

100% Atualizado: Letramento e Gambiarra no *Bomba Patch* a partir da sétima geração de consoles de videogame¹

Gustavo Viana²
Anna Luiza Barros³
Thays Pantuza⁴
José Messias⁵

Universidade Federal do Maranhão, Imperatriz, MA

RESUMO

Partindo de pesquisas realizadas por Messias (2015, 2016, 2020), o presente artigo utiliza os conceitos de gambiarra e letramento para atualizar alguns dos dados e considerações do autor sobre a modificação do jogo *Pro Evolution Soccer/Winning Eleven* conhecida como *Bomba Patch*. A disponibilização do jogo modificado para plataformas da chamada sétima geração de consoles (*PlayStation 3* e *Xbox 360*) em diante mobiliza uma série de objetos técnicos e afetos outros que não estavam presentes nas referidas análises. A forma como as gambiarras supostamente precárias e de baixa qualidade técnica acompanham também o desenvolvimento dessas tecnologias de entretenimento demonstra o potencial crítico desta perspectiva sociotécnica e decolonial sobre os videogames.

PALAVRAS-CHAVE: letramento, gambiarra, videogames, bomba patch

Introdução

O presente artigo pretende analisar a relação jogador-jogo dentro de um contexto em que o jogador interage não apenas com o jogo propriamente dito, mas também com a plataforma, de modo a alterar elementos da construção do jogo, seja no aspecto estético ou ainda interferindo na mecânica e/ou programação. Para iniciar a discussão acerca da perspectiva de letramento e gambiarra na experiência dos *videogames*, é necessário que sejam elucidados alguns conceitos essenciais para o desenvolvimento do texto.

1 Trabalho apresentado no IJ05 - COMUNICAÇÃO MULTIMÍDIA da Intercom Júnior – XVII Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

2 Graduando em Jornalismo pela UFMA, Campus Imperatriz. Bolsista de Iniciação Científica PIBIC-CNPq. E-mail: gustavovianaufma@gmail.com

3 Graduanda em Jornalismo pela UFMA, Campus Imperatriz. Bolsista de Iniciação Científica PIBIC-FAPEMA. E-mail: aninhaluiza012@gmail.com

4 Mestranda em Tecnologias de Comunicação e Cultura no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UERJ. Pesquisadora nos grupos CiberCog/LMD (UERJ) e GamerLab (UFMA).

5 Orientador do trabalho. Professor do curso de Comunicação Social/Jornalismo e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFMA. Coordenador do grupo de pesquisa GamerLab/UFMA. Doutor em Comunicação e Cultura pela UFRJ. E-mail: jose.cmsf@ufma.br

Na indústria de *games* global, e notoriamente no contexto brasileiro, existe uma prática muito comum, e já difundida em meio aos jogadores, chamada "*mods*", abreviação da palavra *modifications*, modificações em inglês. Essa prática é um exercício de manipulação, manutenção e construção de novas experiências dentro de um determinado jogo complementando e/ou substituindo elementos gráficos, funcionalidades e/ou mecânicas de produtos lançados regularmente no mercado. Para este texto, utiliza-se o popular *Bomba Patch*, um *mod* desenvolvido para o jogo de simulação de partida de futebol *Pro Evolution Soccer (PES)*, antigo *Winning Eleven*. Nele, os jogadores têm a possibilidade de interagir com uma série de elementos que não estão presentes nas versões originais do jogo, como times das divisões inferiores do futebol nacional, músicas de fundo e cantos de torcida (até com linguagem imprópria), narração e comentários em português de profissionais que não os escolhidos pela franquia, logo, placares e outros elementos gráficos das emissoras de TV que geralmente transmitem os jogos no Brasil

É comum que os jogos não reproduzam de forma fiel esses e outras características que, para os fãs, fazem parte de acompanhar futebol e tornam suas versões digitais mais realistas, como nome e fisionomia dos jogadores, uniformes, logos e outras informações que envolvem grandes corporações (incluindo os times e ligas), ações publicitárias, entre outros, protegidos por direito autoral ou outras limitações comerciais e legais. Essa situação de impedimento do uso de certos artefatos que contribuem para certa veracidade da jogabilidade, que em muitos aspectos remete mais a transmissão dos jogos pela TV, mobiliza grupos de jogadores ao redor do mundo para instalar ou criar suas próprias modificações. Procedimentos complexos que, mesmo não ficando graficamente perfeitos, demandam e/ou estimulam o desenvolvimento de competências cognitivas (Regis, 2015) e modos de letramento midiático e digital.

Ao se deparar com esse cenário, os jogadores, sedentos por uma experiência mais realista e também mais personalizada e atual, próxima de sua própria realidade, manipulam e constroem formas mais populares e irreverentes de jogar. No caso do *Bomba Patch*, *mod* criado pelo brasileiro Allan Jefferson, em 2006, existe uma série de produtos e subprodutos que alimentam as modificações do jogo *Pro Evolution Soccer (PES)* / *Winning Eleven*.

Com o intuito de descrever o desenvolvimento da tecnologia dos games, a indústria estabeleceu alguns parâmetros divididos em categorias chamadas "gerações".

Desse modo, desde o início da construção e difusão dos consoles até o momento atual, foram desenvolvidas diversas máquinas e plataformas que, hoje, carregam o título de 8ª geração. As gerações são definidas a partir de diversos critérios, como características dos gráficos, programação e jogabilidade, além dos suportes tecnológicos.

No caso do *Pro Evolution Soccer (PES) / Winning Eleven*, os jogos foram desenvolvidos originalmente para *PlayStation* e *Playstation 2 (SONY COMPUTER ENTERTAINMENT)*, console da 6ª geração, juntamente com o *DreamCast (SEGA)*, *GameCube (NINTENDO)* e o *Xbox (MICROSOFT)*. Para este artigo, são abordados os consoles da 7ª geração (*Xbox 360*, da *Microsoft*; *PlayStation 3*, da *Sony*; e *Wii*, da *Nintendo*) e 8ª geração (*PlayStation 4*, da *Sony*; *Switch* e *Wii U*, ambos da *Nintendo*; e *Xbox One*, da *Microsoft*) em que foram feitas as modificações por parte dos jogadores em relação a jogabilidade proposta inicialmente.

Tecnologia e (cosmo)política sob um viés decolonial

Neste artigo, as perspectivas decoloniais e cognição corporificada estão reunidas para expressar um conhecimento da realidade técnica própria do Sul, uma cosmotécnica (Hui, 2016) antropofágica que no Brasil tem o nome de gambiarra, embora noções similares existam em outras localidades. Por esse motivo, tratar o conhecimento, sua produção, percepção e comunicabilidade de forma decolonial seria justamente trazer para o centro do problema algumas das questões que historicizam e apontam para uma concepção material e corporificada do mesmo.

Numa noção complexa de conhecimento, a gambiarra representa uma conexão entre homem e técnica em que o próprio corpo é atravessado no nível dos afetos (Massumi, 2002), da biologia (Varela et al., 2001) e, claro, da cultura – levando em conta, então, que nem sempre a percepção consciente vai estar sendo acionada.

Defende-se uma epistemologia corporificada e localizada (cosmopolítica) que depende menos de uma faculdade ou capacidade intencional humana e mais de um processo de derivações codeterminadas, no qual a invenção (Kastrup, 2007) mobiliza indivíduos ao invés de ser mobilizada por eles. Nesse contexto, a especificidade da gambiarra, quando comparada a outros conceitos empregados na crítica decolonial, está no seu engajamento com a dimensão da tecnicidade e, portanto, no mapeamento de outras agências que estão em ação, embora não estejam em evidência nos planos visíveis ou sensíveis (intangíveis). Seus rastros podem ser investigados, no caso da colonialidade, ao

tratar de desigualdades sociais, econômicas e até geopolíticas (Norte-Sul), como a ausência/desorganização da malha de telecomunicações do país, na falta de regulação adequada dos direitos autorais com provisões para o uso comum (Mizukami et al, 2008) e na ineficiência de políticas públicas de acesso à informação e cultura que precarizam modos de vida.

Encontra-se neste ponto seu viés político, investida em uma cosmopolítica antropofágica decolonial, representada por uma perspectiva "regional" (ou ponto de vista da regionalidade), mas que – paradoxalmente – não se restringe a uma só localização geográfica. A gambiarra produz conhecimento quando o “gato” de energia elétrica, TV a cabo ou Internet apresenta novos conteúdos e formas de socializar, estudar/aprender ou conecta realidades heterogêneas. Mesmo que sejam formas de consumo envoltas nos desígnios do capitalismo neoliberal, potencialmente elas reinventam relações de poder, ao introduzir novas possibilidades de ação e de estar no mundo: idealizações pessoais, ascensão social e/ou intelectual, acesso a língua estrangeira, repertório cultural, formação de gosto, capacitação e letramento etc.

Reitera-se que esse cenário independe de uma intencionalidade, pois a adversidade das condições que produzem a precarização direciona substancialmente as possíveis fugas para os meios disponíveis no momento (improvisado), orientando no ambiente uma cognição multissituada/distribuída e em boa parte não consciente (experimentação técnica), cuja dimensão e futuras implicações decoloniais seria difícil de enxergar a priori. Não precisa haver um desejo antissistêmico ou conscientização política por trás dessas ações para que elas expressem uma alternativa decolonial, como os tradutores informais de seriados, animações, livros e/ou histórias em quadrinhos (Jenkins, 2009).

A partir disso, não é difícil imaginar que os temas da colonialidade também façam parte e influenciem o processo cognitivo, não só na maneira como são construídos os significados de palavras e conceitos do dia a dia, mas a própria estrutura do pensamento. Por isso, a retórica do Ocidente não se reduz apenas a linguagem ou a (sub)representação de identidades subalternizadas. Para Walter Mignolo:

A expansão política e econômica da civilização ocidental andou de mãos dadas com o gerenciamento de todas as esferas do conhecimento. Ou, colocado de forma diferente, a habilidade da civilização ocidental de gerenciar o

conhecimento explica o sucesso de sua expansão política e econômica⁶ (2012, p. X).

A crítica da razão Ocidental/Moderna empreendida pelas próprias ciências no séc. XX através da complexidade, seja na Física, na Matemática ou nas Neurociências, encontra um complemento necessário nas perspectivas decoloniais e pós-coloniais que vão investir sobre as bases coloniais dos saberes produzidos até então.

E o conhecimento se transforma num problema de comunicação na medida em que, a partir da compreensão de sua dimensão técnica, deixa de ser uma relação interna entre um sujeito conhecedor e um outro (objeto/indivíduo) a ser conhecido e passa a ser, como Varela et al. (2001) propõem e Virginia Kastrup (2007) complementa, uma cognição atuada, uma codeterminação entre ambiente e sujeitos, na qual essas posições assumem funções relacionais. Emulando o argumento de Viveiros de Castro (2013) no perspectivismo, essas figuras de observador e observado, que em termos de poder remontam a ideia do sujeito do conhecimento, se alternam dependendo do ponto de vista/perspectiva em evidência. Daí, sua afirmação categórica “[...] nunca se pode estar certo sobre qual é o ponto de vista dominante, isto é, que mundo está em vigor quando se interage com outrem. Tudo é perigoso; sobretudo quando tudo é gente, e nós talvez não sejamos” (VIVEIROS DE CASTRO, 2013, p. 397).

Esse argumento próprio da chamada Virada Ontológica da Antropologia, notadamente representada pelo pensador brasileiro, e por Bruno Latour, Phillippe Descola, entre outros, trata da relação entre humanos e animais, espíritos/natureza, mas valeria também para humanos e algoritmos. Seu uso como crítica aos sistemas de tecnologia digitais modernos em meio a ação de corporações multinacionais e interesses políticos diversos aparece também na obra de Yuk Hui. Para o autor:

Os sistemas técnicos que estão no processo de se formar hoje, sustentados por tecnologias digitais (por exemplo, ‘cidades inteligentes’, ‘internet das coisas’, redes sociais, e sistemas de automação em larga escala) tendem a levar a uma relação homogênea entre humanidade e técnica – de qualificação e controle intensivos. Contudo, isso só torna mais importante e mais urgente para diferentes culturas refletir sobre sua própria história e ontologias de modo a adotar as tecnologias digitais sem ser meramente sincronizados na *episteme* homogênea ‘global’ e ‘genérica’⁷ (HUI, 2016, p. 31).

6 Do original: Both the political and the economic expansion of Western civilization have gone hand in hand with the management of all spheres of knowledge. Or, worded differently, Western civilization's ability to manage knowledge explains its success in expanding itself politically and economically.

7 Do original: The technical systems that are in the process of forming today, fuelled by digital technologies (for example, ‘smart cities’, the ‘internet of things’, social networks, and large-scale automation systems) tend to lead to a homogeneous relation between humanity and technics— that of intensive quantification and control. But this only

Atualmente, a matriz colonial do poder na figura de corporações como Facebook, Apple e Google mostra seu potencial para colonizar o conhecimento, normatizando, definindo e implantado os sistemas de comunicação que vão se tornar os padrões de comportamento, consumo, ensino e relacionamento na sociedade. A homogeneização dos modos de vida de que fala Hui. Elas fazem isso, sobretudo, a partir de um desconhecimento ou apagamento da dimensão técnica da realidade (Simondon, 2017; Hui, 2016). Lori Emerson (2014), em sua crítica ao desenvolvimento dos programas de processamento gráfico para interação humano-computador, as interfaces gráficas (do inglês, GUI, graphic user interface), mostra a ação da Apple em criar e popularizar um modelo de apresentação e interação visual cada vez mais acessível e intuitivo (user-friendly), mas que esconde do usuário as características e estrutura de funcionamento dos dispositivos, usando uma retórica condescendente e estratégia de marketing infantilizante. Adotado por outras empresas de software como Microsoft e Google com seus sistemas operacionais Windows e Android, essa tendência mostra o investimento da indústria na obsolescência planejada, entre outras práticas como a mineração de dados e o perfilamento.

Por isso, conhecer ou educar-se sobre a tecnicidade, em termos decoloniais, consiste justamente em revelar ou apreender (e até, como dito anteriormente, reinventar) as perspectivas cosmotécnicas locais. E, assim, realizar um letramento midiático e digital crítico baseado na colonialidade, o que Mignolo chama de “construir opções decoloniais nas ruínas do conhecimento imperial⁸” (2011, p. 11).

Gambiarra e letramento nas tecnologias digitais

Para falarmos sobre letramento (*literacy*) nas tecnologias digitais precisamos primeiro entender que este conceito abrange uma gama de outras abordagens, possuindo um percurso interdisciplinar. Vale lembrar que o debate sobre letramento no Brasil e no mundo se dá em diferentes vertentes, tal como apresentado em Regis (2020). Segundo a autora, elas convergiram em torno da ampliação de um conceito de alfabetização em um primeiro momento restrito à capacidade de ler e escrever (2020, p. 150). Aqui, optamos por seguir uma perspectiva corporificada, influenciada pelo conceito de cognição atuada

makes it more important and more urgent for different cultures to reflect on their own history and ontologies in order to adopt digital technologies without being merely synchronized into the homogenous ‘global’ and ‘generic’ *episteme*
8 Do original: [...] to build decolonial options on the ruins of imperial knowledge

(Varela et al, 2001; Kastrup, 2007), e nela os modos de letramento não são apenas multimodais, mas também mobilizam afetos e arranjos sociotécnicos que desafiam concepções mais tradicionais de consumo/recepção de mídia.

A ideia expandida de letramento possibilitada também por um conceito de cognição que articula corpo, mente, objetos técnicos e ambiente de forma dinâmica e co-determinada/implicada (Regis, 2020) abre caminho para uma investigação sobre a natureza convergente dos acoplamentos com produtos midiáticos, deslocando a centralidade da ideia do sujeito conhecedor. Essa diferenciação também acarreta uma revisão dessa atuação dos modos de letramento, pois uma multiplicidade de linguagens interagem com o corpo em nosso contato cotidiano com os meios tecnológicos e lúdicos, muitos deles agindo sobre camadas não conscientes da experiência.

Com o passar dos anos, o Bomba Patch foi se tornando uma modificação bastante conhecida e igualmente consumida por uma parte do público que buscava uma oportunidade de acessar o mundo dos jogos digitais, incorporar elementos de sua cultura/localidade, e até brincar ou subverter referências globais. A forma como o jogo derivado de Pro Evolution Soccer/Winning Eleven (Konami, 2001-atual) foi projetado despertou o interesse pela inventividade da sua adaptação. Não apenas nos conteúdos, mas na maneira de executar o passo a passo/as etapas que, nos mods, passa a figurar como parte integrante do processo de aprender a jogar. No caso do Bomba Patch, configurar é uma tarefa análoga a jogar, o que autores como Mateas (2008) e Zimmerman (2009) também identificam nos videogames de maneira geral e chamam, respectivamente, de letramento procedural (*procedural literacy*) e letramento do jogo (*gaming literacy*).

No campo da Comunicação, Regis sintetiza essa visão e defende o uso do termo cognição, agora desassociado de sua definição apenas como pensamento ou razão, para caracterizar o jogo/jogar como um processo complexo. Segundo ela, “O processo cognitivo opera a partir de acoplamentos inextricáveis entre corpo, meio material (tecnologias), social, e afeto. Ou seja, o processo cognitivo engloba o ambiente (incluídas aí as mídias), imbricando elementos conscientes e não conscientes.” Regis (2020, p.155).

Nessa questão do consciente e não consciente, longe de uma noção psicológica freudiana, o que está em jogo seria aquilo que apreendemos de maneira direta por ou indireta por meio do meio/convívio social ou estímulos sensoriais/proprioceptivos também se relaciona com o acoplamento entre o corpo e o meio material e cultural, “pois, a mente não se reduz ao cérebro, ela opera como uma espécie de rede que integra

corpo/cérebro” (Regis, 2020, p. 156). Sendo assim, podemos perceber a presença de uma conexão que há entre a mente, o corpo e o cérebro com o que está a nossa volta, os objetos técnicos, mais próxima de uma sintonia ou sintonização (Regis, 2020) - o que no léxico da teoria dos afetos de Brian Massumi (2002) é denominado ressonância - do que um uso ou utilização. .

A gambiarra neste sentido adiciona um teor político a esse conjunto de práticas, em primeiro lugar, evocando o contexto da produção colonial de precariedade e escassez representada pela indústria dos games enquanto braço do capitalismo global. Ao tempo também nos ajuda a compreender e ressignificar o que há de ruptura em potencial, de quebra de uma lógica e temporalidades do mercado. Parafraseando Lawrence Liang (2014), seria um modo de acessar a cultura, sob um ponto de vista do Sul, nos seus próprios termos. Nos games, isso significa novos modos de se adequar/adaptar a um jogo e inadvertidamente acabar influenciando diretamente no contexto social, produzindo práticas lúdicas e até modos de aprender através dos dispositivos técnicos. Daí, “a utilidade de uma noção ampliada e corporificada de cognição para justamente identificar as mobilizações que dão origem às gambiarras e que muitas vezes escapam aos desígnios da razão/mente, intelecto ou conscientização política”. (Messias, 2020, p.4).

Bomba Patch 100% atualizado

O jogo de futebol Bomba Patch, versão modificada de *Pro Evolution Soccer/Winning Eleven* (Konami, 1995-atual), está disponibilizado, em versões gratuitas ou pagas (dependendo do console e da data de lançamento), no site da *GeoMatrix games*⁹. Segundo Messias (2016), esse era o nome da loja localizada na região sudeste do Brasil onde a versão modificada surgiu e acabou por batizá-la. Desde seu início em 2006 até os dias atuais, o site e seu administrador, o influenciador Alan Jefferson, edita e distribui versões temáticas que vão desde a inserção dos jogadores e das ligas brasileiras de futebol de todas as divisões, as quais não existiam originalmente no jogo ou não eram atualizadas pela desenvolvedora oficial, até a produção dessas versões contemporâneas do jogo para consoles descontinuados pela indústria de games mundial (como o *PlayStation 2*), mas que ainda possuíam uma sobrevida no Brasil. Esta, fomentada pelos vendedores

9 Disponível em: <http://geomatrixgames.com/loja/index.php>. Acesso em: 29/07/2021

ambulantes (camelôs) que comercializavam edições pirateadas e mais acessíveis em suas barracas, assim como pelo preço dos consoles da sétima geração em diante no país que impedia sua aquisição pela população brasileira.

No site, é possível encontrar jogos lançados para os consoles *PlayStation 1 (1994)* até o *PlayStation 4 (2013)*. Além do *Bomba Patch*, a *GeoMatrix* também ganhou notoriedade por criar modificações (*mods*) do jogo *Grand Theft Auto (GTA)*. A franquia da produtora *Rockstar Games* conta com cinco jogos sobre o contexto da violência urbana nos quais figuram personagens fictícios que representam criminosos no mundo do jogo. Já os *mods* fazem referência a outros mais conhecidos, como os do filme *Cidade de Deus*, *Deadpool*, *Dragon Ball*, entre outros.

Além do site da *GeoMatrix*, o *Bomba Patch* também possui sua própria página na internet, com links para as redes sociais do jogo no *Instagram*, *Twitter*, *Facebook* e *Whatsapp*, e para o canal oficial no *YouTube*. Lá, são publicados vídeos de gameplays e tutoriais. O site deixa claro que o jogo pode ser utilizado tanto em *consoles* travados ou destravados (bloqueados ou não para jogos piratas sem proteção DRM¹⁰), e que as atualizações são de graça.

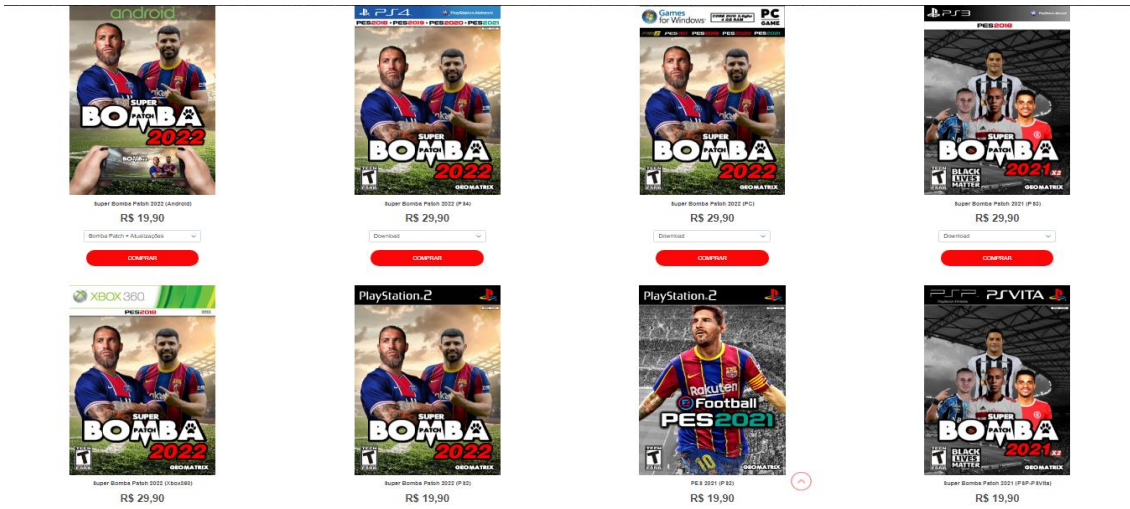


No endereço *on-line*¹¹, se tem acesso às versões mais atuais do jogo (atualmente chamado de *Super Bomba Patch 2022*), disponível para: *Android*, *PlayStation (PS) 1, 2, 3, 4 e 5*, *PlayStation Portable (PSP)*, *Xbox 360* e para computador. Além do *Super Bomba*

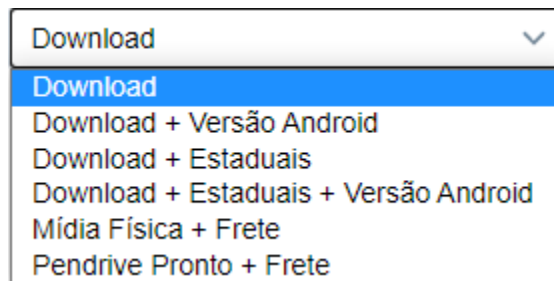
¹⁰ O Digital Rights Management (DRM), gerenciamento de direitos digitais, é um sistema anti cópias criado para proteger arquivos de terem seus direitos autorais violados.

¹¹ Disponível em: <https://www.bombapatch.com.br/bombapatch/>

Patch, também estão disponibilizadas uma versão especial de campeonatos estaduais e versões mais antigas remasterizadas.



Quem deseja comprar o jogo, pode optar por diferentes modos de entrega. Para a linha *PlayStation* e *Xbox*, os sites oferecem as opções: *download*, *download* + versão *Android* e Estaduais, mídia física ou pendrive, os dois últimos necessitam do pagamento do frete.



Ao clicar na opção de compra, o site redireciona para a página de pagamentos, solicitando informações como e-mail, número de telefone e endereço. Após preencher essas informações, clicando em continuar o pagamento, o site mostra os modos de pagamento, podendo ser através de cartão, feita através da carteira digital Mercado Pago, ou da transferência por PIX¹².

Por se tratar de um *patch* (do inglês, remendo) de atualizações, para jogar o *Bomba Patch* nos consoles *PlayStation 3*, *4* e *5* é necessário que o usuário tenha adquirido a edição 2017, 2018, 2019 ou 2020 do jogo *Pro Evolution Soccer (PES)*. Ela serve de base

12 Pix é o pagamento instantâneo brasileiro. O meio de pagamento criado pelo Banco Central (BC) em que os recursos são transferidos entre contas em poucos segundos. Disponível em: <https://www.bcb.gov.br/estabilidadefinanceira/pix>

para todos os *Bomba Patches* desde a sua criação no *console PlayStation 2*. Para *Xbox 360*, o requisito é apenas um HD externo ou *pendrive* com espaço suficiente para a instalação do jogo.

Na linha *PS*, para os usuários que optaram pela versão de *download*, o jogo *Pro Evolution Soccer* precisa estar atualizado na versão mais recente, o que, em geral, é feito automaticamente pelo *console*. Aos que optaram pela mídia física, é necessário apenas a inserção do disco no *console*. Os arquivos com as atualizações são enviados de forma compactada para o e-mail que o comprador cadastrou no site. É necessário que seja feita a descompactação do arquivo, utilizando um programa como o *WinRar* ou *WinZip*. Após esta etapa do processo, com o uso de um *pendrive* formatado -, ou seja, sem nenhum outro arquivo -, basta mover a pasta com o nome *PS* + o número da versão do console (*PS2*, *3*, *4* ou *5*) para dentro da unidade, removê-lo com segurança, e inserir no *videogame* antes de abrir o jogo.

Os próximos passos variam para cada *console*, por isso necessitam de uma descrição própria para cada um deles. O foco desta pesquisa é a chamada sétima geração de consoles em diante, o que nos levou a focar esta análise nos *Playstation 3* e *4* e no *Xbox 360*. O recém-lançado *Playstation 5* não foi considerado para esta primeira observação e a *GeoMatrix* não disponibiliza o *patch* para o *Xbox One*.

PlayStation 3

No *PlayStation 3*, após a inserção do *pendrive*, o usuário deve procurar no seu *console*, na aba "Jogos", uma opção chamada "Utilitário de Dados Salvos", selecionar a opção usando o botão "X" do controle, e depois selecionar a pasta com o seu dispositivo. Vários dados serão carregados, podendo causar um pouco de lentidão. Após o carregamento, usando o botão "triângulo", é preciso selecionar a opção "Copiar Vários". Depois de uma nova espera pela descarga de arquivos, passa-se a escolher a opção "Selecionar Tudo", seguido da opção "Ok". O *console* irá perguntar o que você deseja fazer com os dados selecionados, é necessário que opte por "Aplicar a Todos" e depois selecionar a opção "Substituir e Salvar" e confirmar a ação. Após um período de espera que varia entre uma ou duas horas, o *console* irá copiar todos os arquivos do *patch* e substituir os do jogo original.

PlayStation 4

Já no *PlayStation 4* o processo é bem mais complexo. Assim como no *PS3*, é necessário que haja uma versão anterior do jogo *Pro Evolution Soccer (PES)*, no mínimo a versão 2018. As atualizações são enviadas para o e-mail na qual o usuário informou na hora da compra, e parte do processo do *PS3* é repetido: a descompactação do arquivo *WinRar* e transferência da pasta “*WEPEs*” para um *pendrive* ou HD externo limpo, sem nenhum outro arquivo.

Os dados de armazenamento do jogo *PES* que já estavam no *console* devem ser apagados do sistema. Após inserir no *console*, o usuário deve abrir o menu, procurar a aba de configurações > Gerenciamento de dados salvos do aplicativo > Dados salvos armazenados no sistema > Excluir.

Após excluir os dados antigos, deve-se abrir o jogo normalmente, procurar a aba de Configurações > Editar > Importar/Exportar > Aceitar. Após esta ação, é necessária uma série de atualizações feitas de forma lenta. Manualmente o usuário deverá exportar as novas ligas, indo no comando Importar Ligas > Selecionar todos os arquivos > Configurações Detalhadas > Importação de arquivos de imagens do mesmo nome > Ok. Após esse passo, as atualizações das ligas de futebol pelo mundo serão atualizadas.

Voltando ao menu de importação, o usuário deve procurar a opção "Importar Time" e apertar "Ok" em todas as próximas opções que aparecerem. Novamente, no menu de importação e selecionando mais uma vez a opção "Importar Time", aparecerá o nome de todos os times que estão presentes no jogo, sendo recomendado que sejam selecionados manualmente e em blocos, primeiro as equipes entre as letras A e E > Acessar configurações detalhadas > Importação de arquivos de imagem de mesmo nome > Ok. Repetir o processo com os times ainda não selecionados.

Terminado o processo, ir na opção de Salvar > Sim, deixando salvo todas as modificações feitas. Voltar ao menu principal, selecionar Partida rápida > Escolher time da “casa” > Escolher time “de fora” > Apertar o botão R3 > Desligar atualização ao vivo, ou seja, pela internet (caso essa opção fique ligada, o jogo irá atualizar sozinho novamente para as versões originais de fábrica). Com todos esses passos completos, é só começar a jogar.

XBOX 360

No *console Xbox 360*, é necessário que o usuário tenha o jogo *Pro Evolution Soccer 2017*, já que o jogo serve de base para as modificações. Assim como nos outros

exemplos, os arquivos são enviados para o e-mail informado na hora da compra. Ao receber ou fazer o *download* dos arquivos, deve-se descompactar e extrair a pasta usando novamente o programa *WinRar* ou *WinZip*.

Dentro da pasta extraída, existe uma pasta chamada “PROGRAMA NECESSÁRIO”, no qual você deve dar dois *clicks* e, com o botão direito, apertar no programa “*Horizon*”, e em seguida, executar como administrador¹³. O programa sempre dará erro nas duas primeiras tentativas, mas a partir da terceira funcionará normalmente. Após a abertura do programa, conectar um *pendrive* sem nenhum arquivo no computador, e o programa mostrará uma opção “*Device Explorer > Injet new file > Selecionar pasta descompactada > Clicar na pasta Super Bomba Patch > Selecionar todos os arquivos > Clicar em abrir*”. Após carregar todos os arquivos, remover o *pendrive* com segurança e inseri-lo no *Xbox 360*.

Ao ligar o *console*, um novo perfil será automaticamente criado com o título *BOMBA GEOMATRIX*, é estritamente necessário que use esse perfil para que possa acessar o jogo com as atualizações. Escolhido o perfil, basta entrar no jogo *PES 2017*. Durante a tela de carregamento, o jogo lhe dará a opção de escolher um dispositivo para armazenamento de dados, em seguida clique com o botão "A" na opção “ok”, selecione o *pendrive* inserido, e confirme usando o botão "A". Automaticamente todas as alterações de times, bandeiras, jogadores e ligas estarão disponíveis.

Segundo Messias (2016), existe um grau de complexidade que varia de acordo com o conteúdo modificado, como a criação ou edição de modificações textuais, edição de vídeos e som das interfaces ou até elementos de jogabilidade e da mecânica do jogo. Essa dificuldade faz com que o criador das modificações necessite de vários *softwares* e certo entendimento tácito sobre linguagem ou, ao menos, sobre a lógica da programação, o qual acaba sendo desenvolvido seguindo esses tutoriais mesmo que não haja nenhum conhecimento prévio sobre tecnologia digital.

Jogando Bomba Patch

13 O comando Executar como Administrador é necessário em arquivos que irão criar novos registros no computador. Necessário que selecione o arquivo e clique com o botão direito do mouse/touchpad, com o botão esquerdo clique em Executar com Administrador.

Acompanhando os vídeos de *gameplay* (termo inglês que significa jogabilidade usado no meio dos *games* para descrever uma sessão de jogo) do canal da *GeoMatrix*, criadora do *Bomba Patch*, as primeiras mudanças a serem notadas é a troca de narração, já que o jogo *PES 2018* traz a voz de Milton Leite para as narrações, com os comentários de Mauro Betting. Já na versão do *Super Bomba Patch*, a dupla de narrador/comentarista é composta por Luís Roberto e “Maestro” Júnior.

As narrações possuem alguns *bugs*¹⁴ facilmente perceptíveis: momentos de silêncio na narração conforme o andamento da partida; algumas falas que não condizem com o ocorrido, como o exemplo de um jogador que chuta com a perna esquerda, porém o narrador fala que foi com a perna direita; entre outros.

No visual, jogadores de ligas e times menores têm seus avatares bastante diferentes de sua fisionomia, o que não ocorre com jogadores e figuras mais conhecidas como Neymar. Muitas vezes repete-se o rosto de outros jogadores mais famosos. Esses jogadores menos conhecidos chegam a ter a cor da pele diferente, entre outros *status*, como o pé dominante (jogadores canhotos passam a ser destros, e vice-versa).

Os cantos das torcidas são bem audíveis e tornam a experiência muito interessante para quem joga com os seus “times do coração”, em especial, os times brasileiros. Os cantos vão desde os gritos de torcidas organizadas, a exaltação de jogadores específicos, a vaias para o time visitante.

Por ser modificações/atualizações do jogo *Pro Evolution Soccer*, o *Super Bomba Patch* não possui muitos *bugs* de jogabilidade. Ocorrem ocasionalmente algumas jogadas nas quais o jogador se encontra em posição clara de gol e chuta a bola sem perigo algum, mas isso é algo recorrente de todos os jogos de futebol, sendo eles modificações ou não.

As placas de patrocínio são outra adaptação visual que o jogo traz, já que elas reproduzem as marcas de empresas que patrocinam o Campeonato Brasileiro. A publicidade traz mais veracidade a experiência justamente porque o jogo oficial não pode fazer esse tipo de inserção por questões de direitos autorais. Porém, em algumas versões, o jogo *Super Bomba Patch* também traz, nas suas placas de publicidade, frases de protesto contra o racismo, entre outros tipos de preconceitos.

REFERÊNCIAS

14 Bugs são defeitos ou erros de códigos que prejudicam o funcionamento do programa

- EMERSON, Lori. *Reading Writing Interfaces: from the digital to the bookbound*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014
- HUI, Yuk. *The Question concerning technology in China: an essay in Cosmotechnics*. Falmouth: Urbanomic Media, 2016b.
- JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. Editora Aleph. São Paulo, 2009.
- KASTRUP, Virgínia. *A invenção de si e do mundo. Uma introdução do tempo e do coletivo no estudo da cognição*. Belo Horizonte: 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.
- LATOUR, Bruno. *Reassembling the social: an introduction to Actor-Network-Theory*. New York: Oxford University Press, 2005.
- MASSUMI, Brian. *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*. Durham: Duke University Press, 2002
- MATEAS, Michael. "Procedural Literacy: Educating the New Media Practitioner" - In Davidson, Drew (org). **Beyond Fun: Serious Games and Media** Drew Davidson 2008
- MESSIAS, José. GAMBARRA, COGNIÇÃO E TÉCNICA: apontamentos para uma investigação decolonial sobre conhecer e comunicar. **Anais XXIX COMPÓS: UFMS/CAMPO GRANDE** - ISSN: 2236-4285.
- MESSIAS, José. **“Saudações Do Terceiro Mundo”**: games customizados, gambiarra e habilidades cognitivas na cultura *hacker*. Rio de Janeiro, 2016. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016.
- MESSIAS, José. Notas sobre a pirataria de games no Brasil: inclusão (digital) dos pobres e resistência. *Intexto*, Porto Alegre, UFRGS, n. 33, p. 154-173, maio/ago. 2015.
- MIGNOLO, Walter. *Local Histories/Global Designs*. New Jersey: Princeton University Press, 2012
- MIGNOLO, Walter. *The Darker Side of Western Modernity: Global Futures, Decolonial Options*. Duke University Press, Durham 2011
- MIZUKAMI, P. N et al. "Exceptions and limitations to copyright in Brazil: a call for reform." *Access to knowledge in Brazil: new research on intellectual property, innovation and development*, edited by Lea Shaver. 1ed. Information Society Project, 2008, p. 67-123.
- REGIS, Fátima. **Letramentos e mídias: sintonizando com corpo, tecnologia e afetos**. *Contracampo*, Niterói, v. 39, n. 2, p. 147-163, ago./nov. 2020. <http://doi.org/10.22409/contracampo.v39i2.40578>
- SODRÉ, Muniz. *A Ciência do Comum*. Petrópolis: Vozes, 2014.
- SODRÉ, Muniz. *Pensar Nagô*. Rio de Janeiro: Vozes, 2017.
- VARELA, Francisco; THOMPSON, Evan T.; ROSCH, Eleanor. *A Mente Corpórea: ciência cognitiva e experiência humana*. Lisboa: Instituto Piaget, 2001.
- VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. *A Inconstância da alma selvagem e outros ensaios de antropologia*. São Paulo: Cosac Naify, 2013, 5ª ed.
- ZIMMERMAN, Eric. "Gaming Literacy: Game Design as a Model for Literacy in the TwentyFirst Century." In: PERRON, Bernard; WOLF, Mark J. P. *Video Game Theory Reader 2*. New York: Routledge, 2009.