

Games “Customizados” e o Desenvolvimento de Habilidades Cognitivas Específicas: Criatividade, Sociabilidade e Capacitação Técnica na Cibercultura

Customized Games and the Development of Specific Cognitive Skills: Creativity, Sociability and Technical Enabling in the Cyberculture

José Messias

jmessias.santos@gmail.com

Doutorando do Programa de Pós-Graduação da Escola de Comunicação da UFRJ. Mestre em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCom/UERJ). Integrante do grupo de pesquisa Comunicação, Entretenimento e Cognição (Cibercog) do Programa de Pós-Graduação da Uerj.

Alessandra Maia

alemontmaia@gmail.com

Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da UERJ. do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). Pesquisadora do Laboratório de Pesquisa em Comunicação, Entretenimento e Cognição (Cibercog) do Programa de Pós-Graduação da UERJ. Estudante de Relações Públicas e graduada em jornalismo pela FCS/UERJ.

Vinicius Mello

viniciuz9@gmail.com

Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da UERJ. Integrante do grupo de pesquisa Comunicação, Entretenimento e Cognição (Cibercog) do Programa de Pós-Graduação da Uerj.

Trabalho apresentado no GP Cibercultura do XI Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom 2011, Recife-PE.



Ao citar este artigo, utilize a seguinte referência bibliográfica

MESSIAS, José; MAIA, Alessandra; MELLO, 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.

Edição 24/2012

Ensaio temático “Sociabilidades em rede”

Contracampo

Niterói (RJ), v. 24, n. 1, jul./2012.

www.uff.br/contracampo

e-ISSN 2238-2577

Enviado em: 15 de mar. de 2012

Aceito em: 18 de jun. De 2012

A Revista Contracampo é uma revista eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense e tem como objetivo contribuir para a reflexão crítica em torno do campo midiático, atuando como espaço de circulação da pesquisa e do pensamento acadêmico.

Resumo

Partindo da percepção de que a “customização” de *games* tem uma relação direta com as ideias de Cognição Distribuída (Hutchins, 2000) 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 fins próprios, sendo uma tentativa de aproximar, muitas vezes, um produto da cultura local do jogador.

Palavras-chave: *games*; cognição; pirataria.

Abstract

Starting from the perception that the customization of games has a direct relationship with the idea of Distributed Cognition (Hutchins, 2000) and Ergodic Activity (Aarseth, 1997), this paper intends to examine the sharing communities of the games “*Pro Evolution Soccer*”, “*Guitar Hero*” and “*World of Warcraft*” in order to see how piracy could be understood beyond the mere appropriation of someone else’s content for one’s own profit, being often an attempt to connect a product with the local culture of the gamer.

Keywords: *games*; cognition; piracy.

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, estariam suscitando e aperfeiçoando habilidades cognitivas específicas em seus usuários, dentre as quais poderia ser apontada uma maior participação deste jogador na produção de conteúdo e nas interações sociais promovidas pelo compartilhamento desse conteúdo na Internet.

A cada utilização das TIC o usuário adquire e exercita suas habilidades cognitivas para moldar à sua preferência os conteúdos recebidos. 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 deste consumidor, a customização moldaria e aperfeiçoaria o conteúdo dos *games*, permitindo uma experiência de jogo mais íntima e divertida.

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. Este texto se debruça sobre as técnicas e ferramentas utilizadas na customização de jogos, os quais são apropriados e até reinventados pelos usuários. Estas questões serão trabalhadas à luz de conceitos pertinentes à área de estudo como “atividade ergódica” e “cognição distribuída”, na forma como são utilizados por Espen Aarseth e Edwin Hutchins, respectivamente.

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 10.695/03 não encontra dificuldade em tipificar o que seria entendido por um comportamento violador do direito autoral. Nesta lógica, em apenas poucos minutos navegando na 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 (NETO, 2009). Ao se esconderem do olhar corretivo da sociedade, os piratas criavam refúgios e minissociedades que, de forma intencional e consciente, punham-se 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 a 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.” (Bey, 2004: 16).

Para uma melhor compreensão do leitor será adotada a nomenclatura *pirata* referindo-se a quaisquer praticantes e atividades julgadas ilegais sob o ponto de vista da indústria e do poder constituído 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 semelhante a dos navegantes ilegais dos séculos passados, pois se anteriormente havia ilhas que serviriam 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 (Bey, 2004). Por sua vez, 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, do mesmo modo, uma zona autônoma de difícil conhecimento “topográfico”. Em entrevista a Godoy, Pierre Lévy sustenta que “não há uma ferramenta universal para medir, mapear e representar isso [o ciberespaço]” (Godoy, 2009: online) 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 de forma livre e fácil, sobretudo no Brasil (HOEPERS e STENDING-JESSEN, 2006).

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, porque a ciberpirataria “não significa deixar alguém *sem*, mas deixar mais um *com*” (Nobre, 2010: 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, apesar desta modalidade ser a mais facilmente notada. 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 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. Supõe-se que se não houvesse a participação do usuário como produtor de conteúdo não haveria formas de expansão da atividade pirata em rede. Com o advento e popularização das TIC cada vez mais indivíduos tornam-se capazes de desenvolver 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 espectador ou como produtor. Para ilustrar isso temos *blogs*, fóruns, comunidades e *sites* criados para produzir conteúdo sobre um determinado assunto ou mesmo disponibilizar um produto de difícil acesso.

Para Regis e Perani, a tríade tecnológica digitalização, redes e integração de mídias “deflagrou *práticas culturais* que demandam de seus usuários uma ‘atuação mais ativa’” (Regis e Perani, 2010: 3) corroborando assim com o raciocínio de 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, aos poucos, retirando o controle do conteúdo das mãos das corporações.

A pesquisadora Simone Sá faz uma elucidativa discussão sobre o universo das *fanfics*, histórias autônomas escritas e publicadas por fãs de um produto cultural. Para a autora, “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” (Sá, 2002: 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 como uma forma de “criação suplementar e derivada”¹? A resposta para a pergunta depende mais da atitude adotada pelas corporações diante de criações, adaptações e remixabilidades (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” (Jenkins, 2009: 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 alguns conhecimentos específicos para cada manipulação que se deseja realizar.

¹ Em definição da autora, criação “baseada em uma obra anterior - levam mais longe as idéias do receptor como um sujeito ativo” (Sá, 2002: 9).

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 sua popularização. No entanto, em termos financeiros, isso não implica que uma parcela cada vez maior da população consiga ter acesso a esse material.

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 os 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 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, Jenkins (2009: 218-224) aponta que, posteriormente, em razão desse comportamento ilegal dos fãs, a grande indústria pode comercializar estes produtos culturais naquelas localidades².

Já no caso apresentado, entende-se que as práticas das comunidades brasileiras de compartilhamento e discussão sobre os jogos PES, GH e WoW são formas de

² Jenkins (2009) 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.anime-house.net/>.

sociabilidade e criatividade. Estas últimas fazem parte de cinco categorias de análise presentes no estudo desenvolvido pelo grupo de pesquisa Comunicação, Entretenimento e Cognição da Uerj (CiberCog) para compreender quais competências cognitivas estão sendo requeridas na fruição de certos produtos de entretenimento (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 representariam a ideia de uma cognição distribuída, conceituada por Hutchins (2000). 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. Pode-se dizer que compartilhar e colaborar auxiliam o desenvolvimento cognitivo e cultural.

Por sua vez, as categorias criatividade e sociabilidade, da forma como foram elaboradas pela pesquisadora Fátima Regis, servem como delimitadores do recorte escolhido por este artigo. Para ela:

a criatividade se dedica às habilidades que estimulam a criação e participação nas atividades colaborativas na rede [...] 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: 35 – grifos nossos).

Enquanto isso, a *sociabilidade*:

[...] se relaciona ao modo como as tecnologias digitais, ao favorecer a produção de conteúdo (individual e coletiva), estimulam a formação de comunidades de gosto, parcerias, listas de discussão e blogs, incentivam que o indivíduo esquadrinhe as diversas mídias em busca da informação desejada e *engendram um processo de colaboração/parceria entre indivíduos* que se reúnem em comunidades virtuais, listas de discussão, blogs para buscar e produzir

e partilhar informações adicionais sobre seus produtos culturais favoritos (REGIS, 2009: 7 – grifo nosso).

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 Hutchins, Manovich, entre outros. Tratando especificamente das estratégias de aquisição, distribuição e customização de *games* – que serão mais bem descritas no próximo segmento –, 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.

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 porta de 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 GH e até mesmo a manutenção de um *server online* pirata só para usuários brasileiros de WoW (o acesso regular é pago mensalmente, sendo esses servidores piratas versões gratuitas dos originais). Elementos esses que evidenciam um uso não trivial das potencialidades do computador. Segundo Espen Aarseth, “o computador não é um meio [de comunicação], mas um material tecnológico flexível que vai acomodar muitos outros meios bastante diferentes³” (Aarseth, 2004: 46).

A fim de estudar esse fenômeno e conseguir escrutinar que tipo de aparatos técnicos e à 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 distribuída, explorada por Edwin Hutchins, e uma noção de lógica configurativa inerente à fruição de 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 os três conceitos utilizados forneçam um

³ Do original: *the computer is not a medium, but a flexible material technology that will accommodate many very different media.*

arcabouço teórico para a conceituação de “rede de comentário multimídia” (Regis, 2009). Ao sugerir que as comunidades estudadas funcionam como “redes de comentário multimídia” do século XXI, o presente 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]. (REGIS, 2009: 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 de 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.

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. 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. Chamo este fenômeno de ergódico, usando um termo apropriado da Física que deriva das palavras gregas *ergon* e *hodos*, que significam ‘trabalho’ e ‘caminho’. Na literatura ergódica, um esforço não trivial é requerido do leitor para que possa interpretar o texto⁴. (AARSETH, 1997: 1)

⁴ 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*

Com o ergódico, o conceito de rede de comentário multimídia se expande ao adicionar a ele elementos cibertextuais em detrimento da visão das teorias da recepção que tratam, segundo Aarseth, 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, 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 como cognição distribuída. E Edwin Hutchins a descreve dessa forma:

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 pode gerar sistemas mais complexos⁵. (HUTCHINS, 2000: 7)

A forma como Hutchins desenvolve esse conceito serviu de base para diversos pensadores como Andy Clark (2001) e Donald Norman (1993). Clark, por exemplo, trata especificamente da relação entre este entendimento da cognição e os cérebros humanos. Para ele:

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.

⁵ 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.*

A 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 nu⁶.(CLARK, 2001: 150)

No decorrer do livro, Clark ainda salienta que a abstração 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 (Haveloc, 1996), mas também no exemplo do *barman* que memoriza os diferentes drinks por meio dos tamanhos e formatos dos copos (Clark, 2001: 141). Por isso seria difícil falar num “cérebro nu” para além da ideia de uma construção metafórica.

Donald Norman, por sua vez, sintetiza essas duas visões, trazendo uma conceituação mais adequada ao proposto por este artigo. Segundo ele:

quando o intelecto se encontra profundamente entrelaçado com o mundo, a tomada de decisão e as ações podem acontecer dentro do contexto estabelecido entre o ambiente físico, no qual as estruturas podem agir como uma inteligência distribuída, tirando um pouco da memória e do fardo computacional do homem⁷. (NORMAN, 1993: 146-147).

Assim, a maneira como o homem se apropria da tecnologia hoje e, principalmente, as formas cada vez mais abstratas que encontrou para isso, se mostram um campo de estudos bastante fértil. Daí a necessidade de entender os usos diferenciados de ferramentas como o computador.

⁶ 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 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.*

⁷ Do original: *When the intellect is tightly coupled to the world, decision making and action can take place within the context established by the physical environment, where the structures can often act as a distributed intelligence, taking some of the memory and computacional burden off the human.*

Intimamente relacionados à noção de atividade ergódica, os *games studies* trazem a questão do lúdico à discussão e apontam para a existência de uma 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 todo⁸” (Moulthrop, 2004: 60). 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 horas⁹. (MOULTHROP, 2004: 57)

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 interpretar¹⁰. (MOULTHROP, 2004: 64)

⁸ 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.*

⁹ 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.*

¹⁰ 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.*

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 sinônima de passividade. Pensadores como Stuart Hall (2006), Jesus Martín-Barbero (2008), Nestor Canclini (2009 e 2010), entre outros, já provaram que há também na recepção certa dose de resistência, interatividade, esforço, desafio etc.

A mão por trás do *player*

Como foi 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 em 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 a maioria das licenças para nomes e emblemas dos times junto à 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 maneira, 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 das edições não possuem, ao menos, a versão genérica do campeonato, como o Brasileirão e a Bundesliga, o campeonato alemão. 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 divisões 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 da equipe, por exemplo. Existe também um aplicativo no qual é possível editar jogadores existentes e criar novos (alterando peso, altura, cabelos etc.). Por trás deste princípio há também a ideia de personalização, além de “corrigir as falhas” do original, essa ferramenta se destina a conferir 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 do termo “jogadores experientes” é proposital. Nas comunidades de PES, mesmo as abertas como na 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 como o “Bomba Patch” e o “Brazukas”. Vale ressaltar que além de comunidades de customização dos *games* elas igualmente 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 deste relato vem apresentando características genéricas à 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 exceto pela edição dentro do jogo. Por esta razão, *a priori* o jogador de console deveria ter que editar individualmente cada jogador e 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 incluí-lo no momento de gravar o jogo na sua mídia. 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 pontuais. No caso específico dos consoles da sétima geração (PlayStation 3, mais conhecido como PS3, e Xbox 360), que apresentam uma maior compatibilidade com computador, é possível, por meio 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 de maior dificuldade técnica em manipulá-los. GH, por exemplo, começou como um jogo multiplataforma que emulava apenas as cordas dos instrumentos (guitarra e depois baixo), hoje está restrito aos consoles e incorporou voz e bateria à sua jogabilidade. Um dos grandes atrativos do jogo é o *joystick* em forma de guitarra ou bateria que, em muitos casos, fazem o jogador adquirir o produto original. Neste sentido, as estratégias de customização e distribuição visam muitas vezes a “burlar” o uso exclusivo desses acessórios, geralmente voltados para consoles. Além disso, por razões financeiras, é difícil para os consumidores 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 o suporte, daí a necessidade de modificar as formas de jogar valendo-se 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 contivesse *rock’n’roll*. Todavia, no Brasil usuários de comunidades como a “GH Brasil”, na rede social Orkut, e *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 e temas musicais de animação japonesa (*animesongs*) ou, num movimento mais simples, apenas criar seu próprio *setlist*. Comportamento que, aliás, 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*¹¹ que cobra uma mensalidade descontada apenas em cartão de

¹¹ RPG é uma sigla pra “Role-Playing Game” (tradução livre, jogo de interpretação de papéis) e suas versões online se chamam *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG), o que pode ser traduzido como RPG multiplayer de massa on-line.

crédito internacional de seus jogadores. Ou seja, além do jogo¹², 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 ainda dar acesso ao *game*, que só funciona na Internet e, por este motivo, surgiram os *servers* piratas. Assim, ao invés de jogar na rede da fabricante, grupos de usuário se reúnem e criam suas próprias redes, os *servers* privados. Esses *servers* são administrados por grupos fechados como “Bomba Patch” e “Brazukas”, do PES. Obviamente este tipo de serviço demanda uma parafernália específica¹³ que gera a necessidade dos grupos serem fechados e extremamente organizados – uma vez que é necessário haver uma unidade física funcionando em tempo integral, 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 prática igualmente exercida pela empresa fornecedora original Blizzard.

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 nacional. 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. Além de ser totalmente em português, o PES 2011 inseriu narração e comentários de Silvio Luiz e Mauro Betting. Aliás, o lançamento oficial de uma versão brasileira é importante não só pela parte da língua nacional, mas também pela queda de preços.

¹² Existem duas opções para adquirir o *game*, comprando os DVDROMs ou baixando de graça pelo site da fabricante.

¹³ 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.

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 bibliográficas

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

_____. “Genre trouble: narrativism and the art of simulation”. In: WARDROP-FRUIIN, Noah & HARRIGAN, Pat (Org.). **First Person**: new media as story, performance and game. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2004.

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.

CANCLINI, Nestor Garcia. **Diferentes, desiguais e desconectados**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2009.

_____. **Consumidores e cidadãos**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2010.

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: 13 de março de 2012.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2006.

HAVELOCK, Eric A. **A Revolução da escrita na Grécia e suas consequências culturais**. São Paulo: Editora da Universidade Estadual Paulista; Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.

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. [referência não encontrada no texto; favor checar]

HUTCHINS, Edwin. **Distributed Cognition**, 2000. Disponível em: <http://files.meetup.com/410989/DistributedCognition.pdf>.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

JOHNSON, Steven. **Surpreendente: a televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005. [incluir referência completa]

MANOVICH, Lev. Remixing and remixability, 2005. Disponível em: <http://www.manovich.net/DOCS/Remix_modular.doc>. Acesso em: 13 de março de 2012.

MARTIN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2008.

MOULTHROUP, Stuart. From work to play: molecular culture in the time of deadly games. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah & HARRIGAN, Pat (Org.). **First Person: new media as story, performance and game**. Cambridge, Massachussets, MIT Press, 2004.

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>. Acesso em: 13 de março de 2012. [referência não encontrada no texto; favor checar]

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.

NORMAN, Donald. **Things that make us smart: defending human attributes in the age of the machine**. Cambridge: Perseus Books, 1993.

REGIS, Fátima & PERANI, Letícia. Comunicação e entretenimento na cibercultura: repensando as articulações entre lúdico, cognição e tecnologia. In: Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação", **E-compós**, Brasília, v.13, n.2, maio/ago. 2010.

REGIS, Fátima. Práticas de Comunicação e Desenvolvimento Cognitivo na Cibercultura. In: **Anais do XIX Encontro da Compós**. Rio de Janeiro, PUC-RJ, junho de 2010.

_____. Da cultura de massa à cultura ciber: a complexificação da mídia e do entretenimento popular. **Revista Interin**, Curitiba, v. 1, , 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: 13 de março de 2012.

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.

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/>