

Gambiarra e antropofagia em jogos digitais: uma etnografia das comunidades de World of Warcraft

José Messias^{1*}

Universidade Federal Fluminense¹

RESUMO

A partir do relato etnográfico realizado por meio de observação não participante em comunidades virtuais do jogo World of Warcraft (Blizzard, 2004-Atual), busca-se ilustrar como tecnologias digitais como o videogame propiciam reflexões sobre os conceitos de gambiarra e antropofagia. A descrição e análise crítica dessas práticas hackers coloca em evidência os arranjos sociotécnicos que constroem essa tomada política (pós-colonial) do entretenimento digital. São pontuadas relações de acesso, apropriação tecnológica, capacitação cognitiva, estímulo a criatividade, entre outros.

Palavras-chave: gambiarra, antropofagia, World of Warcraft.

1 INTRODUÇÃO

As condições de existência do pirata, sobretudo o pirata brasileiro, pós-colonial [1], na contemporaneidade revelam formas de acessibilidade, colaboração e recuperação da esfera comum, do domínio público. Nesta perspectiva, o pirata torna-se uma figura de mediação entre a comunidade virtual brasileira e a global. Não como uma ruptura ou quebra, mas como a medida, ou melhor, um indicador de suas conexões tanto no campo tecnológico e educacional, como na arena do consumo e qualidade de vida.

As ações piratas, muitas vezes, aquecem a indústria do entretenimento, não necessariamente indo contra a lógica de mercado. A recusa em adquirir os produtos não representa um golpe aos interesses do mercado, gerando capital simbólico e outras formas de renda para as empresas. Silveira [2], por exemplo, traça o mesmo paralelo com respeito à Microsoft e sua relação com as cópias piratas de seu sistema operacional. Nesse sentido, os "anticorpos" que o capital desenvolve no combate à pirataria ou outras formas de informalidade muitas vezes o tornam mais forte, consolidado ou abrangente, como o surgimento da economia colaborativa de Uber, Airbnb, entre outros, e novos modelos empresariais como Netflix e Spotify.

Por sua vez, Alexander Galloway afirma que a potencialidade dos protocolos cria "classes" como o hacker. Galloway [3] acredita que "a propriedade comercial do software é o principal empecilho detestado por todos os hackers porque significa que o código está limitado – limitado pelas leis de propriedades intelectual, limitados para fins de lucro, limitado pelos 'estraga-prazeres' das corporações ". Cabendo ao hacker responder a essa espécie de "chamado" e libertar o código dessa e de outras amarras. O hacker se sente compelido a remover todos os empecilhos ou ineficiências que podem atrapalhar esse desenvolvimento. Segundo ele, hackers são cooptados pelo processo de crescimento ou "apoteose" do próprio código [3].

No presente texto, a ideia de gambiarra aplicada aos videogames – mais especificamente, comunidades de compartilhamento de conteúdo relacionado aos jogos digitais –, consiste justamente nesse entrelaçamento entre homem e tecnologia a partir desse feixe de afetos e capacitação cognitiva [4] proporcionado por

programas, interfaces gráficas, consoles e diversas formas de hardware. Não se trata apenas de distribuir "cópias piratas", mas produzir e comentar modificações (mods), tutoriais, traduções, vídeos de gameplay, emuladores, configurações, entre outros. A partir desse cenário, seria oportuno revisitar a noção tradicional de antropofagia nas ciências sociais, e a tomando como precursora da ideia de gambiarra almejada, situar essas práticas hacker tão inerentes à cultura digital dentro desse referencial.

Esta aproximação entre computação e antropofagia não é necessariamente nova, mas espera-se que ela sirva para destacar como o estudo de caso sobre comunidades em rede social de World of Warcraft (Blizzard, 2004-atual) adiciona uma camada política a esse universo tecnológico. O relato etnográfico a seguir foi realizado através de observação não participante em mais de um grupo relacionado ao game na extinta rede social Orkut e posteriormente no Facebook, entre 2013 e 2016.

2 GAMBIARRA E ANTROPOLOGIA

Diferente do que se aprende nos livros de História, Oswald de Andrade [5] não coloca como marco da fundação do Brasil a chegada dos portugueses com Pedro Álvares de Cabral, em 1500. Para o modernista, essa "honra" cabe ao primeiro ato antropofágico (que vitimou um europeu) conhecido oficialmente: a deglutição do Bispo Sardinha (Pero Fernandes) que, em suas contas, teria ocorrido em 1554 [18]. Esse fato é significativo, na medida em que salienta uma posição presente em Viveiros de Castro [6] a respeito de um modo indígena de conhecer, de fazer epistemologia.

O antropólogo costumeiramente expressa sua contrariedade do uso do termo pobre para pensar a cosmopolítica ameríndia. Para Viveiros de Castro, as teorizações influenciadas pelo marxismo, principalmente os teóricos atuais do capitalismo cognitivo, prestam um desserviço ao reduzir a potência dessa visão da alteridade, em prol de uma categorização de base econômica. Ele é taxativo: "evidentemente professo a política de que é preciso pensar todos aqueles que nos chamávamos de pobre, categoria estatística, isto é, categoria de estado, em índios, categoria antropológica, isto é, categoria contra o estado" [7].

Uma análise dos escritos de Antonio Negri e os demais autores do chamado *operaismo italiano* vai mostrar que a figura do pobre na Multidão não se trata da retomada de uma postura dialética, mas ao mesmo tempo essa figura do indígena de fato não está teorizada ali. No capitalismo cognitivo, o pobre pode não remeter ao Estado ou ao antigo operário marxista, mas certamente pode se beneficiar do perspectivismo como *ethos*. Como defende o próprio Viveiros de Castros, "a alternativa é pensar o pobre como índio. Isto é, dar ao 'pobre', as condições de exercer plenamente o seu potencial de diferir, *diferinte* [...]. O que implica uma outra maneira de pensar o país, a política, a luta de classes e assim por diante". [7].

Não é o caso de adotar uma postura essencialista do índio como o "verdadeiro brasileiro", o único capaz de representar uma identidade brasileira. Aliás, seria inclusive temerário relacionar o

*e-mail: jmessias.santos@gmail.com

Brasil, essa construção histórico-geográfica-política, com o indígena. Eles habitariam esferas de realidade totalmente diferentes, o que não quer dizer que não pode haver a construção de híbridos: "pensar o pobre como índio". Da mesma forma que com o *hacker*, não seria o caso de dizer que todos os cidadãos são índios (assim como nem todos os cidadãos se tornaram *hackers*), mas que eles se encontram no nível dos afetos e do desejo.

A cidadania global passa por uma cidadania indígena. Num nível concreto e imediato, o recente desastre ambiental ocorrido em Mariana (MG) mostra a urgência das pautas ditas "indígenas" para o bem-estar da sociedade [19], algo para o qual o episódio da carta dos Guarani-Kaiowá do Mato Grosso do Sul deveria ter servido de presságio [20] para a insustentabilidade desse modo de vida da "geoengenharia" [7].

Esse conhecer indígena aberto à multiplicidade, do qual nos interessa especificamente a antropofagia e suas representações, pode ser aliado ao *hacker*, para explicar o fazer da gambiarra. Como o antropólogo sugere, não se trata de pensar o indígena, mas pensar com ele. Por meio de sua condição de existência, tal qual trabalhada por Viveiros de Castro, buscar as bases da gambiarra como ponto de vista.

A antropofagia, então, deve ser encarada também como uma afirmação política, não necessariamente no sentido estrito do termo, mas como um processo de (livre) expressão. A própria reivindicação dessa liberdade através da corporalidade e dos afetos, ou seja, uma biopolítica [8].

É aqui que pretendemos inserir a ideia de gambiarra, uma proposta conceitual relativamente nova para uma "epistemologia da alteridade". É só através dessa abertura à alteridade, como atestou Viveiros de Castro [6], que o analista pode enxergar as estruturas rizomáticas que subsidiam o objeto, fazendo da produção de conhecimento (epistemologia) uma ação que considera a "organicidade" do vivo, e não unidades estanques, dissecações. Daí a defesa de que:

[...] o outro age como processo imanente que reverte o modelo e esboça um mapa, mesmo que constitua suas próprias hierarquias, e inclusive ele suscite um canal despótico. Não se trata de tal ou qual lugar sobre a terra, nem de tal momento na história, ainda menos de tal ou qual categoria no espírito. Trata-se do modelo que não pára de se erigir e de se entranhar, e do processo que não pára de se alongar, de romper-se e de retomar [9].

Com "só me interessa o que não é meu", Oswald de Andrade [5] coloca também a alteridade como valor primordial para a constituição de uma subjetividade, mas ao mesmo tempo há uma recusa desse outro, quando em sua forma ele limita a própria tomada da alteridade como ponto de vista. Como na negação dos valores portugueses, que para o autor representaria algo como um asceticismo. A antropofagia de Oswald de Andrade é extremamente política, quase ideológica em seu explícito desdém pela "herança portuguesa", mas enquanto movimento artístico também é profundamente aberta à diferença. Esse duplo viés não deveria ser pensado como uma oposição dialética. Ela não leva à síntese, porém, ecoando Brian Massumi [10], esse tipo de argumentação deve ser pensada como "níveis ressonantes", paradoxais por natureza, que têm os afetos como ponto de emergência. Somente assim, a antropofagia pode abarcar ao mesmo tempo recusa e abertura, produção e aliança.

A gambiarra existe, por isso, em (pelo menos) duas frentes: num primeiro momento como relação de um processo de hibridização, o que a caracterizaria como um projeto, promotora de uma subjetividade própria da contemporaneidade e, num segundo momento, em sua definição mais usual de apropriação tecnológica

– sendo que ambas as frentes fortemente influenciadas pela antropofagia e pelo perspectivismo ameríndio.

Para a pesquisadora Fernanda Bruno, na abertura do Simpósio "A Vida Secreta dos Objetos", gambiarra:

[...] não é apenas o faça você mesmo ou o improviso com o que está a mão, nem somente a inventividade de produzir soluções e objetos a partir da precariedade de recursos, mas uma relação cotidiana com os artefatos em que estes têm menos uma vida secreta do que uma vida coletiva. Uma vez que a mobilização de elementos heterogêneos na composição de uma gambiarra é muitas vezes uma recombinação de saberes, táticas, artefatos dentro de um grupo ou comunidade [11].

O expoente da apropriação tecnológica eclode com mais facilidade, pois ele o faz de forma também dupla. Bruno alerta que "o termo designa um objeto e um modo de fazer mostrando a impossibilidade de desconectar o objeto das ações que o produzem e que vem de muitas partes" [11].

Já Ricardo Rosas vê um potencial político na gambiarra que está impregnado justamente na inventividade requerida em sua expressão. Para ele, "a gambiarra é ela mesma uma voz, um grito de liberdade, de protesto ou, simplesmente, de existência, de afirmação de uma criatividade inata" [12].

Além disso, seu viés político se expressa também enquanto convite à colaboração e sociabilidade. A gambiarra reúne indivíduos de diferentes origens, perfis socioeconômicos (de moradores da favela a artistas plásticos) e níveis de instrução em seu próprio fazer e em sua associação com objetos técnicos reside uma potência de mobilização e transformação do *status quo*. Segundo Rosas:

A gambiarra é, sem dúvida, uma prática política. Tal política pode se dar não apenas enquanto ativismo (ou ferramenta de suporte para ele), mas porque a própria prática da gambiarra implica uma afirmação política. E, consciente ou não, em muitos momentos, a gambiarra pode negar a lógica produtiva capitalista, sanar uma falta, uma deficiência, uma precariedade, reinventar a produção, utopicamente vislumbrar um novo mundo, uma revolução, ou simplesmente tentar curar certas feridas abertas do sistema, trazer conforto ou voz a quem são negados [12].

No âmbito da cultura *gamer* e das práticas que poderiam ser consideradas de gambiarra, a customização e distribuição de games, legal ou ilegal, surge como um dos primeiros elementos para um breve levantamento de exemplos, que corroboram com o que foi discutido até o momento, como a subcultura dos *mods*. Do mesmo modo que a gambiarra une as perspectivas da Arte, da Antropologia e do Design, a transdisciplinaridade dos *games* une Computação, Materialidades e Cognição, e ambas se encontram sob a ótica da Comunicação.

O encontro da lógica formal dos computadores com a corporalidade não racional e subjetiva/afetiva "revela mundos", nas palavras de Galloway [13]. Mais ainda, o autor afirma que o computador se utiliza das propriedades do humano, características materiais e subjetivas, como "condição de possibilidade para criar mundos" [13], ou seja, tanto quanto é possível falar de uma interação (fundamentalmente humana) mediada por computador, é possível falar de uma computação mediada pelo humano, da qual o humano não é usuário, mas objeto. Relembrando Viveiros de Castro, "se uma legião de seres outros que os humanos são 'humanos' – então nós os humanos não somos assim tão especiais" [6].

Bricolagem e gambiarra são conceitos análogos, tendo um histórico considerável de discussão conjunto no universo das artes [12]. Por isso, a gambiarra aqui aparece como efeito dessa

interface chamada computador em seu encontro com as capacidades e/ou competências cognitivas do humano. A dureza do cálculo – seu poder de efetuação, de formatação –, proporciona um tipo de mediação que coloca em comunicação os códigos, os *hackers* e os *games*, no que poderia ser chamado de uma cognição atuada canibal. Há uma série de discontinuidades e continuidades históricas entre essas instâncias, cujos movimentos e motivações continuam gerando mobilizações de diversos níveis e ordens de magnitude, uns mais subversivos e outros não. A cultura *hacker* de 1960 não é a mesma dos anos 2000 em diante.

As condições de existência do pirata, sobretudo o pirata brasileiro, pós-colonial, na contemporaneidade revelam formas de acessibilidade, colaboração e recuperação da esfera comum, do domínio público (mesmo que à força). Nesta perspectiva, o pirata torna-se uma figura de mediação entre a comunidade virtual brasileira e a global. Não como uma ruptura ou quebra, mas como a medida, ou melhor, um indicador de suas conexões tanto no campo tecnológico e educacional, como no consumo e qualidade de vida.

As ações piratas, muitas vezes, aquecem a indústria do entretenimento, não necessariamente indo contra a lógica de mercado. A recusa em adquirir os produtos não representa um golpe aos interesses do mercado, gerando capital simbólico e outras formas de renda para as empresas. Silveira (2009, p. 2077), por exemplo, traça o mesmo paralelo com respeito à Microsoft e sua relação com as cópias piratas de seu sistema operacional. Nesse sentido, os "anticorpos" que o capital desenvolve no combate à pirataria ou outras formas de informalidade muitas vezes o tornam mais forte, consolidado ou abrangente, como o surgimento da economia colaborativa de Uber, Airbnb, entre outros, e novos modelos empresariais como Netflix e Spotify.

Silveira (2009, p. 233) destaca a existência de uma "filosofia antiproprietária" dentro da cultura hacker. Ela se expressaria de duas formas. Uma delas seria a pirataria, a outra a ética *hacker* tradicional, da qual tratam Levy (2010) e Himanen (2001): inspirada nos pioneiros da computação que, numa época em que estas fronteiras ainda estavam nebulosas, promoviam a cooperação entre militares, empresas, universidades e as comunidades *hackers* da década de 60/70 "pelo bem da tecnologia digital". Ou, como coloca Galloway (2004), estes "hackers são os lutadores da liberdade, eles vivem pelo lema de que dados querem ser livres. Informação não deveria ser uma propriedade e, mesmo se for, uma 'olhada' não invasiva não machuca ninguém [25]" (p. 152 – grifos nossos).

A tecnologia neste estágio demandava este tipo de cooperação. Levy (2010) conta que as empresas doavam computadores para universidades (da *Ivy League*, claro) para que os laboratórios de lá pudessem fazer experimentos e, em contrapartida, desenvolver aplicações. Como foi o caso do esforço militar e universitário na forma da ARPANET ou de Steve Russell e a criação do *game Space War*. Devido à novidade que eram os computadores, havia muito potencial a ser explorado que requeria mão de obra especializada e em quantidade. Silveira (2009) e Castells (2003) relatam que uma política aberta ou livre de acesso ao *hardware* possibilitou a colaboração e a inserção desses atores, criando um senso de comunidade "em prol da ciência".

Para Alexander Galloway, a potencialidade dos protocolos cria "classes" como o *hacker*. Galloway (2004, p. 170) acredita que "a propriedade comercial do software é o principal empecilho detestado por todos os *hackers* porque significa que o código está limitado – limitado pelas leis de propriedades intelectual, limitados para fins de lucro, limitado pelos 'estrage-prazeres' das corporações[26]". Cabendo ao *hacker* responder a essa espécie de "chamado" e libertar o código dessa e de outras amarras. O *hacker*

se sente compelido a remover todos os empecilhos ou ineficiências que podem atrapalhar esse desenvolvimento. Segundo ele, *hackers* são cooptados pelo processo de crescimento ou "apoteose" do próprio código (cf. GALLOWAY, 2004).

Por sua vez, a forma mais anárquica desta filosofia antiproprietária, é representada, sobretudo, pelos piratas, mas também pelos *hackers* sabotadores, que em alguns círculos são chamados *crackers* (embora isso não seja um consenso). Há um claro choque entre o discurso dos *hackers* do *software* livre (GNU, *creative commons* etc.) e o de outros movimentos considerados mais "radicais" ou confrontacionais como os piratas (se é que podemos falar num "movimento organizado" ao nos referirmos aos piratas, sabotadores ou "vazadores" [*leakers*] de informação[27]).

Lawrence Liang, porém, defende a existência de "uma pirataria transformadora". Ela está presente mais nos meios, nas tecnologias e estratégias suscitadas do que no conteúdo que é efetivamente "copiado". O mero ato de copiar pode se ramificar em diferentes formas de publicar, distribuir, baixar, procurar, considerar extensão e tamanho de entrada e saída de arquivos e, claro, os locais específicos onde fazê-lo.

Nem hacker, nem piratas. Poderia se especular ainda que nenhum desses nomes serviria para demarcar essas práticas. Talvez, então, a palavra-chave que esteja faltando para realmente definir essa questão seja cidadania. Não só uma cidadania digital, mas cidadania de um modo geral, *latu sensu*. Com governos e órgãos internacionais chegando a um consenso de que não só o acesso à internet, mas também conexão banda larga, são questões de qualidade de vida e de bem-estar social, a aptidão digital cada vez mais emerge como um assunto premente para acessibilidade e participação na cidadania. E a chave para resolver este impasse pode estar numa filosofia pirata, como sugere Hall. A filosofia pirata como produto do atrito de forças opositoras pode indicar relações de emancipação e sujeição em meio aos movimentos globais. Por isso, segundo o autor:

[...] o que nos interessa é o potencial que a filosofia pirata guarda para o desenvolvimento de novos tipos de economia e sociedade: uma baseada bem menos no individualismo, posse, aquisição, acumulação, competição, celebridade, e do conhecimento, pesquisa e pensamento como algo a ser possuído, transformado em *commodity*, comunicado, disseminado e trocado como a propriedade de um único e indivisível autor (os quais, como Andrew Ross nota, são geralmente entidades corporativas)[28] (HALL, 2012, p. 39).

Nesse sentido, o presente texto se propôs a identificar as expressões da cultura hacker e da pirataria que poderiam pavimentar o caminho para este projeto de cidadania. Um impulso de participação que pode levar à desobediência civil; um desejo de liberdade que se abre numa "filosofia antiproprietária" (SILVEIRA, 2009); capacitação cognitiva e técnica, que promove novas formas de letramento e aprendizado; e estímulo à sociabilidade, que cria e fortalece comunidades de colaboração e compartilhamento, a filosofia pirata de que trata Hall (2012) é a porta de entrada para a invenção, no sentido dado por Kastrup (2007), de um novo mundo, de outra perspectiva. É preciso entender a cultura *hacker* para construir este mundo pirata da cidadania global. E, para este esforço, outra ideia oportuna seria a de gambiarra.

3 AS COMUNIDADES VIRTUAIS DE WORLD OF WARCRAFT

As comunidades virtuais de *World of Warcraft* (WoW) do extinto site de rede social Orkut serviram como contraponto para um estudo de caso comparativo com grupos dedicados as franquias

Pro Evolution Soccer e *Guitar Hero* [14]. A ação dos servidores privados (*private servers*) demanda um aparato tecnológico com uma ordem de complexidade superior ao dos demais jogos. Enquanto os dois últimos tratam-se basicamente de modificar e jogar, no outro há níveis de ação que demandam uma afinidade prévia com computação, e uma série de etapas e diferentes programas que devem ser executados corretamente e com configurações específicas de *hardware* e *software*. Não basta seguir um passo a passo sem ter uma ideia geral do que se está fazendo ou a infraestrutura necessária a seu dispor.

Segundo essas comunidades, a criação de servidores deve ser considerada uma forma de emulação de *World of Warcraft*. É preciso não apenas modificar os arquivos do jogo fazendo-o rodar numa condição diferente do original, a qual será explicada a seguir, mas criar e manter um servidor próprio. Por se tratar de um *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG) essas customizações de WoW não são as mesmas estudadas por Steinkuehler e Johnson [15] e Nieborg e Graaf [16], entre outros autores. No caso, aplicações (*add-ons*) que podem ser implementadas na interface gráfica para melhorar a experiência de jogo, o que é tolerado e, dependendo da iniciativa, até incentivado pela produtora Blizzard. Ao invés disso, esses jogadores-*hackers* criam um novo servidor, separado do oficial da Blizzard, no qual eles se tornam os *hosts* e recebem outros jogadores (os clientes).

Ou seja, após efetivamente emular WoW num servidor próprio, o jogo só começa de verdade quando outras pessoas estão envolvidas no *game*, e, a princípio, não funciona se for apenas seu grupo de amigos na casa das dezenas. O caráter massivo do gênero é extremamente importante, pois se trata de um jogo de mundo aberto, e um bastante vasto. Jogar sozinho, mesmo com os NPC (Non-Player Character – a máquina) e executando as missões (*quests*), embora seja possível – e não há dúvidas de que talvez algumas pessoas o façam –, não faz sentido.

Daí, surgem novas demandas, uma vez que manter um servidor para centenas e até milhares de pessoas (como é o caso dos exemplos utilizados) produz um fluxo de dados intenso e não ter o equipamento correto, em termos de *hardware* e telecomunicações (configuração do PC e conexão banda larga) e em termos de *software* – executar corretamente a extração dos dados do jogo original e montar o servidor –, pode ocasionar *bugs*, *lags* e outros tipos de instabilidade. Aliás, essa é a marca desses servidores privados, também chamados de piratas.

Eles tiveram início por necessidade, visto que a rede oficial da Blizzard cobrava em dólar num cartão internacional. No entanto, a regionalização do servidor, em 2012 [21], acarretou uma transição dessas motivações ao adicionar outras formas de pagamento em moeda corrente. Houve, assim, uma queda abrupta na quantidade e na atividade desses servidores privados e suas comunidades. E, em sua eventual retomada em capacidade reduzida, também uma mudança nessas motivações. Dois servidores em particular ainda se destacavam entre 2013 e 2016, principalmente por serem uns dos poucos restantes, mas também por terem um longo histórico de funcionamento. Ambos de 2006, *Heroes of WoW* e *WoW-Brasil* se mantinham on-line mesmo com constantes quedas e *bugs*.

Emular um servidor depende, em primeiro lugar, da edição do *game* em que ela será montada. Isso porque esses programas têm compatibilidade com determinadas atualizações do original. No caso dos dois, essa versão é a 3.3.5a, da expansão *Wrath of the Lich King* (WoLk), de junho de 2010. WoW está dividido em expansões, do ponto de vista do *software*, mas que seriam “capítulos” do RPG do ponto de vista narrativo. Cada uma possui um título, sendo a mais recente *Legion*, de setembro de 2016, que deverá ser substituída por *Battle for Azeroth* a partir de agosto de

2018. Elas recebem atualizações “menores” constantes, que são chamadas pelos desenvolvedores de *patches* (remendos) identificados predominantemente por esses números de série com três dígitos, cujo primeiro corresponde à expansão.

No Orkut, as duas comunidades já não tinham a mesma representatividade, tendo sido transferidas para o Facebook, a primeira em 2012 e a segunda em 2011. Por este motivo, optou-se por mostrar outras modalidades de representação desses servidores privados no Orkut. Embora as comunidades principais ou oficiais já tivessem migrado, os grupos derivados ainda se encontravam no site de relacionamento. Havia comunidades feitas por fãs, algumas exclusivas de guildas dentro do *game* e também de *haters*, jogadores banidos por causa de práticas ilegais, insatisfeitos com a instabilidade desses servidores ou apenas concorrentes. Dentro deste conjunto, algumas postagens foram selecionadas para ilustrar o comportamento dos grupos e que tipo de arranjos sociotécnicos eram mobilizados dentro do site de relacionamento.

A primeira prática que se destaca é a propaganda. Muito comum no Orkut, usuários, muitas vezes *fakes*, criavam tópicos apenas para divulgar outras comunidades, servidores ou outros tipos de serviço, como um *add-on* ou guilda, criada pelo próprio. Essas postagens tinham que vir de perfis falsos porque elas nem sempre eram bem-vindas nas comunidades – a maioria tinha políticas específicas contra isso ou espaços designados para tal – e o usuário poderia ser excluído pela violação. Numa dessas propagandas, de um servidor de terceiros, o usuário lista as especificações técnicas do servidor e do computador que serve como *mainframe* para atrair jogadores. Esse dado é relevante, pois mostra os requerimentos para a construção de um *server* pirata.

Na postagem de 2011, destacavam-se a informação de que a conexão nominal do servidor era de 100 Mb (com 72 Mb de uplink) e isso lhes permitiria ter até sete mil jogadores sem “*lag*” (travamento). Outro ponto interessante é o link para o mesmo. Para que ele não se torne executável, logo, detectável pelo Orkut, foi separado por espaços. Essa é uma forma comum de colocar mensagens em massa, pois postagens com links precisavam passar por um reconhecimento de caracteres para evitar *bots* de *spam*.

Por sua vez, os espaços das guildas no Orkut eram dedicados à confraternização. Os integrantes buscavam manter o contato fora do jogo, divulgando suas informações de contato em outras plataformas como Facebook e MSN [22], mas principalmente Skype. É importante ver que o nome do personagem geralmente não era o mesmo do perfil (nome real), por isso o primeiro passo era se identificar. As comunidades também eram importantes ferramentas organizacionais: eram realizadas votações para escolher os líderes; combinavam-se estratégias, locais (no jogo) e horário das *raids* (ataques conjuntos) e marcavam-se outros personagens que teriam “desrespeitado” ou afrontado a guilda para ser banidos. Havia ainda vídeos gravados pelos integrantes desses eventos. Tão importante quanto jogar era registrar e compartilhar os feitos geralmente através de imagem e vídeo (no Youtube).

Na comunidade da *Guild Elite*, o membro Luciano/Nefesh publicava *fanfics* baseadas no *game*, principalmente com os avatares da guilda. Os tópicos intitulados “uma pequena história - by Nefesh” e o outro homônimo com a segunda parte eram estruturados de forma que cada mensagem no tópico contivesse alguns parágrafos da história. Na primeira parte, o usuário precisou de onze comentários e no segundo dez, ou seja, são histórias relativamente extensas, e o limite de caracteres fez com que elas fossem divididas dessa forma. Publicadas em 2010, o diferencial dessas *fanfics* no Orkut era a possibilidade de comentários, críticas e elogios. Algumas delas eram de usuários

que, encorajados pela postagem, anunciavam que estavam trabalhando eles mesmos em fanfics e que as postariam num futuro próximo. O *game* de fantasia, por sua maior afinidade com a narrativa, abre espaço para este tipo de produção.

Fora das comunidades relacionadas à WoW-Brasil e *Heroes of WoW*, a "Projeto Área 52 – WoW" criada em 2007 e com alguma atividade até 2013 funcionava como uma espécie de "incubadora" de servidores. Em sua descrição lia-se: "Depois de quase um ano parado devido a problemas com a administração, o **projeto área 52** esta [sic] de volta aqui na nossa comunidade que foi onde tudo começou 3 anos atrás, conto com a ajuda de vocês para ergermos [sic] de novo o que já foi referência na América Latina em emulação de *World of Warcraft*". Além de uma listagem dos programas necessários para realizar a emulação, há uma série de tutoriais sobre como realizar a emulação, incluindo tópicos sobre partes específicas do processo (que envolve *software* e *hardware*). Quando um dos integrantes encontra alguma dificuldade, ele pode criar um tópico com a tag [HELP] ou [AJUDA]. Há duas postagens de 2011 instituindo esta e outras *tags* oficiais, incluindo [DUV], para dúvidas; [VIDEO]; [TUTO], para tutoriais; e [DOWN], para downloads, entre outras. Havia ainda a tag da moderação [Projeto Área 52] que aparecia ocasionalmente para passar alguma instrução sobre a estrutura ou então demarcar um espaço, sempre com a intenção organizacional.

Em 2012, foi criada a página do Facebook do projeto, mas a mesma não vingou, contando com 13 curtidas até janeiro de 2016. Como a comunidade na qual o link foi anunciado não tinha mais visibilidade e a adesão em massa ao servidor da Blizzard, o grupo foi eventualmente descontinuado também. No entanto, seu conteúdo permanece registrado no Arquivo das Comunidades do Orkut e outros locais da Internet.

Duas postagens em particular chamam atenção. A primeira teve início como uma [AJUDA], mas os comentários a transformaram numa discussão sobre especificações de modem (*hardware*). Criado em junho de 2011, o tópico teve repercussão até fevereiro de 2012. Várias soluções são apresentadas para o usuário wowCrhonos [23] Brasil que teria feito corretamente o processo de emulação, mas ainda assim seus amigos (clientes) não conseguiam logar no jogo. Isso porque a emulação em si do game não implica em colocá-lo on-line. É possível criar a estrutura do servidor, mas não conectá-lo à internet (a um domínio/host) num primeiro momento, emulando o jogo para si mesmo. Neste caso, houve um problema de *hardware* ou na junção entre *hardware* e *software*, que pode estar ocasionando a falha.

Na mensagem seguinte, o moderador Gabriel avisa que talvez seja preciso "liberar as portas do modem". Alguns usuários (talvez um deles o mesmo usando seu "nome real") comentam que nem sabiam que esse era um requerimento. Outros, no entanto, mesmo não sendo moderadores, tentam apresentar soluções: um diz para ir a um técnico (de Informática, Telecomunicações ou de Redes) e outro para trocar o *firmware* – o programa interno do aparelho. Contudo, este último avisa que executar essa ação de modo equivocado pode danificar o *modem* permanentemente.

Esta última postagem ocorre em outubro de 2011. Há um longo período de inatividade, até que o tópico ressurge em fevereiro do ano seguinte. O usuário P@inkiller, que já havia participado na primeira troca de mensagens, aparece com um novo diagnóstico e solução. Para ele, seria um erro na configuração do servidor e caso não seja "a rede interna dele pode ser maior" (ele não entra em detalhes) e consertar isso vai exigir "um conhecimento um pouco melhor de rede". A escrita é um tanto quanto enigmático, mas fica registrado o incentivo a especialização como *ethos* desse grupo.

Por fim, três dias depois dessa explicação, o usuário Lúcio aparece com um contradiagnóstico. Ele afirma que podem não ser as portas do *modem*, uma vez que, mesmo elas estando liberadas, o servidor pode não ficar *on-line*. O internauta sugere "modificar o arquivo dentro da pasta do sistema operacional". E inclui seu email para mais detalhes. Lúcio ainda faz uma terceira postagem, explicando que sua primeira, em que havia um tutorial maior, foi editada pela interface do Orkut, tendo sido considerada uma *spam*. Este tópico ilustra a produção de conhecimento colaborativa e esse processo de diagnóstico, tentativa e erro. Além de servir para aquele momento em particular, a exposição do problema e as possíveis resoluções podem ser utilizadas por outros usuários com dificuldades similares que encontrem o tópico posteriormente. É emblemática nesse sentido a frase que Lúcio usa como assinatura de sua postagem "compartilhar informação é fundamental para o alto conhecimento!". Ela mostra que ele e os demais frequentadores do espaço têm consciência do impacto de suas ações ou do que eles consideram ser o impacto de suas ações. É possível ver que essa comunidade não comporta apenas amadores ou curiosos autodidatas, mas pessoas com comprovada experiência em programação, *design web* e redes, embora, note-se também que a presença desses membros mais capacitados atrai os amadores ou curiosos, que também se sentem encorajados pela abertura do ambiente e se capacitam nesse processo.

A maior conversa vem do tópico com o tutorial de emulação e montagem do servidor, que obteve 153 respostas entre 11 de maio de 2011 e 24 de dezembro de 2013. Sendo que as interações depois de maio de 2012 (cinco) não foram respondidas. De todo modo, o processo está bem documentado na postagem. Ele se divide em duas partes. Montar o servidor com o *software open source MySQL* e o gerenciador para essa ferramenta, no caso, o programa proprietário *crackeado Navicat* (poderia ser um equivalente livre). Depois, chega a vez do emulador de *World of Warcraft, Trinity Core*, também *open source*. Para usá-lo, é preciso ter o jogo (de preferência original) salvo no computador. Ele vai extrair os arquivos essenciais do jogo, como os mapas, bancos de dados e outras partes da infraestrutura, como a mecânica e a física do jogo.

Aproveitando a integração de imagens na plataforma, o tutorial é "ricamente" ilustrado. Nele, cada passo da instalação e execução dos programas do servidor está representado por captura de tela. Este é o estágio da configuração, por isso o cuidado em não deixar muito espaço para interpretação. Esta também é uma forma de minimizar erros ou nivelar/padronizar as instalações, sendo mais fácil de identificá-los posteriormente.

Contudo, mesmo num tutorial detalhado, há espaço para divergências e debate. Logo após o fim da postagem pelo moderador Gabriel, o outro, Diego, copia um aviso retirado da *wiki* do emulador *Trinity Core*. Nele, há indicações para não utilizar o *Navicat* por "não ser capaz de manipular comentários de estilo (SQL padrão), incluindo incidentes de importação e falh[a]". Gabriel responde que ele mesmo não o utiliza, embora seja uma presença constante nos outros tutoriais que encontrou, e apenas o recomendou por ter sido fácil de achar o arquivo e o *crack* para o programa (a postagem original incluía links para todos os arquivos, mas os mesmos já estão desativados).

Nas mensagens seguintes, os usuários postaram suas dúvidas, geralmente compartilhando mensagens de erro e *logs* ou imagens (*prints*) das telas que apareciam. Era uma necessidade comum também configurar o jogo, retirando ou adicionando funções da jogabilidade original (ressuscitar sem passar pelo cemitério do jogo, aumentar a experiência adquirida matando inimigos ou a frequência de itens que "caem/dropam" dos mesmos). Ou seja, havia margem para modificar o próprio jogo. Não apenas

moderadores, mas outros usuários veteranos também respondiam a essas demandas ou, quando não podiam, pediam mais informações ou indicavam o link de outro tutorial ou programa. Os "demandantes", vez ou outra, também solicitavam tutoriais exclusivos para um programa ou procedimento, geralmente a modificação de uma propriedade original de *World of Warcraft*. Num cenário em que diversos servidores privados competem entre si, uma característica única pode ser o diferencial que vai atrair ou interessar mais jogadores.

A produção de conhecimento era intensa nesse fórum, pois para tentar resolver determinado erro muitas vezes explicava-se a função de arquivos ou pastas de maneira mais aprofundada do que a praticidade do tutorial permite. Por causa de algum tipo de mau funcionamento, notou-se a importância de explicações detalhadas sobre a localização daquele objeto no processo em geral que se estava tentando executar. Saía-se assim de visão/conhecimento mais tácito para entradas mais explícitas na estrutura do jogo como *software*. Isso os levava a compreender as consequências e a procedência de suas práticas. Como o arquivo *vmaps*, uma reclamação constante na comunidade que, entre outras atribuições, é responsável pela física dos mapas (solidez das paredes e do chão, por exemplo).

Antes de seu fim abrupto por circunstâncias externas, constatou-se que o Projeto Área 52 caminhava em direção a uma democratização cada vez maior do conhecimento, construído coletivamente no ambiente da comunidade. Sem envolver trocas monetárias, o Orkut servia como um espaço de discussão e formação e, pelas postagens dos moderadores, via-se que existia certa satisfação em compartilhar aquele conhecimento e se dedicar ao jogo, tanto que eles parecem genuinamente chateados com a pouca participação a partir de 2012. Em vídeo postado no Youtube e compartilhado no Facebook, um dos moderadores afirma que sem a interação dos integrantes não há comunidade, nem incentivo para continuar com os tutoriais e a criação de servidores [24].

A convergência dessas linguagens na rede social, aliada a conectividade praticamente ilimitada do *hiperlink* favoreceu a integração entre internautas, com níveis diferentes de conhecimento. Contudo, os meandros desses procedimentos mostram o quão precária acaba sendo a emulação de *World of Warcraft*. Afinal, uma coisa é conseguir replicar o jogo, outra é ter os instrumentos e a capacidade para construir uma estrutura que possa suportar um número expressivo de outros indivíduos em seu servidor. Cada uma dessas etapas depende de fatores que, em sua interligação, complexificam a performance exigida desses indivíduos e da qual a existência da comunidade e dos mecanismos que se desenvolvem nela atestam a necessidade de uma postura holística na análise de seu condicionamento sociotécnico.

Criou-se, assim, uma cena amadora de servidores privados, que mesmo não tendo a envergadura dos *servers* mais consolidados na época, como *WoW-Brasil* e *Heroes of WoW*, e com curta duração, são um exemplo relevante pelo espaço de debate e produção de conhecimento levantado. Este caso, em especial, exemplifica a ênfase em um processo de construção de saber como o resultado de um letramento processual. Afinal, esses servidores, assim como a própria comunidade, "não vingaram" (por muito tempo), porém esses processos exemplificam o que autores como Virginia Kastrup [17] entendem como a invenção das formas de conhecer. Por se tratar de um *game*, a percepção dessa interligação de arquivos de diferentes extensões (formatos) com funções variadas e cuja simples mudança de localização afeta o estado do sistema produz também capacitação cognitiva. Aliás, essa é uma das particularidades das interfaces gráficas como representação visual

e física (figuração espacial) de endereçamentos "puramente" lógico-matemáticos. Poucos exemplos trazidos no artigo envolvem programação Manipular pastas e arquivos arrastando-os e copiando-os é um nível de abstração diferente da linguagem de comando.

A interface gráfica se torna uma forma distinta de aferir acesso e controle por conta dos mecanismos de indexação e formação de referenciais, a partir de elementos aparentemente não programáveis ou não executáveis. Há uma reorganização do estético em prol de uma demanda estrutural, como é o caso das *tags* no Orkut, as imagens que se transformam num tutorial ilustrado, ou as mensagens em tópicos que deixam de ter função arquivística (de links, tutorial) para virar narrativa e guardar uma *fanfic*.

REFERÊNCIAS

- [1] PHILIP, Kavita. Keep on Copyin' in the Free World? Genealogies of the Postcolonial Pirate Figure. In: ECKSTEIN, Lars; SCHWARZ, Anja. *Postcolonial Piracy: Media Distribution and Cultural Production in the Global South*. New York/USA: Bloomsbury, 2014.
- [2] SILVEIRA, Sergio Amadeu. "Mobilização colaborativa, cultura hacker e a teoria da propriedade imaterial". In: ALENCAR, Anderson; MACHADO, Murilo; SILVEIRA, Sergio Amadeu et al (Org.). *Software livre, cultura hacker e ecossistema da colaboração*. São Paulo: Momento Editorial, 2009.
- [3] GALLOWAY, Alexander R. *Protocol: how control exists after decentralization*. Cambridge: The MIT Press, 2004.
- [4] REGIS, Fátima. "Textos, texturas e intertextos: apontamentos sobre aprendizado e competência na comunicação digital". In: *Intexto*. Porto Alegre: UFRGS, n. 33, p. 209-224, maio/ago, 2015
- [5] ANDRADE, Oswald de. *Obras Completas Vol. 6 – Do Pau-Brasil à Antropofagia*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1978 2ª ed.
- [6] VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. *A Inconstância da alma selvagem e outros ensaios de antropologia*. São Paulo: Cosac Naify, 2013, 5ª ed.
- [7] VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. *Os Mil Nomes de Gaia: do Antropoceno à Idade da Terra*. Palestra realizada em setembro de 2014 no Rio de Janeiro. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CjBU1jO6rME>. Acesso em 02/11/2015.
- [8] BENTES, Ivana. "Multitropicalism Cinematic-Sensation, and theoretical devices". In: BASUALDO, Carlos. *Tropicália: a Revolution in Brazilian Culture*. São Paulo: Museum of Contemporary Art BronxMuseum/CosacNaify, 2005.
- [9] DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia*, vol. 1. São Paulo: ed. 34, 2009. 6ª reimpressão
- [10] MASSUMI, Brian. *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*. Durham: Duke University Press, 2002
- [11] BRUNO, Fernanda G. Conferência de abertura do Simpósio A Vida Secreta dos Objetos, 2012. Disponível em: <http://youtu.be/tN55rJfjmL0>. Acesso em: 09/07/2014.
- [12] ROSAS, Ricardo. "Gambiarra: alguns pontos para se pensar uma tecnologia recombinante". In: *CADERNO VIDEOBRASIL 02: Arte, mobilidade, sustentabilidade*. São Paulo: SescSP, 2006
- [13] GALLOWAY, Alexander R. *The Interface Effect*. Cambridge, UK: Polity Press, 2012.
- [14] MESSIAS, José. "Notas sobre a pirataria de games no Brasil: inclusão (digital) dos pobres e games como fomentadores de resistência". *Intexto*. Porto Alegre, UFRGS, n. 33, p. 154-173, maio/ago. 2015.
- [15] STEINKUEHLER, Constance; JOHNSON, Barbara Z. "Computational Literacy in Online Games: the Social Life of Mods." In: *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*. Vol. 1. N. 1. Jan-Mar, 2009.

- [16] NIEBORG, David B.; GRAAF, Shenja van der. "The mod industries? The industrial logic of non-market game production". In: **European Journal of Cultural Studies**, 2008 Vol 11 (2) 177-195; 1367-5494
- [17] KASTRUP, Virgínia. A invenção de si e do mundo. Uma introdução do tempo e do coletivo no estudo da cognição. BeloHorizonte: Autêntica, 2007.
- [18] Raquel R. Souza (Universidade Federal do Rio Grande, FURG), ao comentar o manifesto afirma que Oswald na verdade se enganou com as datas, pois a morte do bispo ocorreu em 1556. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/cdrom/oandrade/comentarios.htm>. Acesso em 22/11/2015.
- [19] Disponível em: <http://exame.abril.com.br/brasil/noticias/por-agua-indios-ocupam-ferrovia-da-vale-em-mg-ha-4-dias>. Acesso em 23/11/2015.
- [20] Disponível em: <http://cartamaior.com.br/?Editoria/Direitos-Humanos/Apesar-de-repercussao-situacao-dos-Guarani-Kaiowas-permanece-dramatica/5/27223>. Acesso em 23/11/2015.
- [21] Disponível em: <http://www.activisionblizzard.com/locations>. Acesso em 01/02/2016.
- [22] MSN Messenger, serviço de mensagens instantâneas da Microsoft também descontinuado em 2012. Por conta da aquisição do Skype pela empresa de Bill Gates, os dois produtos foram reunidos num só.
- [23] Esta não é a grafia correta da palavra de origem grega chronos, utilizada em inglês da mesma forma
- [24] Disponível em: <https://youtu.be/byicUrC4KXY>. Acesso em 31/01/2016.
- [25] Do original: These types of hackers are freedom fighters, living by the dictum that data wants to be free. Information should not be owned, and even if it is, noninvasive browsing of such information hurts no one.
- [26] Do original: Commercial ownership of software is the primary impediment hated by all hackers because it means that code is limited—limited by intellectual property laws, limited by the profit motive, limited by corporate "lamers".
- [27] O Piratas como partido político, o coletivo *Anonymous* e o *Wikileaks* seriam exemplos de grupos organizados nessas três instâncias. O primeiro, de fato, consiste num movimento social organizado, mas os outros dois parecem ainda marginalizados ou de nicho e certamente bem menos institucionalizados se comparados ao movimento software livre.
- [28] Do original: [...] what is interesting is the *potential* pirate philosophy contains for the development of a new kind of economy and society: one based far less on individualism, possession, acquisition, accumulation, competition, celebrity, and ideas of knowledge, research and thought as something to be owned, commodified, communicated, disseminated and exchanged as the property of single, indivisible authors (who, as Andrew Ross notes, are often likely to be corporate entities).