>.



**Figura 12 - Foto retirada da página do Facebook de *Heroes of WoW*. Nela, uma raid derrota o Lich King**

Por sua vez, no jogo oficial, existe algo chamado *Arena Season* ou *PVP Season*, um período de combates PVP nas arenas e battlegrounds (campos de batalha) que conta pontos (Conquista Points – CP) e forma um ranking. Nos servidores da *Blizzard*, elas acontecem entre o lançamento de *patches* importantes (existem *patches* só para pequenas correções) e vinham sendo numeradas progressivamente até a *Season 15*, de fevereiro a outubro de 2014, quando a contagem foi zerada para incluir o nome da expansão. Assim, atualmente o jogo está na *Warlords Season 3* que começou em novembro de 2015. Ao final dessas campanhas, os melhores qualificados ganham um título, armaduras (*gear*) específicas para combates PVP e montarias exclusivas.

No servidor privado, não pode haver uma continuação dessas temporadas com a atualização dos prêmios conforme os da *Blizzard*, por isso os administradores da WoW-Brasil resetam as mesmas e começam tudo novamente. As arenas também são instances dentro do jogo, locais especiais, onde esses avatares entram para lutar entre si num número determinado

<sup>322</sup> Disponível em: <http://www.wow-brasil.com/forum/index.php?/topic/124-pve-guia-ulduar/>. Acesso em 18/02/2016.

por vez. Elas são divididas justamente pela quantidade de combatentes: 2x2, 3x3 e 5x5. Atualmente existem sete arenas na *Blizzard*, cinco delas lançadas até *Wrath of the Lich King*, portanto constam nos servidores privados, e apenas duas de *Mists of Pandaria*, que estão fora.

Em WoW-Brasil, após o *reset*, inclusive dos times já estabelecidos e dos coeficientes de compatibilidade para batalha (*Matchmaking Rating* – MMR), os organizadores prepararam sete *seasons*, nomeadas a partir do servidor<sup>323</sup>. Por exemplo, *Season 1 WoW Brasil*, e assim por diante. Cada uma recebe um título: Merciless, Vengeful, Brutal, Deadly, Furious, Relentless e Wrathful, e terá duração de quatro meses. Eles são os mesmos utilizados pela *Blizzard* em suas *Seasons*, de 2 a 9, e também batizam as montarias que servem de prêmio, os "dragões" alados, *Nether Drake* e *Gladiator's Frost Wyrm*. Houve ainda a adição de um Monumento da Honra<sup>324</sup>, um quadro, ou melhor, um monolito, permanente dentro do mundo virtual, com os melhores colocados dentro dos *Ranks* 1, 2 e 3 (ouro, prata e bronze).

Os responsáveis pelo servidor precisaram criar novos mecanismos para revigorar os modos de jogabilidade. Isso enquanto tentam manter a fidelidade da proposta original, seu status de *blizzlike*. Essa adaptação é feita arbitrariamente pelos desenvolvedores que precisam balancear a necessidade de renovação e de gerar interesse (e vínculos); o desejo dos fãs (daí o fórum, blog e páginas nas redes sociais); e os *bugs*, que os fazem modificar conteúdo original quando necessário (como o fechamento de *instances* ou retirada de feitiços ou itens problemáticos). Tudo para manter o servidor ativo e com um número expressivo de jogadores. Este movimento está ligado novamente, como nos outros dois títulos deste estudo de caso, a uma volta a tecnologias "retrô" ou consideradas "antiquadas" que não é necessariamente nostálgica. Ela é fruto da necessidade técnica e do gosto, duas fontes para a gambiarra.

Criar seu próprio conteúdo, reinventar ou tomar posse de um produto cultural não significa uma progressão evolutiva em direção ao mais novo ou ao mais avançado, mas muitas vezes seguir o caminho que os vínculos afetivos, e não o mercado, indicam. Significa olhar para trás. Casos semelhantes são a política da empresa Apple com seus lançamentos anuais de dispositivos que têm pouca ou nenhuma atualização com relação aos demais. Sendo o caso mais flagrante os iPad mini 2 e 3 em que apenas foi adicionado um reconhecimento de impressão digital<sup>325</sup>, ou ainda *software* que são substituídos por novos modelos não tão

<sup>323</sup> Disponível em: <http://wow-brasil-oficial.blogspot.com.br/2015/11/que-venha-nova-arena-season.html>. Acesso em 16/02/2016.

<sup>324</sup> Disponível em: <http://wow-brasil-oficial.blogspot.com.br/2015/01/pvp-monumento-da-honra.html>. Acesso em 16/02/2016.

<sup>325</sup> Atualmente, o iPad mini 3 não está mais sendo vendido, enquanto o 2 e novo modelo, iPad mini 4, esse sim com alterações significativas, continuam no site. Disponível em:

eficientes ou incompletos apenas para cumprir metas de marketing e gerar novidade ou falatório (*buzz*). Basta lembrar o fiasco do *Windows Vista* da Microsoft, que substituiu um sistema operacional relativamente estável e com uma vasta base de fãs, o *Windows XP* (muitos dos videotutoriais postados já em 2011 ou 2012 foram gravados neste sistema operacional de 2001). E o pior, com o tempo, essas novidades “atrapalham” os produtos que elas entraram no lugar que perdem suporte técnico e serviços on-line (no caso de games como o PES 2013). Esses são exemplos de com uma ideia vazia de inovação dentro de uma lógica capitalista incute certa noção de acessibilidade como praticidade e conforto, retirando do usuário o controle e colocar, cada vez mais, o funcionamento da tecnologia em segundo plano. É contra essa lógica que o devir-hacker se instaura num nível não necessariamente consciente, mas capaz de erigir as gambiarras digitais discutidas neste capítulo.

O título da presente tese, “Saudações do Terceiro Mundo”, visa justamente refletir sobre essa tomada à brasileira das tecnologias. Não se trata de uma reedição do debate sobre identidade dos estudados culturais, mas sobre uma perspectiva sociotécnica, que coloca em xeque alguns predicados tidos como canônicos e fornecem uma reavaliação das práticas de consumo no mundo todo. Nas comunidades de *mods* dos três títulos foi encontrado esse impulso de configuração, à vontade e a também uma necessidade de fazer desses produtos culturais algo novo, porém em cima de uma “tecnologia velha”, até obsoleta para os padrões do mercado. E a pirataria, mesmo que não seja estritamente ilegal ou contraventora em alguns desses casos, dá poder a esses usuários para interromper esses fluxos mercadológicos e criar um mundo particular/próprio no qual habitar. E essa tendência que não é só brasileira, mas indiana (PHILIP, 2015<sup>326</sup>), emergente, terceiro-mundista, marginal, como queiram, tem potencial para avançar, assumindo diversas formas neste processo, sendo, nesta pesquisa especificamente, a gambiarra. Afinal, como *ethos*, o devir-hacker está espalhado, formando essas comunidades conectadas, seja por meio de games, animações japonesas, ou pela desigualdade de modelos econômicos e distribuição de renda.

---

<http://www.forbes.com/sites/gordonkelly/2015/09/19/ipad-mini-4-vs-ipad-mini-3-vs-ipad-mini-2-whats-the-difference/#686d817465e4>. Acesso em 17/02/2016.

<sup>326</sup> Em março de 2015, a historiadora Kavita Philip (University of California-Irvine) proferiu uma palestra na University of Wisconsin-Milwaukee, na qual apresenta sua mais recente pesquisa sobre pirataria e o que os indianos chamam de economia *Jugaad*, um termo com uma assustadora semelhança com a gambiarra do português que fala justamente de flexibilidade e improviso em meio a precariedade. O conteúdo desta fala, fruto de uma pesquisa de pós-doutorado, ainda não foi publicado, mas será na forma do livro *Ripped Off: Pirate Technologies, Jugaad Politics, and Postcolonial Modernities*. Disponível em: <https://youtu.be/VyJz952bVYU>. Acesso em 20/02/2016.

## CONCLUSÃO

Através da presente tese, espera-se ter podido demonstrar que os computadores não são meros instrumentos dependentes da vontade humana. Há uma mediação "computacional", que evoca ao mesmo tempo um letramento processual (MATEAS, 2008), a assimilação da lógica, ou melhor, do modo de existência do algoritmo, e no campo das subjetividades traz no *hacker* sua figura de efetuação. O próprio Galloway (2004, 2006, 2012) trabalha essas questões em sua obra, que serviu de inspiração para direcionar quais pontos deveriam ser enfatizados no estudo deste enlace sociotécnico entre *hackers*, computadores e *games*.

Tentou-se, dessa forma, evitar certas formas de relato, que teriam essa relação como dada, ou que falam da apropriação tecnológica exclusivamente sob o ponto de vista do sujeito. Privilegiou-se uma perspectiva em que a corporificação da cognição e a materialidade dos objetos técnicos fazem parte de um mesmo processo, que deve ser analisado e observado em seus pontos de mediação, tema do primeiro capítulo e que, acredita-se, transpareceu no estudo de caso.

Para trazer à tona esses elementos de mediação e a extensão de sua capacidade de associação, foi preciso destacar a agência desses objetos técnicos. A forma como eles controem um mundo ou uma perspectiva (VIVEIROS DE CASTRO, 2013a) e a si mesmos, o que foi atribuído ao que Varela (1995) e Varela et al. (2001) entendem como cognição atuada (*enacted cognition*). Afinal, a complexidade de um determinado sistema não reside apenas em sua evolução progressiva, mas também no entrelaçamento de seus integrantes mais simples, na qual a relação pode muitas vezes parecer improvável para o analista. Os capítulos 1 e 3 tiveram como papel, em primeiro lugar, estabelecer esse lugar dos objetos técnicos ou tecnologias cognitivas (CLARK, 2001) nos processos da cognição, dando especial atenção às máquinas cibernéticas em sua capacidade de ação autônoma, sua executabilidade, segundo Galloway (2004, 2012). O código é capaz de realizar ações, o que é diferente da ideia geral de agência de outras modalidades de entidades técnicas (LATOURET, 2013). Por isso, era importante adentrar o máximo possível em configurações e especificações técnicas para entender como eles são constituídos e que propriedades o código digital guarda enquanto meio de comunicação, e o que ele passa para interfaces gráficas e para os *games*, além de num momento posterior, entender o próprio entretenimento como parte deste sistema sociotécnico, injetando nele um caráter hedonizante (MAINES, 2009), a chamada prazêrização (DYER, 2002) ou ludicização (GENVO, 2014). Embora a própria categoria de entretenimento seja contestada por boa parte dos autores desta tese, sendo considerada uma propriedade que deva



ser superada (BOGOST, 2006; MALABY, 2007) para chegar a "verdadeira" qualidade dos jogos, relacionar lúdico ao entretenimento como fazem Regis e Perani (2010), nos pareceu a atitude acertada para compreender sua pervasividade e esfera de atuação.

Como foi visto nos capítulos 2 e 3 e está, sem dúvidas, mais presente no estudo de caso, entretenimento não precisa ser um sinônimo de alienação, e nem mesmo de "pura diversão". Há um importante caráter político e também subversivo que passa por humor (PEREIRA; POLIVANOV, 2012), participação e colaboração (JENKINS, 2006) esforço/desafio (MAINES, 2009), exige uma performance (HENNION, 2010) e a exploração (REGIS; PERANI, 2010) como parte de sua fruição.

Por este motivo, emulando um processo de análise de Gilbert Simondon (1980, 2009), optou-se por começar pelo meio, tanto em sua aceção como ambiente (*associated milieu*), mas também como localização central ou interior de um objeto, produto ou prática em processo, em transição, em movimento. Essa seria a forma de produzir conhecimento por ontogênese e não por ontologia. Não foi discutido o que são ou qual a essência dos jogos digitais e nem da pirataria (em sua devida inclusão no que se entende por cultura *hacker*), mas os cruzamentos que esses "reinos" ou dimensões da experiência sensível já possuem entre si e o que eles mobilizam enquanto se codeterminam. Para este estudo, essas questões estão irremediavelmente incorporadas na gambiarra enquanto prática e conceito.

Por isso, o intuito do presente estudo de caso foi justamente demonstrar a presença de certo devir-hacker, que diferente da Ética *Hacker* tradicional, se trata de um impulso menos ligado ao conceito *strictu sensu* de política como ideologia, mas a uma biopolítica afetiva e corporificada. Ele faz dessa coprodução do computador como objeto técnico e do *hacker* como figuração uma relação sociotécnica, cujo potencial educacional, de emergência de modos de letramento e aprendizado tanto político quanto tecnológico, não deve ser descartado.

Um conceito amplo que ultrapassa um susposto antagonismo entre as figuras de hacker e pirata, construído sob o ponto de vista hegemônico, como mostraram Philip (2014) e Liang (2014), o devir-hacker acomoda perfeitamente a dita subversão de origem anarquista de um (BEY, 2011), e a inventividade e adaptabilidade comumente atribuída ao outro. Nisso, eles geram cooperação e, em última análise, compartilhamento, comunidade, em suma, a criação do comum. Devir-hacker para instaurar uma improvável (mas não impossível) cidadania pirata global. Um projeto, sobretudo, de inclusão, que toma seu lugar ao mundo mais do que espera por uma integração parcial ou condicionada. Não reivindica, simplesmente faz.



Os atores encontrados nesta pesquisa expressam-se não por palavras de ordem. Seu discurso não confronta diretamente o mercado ou o *establishment*, mas repete os inconstantes Tupinambás de Viveiros de Castro (2013a) que num momento se "convertiam" aos costumes europeus e no outro suas ações (a guerra aos contrários e a manutenção do canibalismo) contradiziam essas palavras. Por isso, defendemos que os *gamers*-piratas deste estudo fazem política atrás de seus *hacks*, *patches* e servidores privados, ocupando um espaço que o mercado e autoridades estabelecidas não chegam e até não podem chegar com suas restrições legais e comerciais, como foi visto com as franquias *Pro Evolution Soccer* e *World of Warcraft*. Eles mostram que há uma demanda por entretenimento e por cultura de maneira geral, que não é menor do que os "temas nobres" como paz, igualdade e justiça, com a diferença que, neste caso, eles podem fazer algo a respeito sem depender de representantes ou intermediários.

Por isso, o educacional acima também não está no sentido restrito. Associado a uma capacitação cognitiva menos voltada para a consciência e os saberes constituídos do que para um saber-fazer, que leva à construção de mundos, e que tem um potencial emancipatório em sua posição essencialmente divergente. São menos os conteúdos e os discursos dos atores, mas os modos de fazer e de serem suscitados por esse contato com o digital como mediação, ou interface (GALLOWAY, 2012), e com os *games* (ZIMMERMAN 2009), que os tornam ambientes ideais para a experimentação tecnológica.

No estudo de caso, o *download* direto de *software* (na maioria das vezes, violando *copyright*) e a produção e circulação de tutoriais em vídeo ganharam destaque nos relatos de customização. A facilidade, pelo menos na rede brasileira, de baixar conteúdo (programas, músicas, filmes, jogos etc) julgado necessário para as tarefas de customização mostra-se quase uma vantagem em decorrência da precariedade. Aliás, seria sua outra face. A falta de incentivo para iniciativas amplas de inclusão digital, com o devido acompanhamento educacional – não apenas estimular o consumo provendo equipamento (tablets, notebooks, smartphones), mas certa conscientização ou tutoria fundamental para construir modos de letramento (GEE, 2015) – promove o ambiente ideal para esta informalidade. É relativamente fácil baixar a versão proprietária de software da Adobe, como o Photoshop, para edição de imagens, ou o Premier, para edição de vídeos, produzir seu próprio tutorial em vídeo ou para fazer as modificações dentro dos jogos. É um acesso que ignora as restrições internacionais feitas por licenças de uso do fabricante, estando, portanto, a margem de um "uso ideal". Além do mais, seu surgimento também é inevitável, uma vez que o mercado não consegue acompanhar a velocidade das redes (da mesma forma que a política não acompanha a das ruas).

Por sua vez, o entretenimento e o lúdico criam os vínculos que sedimentam essas práticas. Redes sociais, jogos digitais e a própria pirataria se tornam vetores de complexificação do entretenimento e da mobilização política que procurou-se advogar. Basta ver que a mesma casualidade com que esses atores tratam os meios para suas customizações não é dispensada aos jogos em si, e a indústria dos *games*, no qual impera o discurso do "apoio ao produtor", "prestigiar o artista/criadores". Isso porque há esse vínculo com Konami, *Blizzard* e *Activision*, mas não com a Adobe ou com a Microsoft.

A chamada cultura da participação possui diversas facetas, e o processo complexificação do entretenimento teorizado por Regis (2008, 2009) explora a convergência de mídias e linguagens, de maneiras até inusitadas. Os letramentos processual e de jogo (*procedural and gaming literacy*) levam os *games* e os jogadores por percursos que surgem justamente a partir dessas demandas. Nos três títulos do estudo de caso, as estratégias empregadas em suas comunidades de gosto marcam um modo de existência (e produção/surgimento) dessas gambiarras. A predileção por tecnologias retrô ou antiquadas é uma evidência da construção desses vínculos, mas também da maior possibilidade de controle ou abertura da tecnologia. A começar por uma rede social desativada e mesmo quando ativa pouco frequentada, o console Playstation 2, de 2000, e as versões menos recentes dos três títulos: PES 2013 e 6 (WE 10), *Guitar Hero II e III* e a expansão *Wrath of the Lich King* em *World of Warcraft*. Esta tendência decorre das camadas de controle adicionadas cada vez mais aos produtos digitais para limitar as escolhas do consumidor disfarçadas de comodidade (user-friendly). É o caso da timeline do Facebook contra a estrutura de tópicos móveis das comunidades do Orkut, do Windows, sobretudo os novos 8 e 10, contra o Linux; e das gambiarras digitais em games.

Ao esperar pelo "aval" do mercado, esses jogadores-*hackers* teriam que se contentar com a "sucata", com o descarte tecnológico das grandes corporações que disponibilizam seus produtos de acordo com tendências do mercado, visando o maior lucro e não a demanda de seus consumidores. O PS2, por exemplo, só foi oficialmente lançado no país em 2009, quase dez anos após sua chegada no mercado internacional<sup>327</sup>.

Daí a importância de iniciativas marginais ou clandestinas que tomam aquilo que desejam, no momento em que querem mesmo, "correndo o risco" de essas adaptações ficarem precárias. Ainda que tenham arrefecido em números durante o tempo desta pesquisa (2012-

<sup>327</sup> Disponível em: <http://g1.globo.com/Noticias/Games/0,,MUL1383827-9666,00-SONY+LANCA+OFICIALMENTE+JOGOS+DE+PS+NO+BRASIL+MAS+ESQUECE+CONSOLE.html>. Acesso em 25/02/2016.

2016), os servers privados e os *hacks* de *Guitar Hero* eram de certa forma concorrentes dos produtos oficiais, no momento em que estavam também no auge da popularidade no país, mesmo que para seus idealizadores eles estivessem homenageando seu produto original. Eram (e são) gambiarras, sem dúvidas, não ideais e minimamente viáveis, mas seu impacto não pode ser negado. Tanto que a Blizzard, no caso de WoW, regionalizou seu serviço trazendo o MMORPG oficialmente para o país em 2012, e arrastando uma leva desses *gamers*, que frequentavam os *servers* privados, também chamados de piratas.

A pirataria enquanto fenômeno possui uma relação antagônica no nível do discurso, mas estranhamente integrada no nível da ação prática com o mercado. Os Brazukas podem não se considerar piratas no sentido restrito ou legal do termo – e como foi discutido no Capítulo 2, esse não é o único fator relevante para definir pirataria –, mas atraíram a atenção da empresa Konami, e foram uma importante ferramenta na popularização do game no país chegando a ser contatados pela produtora.

Mesmo correndo o risco de serem cooptados ou "aparelhados" pelo capital, é preciso criar cada vez mais formas de acesso a esses bens culturais que, a sua maneira reinstauram um comum, do qual os *games* e o entretenimento de massa deveriam ser incluídos como potentes interfaces comunicacionais, educacionais e cognitivas. Aliados, obviamente, a um acompanhamento ou supervisão adequada mencionados acima e outros mecanismos complementares, podem ser também uma ferramenta educacional, no sentido *strictu* de termo. Isso sem necessariamente ser um produto cultural para fins exclusivamente educativos, políticos ou jornalísticos, os *serious games* (jogos sérios). Não estamos dizendo que o conteúdo dos jogos deva ser diretamente colocado em sala de aula para substituir o ensino formal como o conhecemos, mas que esse vínculo (*attachment*) e seu estímulo à participação podem ser aproveitados como uma porta para outras formas de experiência. Como foi visto na presente tese, são os processos desenvolvidos no seio da customização que precisam ser cultivados e passados adiantes. E, nesta perspectiva, isso está essencialmente ligado a uma afetividade pirata e à figura do *hacker*, historicamente conceituados como desbravadores do campo computacional/informático, além dos mares, claro.

Esta tese procurou mostrar que *hackers* e *gamers* estão intimamente ligados, chegando a confundir-se e, em certos momentos, até serem sinônimos. A ideia do pirata como transgressor ou subversivo que o separa deste duo está equivocada, por servir a um regime construído de escassez virtual, mantido em prol do controle. Por isso, o devir-hacker é o desejo de participação, de mudança e de prosperidade (fartura) em meio a precaridade e a pobreza em suas diversas encarnações.

A ludicização, de Genvo (2014), e o mundo lúdico (*ludus mundus*), de Mendes (2011), das tecnologias digitais e da afetividade do jogo, trazem consigo modos de existência que contagiam não apenas aqueles diretamente envolvidos com eles, os *gamers* e suas comunidades de aficionados, mas curiosos e interlocutores casuais. Elas atravessam as fronteiras do gosto para se infiltrar na política, na economia, na gestão dos negócios, na saúde etc. Viralizam passando, e muito, do nicho reservado ao período de lazer. Não existe hora certa para o entretenimento e o lúdico quando eles se espalham, e passam a mediar as relações sociais, tecnológicas, amorosas, financeiras, entre outras. E a cultura da gambiarra, com sua estética precária, mas acessível (fácil/aberta); um fazer improvisado, mas comunitário (conjunto/coletivo) sedimenta esse enlace cognitivo, político e lúdico.

## REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen J. **Cybertext: perspectives on ergodic literature**. Baltimore: John Hopkins University Press, 1997.
- AARSETH, Espen. "Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation". In: Wardrip-Fruin, N. & Harrigan, P. (Org.). **First Person: new media as story, performance and game**. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2004.
- ADORNO, Theodor e HORKHEIMER, Max. "A indústria cultural: o esclarecimento como mistificação das massas". In: **Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos**. Rio de Janeiro: Zahar, 1985
- AMARAL, Adriana. MONTEIRO, Camila. Esses roqueiros não curtem: performance de gosto e fãs de música no Brasil. **Revista FAMECOS** Porto Alegre, v. 20, n. 2, pp. 446-471, maio/ago. 2013
- ANDRADE, Oswald de. **Obras Completas Vol. 6 – Do Pau-Brasil à Antropofagia**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1978 2ª ed.
- ANTOUN, Henrique; MALINI, Fábio. **A Internet e a Rua: ciberativismo e mobilização nas redes sociais**. Porto Alegre: Sulina, 2013
- ARISTÓTELES. **A Política**. São Paulo: Hemus, 2005.
- BENTES, Ivana. "Multitropicalism Cinematic-Sensation, and theoretical devices". In: BASUALDO, Carlos. **Tropicália: a Revolution in Brazilian Culture**. São Paulo: Museum of Contemporary Art Bronx/Museum/CosacNaify, 2005.
- BENTES, Ivana. "O Devir Estético do Capitalismo Cognitivo". In: **Anais do XVI Encontro da Compós**, 2007. Curitiba: UTIP, junho de 2007.
- BEY, Hakim. **TAZ: zona autônoma temporária**. 3. ed. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2011.
- BOGOST, Ian. **Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism**. Cambridge: The MIT Press, 2006.
- BRUNO, Fernanda G. Conferência de abertura do Simpósio A Vida Secreta dos Objetos, 2012. Disponível em: <http://youtu.be/tN55rJfimL0>. Acesso em: 09/07/2014.
- CASTELLS, Manuel. **A Galáxia Da Internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro, Zahar, 2003.
- CERTEAU, Michel de. **A Invenção do Cotidiano**. Petrópolis: Vozes, 1998. 3ª ed.
- CLARK, Andy. **Mindware: an introduction to the philosophy of cognitive science**. New York/Oxford: Oxford University Press, 2001.
- COCCO, Giuseppe. **MundoBraz: o devir-mundo do Brasil e o devir-Brasil do mundo**. Rio de Janeiro: Record, 2009.
- CONSALVO, Mia. "There is No Magic Circle". In: **Games and Culture**. October 2009 4: 408-417,

CONSALVO, Mia. **Cheating: Gaining Advantage in Videogames.** Cambridge: The MIT Press, 2007.

CORTEZ, Krystal. **Legendar e distribuir:** o fandom de animês e as políticas de mediação fansubber nas redes digitais. 2013. 174f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Programa de PósGraduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense, Niterói, Rio de Janeiro. Disponível em: < <http://www.uff.br/ppgcom/wp-content/uploads/mest-luz-2013.pdf> >

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. **Mil Platôs:** capitalismo e esquizofrenia, vol. 1. São Paulo: ed. 34, 2009. 6ª reimpressão

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. **O Anti-Édipo:** capitalismo e esquizofrenia. Lisboa: Assírio e Alvim, 2004.

DELEUZE, Gilles. **Conversações.** São Paulo: Editora 34, 2008. 7ª Reimp.

DELEUZE, Gilles. **Foucault.** São Paulo: Ed. Brasiliense, 2005. 5ª Reimp.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. **Mil Platôs:** capitalismo e esquizofrenia, vol.4 São Paulo: ed. 34 2008. 4ª reimpressão

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. **O que é a filosofia?.**São Paulo: Ed. 34, 2013. 3ª Ed. 1ª reimp.

DESCARTES, René. **Discurso do Método.** São Paulo: Martins Fontes, 2001. 3a tiragem

DIAS, Rosimeri de Oliveira; KASTRUP, Virgínia. Skills Society and Cognition Policies in the Formation of Teachers. In: **Paidéia** may-aug. 2013, Vol. 23, No. 55, 243-251.

DYER, Richard. **Only Entertainment.** London: Routledge, 2002 2ed

EMERSON, Lori. **Reading Writing Interfaces:** from the digital to the bookbound. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014

FALCÃO, Thiago Pereira. **Não humanos em Jogo. Agência e Prescrição em World of Warcraft.** 332 f. Il. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura Contemporâneas). Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2014.

FELINTO, Erick; PEREIRA, Vinícius Andrade. A vida dos objetos: um diálogo com o pensamento da materialidade. **Contemporânea** – Revista do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da UFBA, vol. 3, nº 1, 2005.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta:** ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: editora Hucitec, 1985. (ebook)

FLUSSER, Vilém. **Writings.** Minneapolis: University of Minnesota Press, 2002.

FOUCAULT, Michel. **História Da Sexualidade I:** a vontade de saber. Rio De Janeiro: Edições Graal, 1999. 13ª Ed.

FRAGOSO, Suely. de interações e interatividade. In: **Revista Fronteiras Estudos Midiáticos**, São Leopoldo - RS, v. 3, n. 1, p. 83-95, 2001

FRANÇA, Vera Veiga; ALDÉ, Alessandra; RAMOS, Murilo César (org.). **Teorias da Comunicação no Brasil:** reflexões contemporâneas. Salvador:Edufba, 2014.

GALLOWAY, Alexander R. **Gaming:** Essays on Algorithmic Culture. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

- GALLOWAY, Alexander R. **Protocol**: how control exists after decentralization. Cambridge: The MIT Press, 2004.
- GALLOWAY, Alexander R. **The Interface Effect**. Cambridge, UK: Polity Press, 2012.
- GALLOWAY, Alexander R.; THACKER, Eugene; WARK, McKenzie. **Excommunication**: three inquiries in media and mediation. Chicago: The University of Chicago Press, 2014.
- GEE, James Paul. **Literacy And Education**. New York: Routledge, 2015.
- GEE, James Paul; HAYES, Elisabeth R. **Women and Gaming: *The Sims* and 21st Century Learning**. New York: Palgrave Macmillan, 2010
- GENVO, Sébastien. Looking at the history of video games through the prism of ludicisation processes. In: **Kinephanos**, History of Games International Conference Proceedings, January 2014.
- GIBSON, J. G. **The Ecological Approach to Visual Perception**. London: Lawrence Erlbaum Associates, 1986.
- GRASSMUCK, Volker Ralf, "A Proposal for Legalizing Small-Scale Physical Copyright Piracy: Book Publishing, Video Films and Music in Developing Countries" (April 5, 2013). Available at SSRN: <http://ssrn.com/abstract=2245342> or <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2245342>
- GRUSIN, Richard (ed.). **The Nonhuman Turn**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015a.
- GRUSIN, Richard. "Radical Mediation". In: **Critical Inquiry**. Chicago: University of Chicago Press, 2015b. Vol. 42, No. 1
- GRUSIN, Richard. **Premediation**: affect and mediality after 9/11. New York: Palgrave Macmillan, 2010.
- GUMBRECHT, H. U; PFEIFFER, K. L. (ed). **The Materialities of Communication**. Stanford: Stanford University Press, 1994.
- HALL, Gary. "Pirate Radical Philosophy". In: **Radical Philosophy** 173 (journal), May/Jun 2012
- HARRAWAY, DONNA. **Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature**. New York: Routledge, 1991
- HENNION, Antoine. Loving Music: from a Sociology of Mediation to a Pragmatics of Taste. In: **Comunicar**, n. 34, v. XVII, 2010, Scientif Journal of Media Education; ISSN: 1134-3478; pages 25-33
- HENNION, Antoine. "Music Lovers: Taste as Performance". In: **Theory, Culture, Society** 18, 5 (2001) 1-22
- HIMANEN, Pekka. *The Hacker Ethic*: a radical approach to the philosophy of business. New York: Random House, 2001.
- HOHLFELDT, A.; MARTINO, L. C.; FRANÇA, V. V. (Org.) Teorias da comunicação: conceitos, escolas e tendências. Petrópolis: Vozes, 2011. 12ª ed.
- HUTCHINS, Edwin. Distributed Cognition. 2000. Disponível em: <http://files.meetup.com/410989/DistributedCognition.pdf>.

- JENKINS, Henry. **Convergence Culture**. New York: New York University Press, 2006.
- JOHNSON, Steven. **Cultura da interface**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- KASTRUP, V. A cognição contemporânea e a aprendizagem inventiva. In: KASTRUP, Virgínia; TEDESCO, Silvia; PASSOS, Eduardo. *Políticas da Cognição*. Porto Alegre: Sulina, 2008.
- KASTRUP, V. Autopoiese e Subjetividade: sobre o uso da noção de autopoiese por G. Deleuze e F. Guattari. In: KASTRUP, Virgínia; TEDESCO, Silvia; PASSOS, Eduardo. *Políticas da Cognição*. Porto Alegre: Sulina, 2008.
- KASTRUP, Virgínia. *A invenção de si e do mundo. Uma introdução do tempo e do coletivo no estudo da cognição*. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.
- Kittler, F. *Literature, Media, Information Systems*. Amsterdam: OAP, 1997.
- LAKOFF, George e JOHNSON, Mark. **Philosophy in the Flesh: the embodied mind and its challenge to Western thought**. New York: Basic Books, 1999.
- LATOUR, Bruno. **Reassembling the social: an introduction to Actor-Network-Theory**. New York: Oxford University Press, 2005.
- LATOUR, Bruno. **An Inquiry into Modes of Existence: an Anthropology of the moderns**. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 2013.
- LEVY, Steven. *Hackers: heroes of the computer revolution*. Sebastopol/USA: O'Reilly Media, 2010
- LIANG, Lawrence. Beyond Representation: The Figure of the Pirate. In: ECKSTEIN, Lars; SCHWARZ, Anja (Eds). *Postcolonial Piracy: Media Distribution and Cultural Production in the Global South*. New York/USA: Bloomsbury, 2014.
- MACHADO, Jorge. "Sonho Pirata ou realidade 2.0?". In: TARIN, Bruno; BELISÁRIO, Adriano (Org.). **Copyfight**. Rio de Janeiro : Beco do azougue, 2012.
- MAINES, Rachel P. *Hedonizing Technologies: Paths to Pleasure in Hobbies and Leisure*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 2009.
- MALABY, Thomas M. **Beyond Play: A New Approach to Games**. In: **Games and Culture**, Volume 2, Number 2, April 2007 95-113.
- MANOVICH, Lev. **Language of New Media**. Cambridge: MIT Press, 2002
- MARCONDES, Danilo. **Introdução à História da Filosofia: dos pré-socráticos a Wittgenstein**. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.
- MASSUMI, Brian. **Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation**. Durham: Duke University Press, 2002
- MATEAS, Michael. "Procedural Literacy: Educating the New Media Practitioner" - In Davidson, Drew (org). **Beyond Fun: Serious Games and Media** Drew Davidson 2008
- MATURANA, Humberto; VARELA, Francisco. **A Árvore do Conhecimento**. São Paulo: Palas Athena, 2011. 9ª ed.
- MÄYRÄ, Frans. **An Introduction to Game Studies: Games and Culture**. London: Sage Publications, 2008.



McKenzie, D. F. **Bibliography And The Sociology Of Texts**. Cambridge: Cambridge University Press, 2004.

McLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensão do homem** (understanding media). São Paulo: Editora Cultrix, 1969.

McLUHAN, Marshall; McLuhan, Eric. **Laws of media**. Toronto: University of Toronto Press, 1992.

MENDES, João Maria. **Introdução às intermedialidades. Portugal**: Escola Superior de Teatro e Cinema, 2011.

MESSIAS, José. “Revolucionários de sofá”: Ativismo lúdico, reivindicação e entretenimento. In: **Anais do V Congresso de Estudantes de Pós-graduação em Comunicação**. Niterói: UFF, 2012a.

MESSIAS, José. **A construção da figura do herói nos mangás e comics**: uma análise comparativa entre samurais e super-heróis. 2012. 146 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil, 2012b.

MESSIAS, José; MAIA, Alessandra e MELLO, V. D. “Games ‘Customizados’ e o Desenvolvimento de Habilidades Cognitivas Específicas: Criatividade, Sociabilidade E Capacitação Técnica Na Cibercultura”. In: **Revista Contracampo**, v. 24, n. 1, ed. julho, ano 2012. Niterói: Contracampo, 2012. Pags: 44-63.

MOULTHROUP, S.. "From work to play: molecular culture in the time of deadly games". In: Wardrip-Fruin, N. & Harrigan, P. (Org.). **First Person**: new media as story, performance and game. Cambridge, Massachussets: MIT Press, 2004.

NATALE, Adriano. **A ciência dos videogames**: tudo dominado....pelos elétrons. Rio de Janeiro: Vieira & Lent, 2013.

NEGRI, Antonio; HARDT, Michael. **Commonwealth**. Cambridge: Harvard University Press, 2009.

NEGRI, Antonio; HARDT, Michael. **Império**. Rio de Janeiro: Record, 2010. 9ª Ed.

NEGRI, Antonio; HARDT, Michael. **Multidão**. Rio de Janeiro: Record, 2005.

NEWMAN, James. **Playing with Videogames**. New York: Routledge, 2008.

NIEBORG, David B.; GRAAF, Shenja van der. "The mod industries? The industrial logic of non-market game production". In: **European Journal of Cultural Studies**, 2008 Vol 11 (2) 177-195; 1367-5494

NIETZSCHE, Friedrich. **Genealogia da moral**: uma polêmica. São Paulo: Companhia das Letras, 2009

NORMAN, D. **Things that make us smart**. Cambridge: Perseus Books, 1993.

PARIKKA, JUSSI. **Digital Contagious**: a media archaeology of computer viruses. New York: Peter Lang, 2007.

PASQUINELLI, Matteo. “Machinic Capitalism and Network Surplus Value: Notes on the Political Economy of the Turing Machine”. Disponível em <http://matteopasquinelli.com/>. Acesso em 04/04/2012 às 12:00.

- PERANI, Letícia. "Jogando por um ideal: breves notas sobre a influência dos games na história da interação humano-computador". In: **Anais do XXI Encontro Anual da Compós**. Juiz de Fora: UFJF, 2012.
- PEREIRA, Vinicius. G.A.M.E.S. 2.0 – Gêneros e Gramáticas de Arranjos e Ambientes Midiáticos Mediadores de Experiências de Entretenimento, Sociabilidades e Sensorialidades. In: **Anais do XVII Encontro da Compós**, 2008. São Paulo: UNIP, junho de 2008.
- PEREIRA, Vinicius; POLIVANOV, Beatriz. "Entretenimento como linguagem e materialidades dos meios nas relações de jovens e tecnologias contemporâneas". In: BARBOSA, Lívia. **Juventudes e Gerações no Brasil Contemporâneo**. Porto Alegre: Sulina, 2012.
- PHILIP, Kavita. 'What Is a Technological Author? The Pirate Function and Intellectual Property', **Postcolonial Studies**, 8(2): 199–218, 2005.
- PHILIP, Kavita. Keep on Copyin' in the Free World? Genealogies of the Postcolonial Pirate Figure. In: ECKSTEIN, Lars; SCHWARZ, Anja. **Postcolonial Piracy: Media Distribution and Cultural Production in the Global South**. New York/USA: Bloomsbury, 2014.
- PIEPER, Josef. **Leisure: The Basis of Culture**. South Bend: St. Augustine's Press, 1998
- RECUERO, Raquel. **Redes sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.
- Regis, Fátima. "Comunicação, sistemas complexos e transdisciplinaridade: um comunicar intercientífico". In: **Contracampo**, 2006.
- REGIS, Fátima. Da cultura de massa à cultura ciber: a complexificação da mídia e do entretenimento popular. **Revista Interin**, Curitiba, v. 1, 2009.
- REGIS, Fátima. **Nós, ciborgues: tecnologias de informação e subjetividade homem-máquina**. Curitiba: Champagnat, 2012.
- REGIS, Fátima. Tecnologias de comunicação, entretenimento e competências cognitivas na cibercultura. **Revista Famecos**, Porto Alegre, 2008. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/4797/3601>>. Acesso em: 25 de julho de 2013.
- REGIS, Fátima. "Textos, texturas e intertextos: apontamentos sobre aprendizado e competência na comunicação digital". In: **Intexto**. Porto Alegre: UFRGS, n. 33, p. 209-224, maio/ago, 2015.
- REGIS, Fátima; Messias, José. "Comunicação, tecnologia e cognição: rearticulando homem, mundo e pensamento". In: REGIS, Fátima; ORTIZ, Anderson; AFFONSO, Luiz Carlos; TIMPONI, Raquel. **Tecnologias de Comunicação e Cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2012.
- REGIS, Fátima; Perani, Letícia. "Comunicação e entretenimento na cibercultura: repensando as articulações entre lúdico, cognição e tecnologia". In: **E-Compós**, Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. Brasília, v.13, n.2, maio/ago. 2010.
- REGIS, Fátima; TIMPONI, Raquel; MAIA, Alessandra.. "Cognição Integrada, Cognição Entrelaçada e Cognição Distribuída: Uma Breve Discussão sobre Modelos Cognitivos na Cibercultura". In: **Comunicação, Mídia e Consumo**. São Paulo, ano 9, vol.9, n.26, p.115-134, nov.2012

- ROSAS, Ricardo. "Gambiarra: alguns pontos para se pensar uma tecnologia recombinante. In: **CADERNO VIDEOBRASIL 02: Arte, mobilidade, sustentabilidade**. São Paulo: SescSP, 2006.
- ROSENBERG, Bernard e WHITE, David Manning (org.). **Cultura de Massa**. Rio de Janeiro, Cultrix, 1973
- SILVEIRA, Sergio Amadeu. "Mobilização colaborativa, cultura hacker e a teoria da propriedade imaterial". In: ALENCAR, Anderson; MACHADO, Murilo; SILVEIRA, Sergio Amadeu et al (Org.). **Software livre, cultura hacker e ecossistema da colaboração**. São Paulo: Momento Editorial, 2009.
- SIMONDON, Gilbert. **On the mode of existence of technical Objects**. IN: MELLAMPHY, N. (trad.) University of Western Ontario, 1980.
- SIMONDON, Gilbert. The position of the problem of ontogenesis. IN: FLANDERS, Gregory (trad.). **Parrhesia Journal**, N. 7, 2009.
- SOARES, Letícia Perani. "O lúdico no ativismo global". In: Revista do grupo de pesquisa Comunicação, Arte e Cidade da Faculdade de Comunicação Social da Uerj, **Contemporânea**, ed. 09, v.5, n.2, jul/dez, 2007.
- SODRÉ, Muniz. **A Ciência do Comum**. Petrópolis: Vozes, 2014.
- SODRÉ, Muniz. **Antropológica do espelho**. Petrópolis: Vozes, 2002.
- SPINOZA, Baruch. **Ética**. Belo Horizonte: Autêntica, 2013. 2ª ed. 1ª reimp.
- STEINKUEHLER, Constance; JOHNSON, Barbara Z. "Computational Literacy in Online Games: the Social Life of Mods." In: **International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations**. Vol. 1. N. 1. Jan-Mar, 2009.
- TAYLOR, T. L. The Assemblage of play. In: **Games and Culture** 4(4) 331-339, 2009
- VARELA, Francisco. **Conhecer: as ciências cognitivas, tendências e perspectivas**. Lisboa: Instituto Piaget, 1995.
- VARELA, Francisco; THOMPSON, Evan T.; ROSCH, Eleanor. **A Mente Corpórea: ciência cognitiva e experiência humana**. Lisboa: Instituto Piaget, 2001.
- VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. **A Inconstância da alma selvagem e outros ensaios de antropologia**. São Paulo: Cosac Naify, 2013a, 5ª ed.
- VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. "Cannibal metaphysics: Amerindian perspectivism". IN: **Radical Philosophy** (journal), 182, Nov/Dez, 2013b.
- VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. **Cannibal Metaphysics**. Minneapolis: Univocal, 2014.
- WARK, McKenzie: **A Hacker Manifesto**. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2004.
- WARK, McKenzie. "Furious Media: A Queer History Of Heresy". In: GALLOWAY, Alexander R.; THACKER, Eugene; WARK, McKenzie. **Excommunication: three inquiries in media and mediation**. Chicago: The University of Chicago Press, 2014.

ZIMMERMAN, Eric. "Narrative, Interactivity, Play and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline". In: **First Person: new media as story, performance and game**. Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 2004.

ZIMMERMAN, Eric. "Gaming Literacy: Game Design as a Model for Literacy in the Twenty-First Century." In: PERRON, Bernard; WOLF, Mark J. P. **Video Game Theory Reader 2**. New York: Routledge, 2009.