

Do Refresco Elétrico a Bowsette¹ *Formação de comunidade nos jogos digitais*

Nilson Valdevino SOARES²
CESAR School, Recife, PE
Luís Carlos PETRY³

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, SP

RESUMO

Neste artigo centramo-nos na relação entre as comunidades virtuais circundantes aos jogos digitais e a produção de conteúdo pelos jogadores, em como o senso de *comunhão* atua como agente motivador para criação colaborativa e em como a geração de conteúdo atua em prol da comunidade, na conformação tanto de um ponto de recursos comunal, como de um lugar de referência para a construção cultural comunitária.

PALAVRAS-CHAVE: jogos digitais; comunidade virtual; lugar de referência; game studies.

1 – PSICODELIA E PCs

Nos anos 1960, Ken Kesey, autor de *Um Estranho no Ninho* (1962), reuniu uma *entourage* autodenominada *Merry Band of Pranksters*. Viviam comunalmente, organizavam festas, compartilhavam LSD e promoviam um estilo de vida alternativo que, poucos anos depois, seria reconhecido como *hippie*. Dentre os membros dos *Merry Pranksters* estavam os fundadores da banda *Grateful Dead* (que tocava com frequência nas festas denominadas *Acid Tests*, promovidas por Kesey na área na Baía de São Francisco) e Neal Cassady – imortalizado como o personagem Dean Moriarty no livro *On the Road* de Jack Kerouac (1957), sendo o próprio livro um relato das viagens de Kerouac e Cassady.

¹ Trabalho apresentado no GP Games, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Docente da Especialização em Design de Interação para Artefatos Digitais da CESAR School, doutor em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, e-mail: nilsonsoares@gmail.com

³ Docente da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, doutor em Comunicação e Semiótica pela mesma instituição, e-mail: petry@pucsp.br

O estilo de vida e a história dos Merry Pranksters está registrado na prosa do *new journalism* (ou jornalismo literário) de Tom Wolfe, no livro *O Teste do Ácido do Refresco Elétrico* (1968), e também podem ser vislumbrados no documentário *Magic Trip: Ken Kesey's Search for a Kool Place* (2011) que relata a viagem de Kesey e os Merry Pranksters de São Francisco à Nova York no ônibus psicodélico Further – viagem que foi, por sua vez, inspirada nos relatos da obra de Kerouac (1957).



Figura 1 – Merry Pranksters e o Further.

Em 1966 os Merry Pranksters realizaram, em São Francisco, o Trips Festival: evento de três dias (de 21 a 23 de janeiro) envolvendo performances artísticas, apresentações multimídia, luzes estroboscópicas, shows de Grateful Dead e Big Brother and the Holding Company (em sua formação anterior a Janes Joplin) e bastante ponche misturado com LSD – o *refresco elétrico* de Wolfe, que atribui ao festival a função de catalizador do movimento hippie:

Para os próprios cabeça-de-ácido, o Trips Festival foi fomo a primeira convenção nacional de um movimento underground que tinha existido apenas na base do segredo, de célula para célula. Eles estavam maravilhados em como o número deles havia crescido – e eufóricos com o fato de que podiam agir abertamente, chapados como babuínos, e o céu e a lei não caía sobre eles [...]. A era Haight-Ashbury⁴ começou naquele final de semana (WOLFE, 1968, p. 263).

⁴ Área de São Francisco que ganhou destaque como o distrito *hippie* da cidade. Durante o *verão do amor* de 1967, a área atraiu cerca de cem mil pessoas, a maioria jovens *hippies*. Diversos atores envolvidos na cena *hippie* viveram no distrito, incluindo Janis Joplin e os membros das bandas *Grateful Dead* e *Jefferson Airplane*.

A ideia original do festival partiu de Stewart Brand, que se envolveu diretamente – ou influenciou – em diversos momentos e aspectos dos movimentos contraculturais e de vanguarda tecnológica a partir dos anos 60. Exemplos da atuação de Brand que podem ser listados incluem: participação em experimentos científicos com LSD; pesquisa sobre a vida em reservas nativo-americanas (onde chegou a viver por um período); frequência em seminários de Buckminster Fuller; atuação como operador de câmera na *Mother of All Demos*⁵ de Engelbart e a criação do Whole Earth Catalog⁶.

Brand⁷, fotógrafo e ex-paraquedista do exército, foi também um dos Merry Pranksters. Eventualmente, juntou-se a Lawrence Brilliant, um ex-membro da comuna Hog Farm⁸ (cuja própria fundação está relacionada à uma peça pregada nos Merry Pranksters, envolvendo o furto do ônibus Further), para criar, em 1985, a WELL (Whole Earth ‘Lectronic Link).

Conforme discutimos em trabalho prévio (SOARES; PETRY, 2018), a WELL foi a fagulha de inspiração que levou Rheingold (1993) à sua investigação sobre as comunidades virtuais. E as influências contraculturais de Brand e Brilliant aparecem como aspectos fundadores dessa comunidade virtual pioneira.

Como Brand declara em entrevista (MELINE, 2016), suas experiências de comunidade e psicodelia, atreladas ao modo de vida hippie, foram formativas – não só para si, como também para outras personagens de relevância na história dos computadores pessoais e Internet, a exemplo de Steve Jobs, com sua viagem à Índia, e Mitch Kapor⁹, que foi professor de meditação transcendental. Brand, em conversa com Rheingold, destaca que “os revolucionários do computador pessoal eram a contracultura” (RHEINGOLD, 1993, p.36), eles vieram do zeitgeist dos anos 1960 e

⁵ Traduzindo livremente, “Mãe de Todas as Demos”, nome dado, por Steven Levy (1994), à demonstração, ao vivo, de Douglas Engelbart em 9 de dezembro de 1968, onde foram apresentados publicamente diversos conceitos básicos envolvidos nas interface homem-máquina e computação contemporâneas: o *mouse*, gráficos, janelas, hipertexto, videoconferência, processamento de texto, editor com colaboração em tempo real, entre outros.

⁶ Com o lema de trazer acesso às ferramentas, o “Catálogo da Terra Inteira” envolvia uma postura holista “de naturalismo romântico e tecnofilia futurística” (BINKLEY, 2003, p.295) sendo artefato de significativa relevância na construção cultural do Vale do Silício.

⁷ Para mais detalhes sobre ele e as iniciativas com as quais se envolveu, cf. Soares e Petry (2018), Rheingold (1993) e Levy (1984).

⁸ Uma das mais duradouras comunas *hippies*, fundada nos anos 1960 e ainda existente. A *Hog Farm* esteve diretamente envolvida no festival de *Woodstock*, ajudando com a organização do evento e atuando como sua força de segurança.

⁹ Fundador da Lotus Development Corporation e um dos desenvolvedores do Lotus 1-2-3, software de planilha eletrônica de grande importância para a popularização dos PCs nos anos 1980.

abraçaram as ideias da época. Assim, de acordo com o que vemos em Rheingold (1993, p.36), “os computadores pessoais e a indústria dos PCs foram criadas por jovens iconoclastas que tinham visto a revolução do LSD minguar e a revolução política falhar”.

Para Brand, a comunicação mediada por computadores atuou de forma catalizadora para a conexão de pessoas, na WELL, assim como os psicoativos o fizeram no Trips Festival: “você junta um monte de coisa interessante, no mesmo lugar, ao mesmo tempo, e aumenta o fogo – e então eles se misturam mais rapidamente, e a amistosidade deles é mais intensa” (MELINE, 2016, s.p.).

2 – EROS E COMUNHÃO

Talvez seja interessante resgatar, aqui, a perspectiva marcusiana envolvida, tendo em vista que o trabalho de Marcuse (1955) estenderá seus efeitos, sobre o pensamento contracultural, da sua data de publicação até pelo menos a primeira metade dos anos 1970. A liberação, proposta por Marcuse, passa por uma relação entre a utopia e a fantasia partilhada, que considera elementos próprios da perspectiva do sujeito humano. Passa também, tal liberação, pela resignificação das teses marxistas na quais há uma pragmática da revolução a partir de uma releitura das pulsões freudianas onde toda atividade gratificante e edificadora para o sujeito sustenta-se por uma erótica sexual que diz respeito às pulsões básicas do homem¹⁰.

Marcuse pensava o *Eros* como uma fonte transformadora que, pelo seu caráter agregador, tendia a reunir as coisas em unidades cada vez mais múltiplas e maiores – de acordo com a perspectiva freudiana, onde *Eros* é a pulsão da vida. Esta é uma das características das comunidades criativas *hippie*, que recorrem a *Eros* como forma de abolição da dominação do homem pelo homem. O erotismo *hippie*, no contexto do presente artigo, deve ser entendido como um elemento agregador e produtor de uma identidade comunitária e que resulta na busca de uma livre sublimação através do fazer¹¹.

¹⁰ O que diz respeito a uma erótica do fazer, que possui relação, muitas vezes não tematizada, com atividade prática do fazer por si mesmo – à qual consideramos em Soares e Petry (2018), sob a perspectiva de Sennett (2008), do DIY e do *bricoleur* (LÉVI-STRAUSS, 1962) – pois tende, quando partilhada em grupo, a produzir uma dimensão estética que transcende os elementos da *bricolagem* e do artífice.

¹¹ Fazendo, mais uma vez, referência às dinâmicas tratamos em Soares e Petry (2018), eis uma diferença fundamental dos conceitos intrínsecos ao modo de ser *hippie* em relação à situação *punk*: ainda que esta última também tenha

A cultura da tecnologia que levou aos computadores pessoais tende, assim, a conter parte do erotismo marcusiano, carregado em suas influências contraculturais, e isso se observa no apreço pela aproximação com o outro, na produção e partilha do conhecimento, com a potência do fazer transgressivo – perfeitamente exemplificados na subcultura *hacker*.

Seguindo o pensamento de Freud (1920; 1927), Marcuse teoriza combinando, ao mesmo tempo, elementos de uma política, uma crítica e uma paideia, isto quando ele coloca que Eros atua de forma associativa, na conformação de um grupo, no sentido de funcionar como um estímulo para que reúnam-se, as pessoas, em unidades cada vez maiores – dois que se juntam e com mais um e com mais outro e assim por diante. Assim, a comunidade é extensão ou efeito da erótica.

Ao estudar a WELL, Rheingold (1993) destaca três aspectos de relevância que mantêm a existência da comunidade virtual, mais especificamente, três forças de interesse para os membros da comunidade. Essas três forças de interesse não são apenas características presentes na WELL, mas são importantes em diversos momentos nas culturas de produção por comunidade, elas, por exemplo, aparecem como características de relevância nos estudos de Rheingold sobre as multidões inteligentes (2002), ou nas comunidades maker, conforme podemos observar em Westcott (2013). Elas são: o aumento de capital social e o aumento de capital intelectual, condicionados pela comunidade virtual, e o senso de comunhão entre os integrantes – comunhão, esta, que se corresponde muito proximamente com o senso interpretativo hippie sobre o erotismo marcusiano.

Nos escritos precursores sobre comunidades on-line, quando tateava-se por um lugar de intercessão entre o conhecimento humano e as vivências possibilitadas pelas novas tecnologias de comunicação mediada por computadores, podemos encontrar, com recorrência, um destaque a alguns ritos de passagem da vida humana, como casamentos e funerais – momentos que validavam o status de realidade desses mundos de interação e convivência on-line.

elementos de *Eros* como fonte transformadora, ela possui mais o caráter de uma autoafirmação do sujeito individual, não priorizando um *discurso* de comunidade e incidindo em uma atitude fálica de autoafirmação do sujeito frente à dominação. Isso não quer dizer que não há senso de comunidade na subcultura *punk*, que pode ser claramente observado em Culton e Holtzman (2010), mas que esse senso de comunidade não assume papel central em sua performance social (GOFFMAN, 1956).

Histórias de dois jogadores, que se conheceram em um MUD¹² ou MMORPG¹³ e decidiram se casar fora do jogo¹⁴, são usadas como evidências de que aqueles mundos – e suas comunidades – são reais. O mesmo ocorre nas histórias de morte. Podemos citar o caso de quando jogadores de LegendMUD construíram um jardim, no mundo do MUD, em memória de uma jogadora que havia falecido, conforme narrativa de Koster (1998), que afirma: “eu não vou deixar ninguém me dizer que o Jardim da Memória não é Real, ou que o luto que todos nós sentimos com a morte de Karyn não foi Real”.

Rheingold (1993) também adereça a questão em seu relato do funeral de um companheiro da WELL, que trouxe de longe membros da comunidade, bem como a ação e consternação coletivas da WELL quando duas pessoas da comunidade (em situações distintas) foram acometidas por problemas de saúde graves e potencialmente fatais.

Mais que testemunhos da finitude humana ou do caráter ontológico de realidade das comunidades virtuais, são exemplos que demonstram as afinidades formadas entre os membros dessas comunidades, que *se importam* uns com os outros, que o senso de comunhão está lá e atrela essas pessoas.

3 – COMUNIDADE E CONSTRUÇÃO

Wolton (2003; 2004) acredita que há um enfraquecimento no que ele identifica como os laços primários de nossa sociedade (por exemplo os relativos às amizades, escola, família, religião e vizinhança) e que a televisão, através de seu caráter

¹² Originalmente *Multi-User Dungeon*, ou Masmorra Multi-Usuário, jogo criado em 1978 no Reino Unido. Apresenta capacidade para múltiplos jogadores on-line, interface textual e mundo persistente. Posteriormente passou a ser chamado de “MUD1”, enquanto a sigla ganha novo significado (*Multi-User Domain*, ou Domínio Multi-Usuário), passando a designar um gênero inteiro de jogos on-line que compartilhava as características básicas de MUD, porém em cenários diferenciados.

¹³ *Massive Multiplayer Online Roleplaying Games*, ou Jogos On-line de Interpretação para Quantidade Massiva de Jogadores. Gênero de jogos on-line que descende dos MUDs e consiste de mundos virtuais com interface gráfica. Eles podem ser orientados a por realização de objetivos (*quests*) ou possuir natureza aberta (quando são chamados de *sandbox*). Destacamos Ultima Online e Everquest como pioneiros do gênero, e World of Warcraft e EVE Online como exemplos de complexos MMORPGs de destaque na contemporaneidade.

¹⁴ Como exemplificação, podemos citar a ocasião quando um dos autores deste artigo (Soares) recebeu, em 2008, entusiasmado convite para o casamento entre BoomMaker e Miss Violet, dois companheiros de guilda com os quais conviveu por anos no ambiente do MMORPG City of Heroes. Embora, na ocasião, não tenha sido possível o deslocamento do autor até a cerimônia, no meio-oeste americano, outros companheiros de guilda se fizeram presente e foram registrados em fotografias da festividade que manifestaram caráter evocativo (TURKLE, 2007; SOARES; PETRY, 2017) ao reunir, em ocasião festiva e cerimonial, pessoas tão familiares, mas apenas conhecidas por meio de *chats*, fóruns e avatares.

massivo, acaba funcionando como uma fonte alternativa de laços sociais. Vizeu e Correia (2008) vão afirmar que a televisão atua, nesse sentido, configurando-se como um lugar de referência, pois estabelece referenciais coletivos comuns e reduz a hostilidade do mundo.

É o que de certa forma ocorre no País nas transmissões dos grandes eventos midiáticos como a copa do mundo e as eleições. Os milhões de brasileiros e brasileiras que acompanharam a cobertura pela televisão estabeleceram, de certa forma, uma relação de pertencimento a uma comunidade, a uma Nação chamada Brasil. Eles sabiam que naquele instante, em outras cidades, e em outros estados, cidadãos que eles provavelmente nunca encontrarão são brasileiros que nem eles (VIZEU; CORREIA, 2008).

Apesar do foco de Wolton, Vizeu e Correia na televisão, mídia que vem perdendo espaço para as formas de interação on-line – podemos citar aqui a pesquisa de Yee (2005), que percebeu que os jogadores de MMORPG gastavam, por semana, uma média 21,7 horas nos jogos e 7 horas com a TV, enquanto que a média nacional americana de tempo semanal gasto com a TV era de 28 horas – a função do espaço midiático como lugar de referência e suporte à conformação dos laços sociais, se translada aos meios digitais, sendo, provavelmente, um dos aspectos que atraiu o olhar de Rheingold para a WELL (1993) e para nossas formas de interação através de dispositivos móveis (2002), e sendo, também, fenômeno que podemos observar em Turkle (1984; 1995), Laurell (1991), Young (1994), Wherteim (2001), Castronova (2005); Taylor (2006) e Soares (2009), entre outros.

Clark, Loxton e Tobin (2015) identificaram uma diminuição no número de amigos entre os jovens do ensino médio e universitário dos EUA contemporâneo, quando em comparação com décadas anteriores, porém acompanhado de uma diminuição também do senso de solidão deles – e o engajamento em interações sociais on-line seria um dos agentes envolvidos nessa mudança.

Assim sendo, observamos que na comunidade *gamer*, em sua perspectiva mais ampla, membros como *youtubers*, *streamers*, ou outros produtores de conteúdo, acabam funcionando como lugar de referência – assim como também funcionam como âncora referencial os líderes de guilda¹⁵. A comunidade constrói, coletivamente, seus referenciais e sua cultura, às vezes com um grau de seriedade tão elevado que a própria

¹⁵ E.g.: Karyn, do Jardim da Memória de Koster (1998), era a carismática líder dos Norse Traders, e seu desaparecimento resulta em um processo de distanciamento entre os membros da guilda.

atividade de jogo se torna um trabalho, como podemos observar em Yee (2014). Como afirma Jenkins (1992), a produção de fãs é motivada, ao menos parcialmente, pelo desejo de interação social no contexto de uma comunidade cultural.

Podemos utilizar o caso seguinte como exemplo da construção comunitária: em seu Nintendo Direct¹⁶ de 13 de setembro de 2018, a Nintendo exibiu um vídeo demonstrando o jogo New Super Mario Bros. U Deluxe¹⁷ para Nintendo Switch. Dentre as personagens do jogo, inclui-se Toadette, uma Toad¹⁸ que, ao usar a *Super Crown* (um novo item apresentado pelo jogo) transforma-se em Peachette, uma personagem de aparência humana e fortemente similar à Princesa Peach¹⁹. O aparecimento de Peachette levantou, na comunidade on-line de jogadores, questões sobre a natureza dos Toads, da Princesa Peach e da forma de governo do Reino do Cogumelo²⁰.

As especulações da comunidade continuaram e, no dia 19 de setembro seguinte, um jogador²¹ se perguntou quais os efeitos da *Super Crown* em outras personagens e publicou, no Twitter, uma tira em quadrinhos que culmina com Bowser²² usando o item, dando origem à personagem Bowsette: uma versão humana de Bowser, com gênero trocado, e aparência próxima à uma Princesa Peach voluptuosa, com cara de má e alusões góticas e BDSM²³. Bowsette repercutiu fortemente entre os fãs, levando à ampla criação de material sobre ela pela comunidade (CRADDOCK, 2018; JACKSON, 2018; RADULOVIC, 2018).

¹⁶ Nascido em 2011, o Nintendo Direct consiste de uma série de apresentações em vídeo, transmitidas em larga escala via internet, onde a Nintendo se propõe a se comunicar diretamente com seu público, contendo notícias, lançamentos e explicações do que a empresa está fazendo. Até 2015, os Nintendo Direct eram geralmente apresentados por Satoru Iwata, então presidente da companhia. Após o falecimento de Iwata as transmissões contaram com diversos apresentadores, geralmente provenientes de altos cargos da Nintendo.

¹⁷ Lançado em 2019 para Switch, é uma nova versão, expandida, do jogo New Super Mario Bros. U de 2012, do console Wii U. Consiste de um jogo *sidescrolling* do gênero *plataforma*, como os Super Mario clássicos dos consoles NES e SNES.

¹⁸ Toad é, ao mesmo tempo, um personagem do universo de Super Mario Bros., como uma espécie inteira de habitantes (são os súditos do Reino do Cogumelo).

¹⁹ A princesa Peach nasce em 1985 no jogo Super Mario Bros. do console NES. Era, originalmente a princesa que precisava ser resgatada por Mario, com o tempo se tornou personagem jogável em diversos jogos do universo Mario, por exemplo na versão americana de Super Mario Bros. 2 e nos jogos da série Mario Kart.

²⁰ Monarquia medieval fantástica que serve de cenário para a maior parte dos jogos da série Super Mario.

²¹ Que se denomina “haniwa”. Seu Twitter pode ser acessado no endereço < <https://twitter.com/ayyk92>>. Acesso em: 01 jul. 2019.

²² Também chamado de Rei Koopa, é o antagonista principal da série Super Mario. Assim como a Princesa Peach, o personagem nasceu no jogo Super Mario Bros de NES, em 1985.

²³ Termo que reúne uma série de práticas eróticas como *bondage*, dominação e submissão, sadismo e masoquismo. A sigla pode se referir tanto às práticas, como à comunidade que se conforma ao redor delas.

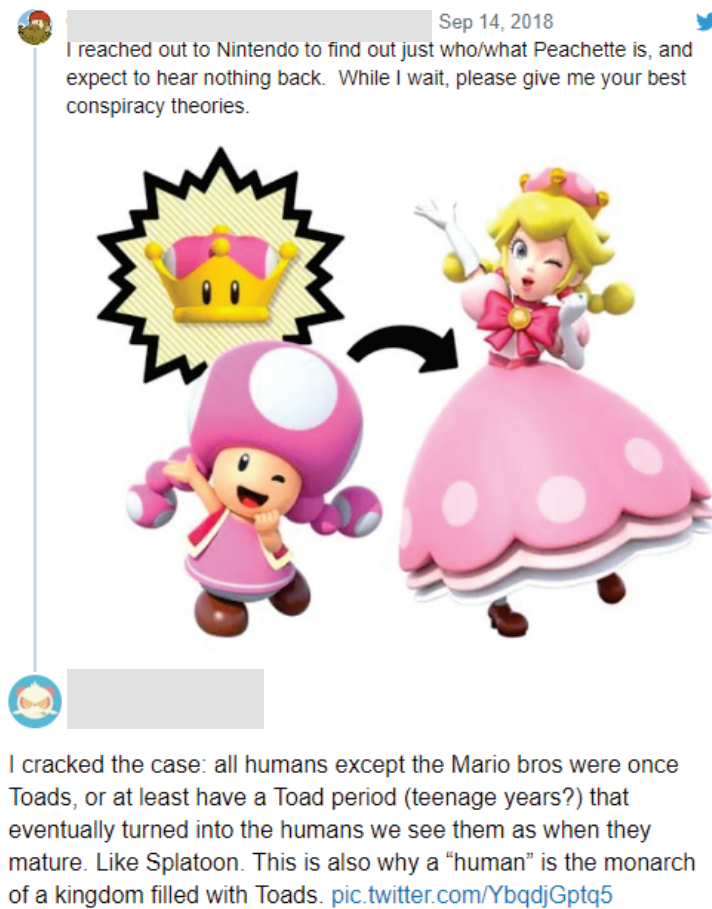


Figura 2 – Toadette e Peachette causaram inquietação online.

Parte da *fanart*²⁴ produzida, inclusive, poderia ser classificada como imprópria para menores: de acordo com site Pornhub²⁵, era normal umas poucas centenas de pessoas ao redor do mundo buscarem por “Bowser” a cada dia, enquanto que “Bowsette” apareceu nas buscas do site pela primeira vez no dia 23 de setembro de 2018. De 23 a 26 de setembro, as buscas por “Bowser” e “Bowsette”, somadas, ultrapassaram 500 mil (GRUBB, 2018; BOWSER, 2018) – com o termo “Bowsette” chegando a 3 milhões de buscas até o dia 30 de setembro (BOWSER, 2018).

²⁴ Arte produzida por fãs de um universo ficcional.

²⁵ Site canadense de compartilhamento de vídeos pornográficos, lançado em 2007.



Figura 1 – Arte de fá retratando Bowsette.

No dia 27 de setembro, Kaze Emanuel²⁶, um *modder*²⁷ do jogo Super Mario 64²⁸, colocou à disposição da comunidade um *mod* que permite jogar o clássico da Nintendo com Bowsette no lugar de Mario (PLUNKETT, 2018b), acompanhado de um vídeo demonstrando o feito²⁹. Outro *mod* de destaque, elaborado pelo *modder* StupidMarioBros1Fan³⁰ (PLUNKETT, 2018c), foi lançado em 06 de outubro, incluindo Bowsette como chefe final de New Super Mario Bros. Wii³¹.

²⁶ Dentre os seus projetos podemos mencionar a recriação do jogo The Legend of Zelda: Ocarina of Time dentro do Super Mario 64. Seu canal do YouTube pode ser acessado no endereço <<https://www.youtube.com/user/KazeBG0/>>. Acesso em: 01 jul. 2019.

²⁷ Aquele que cria *mods*. Os *mods* (De “*modificações*”) são alterações feitas pelos jogadores que trazem funcionalidades adicionais ou transformam o funcionamento do jogo de alguma forma. Não são criados *dentro* dos jogos, mas utilizando ferramentas externas (que podem tanto ser de terceiros, como elaboradas pelo próprio *modder* ou mesmo oferecidas pelos criadores originais do jogo que se está modificando) e, de alguma forma, posteriormente incorporados ao jogo. De certa forma, *mods* são um tipo de *hacking* do jogo.

²⁸ Lançado em 1996 para o console Nintendo 64, é um jogo de grande importância para a história dos jogos digitais. Primeiro por ser marcar a transição da série Super Mario para a jogabilidade e os gráficos 3D. Segundo por ser, junto com The Legend of Zelda: Ocarina of Time, um dos primeiros exemplos de como o *game design* poderia se valer da estética e possibilidades do 3D sem perdas de qualidade na jogabilidade, virando referência para os *game designers* da época.

²⁹ Cf. <<https://youtu.be/qifJbdpxnD8>>. Acesso em: 01 jul. 2019.

³⁰ Cf. <<https://youtu.be/mnQizdVF99U>>. Acesso em: 01 jul. 2019.

³¹ A série New Super Mario Bros. nasce em 1996, no console Nintendo DS, e tem como intenção retomar a jogabilidade clássica de plataforma 2D *sidescrolling* dos jogos Mario de NES e SNES. New Super Mario Bros. Wii é o segundo jogo da série, lançado em 2009 para o console Wii.



Figura 4 – Bowsette em Super Mario 64.

Dentro de uma semana, a criação da comunidade ganhou uma petição para que a Nintendo a oficialize como parte oficial do universo de Super Mario Bros., a organização de um evento de fãs, no Japão, dedicado a ela, Amiibos³² não oficiais e também inspirou a criação de diversos outros personagens da série sob o efeito da *Super Crown*, como Boosette³³ (ASHCRAFT, 2018a; 2018b; PLUNKETT, 2018a).

4 – JOGOS E PERTENCIMENTO

Acreditamos que parte do apelo envolvido no fenômeno está relacionado à cumplicidade da comunidade, que a envolve e, mesmo que efemeramente, torna-se um tipo de segredo compartilhado. Huizinga (1938, p.15) adereça a questão de que o jogo envolve um ar de mistério; que o encanto do jogo ganha reforço em seu segredo. Mais

³² Plataforma de brinquedos da Nintendo que consiste de estatuetas de seus personagens com *tags* NFC inclusas. Essas *tags* contêm um código que, ao serem ativados nos consoles e jogos compatíveis, oferecem algum bônus ao jogador. A natureza específica desses bônus varia grandemente, considerando o personagem que é utilizado e em qual jogo. Por exemplo, no jogo *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, a estatueta do personagem Link em sua versão do jogo *Wind Waker* (de Game Cube) dá ao jogador diversos peixes (itens consumíveis) e um baú com um equipamento; já a estátua de Wolf Link, do jogo *Twilight Princess* (de Game Cube e Wii), dá ao jogador um companheiro lobo, operado por inteligência artificial, que o acompanha e presta assistência no combate.

³³ Boos são os fantasmas do universo de Super Mario. Nasceram no jogo *Super Mario Bros. 3* de NES, em 1988. Boosette é uma criação de fãs, uma versão erotizada de um Boo após usar a *Super Crown*, a exemplo do ocorrido com a personagem Bowsette.

que isso, ele afirma que o artista precisa de espíritos irmãos, capazes de compreender a sua obra, e que o jogo envolve um esoterismo que é chave para a conformação de uma comunidade lúdica.

A arte [...] precisa de um certo esoterismo, e todo esoterismo pressupõe uma convenção: nós, os iniciados, concordamos em julgar e compreender esta ou aquela coisa desta ou daquela maneira. Por outras palavras, o esoterismo implica a existência de uma comunidade lúdica entrincheirada atrás de seu próprio mistério. Sempre que há uma palavra chave terminada em -ismo estamos na pista de uma comunidade lúdica (HUIZINGA, 1938, p.225).

Os lugares de referência midiáticos atuam no sentido de expandir a compreensão dos fenômenos das comunidades, e dissipar o mistério – daí a grande quantidade de artigos elaborados, em um curto intervalo de tempo, no sentido de explicar, a um público maior, o fenômeno Bowsette, como podemos ver em Babar (2018), Craddock (2018), Ganiko (2018), Jackson (2018), Koczwara (2018), Nero (2018), Radulovic (2018), Tamburro (2018) e no The Sun (WHO, 2018) – e essa é uma das pistas que separam a relação dos lugares de referência internos à comunidade daqueles externos, que se aproximam do papel da mídia tradicional pensados por Wolton (2003; 2004), Vizeu e Correia (2008). Há valor na informação, mas o lúdico clama por seu mistério.

Os jogadores sentem que pertencem às comunidades que se formam ao redor dos games e que são parte dos mundos de jogo – já em 2001, por exemplo, Castronova (2005, p.59) identificou que 20% dos jogadores de EverQuest³⁴ sentiam-se moradores de Norrath (o mundo do jogo) que frequentemente visitavam o espaço fora do mundo de jogo.

É, também, ilustrativo desse senso de pertencimento, o ativismo nos jogos, cujos exemplos são diversos. Castronova (2003) relata o caso dos guerreiros de Norrath, em Everquest, que, insatisfeitos com as mecânicas que envolviam o combate corpo-a-corpo no jogo, planejaram um protesto massivo para 18 de novembro de 2003 (anunciado com onze dias de antecedência), recebendo, em 14 de novembro, uma resposta do gestor de comunidade da equipe de Everquest (Alan VanCouvering) informando que o sistema de combate problemático seria inteiramente revisto. Em

³⁴ Lançado em 1999 pela Sony Online Entertainment, é um dos marcos na história dos MMORPGs, sendo por cinco anos consecutivos o jogo mais popular do gênero.

Ultima Online³⁵, conforme descreve Kolbert (2001), Lord British³⁶, como governante de Britannia (o mundo do jogo), era alvo constante de protestos. Andrews (2014) menciona protestos em World of Warcraft (WoW)³⁷, como o movimento Druidas Unidos, de outubro de 2014, ou a Marcha do Milhão de Gnomos, de janeiro de 2005 (também conhecida como a Marcha dos Gnomos Pelados), talvez o primeiro grande protesto no mundo de WoW – e forte influência para os vindouros. Em agosto de 2018 jogadores da Horda³⁸, em WoW, começaram a remover partes de sua armadura em protesto às ações de uma personagem (dos desenvolvedores) central na história da facção (GRAYSON, 2018).

Os casos citados são demonstrativos da relevância, para os jogadores, dos universos de jogo e suas comunidades circundantes. Podemos derivar, através de autores como Innis (1950), Lenharo (1986), Fenby (1986), McCombs (2004), Silva Jr. (2006), Fechine (2006) e Pereira (2012), como os meios de comunicação atuam no estabelecimento dos territórios e fronteiras, na orientação da comunidade e também na construção das identidades nacionais (ou imperiais), ou, como Benedict Anderson (1983) define, na construção de uma comunidade política imaginada. E os games atuam de maneira similar, mas construindo o senso de pertencimento ao redor de si mesmos.

A formação de comunidade ao redor dos jogos é algo esperado, o jogo atrai e reúne, como podemos ver nos textos fundadores da compreensão do universo lúdico:

As comunidades de jogadores geralmente tendem a tornar-se permanentes, mesmo depois de acabado o jogo. É claro que nem todos os jogos de bola de gude, ou de bridge, levam à fundação de um clube. Mas a sensação de estar "separadamente juntos", numa situação excepcional, de partilhar algo importante, afastando-se do resto do mundo e recusando as normas habituais, conserva sua magia para além da duração de cada jogo. O clube pertence ao jogo tal como o chapéu pertence à cabeça (HUIZINGA, 1938, p.15).

³⁵ Lançado em 1997 pela OSI, é outro dos marcos históricos dentre os MMORPGs. Atingiu 100 mil usuários em um ano, marca até então inédita no gênero.

³⁶ É o rei do principal reino do universo ficcional de Ultima Online, a Britannia, e, na versão on-line, o avatar pessoal de Richard Garriot, o criador da série.

³⁷ Lançado em 2004 pela Blizzard Entertainment, é outro marco na história dos MMORPGs, sendo um dos jogos mais populares do gênero de seu lançamento até a data de escrita deste artigo.

³⁸ No mundo de World of Warcraft os jogadores devem, obrigatoriamente, escolher serem membros de uma de duas facções: a Aliança ou a Horda. A rivalidade entre ambas sedimenta grande parte da história desse jogo e de seus predecessores.

Como Caillois (1958, p.40) vai afirmar, ao continuar os estudos de Huizinga, o jogo não pressupõe solidão, mas companhia. O jogo, enquanto fenômeno e objeto cultural, atua como auxiliar para a comunhão, inclusive por seus aspectos mais tribais, ritualísticos e de ligação com o sagrado. E como Jenkins (1992, p.77) observa, essa tendência ao coletivo está também na produção de fãs, que o autor caracteriza não como um processo solitário, mas social e público.

Se um jogo é coletivo (i.e., *multiplayer*), há algo, na superação de desafios – seja conjunta ou através da rivalidade – que inspira um senso de fraternidade. Mas ainda que seja um jogo, a princípio, solitário (i.e., para apenas um jogador, *singleplayer*), ele tem o potencial de atrair público, pois há um deleite em ver a performance do outro, seja da cadeira ao lado de quem segura o controle, seja de uma arquibancada, ao alto, seja através de uma conexão de vídeo por streaming, possibilitando que estejamos separadamente juntos. Se o jogo é solitário, ele não incomumente nos cativa pela narrativa – seja ela pré-estabelecida ou emergente³⁹ – a qual desejamos compartilhar com outros, seja contando o que fizemos ou mostrando através de um vídeo, seja elaborando um guia (um *walkthrough*⁴⁰) ou *fanfiction* que reflitam nossa experiência de jogo.

Se o jogo exerce sobre nós uma angústia de influência (BLOOM, 2002), uma necessidade de criar, a comunhão nos compele – como bem identificaram a ética hacker e o manifesto maker (LEVY, 1984; HATCH, 2014) – a compartilhar com a comunidade, o que resulta na construção de valor coletivo. Como Rheingold identifica em seus estudos sobre as multidões inteligentes:

As pessoas podem colocar um pouco do que elas sabem e como elas se sentem na rede on-line, e de lá tirar quantidades maiores de conhecimento e de oportunidades para sociabilizar-se do que elas colocam (RHEINGOLD, 2002, p.30).

Assim, ao colaborar com a comunidade, os jogadores ganham, seja em um senso de satisfação pessoal relacionado à comunhão, seja em conteúdo ou outras oportunidades. A comunidade assume caráter de suporte emocional, de espaço de

³⁹ De forma simplificada, é a narrativa que emerge do jogar, sendo construída pelo jogador em sua interação com o jogo. Devido à natureza interativa dos *games*, podemos argumentar que sempre há algum grau de narrativa emergente oriundo do jogar, alguns jogos, porém, principalmente os com mais características de *sandbox* e jogabilidade mais aberta, potencializam o desenvolvimento das narrativas emergentes.

⁴⁰ Guia de jogo, que explica as estratégias e caminhos a serem seguidos para se chegar até o final.

convivência, e também de fonte de recursos para seus participantes. A ação criativa atrelada à comunidade resulta na produção de bens públicos, distribuídos digitalmente, de amplo proveito comunal, independentemente de se indivíduos específicos atuaram diretamente na produção.

Destacamos que de maneira alguma a presente discussão encerra o tema. Este trabalho, na verdade, é parte de um esforço sob perspectivas múltiplas atreladas à estética da produção e que visa compreender melhor as dinâmicas e motivações envolvidas na produção de conteúdo pelas comunidades de jogadores, conjuntamente com trabalhos prévios como Soares e Petry (2017; 2018) e outros ainda vindouros.

REFERÊNCIAS

- ANDERSON, Benedict. **Imagined communities**: reflections on the origin and spread of nationalism. London: Verso, 1983 (impressão em 2006).
- ANDREWS, Scott. WoW Archivist: class protests and the Million Gnome March. **Engadget**, 08 out. 2014. Disponível em: <<https://www.engadget.com/2014/10/08/wow-archivist-class-protests-and-the-million-gnome-march/>>. Acesso em: 01 jul. 2019.
- ASHCRAFT, Brian. After Bowsette, fans go wild for Boosette. **Kotaku**, 26 set. 2018a. Disponível em: <<https://kotaku.com/after-bowsette-fans-go-wild-for-boosette-1829322662>>. Acesso em: 01 jul. 2019.
- ASHCRAFT, Brian. Bowsette fan event being held in Japan. **Kotaku**, 27 set. 2018b. Disponível em: <<https://kotaku.com/bowsette-fan-event-being-held-in-japan-1829352908>>. Acesso em 01 jul. 2019.
- BABAR, Abdul R. Who is Bowsette and why the hell is she trending? **SegmentNext**, 26 set. 2018. Disponível em: <<https://segmentnext.com/2018/09/26/who-is-bowsette/>>. Acesso em: 01 jul. 2019.
- BINKLEY, Sam. The seers of Menlo Park: the discourse of heroic consumption in the ‘Whole Earth Catalog’. **Journal of Consumer Culture**, v. 3, n. 3, p. 283 – 313. SAGE: 1 nov. 2003. Disponível em: <<https://doi.org/10.1177/14695405030033001>>. Acesso em: 01 jul. 2019.
- BOWSER and Bowsette. **Pornhub Insights**, 27 set. 2018. Disponível em: <<https://www.pornhub.com/insights/bowser-bowsette>>. Acesso em: 01 fev. 2019.
- CAILLOIS, Roger. **Man, play and games**. Champaign: University of Illinois Press, 1958 (impressão em 2001).
- CASTRONOVA, Edward. The state of play: warriors revolt. **Terra Nova**, 18 nov. 2003. Disponível em: <http://terranova.blogs.com/terra_nova/2003/11/the_state_of_pl.html>. Acesso em: 09 mar. 2019.
- CASTRONOVA, Edward. **Synthetic worlds**: the business and culture of online games. Chicago: University of Chicago, 2005.

CLARK, Matthew; LOXTON, Natalie; TOBIN, Stephanie. Declining loneliness over time: evidence from american colleges and high schools. **Personality and social psychology bulletin**, v.41, n.1, jan. 2015. p.178–89. Disponível em: <journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0146167214557007>. Acesso em: 18. mai. 2019.

CRADDOCK, Ryan. Gallery: Bowsette is now a thing thanks to a near-endless supply of Nintendo fan art. **Nintendo Life**, 24 set. 2018. Disponível em: <http://www.nintendolife.com/news/2018/09/gallery_bowsette_is_now_a_thing_thanks_to_a_near-endless_supply_of_nintendo_fan_art>. Acesso em: 01 jul. 2019.

CULTON, Kenneth R.; HOLTZMAN, Ben. The growth and disruption of a “free space”: examining a suburban do it yourself (DIY) punk scene. **Space and culture**, v.13, n.3, mar. 2010. p.270-284. Disponível em: <<http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1206331210365258>>. Acesso em: 18 mai. 2019.

FECHINE, Yvana. Espaço Urbano, televisão, interação. In: PRYSTHON, Angela. **Imagens da cidade: espaços urbanos na comunicação e cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2006, p. 37-57.

FENBY, Jonathan. **The international news services**. New York: Schocken Books, 1986.

FREUD, Sigmund. **Beyond the pleasure principle**. New York: W.W. Norton & Company, 1920 (impressão em 1961).

FREUD, Sigmund. **The future of an illusion**. New York: W.W. Norton & Company, 1927 (impressão em 1961).

GANIKO, Priscila. Bowsette é a nova princesa favorita da internet. **Jovem Nerd**, 24 set. 2018. Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/bowsette-e-a-nova-princesa-favorita-da-internet/>>. Acesso em: 02 fev. 2019.

GOFFMAN, Erving. **The presentation of self in everyday life**. New York: Anchor, 1956.

GRAYSON, Nathan. World of Warcraft players are removing pieces of armor to protest recent plot developments. **Kotaku**, 03 ago. 2018. Disponível em: <<https://kotaku.com/world-of-warcraft-players-are-removing-pieces-of-armor-1828098458>>. Acesso em: 10 mar. 2019.

GRUBB, Jeff. Pornhub: Bowsette seaches went from zero to 500,000 in 3 days. **VentureBeat**, 27 set. 2018. Disponível em: <<https://venturebeat.com/2018/09/27/horny-bowsette-porn/>>. Acesso em: 01 jul. 2019.

HATCH, Mark. **The maker movement manifesto: rules for innovation in the new world of crafters, hackers and tinkerers**. New York: McGraw-Hill Education, 2014.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1938 (impressão em 2007).

INNIS, Harold. **Empire and communications**. Oxford: Clarendon Press, 1950.

JACKSON, Gita. The internet had been replaced by Bowser wearing the Super Crown. **Kotaku**, 24 set. 2018. Disponível em: <<https://kotaku.com/the-internet-has-been-replaced-by-bowser-wearing-the-su-1829270648>>. Acesso em: 01 jul. 2019.

-
- JENKINS, Henry. **Textual poachers**: television fans and participatory culture. New York: Routledge, 1992.
- KEROUAC, Jack. **On the road**. New York: Viking, 1957.
- KESEY, Ken. **One flew over the cuckoo's nest**. New York: Viking, 1962.
- KOCZWARA, Michael. Who the hell is bowsette and why is the internet obsessed with her. **IGN**, 27 set. 2018. Disponível em: <<https://www.ign.com/articles/2018/09/28/who-the-hell-is-bowsette-and-why-is-the-internet-obsessed-with-her>>. Acesso em: 02 jun. 2019.
- KOLBERT, Elizabeth. Pimps & dragons: how an online world survived a social breakdown. **The New Yorker**, 28 mai. 2001, p.88. Disponível em: <http://www.newyorker.com/archive/2001/05/28/010528fa_FACT>. Acesso em: 09 mai. 2019.
- KOSTER, Raph. A story about a tree. **Raph Koster's Website**. 05 mai. 1998. Disponível em: <<http://www.raphkoster.com/gaming/essay1.shtml>>. Acesso em: 01 jul. 2019.
- LAUREL, Brenda. **Computers as theatre**. Boston: Addison-Wesley, 1991.
- LENHARO, Alcir. **A sacralização da política**. Campinas: Papyrus, 1986.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. **O pensamento selvagem**. Campinas: Papyrus, 1962 (impressão em 2005).
- LEVY, Steven. **Hackers**: heroes of the computer revolution. Cambridge: O'Reilly, 1984 (impressão em 2010).
- LEVY, Steven. **Insanely great**: the life and times of Macintosh, the computer that changed everything. London: Penguin Books, 1994 (impressão em 2000).
- MAGIC Trip**: Ken Kesey's search for a kool place. Direção: Alison Ellwood e Alex Gibney. Produção: Will Clarke; Alex Gibney e Alexandra Johnes. Elenco: Ken Kesey; Neal Cassady; Jack Kerouac; Allen Ginsberg; The Grateful Dead e The Merry Band of Pranksters. New York: Magnolia Pictures, 2011. 1 DVD (90 min), color.
- MARCUSE, Herbert. **Eros e civilização**. Rio de Janeiro: LTC, 1955 (edição de 1999).
- McCOMBS, Maxwell. **Setting the agenda**: the mass media and public opinion. Cambridge: Polity, 2004.
- MELINE, Gabe. Q&A: Stewart Brand revisits the Trips Festival, 50 years later. **KQED**. 21 jan. 2016. Disponível em: <<https://www.kqed.org/arts/11263131/qa-stewart-brand-revisits-the-trips-festival-50-years-later>>. Acesso em: 17 ago. 2018.
- NERO, Dom. Bowsette, the latest Nintendo meme, is what happens when Peach and Mario break up. **Esquire**, 26 set. 2018. Disponível em: <<https://www.esquire.com/lifestyle/a23478118/bowsette-bowser-peach-meme-explained/>>. Acesso em: 15 jun. 2019.
- PEREIRA, Maria F. Comunidade imaginada sonora: a Rádio Nacional e o engendramento da identidade brasileira no Estado Novo. **Rádio-Leituras**, v.3, n.2, jul-ago., 2012, p.129-148. Disponível em: <https://www.periodicos.ufop.br/pp/index.php/radio-leituras/article/view/365>>. Acesso em: 05 mar. 2019.

PLUNKETT, Luke. Here, a Bowsette Amiibo, I hope you're all happy. **Kotaku**, 25 set. 2018a. Disponível em: <<https://kotaku.com/here-a-bowsette-amiibo-i-hope-youre-all-happy-1829316612>>. Acesso em: 01 mar. 2019.

PLUNKETT, Luke. Play as Bowsette in Super Mario 64. **Kotaku**, 27 set. 2018b. Disponível em: <<https://kotaku.com/play-as-bowsette-in-super-mario-64-1829378962>>. Acesso em: 21 dez. 2018.

PLUNKETT, Luke. Bowsette is now a final boss. **Kotaku**, 08 out. 2018c. Disponível em: <<https://kotaku.com/bowsette-is-now-a-final-boss-battle-1829608989>>. Acesso em: 29 out. 2018.

RADULOVIC, Petrana. Bowsette, an investigation: who is she? **Polygon**, 28 set. 2018. Disponível em: <<https://www.polygon.com/2018/9/24/17895848/bowsette-an-investigation>>. Acesso em: 29 out. 2018.

RHEINGOLD, Howard. **The virtual community**: homesteading on the electronic frontier. Cambridge: MIT Press, 1993 (impressão em 2000).

RHEINGOLD, Howard. **Smart mobs**: the next social revolution. Cambridge: Perseus, 2002.

SILVA JR., José A. **Uma trajetória em redes**: modelos e características operacionais das agências de notícias, das origens às redes digitais, com três estudos de caso. Tese de Doutorado, Universidade Federal da Bahia, 2006. Disponível em: <http://gjol.net/wp-content/uploads/2012/12/2006_silvajr_tese.pdf>. Acesso em: 29 out. 2018.

SOARES, Nilson V. **Mundos virtuais e externalidades midiáticas**: as possibilidades de práticas do jornalismo nos jogos on-line. 2009. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife. Disponível em: <<https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/3641>>. Acesso em: 29 out. 2018.

SOARES, Nilson Valdevino; PETRY, Luís Carlos. Jogos evocativos: o conceito do objeto evocativo de Turkle e os jogos digitais. In: FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel (orgs.). **Metagame**: panoramas dos game studies no Brasil, p.151-162. 2017. Disponível em: <<http://portcom.intercom.org.br/ebooks/detalheEbook.php?id=57161>>. Acesso em: 01 jul. 2019.

SOARES, Nilson Valdevino; PETRY, Luís Carlos. A arte do fazer: o artífice de Sennett, as práticas DIY e a produção de conteúdo pela comunidade de jogadores. In: **Anais do XLI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Joinville, 2018. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2018/resumos/R13-1890-1.pdf>>. Acesso em: 01 jul. 2019.

TAMBURRO, Paul. Who is Peach Bowser? Bowsette takes the internet by storm. **GameRevolution**, 24 set. 2018. Disponível em: <<https://www.gamerevolution.com/news/435343-who-is-peach-bowser-bowsette-takes-the-internet-by-storm>>. Acesso em: 22 out. 2018.

TAYLOR, Tina L. **Play between worlds**: exploring online game culture. Cambridge: The MIT Press, 2006.

TURKLE, Sherry. **The second self**: computers and the human spirit. New York: Simon & Schuster, 1984.

TURKLE, Sherry. **Life on the screen: identity in the age of the internet.** New York: Simon & Schuster, 1995.

TURKLE, Sherry. (Ed.). **Evocative objects: things we think with.** Cambridge: MIT Press, 2007.

VIZEU, Alfredo; CORREIA, João C. A construção do real no telejornalismo: do lugar de segurança ao lugar de referência. In: Alfredo Vizeu (Org.). **A sociedade do Telejornalismo.** Petrópolis: Vozes, 2008. p. 11-28.

WERTHEIM, Margaret. **Uma história do espaço: de Dante à internet.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

WESTECOTT, Emma. Independent game development as craft. **Loading...: the journal of the Canadian Game Studies Association**, v.7, n.11, p.78-91. 2013. Disponível em: <<http://openresearch.ocadu.ca/id/eprint/376/>>. Acesso em: 22 out. 2018.

WHO is Bowsette, why are the memes being searched on Pornhub and does Bowser become Princess Peach?: the character was created by the effects of a 'Super Crown' porwe up. **The Sun**, 29 set. 2018. Disponível em: <<https://www.thesun.co.uk/tech/7378214/who-bowsette-memes-pornhub-bowser-princess-peach/>>. Acesso em: 22 out. 2018.

WOLFE, Tom. **The electric kool-aid acid test.** New York: Farrar, Straus and Giroux, 1968 (edição de 1999).

WOLTON, Dominique. **Internet, e depois? Uma teoria crítica das novas mídias.** Porto Alegre: Sulina, 2003.

WOLTON, Dominique. **Pensar a comunicação.** Brasília: Universidade de Brasília, 2004.

YEE, Nick. **MMORPG hours vs. TV hours.** 2005. Disponível em: <<http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000891.php>>. Acesso em: 26 nov. 2018.

YEE, Nick. **The Proteus paradox: how online games and virtual worlds change us - and how they don't.** New Haven: Yale University Press, 2014.

YOUNG, Jeffrey R. **Textuality in cyberspace: MUDs and written experience.** 1994. Disponível em: <<http://earthmud.org/misc/paper/paper.index.html>>. Acesso em: 26 nov. 2018.