
“Salve o Teu Carnaval”: Cena Gamer, GTA Roleplay e o Carnaval do Cidade Alta¹

Karina Moritzen

Universidade Federal Fluminense, Doutoranda em Comunicação.

Resumo

Este artigo se debruça sobre a festa de carnaval organizada pelo servidor de GTA Roleplay Cidade Alta em fevereiro de 2021, patrocinada por marcas como Tinder, Engov e Trident. O Cidade Alta representa aqui um ponto de partida para desenvolver a ideia de cena gamer, aplicando a este fenômeno o conceito de cenas de Will Straw, assim como sua aplicação em games no artigo de Sara Grimes, e a conexão entre o lúdico e a cultura proposta por Huizinga. Para analisar o GTA Roleplay, procura-se aplicar os conceitos de cenas de modding de Laukkanen e gambiarra de José Messias. O texto analisa capturas de tela coletadas em transmissões de streamers na Twitch; matérias jornalísticas veiculadas na imprensa; e a etnografia virtual conduzida pelo jornalista Matheus Fernandes para o portal Start Uol.

Palavras-chave

Cena gamer; GTA Roleplay; Cidade Alta; Carnaval

1. Introdução

2021 foi um ano sem carnaval no Brasil. Festa importante para o calendário nacional, a perda do carnaval como consequência da falta de controle da pandemia de Covid-19 no país deixou muitos foliões desolados. Também a publicidade se viu em busca de novas oportunidades de negócio, já que o investimento no evento anualmente fornece um bom palco para marcas.

É neste cenário que acontece o primeiro carnaval em um servidor de GTA² Roleplay, no Cidade Alta. Patrocinado por grandes marcas como Tinder, Engov e Trident, o evento foi intermediado pelas agências Druid e Outplay³⁴ e em seis dias contou com a participação virtual de artistas como Monobloco, Luísa Sonza, Giulia Bê e Leo Santana. Abadás e acessórios exclusivos das marcas patrocinadoras foram disponibilizados para

¹ Trabalho apresentado no GP Games, XXI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Grand Theft Auto.

³ Ambas agências oferecem um serviço de conexão entre marcas e gamers.

⁴ SETTI, Renan. “Com pandemia, marcas patrocinam carnaval... dentro do game GTA”. *O Globo*. 04 fev. 2021. Disponível em: <<https://glo.bo/3lYr1W9>>. Acesso em: 10 ago. 2021.

os avatares, assim como diversos cartazes e outdoors foram espalhados pelo mapa montado pelos desenvolvedores do Cidade Alta.

Durante o carnaval, os jogadores através de seus avatares acompanharam um trio elétrico, dançaram em grupo, assistiram shows virtuais, beijaram-se, e aproveitaram a festa sem a preocupação de contaminação com o vírus do Covid-19. Além disso, foram adicionadas modificações como um aplicativo do Tinder dentro do servidor que possibilitava matches entre os gamers, tornando a experiência ainda mais social.

Independente do carnaval, o Cidade Alta é um dos mais populares servidores de GTA RolePlay do Brasil atualmente⁵. Contando com a presença de streamers famosos que acumulam milhares de seguidores na Twitch e em redes sociais como a Instagram e Twitter, o Cidade Alta conta com um processo seletivo rigoroso que contém até entrevistas com os interessados (a chamada *whitelist*) e uma rotina de trabalho pesada⁶. Apesar da dedicação necessária para manter-se no servidor, a exposição alcançada com o streaming de dentro do Cidade Alta pode servir para alavancar os números de influenciadores digitais, gerando uma possível recompensa financeira futura.

Este artigo discutirá inicialmente os escritos sobre cenas desenvolvidos nos Estudos Culturais e sua adaptação ao mundo dos games, através das contribuições de Will Straw (1991) e Sara Grimes (2014), aproximando também a experiência de fazer parte de uma cena com o caráter lúdico na cultura discutido por Huizinga (1949). Em seguida, trará uma revisão bibliográfica sobre as cenas de modding em versões anteriores de GTA (LAUKKANEN, 2005), o conceito de gambiarra como uma estratégia de adaptação da tecnologia para servir a fins próprios dos jogadores brasileiros (MESSIAS, 2020), e uma revisão básica sobre a história do Cidade Alta com base em matérias jornalísticas sobre o tema. Por fim, serão trazidas capturas de tela colhidas na Twitch; artigos jornalísticos publicados em portais; e a etnografia virtual conduzida pelo jornalista Matheus Fernandes, veiculada como artigo no Start Uol.

2. A Cena Gamer

Os estudos sobre cenas têm desde 1991 fomentado múltiplas investigações dentro da academia quanto à interseção entre música, sociabilidades e os territórios nas quais

⁵ REIS, Gabriel. “GTA RP: o que é e as regras do fenômeno entre streamers”. **Ge sports**. 22 mar. 2021. Disponível em: <<https://bit.ly/3fVMQC8>>. Acesso em: 10 ago. 2021.

⁶ O jornalista e estudante de jornalismo da UFS André Alcântara relata que a pressão por uma presença frequente no servidor foi para ele um vetor de ansiedade, afastando-o do jogo.

estão ancoradas. O termo já era utilizado anteriormente pelo jornalismo cultural para se referir a agrupamentos — em sua maioria juvenis — em torno da música, mas o trabalho de Will Straw (1991) no artigo seminal *Systems of Articulation, Logics of Change: Communities and Scenes on Popular Music* trouxe uma definição mais articulada que pôde então ser aplicada em diferentes cenários. Segundo Straw (1991, p. 373), diferentemente das comunidades musicais, uma cena musical é “aquele espaço cultural no qual um número de práticas musicais coexistem, interagindo uma com a outra dentro de uma variedade de processos de diferenciação, e de acordo com trajetórias amplamente variantes de mudança e fertilização cruzada”⁷.

As cenas musicais tornaram-se foco de investigação de pesquisadores brasileiros, como pode ser visto nos trabalhos de Oliveira (2018), Sá e Janotti Jr. (2013), Moritzen (2020) e Queiroz (2019). Vale destacar que o trabalho de Queiroz (2019) sobre cenas musicais em bares no interior do Nordeste identificou características locais que não se adequavam ao conceito de cenas musicais descrito por Straw (1991), que por sua vez se concentrava em fenômenos acontecidos nos grandes centros urbanos do Canadá. O conceito de cena musical decolonial vem para preencher tal lacuna; segundo Queiroz (2020, p. 193): “Estudar o entrelaçamento de música e comunicação no Brasil não deve obliterar as inferências constituintes da colonização e os efeitos nefastos do genocídio/epistemicídio (GROSFUGUEL, 2016) europeu”.

Em 2014, no dossiê *Scene Thinking* do periódico *Cultural Studies*, a pesquisadora Sara Grimes aplica o conceito de cenas às comunidades em torno do jogo *LittleBigPlanet*. De acordo com Grimes (2014):

O jogo como artefato, ou sistema, fornece a infraestrutura subjacente, ferramentas e conteúdo sobre os quais a maioria das atividades dos jogadores se baseiam. Ele desempenha um papel especialmente poderoso para fazer a cena se manifestar, fornecendo a ela os materiais, os palcos (virtuais) e fóruns compartilhados, assim como a própria rede através da qual os jogadores interagem, congregam, compartilham conteúdo e constroem significado⁸. (GRIMES, 2014, p. 380)

No Brasil, os servidores de GTA V RolePlay — onde os jogadores possuem funções como jornalistas, motoristas, policiais, entre muitas outras profissões — possuem características de uma cena similar à que Grimes (2014) identifica no jogo *LittleBigPlanet*. São softwares modificados por desenvolvedores independentes com o objetivo de adequar a ferramenta maior do mundo virtual do GTA V de acordo com suas próprias ideias do

⁷ Tradução da autora.

⁸ Tradução da autora.

que como o jogo deveria ser. Os servidores mais populares como o Cidade Alta transformam *streamers* no site Twitch em celebridades, atraindo a atenção de marcas que patrocinam eventos na plataforma. Sugerimos aqui que este agrupamento pode ser entendido como uma cena gamer.

Segue uma breve comparação entre os paralelos de uma cena gamer e uma cena musical: os desenvolvedores atuam como os produtores de eventos, construindo o ambiente no qual as sociabilidades ocorrem e responsabilizando-se pela qualidade do entretenimento oferecido. Os *streamers* famosos que se tornam celebridades dentro do servidor seriam como os músicos, recebendo um reconhecimento e prestígio dentro do espaço delimitado da cena. Os jornalistas que reportam os acontecimentos dentro do servidor Cidade Alta no periódico AltaNews, publicado no grupo do Discord e no Instagram, equiparam-se aos jornalistas dedicados a acompanhar os lançamentos musicais de uma determinada cena. Além disso, ambos ambientes fornecem possibilidades para a criação de laços de afetividade ao disponibilizar um espaço para que os membros da cena possam interagir com certa periodicidade, trocando experiências dentro do espaço lúdico do jogo. Enquanto na cena musical é a música que serve como interesse em comum que reúne pessoas ao seu redor em atividades sociais como shows e festivais, na cena gamer é o interesse pelo jogo que constrói relações de afetividade entre seus membros.

É possível também estabelecer uma conexão entre o conceito do lúdico discutido por Huizinga (1949) e a experiência social de fazer parte de uma cena, seja ela gamer ou musical. No clássico dos game studies *Homoludens* — em meio a uma discussão sobre o lúdico na cultura que frequentemente menospreza as culturas não europeias com termos derogatórios como “selvagens”, ou “primitivos” —, Huizinga (1949) traz características do lúdico que fazem sentido também quanto aplicadas às cenas. Por exemplo, o autor discorre:

Pelo menos é essa a maneira pela qual o lúdico se apresenta para nós à primeira vista: como um intermezzo, um interlúdio em nossas vidas diárias. Como um relaxamento regularmente recorrente, no entanto, ele se torna o acompanhamento, o complemento, de fato uma parte integral da vida em geral. Ele adorna a vida, amplifica-a e é nesse sentido uma necessidade para o indivíduo — como uma função da vida — e para a sociedade por motivo do significado que ele contém, sua significância, seu valor expressivo, suas associações sociais e espirituais, em resumo, como uma função cultural. A expressão do lúdico satisfaz todos os tipos de ideais comuns⁹. (HUIZINGA, 1949, p. 9)

⁹ Tradução da autora.

As cenas, assim como o lúdico descrito por Huizinga (1949), desenvolvem-se inicialmente na vida de seus membros como uma válvula de escape da realidade. Em uma cena musical, o momento do show representa uma possibilidade de entretenimento dissociada dos afazeres diários onde pode-se desenvolver habilidades sociais e construir afetos ao redor da música; em uma cena gamer, a reunião em torno do jogo abre caminho para a construção de laços. Isso não quer dizer, no entanto, que todas as interações dentro das cenas sejam pacíficas: assim como nos encontros sociais fora delas, as cenas podem também ser espaço de conflito e afirmação social, como visto a partir da perspectiva racial em Oliveira (2018), de gênero em Moritzen (2020) e de forma mais interseccional em Queiroz (2019).

No caso do Cidade Alta, redes sociais como o Discord, o Twitter e o Instagram atuam como elos conectores entre os jogadores, enquanto o jogo em si permanece como um local especialmente privilegiado para a interação social. O periódico AltaNews, os streamers famosos, os desenvolvedores e os próprios jogadores são todos parte de uma cadeia criativa que através do lúdico constrói o que enxergamos aqui como uma cena gamer.

3. Cenas de *modding*, GTA RP e Cidade Alta

O GTA RP (Grand Theft Auto RolePlay) é uma modalidade de jogo que se apropria da plataforma do GTA V online para construir uma cidade à parte através de modificações elaboradas por desenvolvedores independentes, onde os jogadores interpretam personagens, performam atividades sociais, adotam uma profissão, e que exige um alto nível de comprometimento. Se a profissão do personagem é a de taxista, por exemplo, o jogador deve cumprir horários de trabalho específicos, assim como no mundo fora do jogo. As regras variam entre servidores, mas existe um consenso contra a prática do chamado “metagaming”: utilização de informações trazidas de fora do jogo, combinações de ações em salas privadas, ou qualquer tipo de posicionamento que possa quebrar a imersão. Comportamentos que violem essas regras são chamados de “anti-RP”.

Apesar do GTA Roleplay ter se tornado um fenômeno mais massivo no ano de 2020 no Brasil, modificações no jogo original de propriedade da desenvolvedora Rockstar Games podem ser encontradas desde as versões mais antigas, como GTA Vice City e GTA III. No livro *Modding Scenes* produzido por Tero Laukkanen (2005) na Universidade de Tampere são analisados agrupamentos sociais de fãs de videogames que se reúnem para

modificar jogos a seu bel-prazer, seja pelo interesse comunal em torno dos novos produtos midiáticos modificados, seja pela vontade de desenvolver habilidades técnicas quanto à criação de games. O texto não se aprofunda muito quanto às cenas, mas ainda assim é interessante para este trabalho que este seja o termo escolhido pelo pesquisador para levar adiante sua análise. Segundo o autor:

Pode-se argumentar que a prática do *modding* — leia-se, modificar e ampliar jogos lançados oficialmente com conteúdo produzido por fãs — é uma das especificidades mais distintivas na cultura contemporânea de jogos de computador. Desde seu início subcultural um tanto duvidoso, o *modding* amadureceu em direção ao mainstream durante a última década. (...) Recentemente, o *modding* também atraiu a atenção dos acadêmicos, especialmente aqueles com base nos estudos culturais. Com seus aspectos colaborativos DIY¹⁰, natureza apropriativa e uso inovador das novas tecnologias, o *modding* representa um exemplo particularmente ilustrativo da chamada “cultura participatória. (...) Da perspectiva dos pesquisadores da cultura, o interessante sobre o *modding* não é o quão lucrativo ele é para a indústria dos games, mas como ele desafia a hegemonia cultural e permite que vozes mais diversas participem da construção de nosso patrimônio cultural. (LAUKKANEN, 2005, p. 6)

Diferentemente dos outros exemplos analisados no livro, *Half-Life* e *The Sims*, as cenas *modding* de GTA acontecem sem o apoio da Rockstar Games. Enquanto nos outros jogos as desenvolvedoras incorporam o trabalho dos fãs de forma lucrativa para a empresa, a Rockstar Games historicamente fez vista grossa para os agrupamentos de *modding* em torno de GTA.

O GTA RP que acontece no Brasil hoje é construído em cima da versão GTA V, lançada oficialmente em 2013. No Brasil, o GTA RP é um fenômeno entre os streamers e produtores de conteúdo, atraindo influencers de games como LOUD Coringa, Carol “FunBabe” e Felipe “YoDa” (CORREIA, 2021). De acordo com Reis (2021), o streamer LOUD Coringa atingiu a marca de 100 mil espectadores simultâneos em seu canal na Twitch enquanto jogava GTA RP. Ainda na mesma matéria, é citado o exemplo da streamer Renata Giovanna, que começou a fazer transmissões na Twitch em novembro de 2020 e notou um crescimento vertiginoso em suas métricas quando passou a jogar de dentro do Cidade Alta. Reis (2021) reporta que Renata atingiu a marca de 240 mil horas assistidas na primeira semana de março de 2021, tornando-se naquela semana a mulher com maior audiência da plataforma. A streamer relata que: “Cidade Alta mudou minha vida e a de muitos criadores de conteúdo, é uma comunidade incrível que vem crescendo e realizando sonhos em toda a comunidade”.

Entre vários servidores brasileiros de GTA RP, o Cidade Alta consolidou-se como o principal e mais midiático. A descrição do Cidade Alta nas redes sociais diz: “Escreva

¹⁰ Do it yourself, faça você mesmo, lema punk.

sua própria história. Realize os seus sonhos. Bem-vindo ao Cidade Alta”. Fundado em fevereiro de 2020 em uma parceria entre a organização brasileira de eSports LOUD e a UP RP, o servidor tem alavancado a carreira de streamers iniciantes, estabelecido parcerias com grandes artistas midiáticos com o a cantora Anitta, além de fechado acordos publicitários com marcas como Brahma (REIS, 2021), Tinder, Engov, Trident e Jeep. Apesar de várias tentativas de contato com os desenvolvedores do servidor, não foi possível conseguir uma entrevista para enriquecer o presente artigo. Todas as informações aqui presentes são provenientes das redes sociais relacionadas ao Cidade Alta e de matérias na mídia sobre o servidor.

No momento da escrita, os números do Cidade Alta nas redes sociais são os seguintes: a página no Facebook conta com 29.698 likes, no Instagram são 413 mil seguidores; 97.092 seguidores no Twitter e no servidor do Discord são 224.198 membros¹¹. As regras do Cidade Alta estão reunidas em um documento de 20 páginas, e se referem a, entre outros temas, o Discord, o Criador de Conteúdo, o Personagem, os Empregos Legais, o Hospital, os Patrocinadores, os Aplicativos, os Chamados, a Praça e a Favela. As regras principais, no entanto, encontram-se em destaque na capa do documento: “Nós repudiamos e proibimos todo e qualquer tipo de assédio, homofobia, preconceito, abuso, racismo, qualquer tipo de *flaming* e discurso de ódio dentro e fora do servidor.”¹²

Para jogar GTA RP, é preciso fazer download tanto do jogo GTA V quanto do mod FiveM¹³. Em teoria, tal ato viola os termos de serviço da Rockstar Games e pode gerar advertências e até o banimento da conta do Rockstar Social Club¹⁴. Na prática, situações como essa passam impunes pela desenvolvedora¹⁵. Entrar no servidor, no entanto, significa passar por um processo seletivo chamado de *whitelist* e que apenas acontece periodicamente, não estando disponível a qualquer momento.

O jornalista e estudante de jornalismo da UFS André Alcântara (2021) traz uma rica etnografia explorando sua experiência com o processo seletivo do Cidade Alta¹⁶. Alcântara (2021, s/p) relata que, no início: “O questionário pedia algumas informações

¹¹ Informação fornecida por um desenvolvedor em conversa pelo Discord.

¹² REGRAS do servidor. Cidade Alta Season 2. 12 jul. 2021. Disponível em: <<https://bit.ly/3xJ3JGb>>. Acesso em: 10 ago. 2021.

¹³ CORRÊA, Juliano. “GTA 5 RP: como entrar no servidor e jogar no modo Roleplay”. **Ge Sports**. 14 abr. 2021. Disponível em: <<https://bit.ly/3xKkMYI>>. Acesso em: 10 ago. 2021.

¹⁴ MONTEIRO, Rafael. “O que é GTA 5 Roleplay? Veja regras para jogar e riscos de servidores”. **TechTudo**. 07 ago. 2020. Disponível em: <<https://glo.bo/3Ay2zPm>>. Acesso em: 10 ago. 2021.

¹⁵ Para uma descrição detalhada de como jogar GTA RP, ver Corrêa (2021).

¹⁶ ALCÂNTARA, André. “Sobre minha experiência no GTA RP e como encenar um trabalho me deixou mais ansioso”. **Vórtex**. 30 mai. 2021. Disponível em: <<https://bit.ly/2VN7Kw3>>. Acesso em: 10 ago. 2021.

peçoais e do personagem, além de perguntas objetivas sobre RP. Foram milhares de inscritos”. Após ser aprovado nesta etapa, a saga continua:

Eram centenas de pré-aprovados, atentos a qualquer sinal de novas vagas de inscrição para entrevista, que comportava cerca de 50 pessoas e durava aproximadamente três horas e meia. No início do processo, os links para o cadastramento surgiam e em poucos minutos subitamente sumiam: eram os pré-aprovados sedentos pela oportunidade de entrar no playground em que seus *streamers* favoritos brincam. O objetivo da entrevista era saber se os jogadores realmente estavam preparados pra entrar no servidor. Tem gente que tenta duas, três, quatro vezes até conseguir. **É tipo vestibular: o interessado se inscreve, estuda e faz a prova. Se não passa, repete o processo** [grifo da autora]. Na entrevista, são criadas várias situações adversas aos jogadores, cujo primeiro objetivo é alcançar e exercer o emprego escolhido no formulário (mecânico, policial, médico, taxista ou profissional autônomo), e é preciso lidar com todas elas sem deixar de lado a encenação. Moderadores e auxiliares estão lá o tempo todo construindo esses momentos de provação e avaliando o desempenho das cerca de cinquenta pessoas. [...] Uma mensagem pipocou na tela avisando que a entrevista estava perto do fim. Foram três horas e alguns quebrados que pareceram trinta minutos. Ao final de cada entrevista, os aprovados e não aprovados são divididos em dois grupos diferentes e começa a ser criado um suspense que se desenrola ao longo de minutos. (ALCÂNTARA, 2021, s/p)

A seleção ainda contou com a exigência de uma foto ao lado de um documento de identificação, para comprovar que o jogador é maior de idade. Aprovado, Alcântara (2021) inicia então sua experiência como o taxista Jamal dos Santos no Cidade Alta. Porém, aos poucos, André descreve como uma pressão subentendida para dedicar-se ao trabalho como taxista funcionou como gatilho para a ansiedade do jornalista, que por fim decidiu deixar o jogo simplesmente saindo do servidor do Discord do Cidade Alta para não mais voltar. Além disso, GTA RP é um jogo pesado que precisa de um computador com as seguintes especificações:

Requisitos mínimos: sistema operacional: Windows 8.1 64 Bit, Windows 8 64 bit, Windows 7 64 Bit, ou Windows Vista 64 Bit; **processador:** Intel Core 2 Q6600 de 2.40GHz, AMD Phenom 9850 de 2.5GHz; **memória:** 4 GB de RAM; **placa de vídeo:** NVIDIA 9800 GT 1GB ou AMD HD 4870 1GB (DX 10, 10.1, 11); **placa de som:** 100% compatível com DirectX; **armazenamento:** 72 GB de espaço disponível. **Requisitos recomendados:** sistema operacional: Windows 8.1 64 Bit, Windows 8 64 bit ou Windows 7 64 Bit; processador: Intel Core i5 3470 de 3.2GHz ou AMD X8 FX-8350 de 4GHz; memória: 8GB; placa de vídeo: NVIDIA GTX 660 2GB ou AMD HD 7870 2GB; placa de som: 100% compatível com DirectX 10; armazenamento: 72GB de espaço disponível. (REIS, 2021, s/p)

Apesar de não haver dados concretos sobre o perfil socioeconômico dos jogadores do Cidade Alta, pode-se inferir que o acesso a computadores com tais qualificações, além do tempo livre necessário para uma dedicação tão intensa ao jogo são privilégios das classes média e alta. Seria interessante em explorações mais profundas no servidor, obter dados sobre a proporção de gênero e de raça entre os membros do Cidade Alta para que se possa tecer comentários interseccionais sobre a cena gamer em torno do servidor.

Outro ponto interessante sobre o Cidade Alta é que o servidor, que ainda não conta com apoio oficial da Rockstar Games, realiza hoje parcerias com marcas de grande alcance como Brahma, Tinder, Engov, Trident e Jeep. Os exemplos de cenas de *modding* em torno de GTA explanados por Laukkanen (2005) representam muito mais uma cultura participatória de fãs do que um modelo de publicidade voltado ao lucro, como o Cidade Alta tem se mostrado. Resta acompanhar o desenvolvimento do fenômeno para compreender as atitudes da Rockstar Games em relação ao Cidade Alta.

4. O Carnaval, a Gambiarra e as Marcas

O Carnaval do Cidade Alta foi publicizado em portais online como o primeiro carnaval gamer. A informação sobre o evento chegou a mim através do Twitter, tendo sido divulgado pelo já citado André Alcântara. Já que minha pesquisa de Doutorado no momento sendo feita no Programa de Pós-Graduação da UFF se debruça sobre cenas musicais e shows ao vivo em Minecraft e Fortnite, a realização de eventos musicais dentro de um servidor brasileiro de GTA foi o primeiro ponto de interesse que atraiu minha atenção para o Cidade Alta. O evento aconteceu oficialmente entre os dias 13 e 16 de fevereiro de 2021 — sendo que o dia 12 contou com uma festa de abertura do evento e a quarta-feira de cinzas ainda teve movimento —, envolvendo festas, shows, e até um bloco de carnaval com trio elétrico que os jogadores acompanharam vestindo abadá. A violência inerente ao GTA foi desabilitada durante o evento, abrindo espaço apenas para a celebração.

O meu primeiro instinto como pesquisadora foi a vontade de fazer etnografia virtual no evento, o que me colocou em contato com alguns desenvolvedores do Cidade Alta, publicitários das agências Druid e Outplay, e com o jornalista de games Matheus Fernandes, que possuía o mesmo objetivo. Os desenvolvedores estavam prontos para me fornecer uma espécie de “passe VIP” para acompanhar o Carnaval, permitindo minha entrada no servidor de forma temporária sem a necessidade da *whitelist*, mas infelizmente esbarrei na barreira tecnológica e fiquei impossibilitada de fazer a etnografia diretamente do servidor por limitações técnicas do meu computador. Fernandes (2021), no entanto, esteve presente no evento dentro do servidor e sua experiência etnográfica será analisada em mais detalhes no decorrer desta seção. Barrada do servidor, minha segunda opção para observar o evento foi a Twitch. Pedi sugestões de streamers aos desenvolvedores e acabei no canal de Pimentinha RP, que se apresenta como “Bruna Pimenta, 31 anos e amo

games!!”¹⁷. Na Twitch, a streamer conta com 119,9 mil seguidores, e no Instagram são 50,2 mil.

As informações coletadas na transmissão de Pimentinha foram colhidas nos dias 12 e 13, primeiros dias do evento, no qual os jogadores pareciam estar explorando as mudanças adicionadas à cidade para a ocasião do Carnaval. Segundo Fernandes (2021), durante o bloco de carnaval do Monobloco, participaram 130 jogadores e mais de 130 mil espectadores assistiram pelas plataformas de streaming. O próprio canal do Monobloco no Youtube fez uma transmissão ao vivo do desfile.

Celso Alvim, maestro de baterias e um dos fundadores do Monobloco, disse em entrevista a Pedro Galvão (2021) no Estado de Minas¹⁸:

“Foi um convite inusitado. Não é um universo que eu frequente esse dos games, mas fomos convidados para criar uma playlist para um ambiente virtual do desfile do Monobloco. Nessa proposta do game, as pessoas vão poder entrar em contato, vai ter camarote, enfim, é uma forma de vivenciar o bloco virtualmente”, explica Celso Alvim, que revela um esforço do Monobloco para que “o coração dos brasileiros não fique tão abandonado neste carnaval”.

O desfile do Monobloco funcionou da seguinte forma: um trio elétrico temático do grupo passou pelas ruas do Cidade Alta, enquanto os jogadores seguiam atrás. Os músicos do Monobloco não estavam representados por avatares, o que de certa forma prejudicou a experiência estética do show dentro do game, por subtrair a interação entre o avatar do jogador e o do artista. Os jogadores, no entanto, não pareciam se importar: dançavam, faziam coreografias conjuntas, flertavam, e em alguns momentos havia até “pegação”: avatares próximos e sons de beijos emitidos pelos gamers. O som do show era projetado diretamente dentro para dentro do servidor, não sendo necessários sites terceiros para essa função.

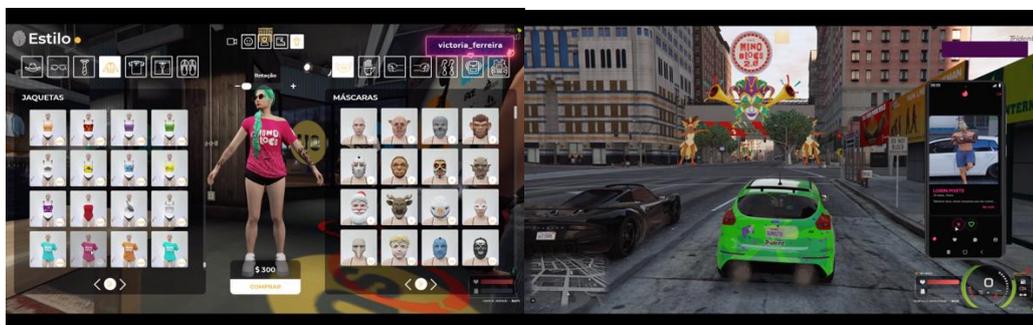
¹⁷ TWITCH. Perfil da usuária Pimentinharp. Disponível em: <<https://www.twitch.tv/pimentinharp>>. Acesso em: 10 ago. 2021.

¹⁸ GALVÃO, Pedro. “Pré-carnaval do Monobloco lança a folia na rede”. **Estado de Minas**. 09 fev. 2021. Disponível em: <<https://bit.ly/3lYr1Fz>>. Acesso em: 10 ago. 2021.



Figura 1: Streamers sobem em cima do trio e jogadores foliões dançam enfileirados. Fonte: Twitch Pimentinha RP.

Itens de roupa promocionais dos patrocinadores estavam disponíveis para os jogadores, como abadá do Tinder, da Engov e da Trident, também com o nome do Monobloco, assim como os abadá de blocos off-line. Acessórios especiais foram disponibilizados, além de um aplicativo do Tinder que possibilitava aos jogadores darem match e flertarem uns com os outros. Vi ainda um aplicativo de mensagens entre os jogadores chamado AltaZap, através do qual os jogadores se comunicavam por texto.



Figuras 2 e 3: Avatar do Monobloco e Tinder dentro do servidor. Fonte: Twitch Pimentinha RP.

Tais modificações fazem lembrar do conceito de Messias quanto à gambiarra, que diz:

Esse “trapacear” a indústria, assim, representa uma forma de improviso, experimentação e subversão que são a base de nosso argumento da gambiarra (...). Da presença dessas gambiarras, surgem algumas associações, algumas mais imediatas como a popularização de softwares acessíveis (user-friendly) e outras extremamente inusitadas, como o deslocamento de funções, criação de grupos de afinidade e até novas tendências sem relação direta com os meios digitais. (MESSIAS, 2020, p. 21)

O Cidade Alta, portanto, representa uma gambiarra construída em cima do jogo original GTA V online da desenvolvedora Rockstar Games, pois inclui características relativas à cultura brasileira que não estariam presentes na versão original, como o trio elétrico, o bloco de carnaval, a música de artistas brasileiros, o WhatsApp, e o Tinder¹⁹. A adição desses itens aproxima a experiência estética lúdica do jogador brasileiro, enriquecendo tanto o RolePlay e a performance dos personagens interpretados pelos jogadores, como as mecânicas do jogo que dão abertura para possibilidades lúdicas e uma cena gamer impensáveis no GTA comercializado pela Rockstar Games.

Uma das consequências da modalidade lúdica da gambiarra, no entanto, é a instabilidade experienciada por vezes pelos jogadores. O servidor chegou a cair algumas vezes durante o evento, e em certo momento apenas streamers convidados puderam participar do bloco para garantir que o servidor continuaria no ar, o que incomodou alguns dos jogadores que ficaram de fora.

Sobre sua experiência etnográfica dentro do carnaval, o jornalista Matheus Fernandes (2021) afirma que: “do aquecimento das baterias ao afterparty em um hangar, a sensação é a de estar nomeio de um bloco real, inclusive ouvindo as conversas inusitadas de outros jogadores próximos, paqueras e pessoas cantando”. Na mesma matéria, Fernandes relata uma fala de Ana Xisdê, uma das fundadoras do jornal do servidor AltaNews:

Mesmo que nós pudéssemos acompanhar um show ou outro em casa, não é a mesma coisa sem a presença de outras pessoas. Apesar de em forma de personagem, estávamos todos nos divertindo juntos e, no final das contas, é isso que torna experiências como essas ainda mais significantes.

A fala de Ana Xisdê é relevante para este trabalho pois evidencia a importância de uma sensação de co-presença na experiência de eventos musicais como um bloco de carnaval, um show, ou uma festa. Em meio à pandemia de Covid-19 que forçou uma separação física entre pessoas, o Cidade Alta serve como uma ferramenta para experienciar a música ao vivo em conjunto de forma segura.

É importante pontuar, no entanto, que mesmo em um mundo pós-pandemia, há muitos motivos para que alguns prefiram a experiência do show dentro do game: seja por serem muito jovens para frequentar esse tipo de evento, por questões financeiras,

¹⁹ Não quero dizer aqui que o WhatsApp e o Tinder sejam empresas brasileiras, e sim que participam do cotidiano brasileiro.

geográficas, de saúde mental, ou até mesmo por uma maior familiaridade com o meio do jogo que torna o show dentro do game mais confortável do que sua versão off-line.

5. Conclusão

O servidor de GTA RP Cidade Alta, referido na ocasião do primeiro carnaval gamer apresenta diversas possibilidades de análise que são caras à área da comunicação. Esse fenômeno pode ser analisado a partir das perspectivas da experiência lúdica, do consumo, da cena gamer, da gambiarra, da interseccionalidade, entre várias outras categorias. No dia 30/07/2021, foi a vez de uma festa de São João ser organizada no Cidade Alta; a tendência é que eventos desse tipo continuem acontecendo dentro do servidor.

A cena gamer representa um caminho epistemológico relevante para discutir o Cidade Alta a partir dos estudos culturais, levando em consideração as sociabilidades que se organizam ao redor do jogo. Longe de uma experiência solitária como era visto a princípio, os games representam hoje uma das mais populares mídias através das quais se comunicam notícias, se discute política, se faz afirmações identitárias e se experiência a música ao vivo.

A gambiarra também se apresenta como categoria analítica essencial para discutir como gamers brasileiros apropriam-se de ferramentas do Norte Global para adaptar e incluir suas próprias narrativas, expectativas e características dentro do jogo. O Cidade Alta representa um ponto de partida privilegiado para compreender como tais atividades de modding acontecem, quais suas significações, como podem trabalhar para construir uma cena gamer e o que representam para a vida em sociedade. Este artigo buscou apresentar uma exploração inicial na esperança de que novos e mais aprofundados estudos sejam desenvolvidos sobre o tema.

6. Referências

ALCÂNTARA, André. “Sobre minha experiência no GTA RP e como encenar um trabalho me deixou mais ansioso”. **Vórtex**. 30 mai. 2021. Disponível em: <<https://bit.ly/2VN7Kw3>>. Acesso em: 10 ago. 2021.

CORRÊA, Juliano. “GTA 5 RP: como entrar no servidor e jogar no modo Roleplay”. **Ge Sports**. 14 abr. 2021. Disponível em: <<https://bit.ly/3xKkMYl>>. Acesso em: 10 ago. 2021.

FERNANDES, Matheus. “Carnaval no GTA: folia virtual contou com trio elétrico e show do Monobloco”. **Start Uol**. 09 mar. 2021. Disponível em: <<https://bit.ly/37EdCKw>>. Acesso em: 10 ago. 2021.

GALVÃO, Pedro. “Pré-carnaval do Monobloco lança a folia na rede”. **Estado de Minas**. 09 fev. 2021. Disponível em: <<https://bit.ly/31Yr1Fz>>. Acesso em: 10 ago. 2021.

GRIMES, S. M. Little Big Scene. **Cultural Studies**, n. 29, v. 3, p. 379-400, 2014.

HUIZINGA, J. **Homoludens: A Study of the Play Element in Culture**. London: Routledge, 1949.

LAUKKANNE, T. **Modding scenes: Introduction to user-created content in computer gaming**. Tampere: University of Tampere Hypermedia Laboratory, 2005.

MESSIAS, J. Gambiarra como mediação: um encontro entre materliadades da comunicação e filosofia da técnica a partir das mídias digitais. **E-compós**, v. 23, jan–dez, p. 1–25, 2020.

MONTEIRO, Rafael. “O que é GTA 5 Roleplay? Veja regras para jogar e riscos de servidores”. **TechTudo**. 07 ago. 2020. Disponível em: <<https://glo.bo/3Ay2zPm>>. Acesso em: 10 ago. 2021.

MORITZEN, K. Entre gatas, demônias, flores e darma: atravessamentos de gênero em cenas musicais natalenses de rock. Dissertação de Mestrado defendida no Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia, UFRN, 2020.

OLIVEIRA, L. X. **A Cena Musical da Black Rio: Estilo e Mediações nos bailes soul dos anos 1970**. Salvador: EDUFBA, 2018.

QUEIROZ, T. Cena Musical Decolonial: Uma proposição. **Mediação**, v. 22, n.29, p. 173-200, jul./dez. 2019.

REGRAS do servidor. Cidade Alta Season 2. 12 jul. 2021. Disponível em: <<https://bit.ly/3xJ3JGb>>. Acesso em: 10 ago. 2021.

REIS, Gabriel. “GTA RP: o que é e as regras do fenômeno entre streamers”. **Ge sports**. 22 mar. 2021. Disponível em: <<https://bit.ly/3fVMQC8>>. Acesso em: 10 ago. 2021.

SÁ, S. P.; JANOTTI JR., J. (orgs.). **Cenas Musicais**. Coleção comunicações e cultura. Caguarema: Anadarco, 2013.

SETTI, Renan. “Com pandemia, marcas patrocinam carnaval... dentro do game GTA”. **O Globo**. 04 fev. 2021. Disponível em: <<https://glo.bo/31Yr1W9>>. Acesso em: 10 ago. 2021.

STRAW, W. Systems of Articulation, Logics of change: Scenes and Communities in Popular Music. **Cultural Studies**, vol. 5, n. 3, p. 361-375, out. 1991.

TWITCH. Perfil da usuária Pimentinharp. Disponível em: <<https://www.twitch.tv/pimentinharp>>. Acesso em: 10 ago. 2021.