# Quem nunca sonhou em ser um jogador de futebol?: entretenimento como linguagem e customização de games[1]

José Messias[2]
Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ

**Resumo**

A partir do relato etnográfico sobre o surgimento e funcionamento do grupo Brazukas, dedicado a fazer modificações (*patches*) do jogo Pro Evolution Soccer (PES), o presente texto discute a ideia de uma linguagem ou materialidade do entretenimento como mediador da customização de games. Tendo como base os apontamentos de Pereira e Polivanov (2012), Maines (2009) e Certeau (1998), propõe-se um debate sobre games e entretenimento que ao mesmo tempo em que tenta fazer uma crítica das acepções dos termos e sua possível relação, também mostra como o funcionamento dessa comunidade de jogadores produziu iniciativas pedagogicamente cativantes, cognitivamente desafiantes/desafiadoras e potencialmente inovadoras com o "simples" intuito de jogar.

**Palavras-chave:** entretenimento; games; customização; Pro Evolution Soccer.

## Introdução

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 customização do jogo Pro Evolution Soccer (PES), haja um estímulo à capacitação cognitiva e produção de subjetividades, que seriam ligadas diretamente a algumas propriedades específicas da linguagem do entretenimento, ou melhor, de sua materialidade, mesmo que intangível.

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[3],

[1] Trabalho apresentado no GP Games do XVII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.
[2] Bolsista Capes/PNPD do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFF. Doutor em Comunicação e Cultura pela UFRJ e integrante dos grupos de pesquisa Cibercog/Uerj e LabCult/UFF, email: jmessias.santos@gmail.com
[3] 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,

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 intangível, 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 varias formas e, segundo Pereira e Polivanov (2012), Maines (2009), entre outros, pode ser exportada para outras regiões, na forma de um processo de "ludicisação" (Genvo, 2014). 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) e 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 consideras sinônimos) como agente mediador dentro dos agenciamentos *hacker* presentes na customização de *games*. A reificação desse elemento predominantemente afetivo na figura do entretenimento, evocado pela inserção cultural de produtos midiáticos como os *videogames*, é o que justifica a centralidade (ou futura centralidade) dos mesmos 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).

## Entretenimento como linguagem

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.

O entretenimento realiza uma conexão afetiva, também biopolítica (NEGRI; HARDT, 2010), entre tecnologias digitais, certo impulso *hacker* e competências cognitivas de usuários-consumidores-jogadores de uma maneira atuada (*enacted*) (VARELA et al, 2001). Neste sentido, é emblemático o caso dos *paquetes* de Cuba noticiados pelo portal Vox[4]. "El Paquete Semanal" (o pacote semanal) é um conjunto de arquivos entregues em *pendrives*, ou outros dispositivos físicos 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 paquetes 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 embargo[5], 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).

[4] Disponível em: http://www.vox.com/2015/9/21/9352095/netflix-cuba-paquete-internet. Acesso em 20/12/2015.

[5] Embora as relações entre Cuba e Estados Unidos tenham sido restabelecidas (ou estejam em processo de o ser) desde 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

Defende-se, então, que essa poderia ser a chave para entender 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[6]. 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[7].

Tratando especificamente da pirataria e das iniciativas *hackers*, e pensando na própria natureza dos *games*, acredita-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 (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[8]" (Moulthrop, 2004, p. 60). A lógica configurativa de Moulthrop destaca justamente a intervenção não-trivial no sistema 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.

[6] Disponível em: http://itweb.com.br/52656/anonymous-ataca-mais-de-cem-sites-brasileiros/. Acesso em 26/01/2012, às 19:56.
[7] 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.
[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*.

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:

> 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[9]" (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 das modificações de *software* e do processamento de dados, seria possível identificar alguns dos novos rumos da linguagem do entretenimento na contemporaneidade. Usuários estariam se capacitando cognitiva 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 ideia de pura diversão.

Um exemplo poderia ser o dos famosos "*mods*", modificações em games de computador bastante populares no universo gamer (STEINKUEHLER, JOHNSON, 2009). Eles 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 práticas

[9] Do original: *the computer is not a medium, but a flexible material technology that will accomodate many very different media.*

criminosas *Grand Theft Auto* (GTA) são plataformas costumeiramente rearranjadas e frequentemente recodificadas pelos usuários[10]. Este é um modo de autoformação, 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 (GEE, 2015).

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 criar praticamente um novo jogo a partir da estrutura (*engine*) do primeiro. Para esta pesquisa, seria mais adequado falar das iniciativas brasileiras de aquisição, customização e distribuição de *games* e conteúdo relacionado. Daí, a opção por uma franquia com um apelo "regional" mais acentuado, no caso, *Pro Evolution Soccer* (PES).

## Games são entretenimento?

Pensar o entretenimento dentro de uma perspectiva cognitiva de Varela et al (2001) e Lakoff e Johnson (1999), 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[11]". 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 retiraria certo "humanismo inerente" atribuído às noções de interação e configuração (Newman, 2008). O jogador ou operador, para Galloway, não 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

[10] 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 *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.

[11] 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.

> hardware, discos rodando para cima e para baixo[12] (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. Ele aparenta estar interessado apenas nos elementos tangíveis que fazem parte desse ambiente, como o movimento de cargas elétricas ou as chaves lógicas, mas há também uma "materialidade intangível" de elementos mais 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 (NEGRI; HARDT, 2010 pp. 43-44). 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. Mesmo com uma posição em última instância crítica sobre a relação entre a produção de subjetividade e entretenimento em meio ao Império, Negri e Hardt fazem questão de salientar que seu questionamento não é uma continuação da ideia frankfurtiana de alienação.

> [...] 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).

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. Anteriormente, focou-se no caráter tecnológico e político que cercava esta questão (MESSIAS, 2015), neste segmento o enfoque será dado ao consumo enquanto prática sociocultural, que permite explorar também uma possível qualidade emancipatória do entretenimento.

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

[12] 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.

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 astucias, seu esfarelamento em conformidade com as ocasiões, suas "piratarias", 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. Certeau chama atenção para essa apropriação de conteúdos, serviços e produtos, numa perspectiva semi-antagonística (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 revolucionaria (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.

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, autores como Certau defendem que, mesmo dentro de um modelo interpretativo, há espaço para deslocamentos e fugas. 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, prazerizaçao ou "ludicisação", 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* 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. Ao lado desse 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 inconvencionais, 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. 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[13] (MAINES, 2009, p. 5).

[13] 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

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 muitos autores relacionem o divertimento 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. há espaço para se pensar práticas culturais ou de lazer que demandem esforço, sobretudo um esforço não trivial, 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.

**Quem não sonhou em ser um jogador de futebol?**

O relato etnográfico a seguir sobre as práticas de customização do PES nas comunidades virtuais do grupo Brazukas relaciona os elementos apontados dentro da fruição do entretenimento com um aprendizado por demanda das ações hackers. Embora a comunidade no Orkut seja de 2007, o grupo Brazukas começou em 2004. É o que contam os integrantes remanescentes, identificados como Hip Hop e Ademir. Eles eram os moderadores da comunidade e do subsequente perfil do Facebook 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 e dessas ações extrajogo praticamente inerentes ao ato de jogar PES. Busca-se

part because they are inconvenient and laborintensive, inviting the full involvement of one’s attention and thus the exclusion of ordinary daily concerns.

mostrar 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[14]. 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[15]). 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 comunidade do Orkut, 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 de uma postagem do perfil no Facebook, de setembro de 2015, mostra a diversidade do público que um jogo de futebol atrai. Havia 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,

[14] 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.

[15] Seria irresponsável pensar que o público da plataforma foi criado apenas através da importação nesses primeiros anos.

eles discutem a melhor forma de descompactar um *patch* e cobram os administradores por mais atualizações.

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".

Ele entrou para o Brazukas em 2008 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 antigo 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).

Ademir fala de uma maneira intuitiva de aprendizado. Novamente, esse conhecimento não parece (ou precisa) ser duradouro, nem ideal. Ele não 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, como exprimem 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 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 incluírem 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.

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 pegá-lo 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*.

## REFERÊNCIAS

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, Massachussets: MIT Press, 2004.

BOGOST, Ian. **Unit Operations**: An Approach to Videogame Criticism. Cambridge: The MIT Press, 2006.

CERTEAU, Michel de. **A Invenção do Cotidiano**. Petrópolis: Vozes, 1998. 3a ed.

CONSALVO, Mia. **Cheating**: **Gaining Advantage in Videogames. Cambridge: The MIT Press, 2007.**

GALLOWAY, Alexander R. **The Interface Effect**. Cambridge,UK: Polity Press, 2012.

GALLOWAY, Alexander R. **Gaming**: Essays on Algorithmic Culture. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

GEE, James Paul. **Literacy And Education**. New York: Routledge, 2015.

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.

HENNION, Antoine. "Music Lovers**:** Taste as Performance". In**: Theory, Culture, Society** 18, 5 (2001) 1-22

KASTRUP, Virgínia. A invenção de si e do mundo. Uma introdução do tempo e docoletivo no estudo da cognição. BeloHorizonte: Autêntica, 2007.

LAKOFF, George e JOHNSON, Mark. **Philosophy in the Flesh**: the embodied mind and its challenge to Western thought. New York: Basic Books, 1999.

MALABY, Thomas M. Beyond Play: A New Approach to Games**. In: Games and Culture,** Volume 2, Number 2, April 2007 95-113.

MAINES, Rachel P. Hedonizing Technologies: Paths to Pleasure in Hobbies and Leisure. Baltimore: The John Hopkins University Press, 2009.

MATEAS, Michael. "Procedural Literacy: Educating the New Media Practitioner" - In Davidson, Drew (org). **Beyond Fun**: Serious Games and Media Drew Davidson 2008

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.

NEGRI, Antonio; HARDT, Michael. **Império**. Rio de Janeiro: Record, 2010. 9ª Ed.

NEWMAN, James**. Playing with Videogames**. New York: Routledge, 2008.

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.

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.

STEINKUEHLER, Constance; JOHNSON, Barbara Z. “Computacional 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.

VARELA, Franscisco; THOMPSON, Evan T.; ROSCH, Eleanor. **A Mente Corpórea**: ciência cognitive e experiência humana. Lisboa: Instituto Piaget, 2001.