



## **Games “Customizados” e o Desenvolvimento de Habilidades Cognitivas Específicas: Criatividade, Sociabilidade E Capacitação Técnica Na Cibercultura<sup>1</sup>**

José MESSIAS<sup>2</sup>

Vinicius David de Lima MELLO<sup>3</sup>

Alessandra MAIA<sup>4</sup>

Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ

### **Resumo**

Partindo da percepção de que a “customização” de *games* tem uma relação direta com as ideias de cognição estendida (CLARK, 2001) e atividade ergódica (AARSETH, 1997), busca-se analisar a partir de comunidades de compartilhamento dos jogos “Pro Evolution Soccer”, “Guitar Hero” e “World of Warcraft” como a pirataria pode ser entendida além da mera apropriação de um conteúdo alheio para bens próprios, sendo uma tentativa de aproximar, muitas vezes, um produto da cultura local do jogador.

**Palavras-chave:** *games*; customização; cognição estendida; atividade ergódica; pirataria.

### **Introdução**

A partir de estudos como os de AARSETH (1997), JOHNSON (2005), ANDERSON (2006), entre outros, o presente artigo tenta averiguar de que forma as Tecnologias de Informação e de Comunicação (TIC), mais precisamente o *videogame*, estaria suscitando e aperfeiçoando habilidades cognitivas específicas em seus espectadores/usuários. Dentre as quais poderiam ser apontadas uma maior participação do usuário na produção de conteúdo e nas interações sociais suscitadas pelo compartilhamento desse conteúdo na Internet.

A cada utilização das TICs o usuário adquire e exercita suas habilidades cognitivas para moldar os conteúdos recebidos à sua preferência. Inseridos neste mesmo contexto, os jogadores exigem para si uma maior interatividade e personalização dos jogos eletrônicos. Para o ordenamento jurídico brasileiro e os fabricantes de *games*, esta customização dos jogos eletrônicos infringiria o direito autoral e prejudicaria o lucro das grandes corporações. Na ótica do usuário, a customização moldaria e aperfeiçoaria o conteúdo dos *games*, permitindo uma experiência de jogo mais íntima e divertida.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Cibercultura do XI Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Uerj (PPGCom/Uerj), email: jmessias.santos@gmail.com.

<sup>3</sup> Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Uerj (PPGCom/Uerj), email: viniuz9@gmail.com

<sup>4</sup> Graduanda do 6º período do curso de Relações Públicas FCS/Uerj, email: ale.led@gmail.com



Neste artigo será analisada a customização dos *games* “Pro Evolution Soccer” (PES – antigo “Winning Eleven”), “Guitar Hero” (GH) e “World of Warcraft” (WOW). A customização realizada pelos grupos inclui jogadores e times brasileiros no jogo de futebol, músicas nacionais em GH e a manutenção de um servidor *online* alternativo para usuários de WOW. Também é de interesse dos autores deste artigo o modo como esses produtos são apropriados e reinventados por seus usuários. Por meio de conceitos pertinentes à área de estudo, como “atividade ergódica” e “cognição estendida”, na forma como são trabalhados por Espen Aarseth e Andy Clark, respectivamente. Deste, modo o texto se debruça sobre as técnicas e ferramentas utilizadas na personalização dos jogos.

### **Customização x pirataria**

Para o ordenamento jurídico brasileiro não resta dúvida sobre comercialização, compartilhamento, execução e replicação de obra intelectual alheia desautorizada. A Lei nº. 10.695, de julho de 2003, não encontra dificuldade em conceituar e tipificar o que seria entendido por um comportamento violador do direito autoral. Nesta lógica, com apenas alguns cliques usando um computador conectado à Internet podemos localizar diversos infratores da lei que, por buscarem uma opção de divertimento, aperfeiçoam criações alheias neste processo que chamamos de “customização”. Obviamente, as adjetivações deste parágrafo são somente irônicas, apenas para reforçar que a conceituação de pirataria e atividades semelhantes não é tão simples como faz menção o texto legal.

O surgimento e utilização do termo “pirata” como estigma remontam ao lançamento do homem aos mares e à atividade comercial realizada na época das Grandes Navegações. Apesar de haver registros sobre piratas e seus ataques já no século XIV a.C., não há na literatura registros históricos tão arquetípicos sobre os saqueadores marítimos quanto os colhidos entre os séculos XVI e XVIII. Ao se esconderem do olhar corretivo da sociedade, os piratas criavam refúgios e minissociedades que, de forma intencional e consciente, viviam a margem da lei e lhes oferecia suporte logístico para as empreitadas. Hakim Bey utiliza o termo Zona Autônoma Temporária (TAZ, na sigla em inglês) para denominar estes agrupamentos viabilizadores da atividade ilegal. De forma análoga, a pirataria moderna replica o modelo proposto pelo autor, onde a operacionalização da troca de conteúdo, divulgação da rede pirata por meio de *links*, replicação e uso de produtos tidos como ilegais também só se faz possível pela falta de

fiscalização. A TAZ é uma área invisível ao controle, por mais que tudo ao seu redor possa ser vigiado. Como explica Bey, “o mapa está fechado, mas a zona autônoma está aberta.” (2004, p. 16).

Para melhor compreensão do leitor será adotada a nomenclatura *pirata* para nos referir a quaisquer praticantes e atividades julgadas ilegais sob o ponto de vista da indústria e do poder constituído quando em relação à proteção dos direitos autorais de produtos culturais, independentemente de retorno financeiro, reconhecimento pessoal do autor-pirata ou do produto. A cultura pirata na cibercultura se desenvolve de forma análoga a dos navegantes ilegais dos séculos passados. Se anteriormente havia ilhas que serviram de refúgio ao olhar regulador da sociedade, hoje há servidores *online* não autorizados que hospedam jogos eletrônicos e uma miríade de *sites* que enchem a Internet de *links* para *download* de produtos ilegais. As minissociedades piratas do século XVIII tinham total conhecimento de que a atividade por elas desenvolvida encontrava-se fora da lei (Cf. BEY, 2004), os agrupamentos piratas modernos atendem pelo nome de clãs, equipes, comunidades e não demonstram qualquer constrangimento ao exercerem suas atividades, também, conhecidamente ilegais.

No conceito de “cartografia de Controle” explicitado pelo autor, as TAZ seriam pontos cegos aos olhos do poder controlador onde as atividades piratas eram executadas, sendo a Internet também uma zona autônoma de difícil conhecimento “topográfico”. Em entrevista a Godoy (2009), Pierre Lévy sustenta que “não há uma ferramenta universal para medir, mapear e representar isso [o ciberespaço]” impossibilitando, deste modo, um conhecimento total sobre as atividades e locais da *web*. O desconhecimento do terreno virtual da Internet deixa brechas e “ilhas” onde a ciberpirataria pode acontecer livremente, sobretudo no Brasil.

O diferencial mais notável entre pirataria antiga e moderna se dá em relação ao produto. O que antes era usurpado de seu proprietário, alterando sua titularidade de mãos legais para alheias, hoje não o é. Anteriormente o produto deixaria de existir no universo de bens do proprietário, já a ciberpirataria “não significa deixar alguém *sem*, mas deixar mais um *com*” (NOBRE, 2010, p. 1). Para que haja a conceituação de pirataria basta que uma cópia daquele objeto protegido por leis autorais seja replicado sem autorização. Ambas as práticas têm em comum a capacidade de ir contra o poder político, a ordem legal vigente e os lucros da indústria. Caso não houvesse ao menos um destes requisitos a pirataria não poderia ser conceitualmente enquadrada.



Neste sentido, é importante ressaltarmos que o entendimento de pirataria não se restringe ao lucro e, apesar desta modalidade ser a mais facilmente notada, não é a única a definir o comportamento. Como destaca NOBRE (2010), há de se levar em consideração também o consumo, a reprodução não autorizada e o compartilhamento de ideias e produtos. Sob a lógica corporativista, todas as ações resultariam em perdas a longo prazo, sejam advindas do decréscimo do número de vendas do produto original, da quebra de exclusividade na execução, da diminuição da procura ou prestígio alcançado pela obra inalterada.

Pirataria não é exclusividade de nosso tempo, contudo, somada às potencialidades geradas por meio das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) e ao incremento de capacidades cognitivas relativas à interação social (REGIS, 2010), o alcance da atividade pirata ganha caráter global, no sentido mais amplo do termo. Sem que houvesse a participação do usuário como produtor de conteúdo não haveria formas de expansão da atividade pirata em rede. Com o advento das TICs e sua popularização, cada vez mais indivíduos tornam-se capazes de desenvolverem quaisquer das atividades enquadradas como ilegais ou piratas, tendo eles conhecimento disso ou não.

Hoje, a internet é o meio que mais contribui para a formação de uma grande diversidade de nichos no mercado, uma vez que nela a participação do público torna-se mais igualitária, ou seja, quem possui equipamento e vontade pode participar, seja como um espectador ou como “espectador/produtor”, para ilustrar isto temos *blogs*, fóruns, comunidades e *sites* criados para produzir conteúdo sobre um determinado assunto ou mesmo disponibilizar um produto de difícil acesso.

Para Regis & Perani, a tríade tecnológica digitalização, redes e integração de mídias “deflagrou *práticas culturais* que demandam de seus usuários uma ‘atuação mais ativa’” (2010, p. 3). Corroboram com o raciocínio JENKINS (2009), MANOVICH (2005), SÁ (2002), entre outros. Para Anderson (2006), o barateamento e popularização da tecnologia estão nos tornando produtores ativos, quebrando o monopólio da produção e retirando parte do controle de conteúdo das mãos das corporações.

Sá faz uma elucidativa discussão sobre o universo das *fanfics*, no caso em particular, histórias autônomas escritas por fãs de uma série de televisão. Para Sá, “os escritores de *fanfics* deram um passo além da interpretação/decodificação, utilizando-se do computador para intervir na trama que na televisão se mantém inalterada” (2002, p.9). Comparativamente à prática de escrever *fanfics*, poderíamos considerar a inserção de gráficos mais fieis à realidade, músicas do gosto popular e características locais em



um *game* como pirataria ou também uma forma de “criação suplementar e derivada”<sup>5</sup>? A resposta para a pergunta depende mais da atitude adotada pelas corporações diante de criações, adaptações e remixabilidades (Cf. MANOVICH, 2005) do que da postura do usuário ou resultado do produto final. As dicotomias entre as corporações são explicitadas por Jenkins em “Cultura da Convergência”, quando classifica que “[As corporações] proibicionistas estão tentando impedir a participação não autorizada. As cooperativistas estão tentando conquistar para si os criadores alternativos.” (2009, p. 236). Entre os séculos XVI-XVIII era preciso uma tripulação, armas e navios para a pirataria, na modernidade o necessário é somente um computador com acesso à internet e conhecimentos específicos para cada manipulação que se deseja realizar.

### **Habilidades Cognitivas e Competências Técnicas Específicas**

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 etc. Os efeitos mais imediatos – no sentido de serem os primeiros a aparecerem e não no de surgirem instantaneamente –, desse sistema são a miniaturização e o barateamento desses equipamentos, o que ocasiona a popularização dos mesmos. No entanto, em termos financeiros, isso não implica que uma parcela cada vez maior da população consiga ter acesso a esse material que está sendo apropriado socioculturalmente por ela.

Sendo assim, esta análise das comunidades voltadas para *games* busca aferir de que forma esses usuários vem se mobilizando para distribuir e alterar jogos de computador e consoles, muitas vezes lidando com níveis avançados de programação. Num movimento análogo ao *boom* de vídeos e fotos nas redes sociais (muitas vezes alterados em programas de manipulação e edição), essa distribuição e customização de *games* segue uma lógica voltada para uma apropriação de conteúdos tornando-os mais “familiares” segundo uma subjetividade própria.

Soma-se a esse fator a assimilação pragmática desses conteúdos adaptando-os às necessidades daquele grupo. É algo muito similar ao que acontece com grupos que legendam seriados e filmes e tradutores de quadrinhos (*mangás*) e animações japonesas (*animês*), respectivamente, *scanlators* e *fansubbers*. Há uma demanda por materiais, que de outra forma não seriam comercializados pelas vias tradicionais, e também por sua

---

<sup>5</sup> Em definição da autora, criação “baseada em uma obra anterior - levam mais longe as idéias do receptor como um sujeito ativo”. (SÁ, 2002, p.9);



adaptação para outros idiomas - o que infringe leis de direito autoral, mas, ainda assim, não deixando de ser um serviço prestado ao público, por se tratar de disseminação de informação. Por outro lado, pesquisadores como Jenkins (2006) apontam que, posteriormente, em razão desse comportamento ilegal dos fãs, a grande indústria pode comercializar estes produtos culturais naquelas localidades<sup>6</sup>.

Entende-se que as práticas das comunidades brasileiras de compartilhamento e discussão dos jogos PES, GH e WOW são “ferramentas” de sociabilidade e criatividade. Estas últimas fazem parte de cinco categorias de análise presentes no estudo desenvolvido, pelo grupo de pesquisa em Comunicação, Entretenimento e Cognição (CiberCog), para compreender quais competências cognitivas estão sendo requeridas para que o usuário consuma certos produtos de entretenimento (Cf. REGIS, 2008). Assim, defende-se que a disponibilização de conteúdos “customizados” para *games*, em muitos casos, visa aproximar o produto da cultura local.

A questão é mais complexa do que possa parecer. É compreensível que o leitor desavisado imagine que os autores fazem “apologia” à pirataria quando a qualifica como mera customização de conteúdo. Vale frisar que a intenção deste trabalho é demonstrar que o assunto precisa ser pesquisado e discutido pela comunidade acadêmica por conta de sua riqueza. As comunidades aqui destacadas, por exemplo, representam muito bem a ideia de uma cognição estendida, defendida por Clark (2001). O pesquisador investiga a natureza cultural do processo cognitivo e enfatiza a interação dinâmica entre fatores ambientais, sociais e materiais.

Seguindo este raciocínio, a cognição torna-se inseparável da interação e da ação com o mundo, pois atua de forma contextualizada e concreta. Assim, percebe-se a ideia de que a produção de conhecimento não está centrada em um só indivíduo, mas na interação entre indivíduos e as ferramentas presentes no ambiente em que vivem e auxiliam na produção de conhecimentos de forma colaborativa. Deste modo, pode-se dizer que compartilhar e colaborar auxiliam o desenvolvimento cognitivo e cultural.

A pesquisadora Fátima Regis explica que “a *criatividade* se dedica às habilidades que estimulam a criação e participação nas atividades colaborativas na rede” (2008, p. 35). Enquanto “a *sociabilidade* se refere ao modo como as tecnologias digitais, ao favorecerem a produção de conteúdo, incentivam o indivíduo a esquadrihar

---

<sup>6</sup>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 Anime House: <http://www.an-house.net/>



as diversas mídias em busca da informação desejada” (*Ibid.*, p. 36) tal interação pode gerar um processo de colaboração entre indivíduos que se reúnem em redes sociais, comunidades, listas de discussão, blogs, entre outros.

Pensando nos objetos escolhidos, os *games* PES, GH e WOW e suas respectivas comunidades brasileiras de distribuição e customização, é possível observar, a partir de uma primeira análise superficial que, além da possibilidade de uma aquisição fácil (mesmo que ilegal), essas comunidades funcionam tanto como redes para troca de técnicas e tutoriais quanto para entrada de arquivos. Além do mais, as apropriações realizadas por essas redes de usuários acabam por incluir conteúdos “*made in Brasil*” dentro do produto original. Como jogadores e times brasileiros no jogo de futebol (o que não há por questões de licenciamento), músicas brasileiras no caso de “Guitar Hero” e até mesmo a manutenção de um servidor *online* pirata só para usuários brasileiros de WOW (o acesso é pago mensalmente, sendo esses servidores piratas versões gratuitas dos originais). Elementos esses que evidenciam um uso não trivial das potencialidades do computador. Segundo Aarseth, “o computador não é um meio [de comunicação], mas um material tecnológico flexível que vai acomodar muitos outros meios bastante diferentes<sup>7</sup>” (2004, p. 46 – tradução nossa).

A fim de estudar esse fenômeno e conseguir escrutinar que tipo de aparatos técnicos e quais habilidades cognitivas essa “customização” estaria ligada, este trabalho parte de três frentes teóricas: o conceito de atividade ergódica, cunhado por Espen Aarseth, a cognição estendida, explorada por Andy Clark, e a ideia de uma lógica configurativa inerente à fruição jogos dos *Game Studies*. Ao mesmo tempo, a utilização desta abordagem conceitual insere o presente texto nos estudos do grupo de pesquisa Cibercog, pois se entende que as três ideias utilizadas forneceram um arcabouço teórico para a conceituação de “rede de comentário multimídia” (*Cf.* REGIS, 2009). Ao sugerir que as comunidades estudadas funcionam como “redes de comentário multimídia” do século XXI, o trabalho se refere à qualidade das mídias digitais de permitirem uma interatividade 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) (2009, p. 7)

---

<sup>7</sup> Do original: ...the computer is not a medium, but a flexible material technology that will accommodate many very different media.



Elegendo as mídias digitais como grandes potencializadoras da rede de comentários, principalmente através da Internet, é possível entender como esse cenário possibilitou a disponibilização e manipulação de *games*, que necessitam de grandes quantidades de espaço virtual de armazenamento e processadores potentes, 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.

Sendo que 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, também pode gerar uma “resposta” de mesma medida e intensidade. Esta dinâmica mediada caracterizaria o tipo de “literatura” chamada por Aarseth de ergódica, um conjunto de textos criado no âmbito do ciberespaço.

A performance do seu [dos teóricos da recepção] leitor acontece toda na cabeça, enquanto o usuário do cibertexto também age num sentido extranoemático [exterior ao pensamento]. Durante o processo cibertextual, o usuário terá feito uma sequência semiótica e esse movimento seletivo é um esforço da ordem do físico que os vários conceitos de ‘leitura’ não dão conta. Eu chamo este fenômeno de ergódico, usando um termo apropriado da Física que deriva das palavras gregas *ergon* and *hodos* que significam ‘trabalho’ e ‘caminho’. Na literatura ergódica, um esforço não trivial é requerido do leitor para que ele possa interpretar o texto<sup>8</sup> (AARSETH, 1997, p. 1 – tradução nossa).

Com o ergódico, se expande o conceito de rede de comentário multimídia ao adicionar elementos cibertextuais em detrimento da visão das teorias da recepção que tratam, como Aarseth explica, das reações ativas dos indivíduos apenas dentro da ordem do psíquico. A leitura ergódica, ou num conceito mais amplo, a *atividade* 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. E é justamente essa necessidade que as 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

---

<sup>8</sup> Do original: The performance of their reader takes place all in his head, while the user of cybertext also performs in an extranoematic sense. During the cybertextual process, the user will have effectuated a semiotic sequence, and this selective movement is a work of physical construction that the various concepts of "reading" do not account for. This phenomenon I call *ergodic*, using a term appropriated from physics that derives from the Greek words *ergon* and *hodos*, meaning "work" and "path." In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text.



ação deste usuário leigo para achar e seguir estes tutoriais – se mostram ainda mais significativos.

Por sua vez, essa capacidade do indivíduo de realizar tais tarefas se apoiando, sobretudo em objetos técnicos como extensões de sua própria percepção é entendida por cognição estendida. Andy Clark a caracteriza como uma:

[...] maneira distinta com que cérebros humanos repetidamente criam e exploram equipamentos – 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 equipamentos não biológicos (instrumentos, mídia, anotações) para complementar nossos modos básicos de processamento biológico, criando sistemas de cognição estendida cujos perfis computacionais e de resolução de problemas são bastante diferentes daqueles do cérebro humano nu<sup>9</sup> (2001, p. 150 – tradução nossa)

No decorrer do livro, Clark salienta que a ideia de um “cérebro nu” funciona mais como um artifício linguístico do que como proposição visando uma separação entre dois “estágios” do processo cognitivo. Ele afirma que o uso pelo homem de toda sorte de artefatos remonta desde sua origem e até mesmo alguns animais, geralmente primatas, utilizam instrumentos. Pensando assim não apenas em processos intelectuais, como a escrita que modificou a forma de lidar com a memória, mas também nas primeiras armas que possibilitaram o aprimoramento da caça e assim estimulando o consumo regular de proteína – um dos fatores comprovados do desenvolvimento encefálico humano (Cf. CLARK, 2001). Por isso seria difícil falar num “cérebro nu” para além da ideia de uma construção metafórica. Para ele:

uma vez que o processo de evolução cultural e tecnológica está encaminhado, a explicação de nossas conquistas humanas contemporâneas está amplamente ligada numa espécie de ‘amarrar de cadarços’ no qual cérebros e tecnologias cognitivas (da primeira geração) cooperam para arquitetar e criar as novos e enriquecidos ambientes tecnológicos nos quais (novos) cérebros e tecnologias cognitivas (agora da segunda geração) novamente conspiram para produzir um ambiente de terceira geração no qual um novo conjunto de cérebros possa aprender e assim por diante<sup>10</sup> (CLARK, 2001, p. 151 – tradução nossa)

---

<sup>9</sup> Do original: 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 nonbiologicalwideware (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.

<sup>10</sup> Do original: once the process of cultural and technological evolution is under way, the explanation of our contemporary human achievements lies largely in a kind of iterated boot-strapping in which brains and (first-generation) cognitive technologies cooperate so as to design and create the new, enriched technological environments in which (new) brains and (second-generation) cognitive technologies again conspire, producing the third-generation environment for another set of brains to learn in, and so on.

Assim, a maneira como o homem se apropria da tecnologia hoje e, principalmente as formas cada vez mais abstratas que encontrou para isso, se mostra um campo de estudos bastante fértil. Daí a necessidade de entender os usos diferenciados de ferramentas como o computador e um desses desdobramentos seria a lógica configurativa dos *games*.

Intimamente relacionados à noção de atividade ergódica, os *games studies* levam a questão do lúdico para a discussão e apontam para a existência dessa lógica configurativa no jogar. Para 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>11</sup>” (2004, p. 60 – tradução nossa). Neste contexto, os *games* seriam atividades ergódicas 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>12</sup> (MOULTHROP, 2004, p. 57 – tradução e 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 esferas na contemporaneidade. Por este motivo, o objeto deste trabalho não é a jogabilidade 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>13</sup> (2004, p. 64).

---

<sup>11</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>12</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.

<sup>13</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



É possível observar que de uma maneira ou de outra, estas abordagens aqui apresentadas servem de contraponto à lógica interpretativa. Porém, vale ressaltar que este estudo não encara interpretação e passividade como sinônimas. Pensadores como Stuart Hall, Jesus Martín-Barbero, Nestor Canclini, entre outros, já provaram que há também na recepção certa dose de resistência, interatividade, esforço, desafio etc.

### **A mão por trás do player**

Como dito, esta análise baseia-se nas interações mediadas no seio das comunidades virtuais dos *games* escolhidos. Cada um apresentando um tipo diferente de representação na rede seja por meio de comunidades abertas em redes sociais ou por fóruns e blogs moderados por grupos fechados. Cabe ressaltar que os exemplos listados neste trabalho são de iniciativas brasileiras. Assim, avaliar a adesão dessas práticas comunicacionais no País pode servir como indicador para questões sociais, comerciais e culturais na cibercultura.

Por se tratar de um jogo sobre a “paixão nacional”, PES talvez seja um dos *games* mais populares no Brasil, ao lado de seu concorrente direto o FIFA. Embora um de seus traços mais marcantes seja a fidelidade com que retrata a fisionomia dos jogadores (em detrimento, em algumas edições, à jogabilidade), por questões contratuais, a série da empresa japonesa Konami não consegue muitas das licenças para nomes e emblemas dos times com a Federação Internacional de Futebol (FIFA, no original em francês) – os quais, por motivos óbvios, vão para a norte-americana Electronic Arts (EA), fabricante do *game* FIFA. Dessa forma, uma das primeiras formas de customização encontradas pelos usuários, nesse caso de todo o mundo, é incluir os nomes, uniformes completos e jogadores em sua versão do PES. Além disso, algumas dessas edições não possuem ao menos a versão genérica do campeonato, como o Brasileirão e a Bundesliga (Alemanha). Por isso, usuários de várias partes do mundo recriam todos os times de uma liga nacional – não necessariamente o de seu país de origem – com direito a 1ª e 2ª divisão e rosto dos jogadores, em alguns casos.

No caso específico do PES, existe dentro do jogo uma área de edição, em parte por causa dos problemas de licença, na qual o usuário pode alterar o nome do time, dos jogadores e, no caso do *game* para computador, até adicionar uma imagem externa, 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 etc.). Por trás deste princípio há também a ideia de personalização, além de “corrigir as falhas” do original, essa ferramenta se destina a inserir uma identidade própria ao *game*, pois abre espaço para a construção de avatares dos jogadores. Afinal, quem nunca sonhou em jogar no Barcelona ou mesmo ser o astro de seu próprio time?!

A hierarquização por trás do termo “jogadores experientes” é proposital. Nas comunidades de PES, mesmo as abertas como a rede social Orkut (com 160 mil usuários) ou fóruns como o W11, 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* 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*. A partir destas iniciativas esporádicas surgiram os grupos fechados de hoje como o “Bomba Patch” e o “Brazukas”. Vale ressaltar que além de comunidades de customização dos *games* elas também servem para redistribuição do mesmo. E com a entrada dos grupos fechados, esses *games* já são disponibilizados com as customizações.

PES é um *game* multiplataforma sendo jogado tanto em computadores quanto em consoles e até o momento este relato vem apresentando características genéricas a distribuição e customização de ambos. No entanto, existem certas particularidades dos *games* para consoles que fazem sua apropriação ser mais complexa, a primeira delas é o suporte. Os consoles precisam de mídias externas para rodar os jogos (CDs, DVDs ou *Blu-rays*) e não é possível inserir novas informações nessas mídias fora a edição dentro do jogo. Por esta razão, *a priori* o jogador de console deveria ter que editar individualmente cada jogador e cada time para uma liga. Contudo, as comunidades que disponibilizam os jogos para *download* também oferecem a opção de *option file* para o console, cabendo ao usuário na hora de gravar o jogo, na sua mídia, incluí-lo. Nesse sentido, é possível novamente recorrer aos grupos fechados, como o “Bomba Patch” – especializado em consoles e que atualmente possui diversas ramificações – ou só adicionar alterações específicas. No caso específico dos consoles da sétima geração (Play Station3, Xbox 360), que apresentam uma maior compatibilidade com



computador, é possível, através de uma porta USB, inserir arquivos no *save* do *game*, no caso o *option file*, e assim alterá-lo.

Já “Guitar Hero” e “World of Warcraft”, considerados de nicho dentro do País, enfrentam o problema da maior dificuldade técnica em manipulá-los. GH, por exemplo, começou como um jogo multiplataforma que emulava apenas as cordas (guitarra e depois baixo), hoje está restrito aos consoles e incorporou voz e bateria a sua jogabilidade. Um dos grandes atrativos do jogo é o *joystick* em forma de guitarra e bateria que, em muitos casos, fazem o jogador adquirir o produto original. Neste sentido, 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. Daí a necessidade de modificar as formas de jogar se valendo de programas desenvolvidos para isso, como o “Xpadder” e “Keyconfig”.

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 “GH Brasil”, na rede social Orkut, e de blogs sobre *games*, se apropriavam da interface e jogabilidade relativamente simples do *game* (apertar botões representando acordes numa determinada sequência) para criar edições temáticas alternativas como *rock* brasileiro e temas musicais de animação japonesa (*animesongs*). Ou num movimento mais simples, apenas 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, WOW apresenta uma dinâmica oposta se comparada a “GH”, por se tratar de um RPG *online*<sup>14</sup> que cobra uma mensalidade descontada apenas em cartão de crédito internacional de seus jogadores. Ou seja, além do jogo<sup>15</sup>, o consumidor do produto original ainda precisa pagar 15 dólares por mês. 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

---

<sup>14</sup> RPG é uma sigla pra “Role-PlayingGame” (tradução livre, jogo de interpretação de papéis) e suas versões online se chamam MassivelyMultiplayer Online Role-PlayingGame (MMORPG). O que pode ser traduzido como RPG multiplayer e massa online.

<sup>15</sup> Existem duas opções para adquirir o *game*, comprando os DVDROMs ou baixando de graça pelo site da fabricante.



criam suas próprias redes, os *servers* privados. Esses servidores são administrados por grupos fechados como “Bomba Patch” e “Brazukas”, do PES. Obviamente este tipo de serviço demanda uma parafernália específica<sup>16</sup> que gera a necessidade dos grupos serem fechados e extremamente organizados – uma vez que é necessário haver uma unidade física funcionando 24 horas por dia. Por conta disso, esses grupos acabam também cobrando pelo serviço oferecido, não mensalidades, mas taxas tanto para criar uma conta quanto para conseguir equipamentos diferenciados dentro do jogo – essa última também praticada pela empresa fornecedora.

### Considerações Finais

Por meio desta análise e discussão teórica buscou-se avaliar de que forma jogadores brasileiros passam a ter acesso e se apropriar de produtos culturais não necessariamente feitos para o público local. Internacionalmente segregados por conta da pirataria, o público do Brasil vem experimentando uma mudança nesse cenário por meio da entrada, ainda que paliativa, de algumas empresas no mercado brasileiro. Como a Blizzard, criadora do WOW, que recentemente lançou uma versão em português de outra de suas séries, o “Starcraft” e anunciou a integração do modo online latino-americano com o da América do Norte – unindo as regiões virtuais dos dois. É também esperado para este ano o anúncio de um servidor nacional também para WOW<sup>17</sup>. Além de ser totalmente em português, o PES 2011 também inseriu narração e comentários de Silvio Luiz e Mauro Betting. O lançamento oficial de uma versão brasileira é importante não só pela parte da língua nacional, mas também pela queda de preços.

Assim, é importante identificar como a comunidade *gamer* explora as potencialidades do computador gerando práticas socioculturais e 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”.

### Referências:

AARSETH, Espen. **Cybertext: perspectives on ergodic literature**. Baltimore/London: The John Hopkins University Press, 1997.

---

<sup>16</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 como mainframe. E o servidor precisa estar aberto 24 horas e 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-extra.

<sup>17</sup> Disponível em: <http://www.omelete.com.br/games/world-warcraft-convite-da-blizzard-sugere-regionalizacao-do-game/>. Acesso em 14/07/2011



- ANDERSON, Chris. **A Cauda Longa – Do mercado de massa para o mercado de nicho**. Rio de Janeiro: Campus/Elsevier, 2006.
- BEY, Hakim. TAZ: zona autônoma temporária. 2. ed. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2004.
- CLARK, Andy. **Mindware: an introduction to the philosophy of cognitive science**. New York/Oxford: Oxford University Press, 2001.
- GODOY, Leopoldo. Leia a íntegra da entrevista com o filósofo Pierre Lévy. **G1**, 2009. Disponível em <http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL1284962-6174,00.html>. Acesso em: 9 de julho 2011.
- HOEPERS, Cristine; STEDING-JESSEN, Klaus. O cenário da segurança da informação no Brasil. In: CGI.br (Comitê Gestor da Internet no Brasil). *Pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e da comunicação 2005*. São Paulo, 2006, pp. 53-56.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.
- KONSTAM, Angus. **Piracy: The Complete History**. Oxford: Osprey Pub., 2008.
- MANOVICH, Lev. Remixing and remixability, 2005. Disponível em: <[http://www.manovich.net/DOCS/Remix\\_modular.doc](http://www.manovich.net/DOCS/Remix_modular.doc)>. Acesso em: 09 julho de 2011.
- NETO, Nelson Rocha. Piratas e Corsários na Idade Moderna. Universidade Tuiuti, Paraná, 2009. Disponível em [http://www.utp.br/historia/revista\\_historia/numero\\_3/link/Nelson-Rocha-Neto.pdf](http://www.utp.br/historia/revista_historia/numero_3/link/Nelson-Rocha-Neto.pdf). Acesso em 09/07/2011
- NOBRE, Cândida . Os processos de ressignificação da pirataria no ciberespaço. In: Compós, 2010, Rio de Janeiro. 19º Encontro Anual Compós. Rio de Janeiro : Puc-Rio, 2010
- REGIS, Fátima e PERANI, Leticia. Práticas de Comunicação e Desenvolvimento Cognitivo na Cibercultura. In: Anais do XIX Encontro da Compós. Rio de Janeiro, PUC-RJ, junho de 2010.
- REGIS, Fátima. Da cultura de massa à cultura ciber: a complexificação da mídia e do entretenimento popular. Interin (Curitiba), v. 1, p. 3, 2009.
- \_\_\_\_\_. 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: 12 julho de 2011.
- SÁ, Simone. Fanfictions, Comunidades Virtuais e Cultura das Interfaces. In: XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2002, Salvador - BA. Anais do XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2002.
- SOALHEIRO, Bárbara. Piratas: o terror nos mares. Guia do Estudante Abril, 2004. Disponível em <http://guiadoestudante.abril.com.br/estudar/historia/piratas-terror-mares-433573.shtml>. Acesso em: 09/07/2011.

#### Games:

- Pro Evolution Soccer (Konami, 2001-atual),  
GuitarHero (Harmonix Music Systems, 2005-2010)  
World of Warcraft (Blizzard, 2004-atual)

#### Sites consultados:

- Comunidades do Orkut  
WoW Brasil - <http://www.orkut.com.br/Main#Community?cmm=2560862>  
Guitar Hero Brasil - <http://www.orkut.com.br/Main#Community?cmm=317041>  
Pro Evolution Soccer Brasil - <http://www.orkut.com.br/Main#Community?cmm=55242309>

#### Fóruns e blogs

- W11 - <http://www.w11online.com/>  
Bomba Patch - <http://bombapatch5.blogspot.com/> & <http://bombapatchwilliams.blogspot.com/>  
Brazucas – <http://webrazukaspcteam.blogspot.com/>  
Wow-Brasil - <http://www.wow-brasil.com/>