

GAMBIARRA E VIDEOGAMES: UMA VISÃO COGNITIVA DAS TECNOLOGIAS DE ENTRETENIMENTO EM *WORLD OF WARCRAFT*

GAMBIARRA AND VIDEO GAMES: A COGNITIVE VIEW ON ENTERTAINMENT TECHNOLOGIES IN *WORLD OF WARCRAFT*

José Messias*

RESUMO:

O presente texto apresenta os achados de uma pesquisa realizada com os servidores privados (também chamados de piratas) do jogo *World of Warcraft* (Blizzard, 2004 - atualmente). Através da descrição e análise de seu modo de funcionamento, espera-se demonstrar ações e práticas que engendrem a promoção de habilidades cognitivas, modos de letramento e formas de ação política, mesmo que não ideológica. Esse processo, abordado aqui em suas imbricações sociotécnicas (SIMONDON, 1980) e através da cognição corporificada de Varela, Thompson e Rosch (2001) e Kastrup (2007), aponta a centralidade do entretenimento digital no fomento e na preservação de vínculos afetivos que mobilizam diferentes níveis de apropriação tecnológica e letramento midiático na produção dessas gambiarras. No estudo sobre esses servidores, ressaltou-se que sua gestão, manutenção técnica e uso (jogar neles) dependem de uma série de estratégias e objetos técnicos mobilizados, que trazem a configuração ou intervenção como processo cognitivo corporificado.

PALAVRAS-CHAVE: Gambiarra, cognição corporificada, videogames, *World of Warcraft*.

ABSTRACT:

This article presents findings from a study on the private (or pirate) servers of *World of Warcraft* (Blizzard, 2004 - now). Through their description and analysis, we hope to demonstrate actions and practices that promote cognitive skills, modes of literacy and forms of political action, but not ideological. This process, analyzed under its

* Pós-Doutorando pelo programa Capes/PNPD, no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense (UFF), e Doutor em Comunicação e Cultura pela Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). jmessias.santos@gmail.com

sociotechnical implications (SIMONDON, 1980) and through the embodied cognition of Varela, Thompson and Rosch (2001) and Kastrup (2007), points to the centrality of digital entertainment in the production and maintenance of affective attachments that mobilize different levels of technological appropriation and media literacy in the production of these *gambiarra*s (gizmos). In studying these servers, we highlighted that their management, technical support and usage (playing) depend on a series of strategies and mobilized technical objects that present configuration or intervention as a cognitively embodied process.

KEYWORDS: Gambiarra, embodied cognition, video games, *World of Warcraft*.

INTRODUÇÃO

O presente artigo se baseia na ideia de que os games, assim como outros produtos de entretenimento, podem estimular cognitivamente os jogadores, uma hipótese retirada de Regis (2008, 2009) e de seu grupo de pesquisa Comunicação, Entretenimento e Cognição (Cibercog/Uerj). Contudo, nesta proposta em especial, os jogos digitais promoveriam uma busca por personalização, exploração e interação/intervenção, mesmo fora do ambiente de jogo (*gameplay*), o que seria representado pelas práticas de customização. E essa busca poderia ser transformada e/ou entendida também como ação política dentro de certo paradigma epistemológico.

Da mesma forma que outras Tecnologias de Informação e de Comunicação (TIC), o videogame também suscita e aperfeiçoa habilidades cognitivas específicas nos gamers. Dentre elas, enfatizamos uma maior participação do usuário na produção de conteúdo e nas interações sociais suscitadas pelo compartilhamento desse conteúdo na internet. A cada utilização das TIC, o usuário adquire e exercita suas habilidades cognitivas para moldar os conteúdos recebidos à sua preferência. Inseridos nesse mesmo contexto, os jogadores exigem cada vez mais interação e personalização dos jogos eletrônicos.

Na ótica do usuário, a customização moldaria e melhoraria o conteúdo dos games, permitindo uma experiência de jogo mais íntima e divertida. Mesmo que aos olhos do mercado muitas dessas ações sejam taxadas pura e simplesmente como pirataria, este projeto defende que, por trás dessa nomenclatura reducionista, há uma série de práticas distintas que tratam não só da distribuição ilegal, informal ou clandestina desse conteúdo. Essas atividades envolvem sim o compartilhamento de links e a própria conversão e hospedagem de arquivos digitais, mas também a efetiva alteração desse

produto cultural segundo subjetividades variadas - o que requer a utilização de uma nova gama de recursos cognitivos ligados à estrutura lógica da computação.

Isso não significa que esses usuários estejam aprendendo programação por osmose ao “piratear”, mas que, como defende Mateas (2008), há um processo de letramento processual (*procedural literacy*) que tem a ver menos com conteúdos programáticos (como uma linguagem Python ou JavaScript), e mais com uma lógica de funcionamento do computador. Uma ideia também presente na ideia de *gaming literacy* (letramento do jogar), de Zimmerman (2009), em que os games são tidos como portas de entrada para outras formas de sociabilidade e modos de vida. De acordo com ele, “no próximo século, a maneira que vivemos e aprendemos, trabalhamos e relaxamos, nos comunicamos e criamos, vai se parecer cada vez mais e mais com a forma com que jogamos games¹”. (ZIMMERMAN, 2009, p. 30).

Além do desenvolvimento de habilidades cognitivas específicas, o presente estudo sobre servidores privados de *World of Warcraft* (WoW) (Blizzard, 2004 - atualmente) identifica nessas estratégias de resistência a produção de sociabilidades e o estímulo à criatividade. Elas promovem (e dependem do) surgimento de comunidades para a distribuição de conteúdos e instrumentalização desses usuários - que são, por exemplo, ensinados a fazer sua própria customização por meio de tutoriais. Sendo estas as duas grandes frentes desse trabalho: as competências técnicas envolvidas no processo de customização e a sociabilidade requerida e produzida por ele.

Em vez de jogar na rede da fabricante, a empresa estadunidense Blizzard, grupos de usuários se reúnem e criam suas próprias redes chamadas oficialmente de “servidores privados” (*private servers*) e informalmente de servidores piratas (*pirate servers*). Obviamente esse tipo de serviço demanda uma parafernália específica, que gera a necessidade de os grupos serem fechados e extremamente organizados e hierarquizados - uma vez que é necessário haver uma unidade física funcionando 24 horas por dia. Por conta disso, alguns grupos acabam também cobrando pelo serviço oferecido. Eles não cobram mensalidades, mas taxas, tanto para criar uma conta quanto para conseguir equipamentos diferenciados dentro do jogo. Para o presente texto, foram escolhidos os servers Heroes of WoW, WoW Brasil e Titans of WoW.

A criação de servidores deve ser considerada uma forma de emulação, e eles estão emulando uma versão de WoW. É preciso não apenas modificar os arquivos do jogo

fazendo-o rodar numa condição diferente da condição 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 (2009) e Nieborg e Graaf (2008), entre outros autores. No caso, são 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. Em vez 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 um 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 bastante vasto.

COGNIÇÃO CORPORIFICADA E MATERIALIDADE

Num movimento análogo ao de Kastrup (2007), Varela (1995) e Latour (2005), Simondon (1980) propõe a individuação como forma de estabelecer o lugar devido dos objetos técnicos no construto social e na compreensão daquilo que se entende por realidade. Em suas palavras, “a cultura falha ao não considerar que na realidade técnica há uma realidade humana, e que, para cumprir seu papel completamente, a cultura precisa incorporar as entidades técnicas como parte de seu corpo de conhecimentos e valores²” (SIMONDON, 1980, p. 1).

Publicado originalmente em 1958, esse texto ainda pensa a cultura como “a cultura dos homens”, dentro da dualidade entre Natureza, o domínio da condição animal, e Cultura, do raciocínio e da mente humana. Contudo, esse posicionamento vem de uma necessidade de responder às teorias em voga que pensariam o “cérebro nu”. A cultura apenas como um produto do intelecto do humano. E o intelecto humano como aquilo que precisava ser entendido para “dominar” a cultura, o que relegaria aos objetos técnicos uma posição secundária. Meros “instrumentos”. Por isso, para Simondon era importante ressaltar que a técnica é parte fundamental da “realidade humana”,... mesmo que na prática não exista uma realidade puramente humana.

Nessa “atualização” da cibernética, o autor desloca o conhecimento produzido até então sobre objetos técnicos, para ele, de matriz substancialista, para uma ideia que

privilegia o processo: estabilidade momentânea em vez de repouso, multiplicidade de potenciais em vez de unidade. A configuração visível (e inteligível) do indivíduo seria apenas um estágio - um dos estágios finais, mesmo que não o último - da realização desse processo, do processo de individuação. Segundo ele:

[...] podemos afirmar que a individuação de entidades técnicas é a condição essencial para o progresso técnico. Esta individuação é possível por causa da recorrência de causalidade no ambiente que a entidade técnica cria em torno de si, um ambiente que ela influencia e pelo qual também é influenciada. Esse ambiente, ao mesmo tempo natural e técnico, pode ser chamado de meio associado³ [*associated milieu*] (SIMONDON, 1980, p. 49).

A partir desse trecho é possível ver por que Simondon é uma referência para autores como Virginia Kastrup. Embora, da mesma forma que Varela (1995) e Varela, Thompson e Rosch (2001) possam ser tidos como herméticos por conta da carga de conhecimento prévio em biologia, os escritos de Simondon mostram-se bastante técnicos por tentarem abarcar esse caráter processual em vez de “produtos finalizados”. Isso ocorre por conta do objeto de suas reflexões e a natureza fundamentalmente empírica de suas pesquisas. Enquanto Varela, Thompson e Rosch (Ibid.) se debruçam sobre os por menores da ancoragem cerebral da mente - estrutura neuronal, DNA e composição do sistema nervoso -, Simondon (1980) mergulha nas especificações de aparatos técnicos como motores, turbinas e válvulas e na relação que eles guardam com princípios físicos e matemáticos para mostrar sua complexificação ao longo do tempo.

Como os pensadores das ciências biológicas, Simondon se preocupa em delinear um processo evolutivo, e com esse intuito ele desconstrói uma noção de substância, primeiro nos objetos técnicos (Ibid.) e posteriormente nos indivíduos ou seres de maneira geral, sejam eles orgânicos ou não (Id., 2009). Essa mudança de foco do indivíduo para a individuação seria a resposta de Simondon às formas de pensamento que ainda pensavam em substância (unidades e essências) e em representação (equivalências referenciais). A informação como mediação, uma mediação que é o motor do agenciamento dos elementos pré-individuais, seria justamente a chave para eliminar a representação da individuação. Nesse sentido, a cognição atuada (*enacted*) de Varela, Thompson e Rosch (2001) e a individuação seriam análogas.

Dando prosseguimento à argumentação sobre as condições de existência dos objetos, faz-se necessário recorrer a algumas conceituações sobre eles que vão marcar sua presença neste estudo. Em primeiro lugar, o reconhecimento da natureza difusa/plural dos

objetos e do que se entende por tecnologia, uma ideia já presente em autores como Michel Foucault (1999), Bruno Latour (2005), Andy Clark (2001), Jussi Parikka (2007) e até Simondon, mas que foi também sintetizada na seguinte passagem de McLuhan e McLuhan. Em *Laws of media*, eles afirmam que:

Não faz diferença se consideramos como artefato ou mídia coisas de natureza ‘hardware’ tangível como tigelas e tacos ou garfos e colheres [...] ou coisas de natureza ‘software’, tal como teorias e leis científicas, sistemas filosóficos, remédios ou até as doenças na medicina [...]. Todos são igualmente artefatos, todos igualmente humanos, todos igualmente suscetíveis a análise⁴ ... (1992, p. 3).

Assim, este estudo defende que essa qualidade *soft* da técnica e dos saberes é vital para a compreensão do impacto da tecnologia no mundo contemporâneo. Ou seja, considerar teorias, estruturas de organização, manifestações artísticas e métodos, enfim, técnicas de toda sorte, é o diferencial de uma abordagem dentro do campo da materialidade dos objetos técnicos. Portanto, é preciso estar atento também a certa materialidade intangível das tecnologias para compreender a atuação da cognição e o alcance de processos, como a ontogênese, sendo este um dos objetivos principais ao propor essa tomada da noção de gambiarra. Tendo essa visão como premissa deste estudo sobre os servidores de WoW, visou-se justamente documentar/registrar as mediações intangíveis do processo de individuação.

No que tange à teoria evolutiva e às ciências cognitivas, a noção de gambiarra pode se beneficiar do aporte biologizante trazido pela ideia de tendência natural (*natural drift*) presente em Varela, Thompson e Rosch (2001). Clark (2001), Lakoff e Johnson (1999) e Varela, Thompson e Rosch (2001) recorrem à evolução para explicar a ancoragem corporal da cognição e as origens evolutivas da percepção, no entanto sua visão não é uma unanimidade dentro das ciências cognitivas. Afinal, segundo os últimos, essa vertente se oporia a outros paradigmas dentro da biologia evolutiva. Assim, “a evolução como tendência natural é a contrapartida biológica da cognição como ação corporalizada, e portanto, fornece também um contexto teórico mais abrangente para o estudo da cognição como um fenômeno biológico” (p. 244-245).

Tentando rechaçar a noção, em biologia, de que a evolução se dá por uma progressão, uma evolução no sentido positivo de expansão ou avanço, uma “adaptação ideal⁵”, os pensadores sugerem essa tendência ou desvio natural (*natural drift*). Segundo Varela, Thompson e Rosch (Ibid.), a última é uma crítica a essa vertente “ideal” ligada aos

pesquisadores ditos neodarwinistas. Para estes, a seleção natural ocorreria também como resolução de problemas buscando atingir uma eficiência máxima, o fim ideal de um processo de otimização. Essa seria a vertente “adaptacionista” (p. 241) da evolução, em que organismos buscam o melhor resultado possível visando à sobrevivência ou reprodução. Note-se que o termo “adaptacionismo”, empregado por Varela, Thompson e Rosch (2001), possui uma carga semântica negativa marcada pelo sufixo -ismo, pois trata da adaptação como uma otimização, uma flexibilização ideal. A tendência natural (*natural drift*) também seria uma adaptação, só que uma adaptação viável, “minimamente” satisfatória, “preguiçosa” até, poderia se dizer.

Dáí, os autores defenderem alternativamente que se deve “...analisar o processo evolucionário como satisfatório (tomando uma solução subótima que é satisfatória) em vez de ótimo: aqui, a seleção opera como um amplo filtro de sobrevivência que admite que *qualquer estrutura que tenha suficiente integridade para persistir*” (VARELA; THOMPSON; ROSCH, 2001, p. 255, grifo nosso). Qualquer semelhança com a gambiarra não é mera coincidência. Clark (2001) faz a mesma analogia utilizando o termo em inglês “tinkering”, que significa justamente mexer ou ajustar de forma casual ou não ideal. Para ele, a evolução se comporta assim, sendo um dos principais exemplos os pulmões humanos que se desenvolveram a partir da bexiga natatória dos peixes (Ibid., p. 86).

Varela, Thompson e Rosch (2001) acreditam que a vertente que eles chamam de adaptacionista constitui uma reedição da ideia de um mundo pré-concebido que, com suas características independentes, imporá problemas aos organismos. Na opinião deles, um neorealismo darwinista que ocasiona a volta do problema da representação. E é na crítica ao pensamento de J.J. Gibson, propositor das *affordances*, que essa divergência fica mais clara⁶. Segundo os cientistas cognitivos, “enquanto Gibson afirma que o ambiente é independente, nós defendemos que é actuado [por histórias de acoplamento]. Enquanto Gibson defende que a percepção é uma detecção directa, nós defendemos que se trata de uma actuação sensorimotora” (VARELA; THOMPSON; ROSCH, 2001, p. 265).

Grosso modo, a teoria das *affordances*⁷ fala das propriedades de um ambiente que se apresentam aos organismos através da percepção visual e da especificidade da luz (VARELA; THOMPSON; ROSCH Ibid.,). Por um lado, a ação seria “perceptualmente guiada”, ou seja, seria também atuada, sendo as *affordances* essas “oportunidades de interação” mutuamente construídas. Entretanto, por outro, elas seriam um encontro de uma percepção direta (mental e visual) com um mundo já estabelecido. E nesse ponto reside um

problema para Varela, Thompson e Rosch (Ibid.), pois Gibson diz que o ambiente oferece as *affordances* mesmo que o organismo não as perceba, portanto esse não pode ser um modelo para explicar os fundamentos da cognição. A própria noção de percepção direta sendo uma impossibilidade dentro da perspectiva atuada (*enacted*) de Varela, Thompson e Rosch (Ibid.).

A partir daí, pode-se perceber, então, que o pensamento de Gibson, largamente apreendido em áreas do Design e da *human-computer interaction* (HCI), “funciona” nessas áreas por conta do caráter artificial, fabricado, propositalmente universal, *user-friendly*⁸ de suas interações. Sem abertura para a contingência. Sobretudo (mesmo que não exclusivamente) visual. E é justamente nesse sentido que a gambiarra desafia o design *clean*, organizado e padronizado. Ela não é, como se entende, uma resolução de problemas, mas uma invenção. Como quer Kastrup (2008), “aprender a viver num mundo sem fundamentos é inventá-lo ao viver” (p. 110).

Cognição e materialidade participariam de uma coevolução que busca sempre o resultado mais viável, o mais satisfatório, não o melhor ou mais especializado. Isso significa que ambas estão sujeitas ao pragmatismo do improviso e aos possíveis resultados precários.

Isso certamente nos ajuda a pensar como a gambiarra se insere na discussão cognitiva. Ou, ainda, como a cognição se insere na questão da gambiarra. Dentro dessa perspectiva, não seria errado talvez falar de gambiarra até mesmo num sentido macrobiológico, proveniente dos entrelaçamentos entre o corpo e a materialidade do não humano (objetos, entidades técnicas variadas) e das subjetividades. Daí a importância de revisitar as bases evolutivas da cognição e da tecnologia. Assim, os autores concluem:

Outra metáfora recentemente sugerida para esta concepção pós-darwiniana do processo evolucionário é a da evolução como *bricolage*, a junção de partes e itens em conjuntos complicados, não porque preenchem um qualquer projecto ideal mas simplesmente porque são possíveis (VARELA; THOMPSON; ROSCH, 2001, p. 255).

Nas investigações sobre WoW, ressaltou-se justamente como essas gambiarras corporificadas na figura desses servidores e da sua dinâmica peculiar quebram o tempo todo alguns princípios do design e do que seria a apresentação de um produto dentro de padrões do mercado/indústria, inclusive no que se refere à própria comunidade internacional de *mods* para o game, amplamente documentada em textos como Nieborg e Graaf (2008) e Steinkuehler e Johnson (2009). A gambiarra nos games representa uma

opção pela funcionalidade - mesmo que precária, improvisada, sob muitos aspectos clandestina e até “tosca” -, em vez da miríade de recursos e alternativas que poderiam estar disponíveis por um preço ou em outras localidades. Ela visa garantir a existência/sobrevivência do servidor, atender a necessidades ou demandas de infraestrutura e até questão de gosto (como será visto, ela nem sempre supre uma falta). Basicamente, “se dá para jogar (e não precisa pagar, o que também é importante), está bom”.

LETRAMENTO EM GAMES

Tratando especificamente da gambiarra no âmbito das iniciativas hackers, e pensando na própria natureza dos games, defende-se que eles promoveriam uma performance por parte dos jogadores que privilegiaria sempre a experiência de entretenimento mais personificada possível. Isso englobaria ações realizadas antes mesmo do ato de jogar em si. Moulthrop (2004), Bogost (2006), Newman (2008), entre outros autores dos chamados *game studies*, referem-se constantemente a uma lógica ou qualidade configurativa dos games, que pode ser entendida como um sinônimo ou até em substituição à ideia de interação ou intervenção.

Segundo Stuart Moulthrop, “nos games, a atividade cognitiva fundamental não é interpretar, mas configurar a capacidade de transformar certos aspectos de um ambiente virtual com consequências potencialmente relevantes para o sistema como um todo” (MOULTHROUP2004, p. 60). A lógica configurativa de Moulthrop destaca justamente a interação como característica central do meio. Ela não seria apenas uma qualidade dos games, ela seria a característica que os define por excelência (ao lado do lúdico).

Entende-se, então, que o computador, mais do que um meio, seria um ambiente midiático. “Um material tecnológico flexível que vai acomodar muitos outros meios bastante diferentes¹⁰” (AARSETH, 2004, p. 46), dotado de funções multimídia e multitarefa que favoreceriam não só a conectividade para fins “sérios”, como econômicos ou políticos do mundo do trabalho, mas as demais formas de expressão. E através do aprofundamento no mundo da engenharia de software e do processamento de dados, seria possível identificar alguns dos novos rumos da linguagem do entretenimento na contemporaneidade. Usuários estariam se capacitando cognitivamente e tecnicamente de maneiras cada vez mais imprevisíveis e ousadas para atingir seus objetivos e dar vazão a seus desejos e aspirações. Aliás, os próprios artefatos empregados nessa busca por entretenimento seriam em si também lúdicos, interativos, sociais etc. Rechaçando, assim, a noção

de ferramenta, esta pesquisa recorre aos ambientes midiáticos para mostrar como os games promovem a tomada do entretenimento como parte integrante de um processo cognitivo inventivo (KASTRUP, 2007, 2008) para além da alienação, relaxamento e até mesmo da pura diversão¹¹.

Pensar o entretenimento dentro de uma perspectiva cognitiva que não tem a mente como referencial implica (re)considerar também os lugares de sujeito e objeto. Como afirma Galloway (2006, p. 2), “alguém joga o jogo. E o software o roda. O operador e a máquina jogam o videogame juntos, passo a passada, jogada a jogada¹²”. Para ele, há uma espécie de “coautoria” do ato de jogar sendo compartilhado pelas duas entidades. Além de nublar as noções de sujeito e objeto, essa conceituação retira certo “humanismo inerente” nas noções de interação e configuração (NEWMAN, 2008). O jogador, ou operador, para Galloway, não interage com uma máquina (o game enquanto software) inerte, ela executa ações tanto quanto o ator humano. Por isso, ele acrescenta:

...apoio a alegação, arraigada na cibernética e na tecnologia da informação, de que um meio ativo é aquele cuja própria materialidade move e reestrutura a si mesma - pixels ligando e desligando, bits se deslocando em registro de hardware, discos rodando pra cima e pra baixo¹³ (GALLOWAY, 2006, p. 3).

Por materialidade do meio, Galloway entende as configurações físicas e as características objetivas dos elementos que compõem um videogame ou outro artefato midiático. Posteriormente, em *Interface effect* (2012), o autor realizou a mesma desconstrução para falar do computador e como o humano também é uma interface para o computador. Ele aparenta estar interessado apenas nos elementos tangíveis que fazem parte desse ambiente, como o movimento de cargas elétricas ou de chaves lógicas, mas há também uma “materialidade intangível” de elementos tão efêmeros como diversão, performance e engajamento ou vínculo - *attachment* em Hennion (2010) - em jogo na fruição de entretenimento.

O que fica claro a partir do estudo de caso apresentado a seguir é que esses jogadores-hackers vão encontrar formas intuitivas de se capacitar pra realizar as modificações que desejam. É nisso que acredita Michael Mateas, que se utiliza da noção de letramento processual (*procedural literacy*) para tratar justamente de uma forma de letramento específica dos computadores. As configurações materiais exploradas por Galloway (2012) evidenciam um modo de existência dos computadores como uma interface processual baseada no cálculo e na simulação. Mais precisamente, na capacidade do cálculo de

realizar simulações. E, complementando as duas ideias, seria possível afirmar que essa capacitação poderia ser passada na forma de letramento. De acordo com o autor:

Por letramento processual entendo a habilidade de ler e escrever processos, de se envolver com representação e estética processual, de entender a interação entre as práticas culturalmente constituídas de produção de significado do humano e processos tecnicamente mediados. [...] Não são os detalhes de uma linguagem de programação em particular que importam, mas no sentido geral os tropos e estruturas que atravessam todas as linguagens¹⁴ (MATEAS, 2008, p. 80).

Há uma forte confluência entre computadores e videogames, embora eles de forma alguma sejam considerados o mesmo objeto. No entanto, por ser uma mídia nativa do digital, os últimos são uma importante porta para esse letramento processual, segundo Mateas. Afinal, o letramento processual (*procedural literacy*) consiste basicamente na assimilação do modo de funcionamento do computador, sua estrutura/arquitetura lógica, a mesma dos videogames.

Assim, a escalada do letramento processual associada a uma atitude configurativamente lúdica - entendida aqui também nos termos da ludicização, de Genvo (2014) - nos autorizaria a afirmar que um determinado jogador procurará por uma experiência customizada sempre que possível, mesmo que não lhe seja permitido, e que essa lógica tem potencial para transcender o chamado “mundo virtual”.

De origem francesa, Genvo parece preferir “ludicização”¹⁵ (*ludicisation*) em vez de uma grafia mais comum dentro da influência anglófona, como “ludificação” (*ludification*). Ele não faz essa ressalva textualmente, mas isso fica claro em sua oposição ao termo “gameficação” (*gamification*). O autor propõe:

...chamar os processos pelos quais situações são transformadas em jogos de processos de ludicização, deste modo escolhendo fazer uma distinção entre essa ideia e outras noções como a de gameficação, que não considera os aspectos transitório e processual de fenômenos lúdicos, preferindo, em vez disso, atribuir características fixas a esses fenômenos¹⁶ (GENVO, 2014, p. 120).

Para o autor, essa ludicização não se expressa da mesma maneira num mesmo contexto ou numa mesma época. Isso porque ele acredita que o jogo (o lúdico) opera um agenciamento de elementos que atravessa “maneiras de jogar de um território para outro”. E é assim que a contingência - o grau de indeterminação do resultado de um jogo (MALABY, 2007) - pode ser atingida. Uma noção que ele credita ao também francês

Jacques Henriot. Fruto da programação, ou mais precisamente, da prescrição lógica de um algoritmo, é difícil falar em contingência nos jogos digitais. Por isso, para este estudo, sua entrada estaria condicionada a essas intervenções heterogêneas no âmbito das gambiarras.

Pela terminologia, também é possível notar que a acepção do jogo de Genvo é fortemente influenciada pela filosofia de Gilles Deleuze. Nesse sentido, o território para o qual essas maneiras de jogar, ou propriedades lúdicas, seriam passadas significa o condicionamento de modos de existência diferentes dos imediatamente associados pelo objeto jogo. Por isso, Genvo considera que “os atributos que servem como mediadores lúdicos (para persuadir o usuário de que eles são de fato jogos) compõem o que chamaremos de *ethos* lúdico de uma obra¹⁷” (2014, p. 125). Essa ideia seria mais completa para explicar a atuação dos games e do entretenimento do que a ideia de linguagem, por exemplo.

Atualmente, não se assiste mais à televisão ou se lê um livro da mesma forma, mas através de práticas como comentário nas redes sociais, produção de *fanfics*, *modding*, compartilhamento de montagens e memes etc. Ainda assim há um grau de dificuldade ou esforço considerável em várias dessas ações, sobretudo no que se refere aos games, mas não somente a eles, que podem envolver edição de áudio, vídeo e som, produção de textos como críticas e criação de grupo de discussão (GEE, 2015).

Ao customizar, esses jogadores estariam realizando uma ação análoga ao jogar, daí sua semelhança com a proposta de Zimmerman e o que ele chama de *gaming literacy* (letramento do jogar). Esse jogar com as estruturas com as interfaces, ou mesmo a proposta geral da interação com as mídias, dentro do paradigma digital e fora dele, deve ser entendido como jogar. Customizar e outras formas de intervenção não contradizem ou quebram as regras do jogo, fazem parte dele. O jogador joga o objeto, mas também as estruturas que o sustentam, o meio que o suporta, a comunidade ao redor dele. E, nessa visão, isso configura um processo de conhecimento, um conhecer mediado pelo jogo/lúdico, que introjeta a configuração para além das barreiras materiais. E esse seria um processo cognitivamente corporificado e atuado.

O DRAGÃO DA MALDADE CONTRA O TOURO GUERREIRO

WoW é um MMORPG lançado em novembro de 2004. Dois anos depois surgiram os servidores privados escolhidos para esta análise, WoW-Brasil (2006) e Heroes of WoW (2006). Sua emulação depende, em primeiro lugar, da edição do game em que ela será montada. Isso porque esses programas têm compatibilidade com determinadas atualizações do game original. No caso dos dois, essa versão é a 3.3.5a, da expansão Wrath of the Lich King (WotLK), de WoW, de junho de 2010. O game 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. 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.

Esses desenvolvimentos de maior porte efetuam uma série de mudanças, que podem ser a criação de novas raças (ogro, elfo, humano etc.), classes (guerreiro, caçador, mago etc.), mundos/ambientes (fases), *quests* (missões), até sua extinção ou a reestruturação completa do sistema de pontuação (experiência). Por isso, a compatibilidade do emulador é uma questão tão relevante. Ele extrai os arquivos (mapas e demais infraestrutura) diretamente daquela edição, fazendo com que o game emulado permaneça daquela forma para sempre. Em primeiro lugar, por estar fora do servidor da Blizzard, ele não seria atualizado de qualquer forma. E, em segundo, para emular o novo conteúdo, seria preciso fazer novamente o processo de extração. Cada servidor criado torna-se um espelho do que foi modificado até aquele momento. Por isso, os responsáveis por Heroes of WoW, o grupo Line BR, precisaram criar um novo servidor, Titans of WoW (dezembro de 2012), para emular a expansão subsequente, Cataclysm (*patches* a partir de 4.x), de dezembro de 2010. Montada inicialmente no *patch* 4.0.6a (fevereiro de 2011) e atualmente no 4.3.4 (abril de 2012), esse servidor foi lançado em dezembro de 2012. Assim como a 3.3.5a, 4.3.4 é o último *patch* para Cataclysm antes de o jogo passar para a expansão seguinte, Mists of Pandaria (5.x).

Quando os servidores privados foram lançados, eles ainda estavam no capítulo anterior, The Burning Crusade (TBC). Contudo, é importante ressaltar que, embora hoje eles estejam integrados ao conteúdo “regular” de WoW, ou seja, estão inclusos no que se entende ser o “pacote básico” ou de iniciantes do MMORPG, WotLK e Cataclysm, no momento em que foram lançados, eram modernizações pagas. Era preciso comprar a

expansão separadamente, seja DVD ou download, para ter acesso ao novo conteúdo. Após a incorporação de Mists of Pandaria, a atualização seguinte, Warlords of Draenor (6.x), chegou a custar cinquenta reais, pouco antes do lançamento de Legion, cujo valor no lançamento foi de R\$ 129. Ou seja, com o passar dos anos, os capítulos vão sendo incorporadas ao chamado “pacote básico” (após o lançamento do mais recente). Lembrando que o download do game nesse formato é gratuito, mas é preciso pagar para jogar após um mês, quando termina o período de testes.

Por isso, o objetivo dos servidores privados claramente consiste em jogar sem assinar a mensalidade, mas como restrição, eles ficam “presos” a essas versões desatualizadas. Além disso, cada expansão tem um nível limite, o máximo que um personagem/avatar (*character* ou *char*) consegue atingir. Em Wrath of the Lich King, é 80. Nos servidores da Blizzard, chega-se a 100, o que aumentou em *Legion*. Há duas alternativas quando isso acontece, a primeira é focar as *raids* (ataques conjuntos), cujos chefões (*bosses*) geralmente “dropam” conteúdo extra e/ou único, como armaduras, joias, armas ou montarias exclusivas. Ou, então, criar um novo personagem e começar do zero. É possível ter até dez deles e, dessa forma, experimentar o máximo de raças e classes. Cada uma possui habilidades e equipamentos próprios (ataque a distancia, cura, magias, espadas, cajados etc.), e com isso elas exercem funções diferentes dentro do mundo do jogo, levando a estilos variados de jogabilidade e estratégias de luta e para ganhar nível.

A emulação permite também configurar as propriedades do game. A própria estrutura de WoW pode ser alterada. Aliás, com a regionalização de WoW, que resultou na tradução oficial do jogo para o português, este passou a ser um dos principais atrativos dos servidores privados. O Heroes of WoW, por exemplo, oferece sete vezes mais dinheiro e itens como premiação e dez vezes mais experiência (XP) pela morte dos *non-playable characters* (NPCs) e nas missões (*quests*) cumpridas. Ou seja, nesse *server* passa-se mais rápido pelos níveis inferiores, e a experiência de jogo fica focada nos eventos “especiais”, como *raids* (ataques conjuntos a um chefe/boss) e nas modalidades de combates entre jogadores (*player versus player* - PVP): arenas, combates casuais, *battlegrounds*. Já o WoW-Brasil é o que chamam de servidor *blizzlike* (como na blizz/Blizzard), um jargão que significa que os *rates*, esses atributos ou propriedades do servidor mencionados acima, são os mesmos do game oficial. Assim, ele funciona mais como “aquecimento” para a entrada no game oficial - agora que ele tornou-se mais acessível -, e sua existência prolongada gerou relações afetivas, laços de amizade e outras formas de

sociabilidade que produziram certa fidelização, mesmo que sua única vantagem para a Blizzard aparentemente seja a inexistência da mensalidade. Afinal, há de fato quedas e bugs, uma vez que a infraestrutura de um *nem* se compara ao poderio da corporação. Contudo, jogar em um não exclui a possibilidade de atuar no outro.

Cabe ressaltar que um servidor pode ter vários reinos¹⁸ (*realms*), que são qualificados pelo sistema de regras que comportam. Na Blizzard, as opções são Normal; *Role-Playing*; *Player versus Player*; e *Role-Playing, Player versus Player*. Cada região, Américas e Oceania, Europa, China etc., possui um número considerável de reinos, de três ou quatro até dezenas, como nos Estados Unidos. Em Heroes of WoW (HoW) e WoW-Brasil (WB), atualmente existe apenas um reino do tipo PVP em cada.

Ter acesso a esses servidores significa baixar o game atualizado até a exata versão do *patch* compatível com o emulador (3.3.5a para WotLK e WoW-Brasil e 4.3.4 para Cataclysm). Isso pode ser uma tarefa complicada, uma vez que o download oficial já passou há alguns anos desta edição. Felizmente, as duas páginas fornecem links de torrent com os arquivos preservados. Isso é um risco, pois esse conteúdo pertence à Blizzard, e como aconteceu com a WoW-Brasil, o link pode ser tirado do ar. No entanto, essa edição, por ser amplamente utilizada nesse tipo de prática, é encontrada facilmente em outros locais da internet. Após conseguir o jogo, é preciso fazer uma alteração crucial nele. Abrir o arquivo “*realmist*” pelo bloco de notas e editar (reescrever) as informações dali. Nele está contido o nome e o endereço do site, geralmente os da produtora. Ao apagá-lo e inserir o do servidor privado, o jogo passa para o novo domínio. Como na programação em linhas de código, é preciso ter bastante atenção na digitação e nos espaços entre as palavras. Qualquer diferença vai fazer com que o software do jogo não leia a instrução corretamente, afinal, no nível da máquina, esse arquivo faz parte das rotinas de seu algoritmo. Por isso, essa edição seria também uma forma de “reprogramar” o jogo.

Curiosamente, a Line BR encontrou formas bastante sofisticadas de proteger seus links. Primeiro, para Heroes of WoW, ela “escondeu” o torrent dentro de um site de armazenamento. Assim, o jogador em potencial precisa baixar o “*tracker*” (o arquivo reconhecido pelo programa cliente torrent) antes do game em si. Dessa forma, o torrent fica protegido, porque supostamente não há um link para ele em uma página aberta, só aqueles dentro da comunidade poderiam baixá-lo. Para o Titans of WoW, eles conseguiram desenvolver um instalador executável, como o da própria Blizzard, que após

o download permite que se jogue diretamente sem alterar o *realm* manualmente. Além disso, para essa expansão houve a adição de uma tecnologia que permite a um indivíduo jogar enquanto o jogo baixa “em segundo plano”, o que foi trazido para o servidor privado. O instalador apenas baixa os arquivos essenciais que permitem a entrada no servidor. E a partir daí vai “construindo” o mundo conforme sua interação, retirando dados “da nuvem”.

Um aviso presente na página de downloads dos grupos diz respeito à maneira de acessar o jogo depois desses procedimentos. Há dois executáveis na pasta, o do jogo e um *launcher*/lançador. Abrir o segundo, mesmo que acidentalmente, faz com que o game se conecte ao servidor oficial e comece a se atualizar, perdendo assim a compatibilidade com o emulador. Do ponto de vista do jogador, é preciso repetir o processo novamente, pois não há uma opção de *downgrade* para regressar ao estado desejado.

Foi a partir de Cataclysm que se deu a regionalização do servidor. Por isso, o game já vem com texto e áudio em português. Foram traduzidas localidades, personagens, itens e até as falas dos NPCs. Em Titans of WoW, é possível transitar entre as opções de língua, que incluem português, inglês, francês, alemão, espanhol e russo. Ao escolher qualquer uma delas que não seja a básica (português), o mecanismo de download busca aquele conteúdo no servidor e o carrega na sua versão do jogo. O título em inglês e a manutenção das opções de linguagem (que poderiam ter sido retiradas ao configurar o emulador) indicam que o servidor foi pelo menos projetado para receber público de diversos países. Contudo, embora todo o resto mude, incluindo as dublagens, o nome dos NPCs continua em português.

Em contrapartida, no WotLK tudo permanece em inglês, e os jogadores encontraram formas de incorporar os termos estrangeiros criando um vocabulário híbrido só do jogo. Esse dado não chega a ser uma novidade em MMORPG e outros games. Afinal, os jogos traduzidos oficialmente para o português são um fenômeno recente. Assim, fazer *raid* virar *raidar*, e convidar para a mesma ou para uma guilda vira *invitar*. Além disso, o extenso uso das siglas mostra um domínio ainda que rudimentar da língua inglesa. Os jogadores parecem se entender quando usam “DK” para Dark Knight (Cavaleiro das Trevas, classe disponível a partir do nível 55) e “DPS” para “*damage per second*” (dano por segundo, unidade de medida para aferir a potência do ataque). Mesmo que não se saiba bem a tradução exata da palavra, através do uso dentro do jogo ganha-se um entendimento de seu sentido ou pelo menos daquele usado no jogo. Como *cast* (lançar), que se

refere a lançar um feitiço (*spell*). Este também é um comando dentro do jogo (*/cast*), com ele é possível lançar uma magia “por linha de comando”, usando a caixa de diálogo do jogo em vez do botão na interface gráfica. Dessa forma, ilustra-se o significado da palavra por meio da própria jogabilidade de WoW, quando o comando se transforma em ação, fazendo dessa uma forma de aprendizado que recorre, em primeiro lugar, a certa visualidade (recurso gráfico) e à prática (ação) em vez da memorização.

Em sua fase pós-2012, ou pós-regionalização, os servidores privados ganharam em estabilidade, mas perderam em dinâmica. Com algumas centenas de usuários on-line durante o dia e em torno de mil nos horários de pico, como fins de semana e durante a noite, é possível jogar por horas e ver pouco mais de dez jogadores numa região¹⁹. Isso limita o número de parcerias, seja para ganhar experiência mais rápido nos níveis inferiores ou para as modalidades de ação coletiva mais complexas, como as *raids*. E também pode inibir a competição, outro importante atrativo de um MMORPG. Jogando pela Blizzard, algumas missões podem ter recursos escassos caso haja uma quantidade considerável de pessoas as realizando ao mesmo tempo. Assim, naquelas em que é necessário matar um número determinado de monstros da fase ou recuperar itens espalhados por ela, é preciso “correr” para chegar primeiro, para não precisar esperar até o servidor “renová-los” ou “revivê-los”. É uma questão de minutos ou até segundos, mas que de qualquer forma torna o jogo como um todo mais emocionante.

A Blizzard não fornece oficialmente os números totais de população, mas alguns sites, como Warcraft Realms e Realm Pop, tentam fazer estimativas através de *application programming interface* (API) para mineração de dados. O primeiro usa um *add-on* chamado Census Plus, que os retira da lista de pessoas (*/who list*), e o outro usa casas de leilão (*auction houses*) dentro do jogo. Através deles, estima-se que reinos oficiais mais cheios, como o Stormrage, cheguem a conter mais de 40 mil personagens, com aproximadamente três mil ativos nos horários de pico.

Das duas equipes, a Line BR é a única que divulga constantemente as estatísticas dos servidores, num esforço para tranquilizar seus “clientes”. No entanto, suas contagens máximas são de um ou dois dias sem quedas (como anuncia uma postagem no Facebook), o que significa pelo menos três quedas por semana. Curiosamente, há bem mais jogadores em Heroes of WoW (WotLK) do que em Titans of WoW (Cataclysm), isso se deve à maior estabilidade do primeiro, uma vez que Titans tem pelo menos uma queda todo o dia. Daí a diferença de populações. Seus *rates* são muito maiores, com quinze vezes

mais experiência por missões e mortes, sete vezes mais itens e duas vezes mais dinheiro (*gold*), mesmo assim eles chegam ao máximo de duas centenas de jogadores on-line nos horários de pico e mil no total. No site do servidor, eles ficam listados supostamente em tempo real, com seus nomes (avatares), níveis, raças, classes e até a guilda à qual pertencem.

A diferença de *rates* se dá pela extensão do mundo. De Cataclysm para o anterior, foram adicionados não só os idiomas, mas também mais duas raças, os Worgen (lobisomens) e os Goblins (duendes), e os continentes foram remodelados após os eventos da última expansão, gerando novas missões, *raids*, *dungeons* e modos de jogabilidade, como a possibilidade de usar montarias aladas. Num tópico de discussão do fórum oficial de WoW-Brasil, um grupo de jogadores afirma que esses dados não importariam, pois há de maneira geral uma forte rejeição às expansões pós-Wrath of the Lich King²⁰. Esse seria o motivo por trás da sobrevida desses servidores privados em face à regionalização de WoW. Existiria um grupo de jogadores no Brasil representados nos concorrentes WoW-Brasil e Heroes of WoW, que insatisfeitos com as mudanças feitas pela Blizzard, prefeririam jogar na expansão que conhecem e consideram ser melhor. Daí o fato de este serviço gratuito ser apenas um complemento, e não o motivo principal da permanência desses jogadores. É isso que faz com que esses servidores tenham essa procura elevada, mesmo levando em consideração os bugs e as quedas e também a diferença entre sua população e a do servidor de Cataclysm da Line BR. Cabe ressaltar que o WoW-Brasil chegou a ter um servidor para essa expansão, mas o projeto foi deixado de lado.

Além do mais, os dois servidores de WotLK (3.3.5a) são de fato mais estáveis, seja pela facilidade de manipular e de manter a emulação nessa versão anterior do jogo, seja pela força conexão do domínio. Em parte, essas constatações não podem ser contrapostas sem as informações internas dos desenvolvedores, como o local onde o domínio está hospedado, o espaço (em GB) que ocupa e a velocidade da conexão. Ainda assim, há uma atividade intensa de correção de bugs. Em seu agora extinto perfil do Facebook, os administradores da WoW-Brasil postam periodicamente o que foi consertado, principalmente nas *raids* da *Icecrown Citadel* (*instance*²²). Esse é o principal evento nessa expansão, que possui algumas subáreas com seus subchefes e culmina com a derrota do *final boss*, o Lich King (Rei Lich), do título. Apenas dentre as correções de 2016, figuram NPCs (*Vile Spirit*) que atacavam ou se explodiam mesmo já derrotados; feitiços de proteção (*spells*) que perdiam o efeito em determinados locais da *instance*; ou ainda

funções que eles não deveriam ter, como impedir a invocação de um feitiço com outro (no caso, o *taunt*).

Numa comparação entre os dois servidores da mesma expansão, o que faz essa expansão ser tão utilizada é justamente a estabilidade do servidor. Como ninguém fica on-line 24 horas por dia, mesmo nas prováveis quedas isso não atrapalha a jogabilidade. Em linhas gerais, os dois servidores são bem parecidos, com exceção dos *rates*. A jogabilidade e o conteúdo, até onde podem ser observados, são os mesmos. Para tal, criou-se um avatar em cada servidor, as duas na facção chamada Horda (vermelha) e na mesma raça, Tauren, e com o nome Thunderhorse. No entanto, foram escolhidas classes diferentes para eles. Em WoW-Brasil, o avatar ficou sendo um Caçador (Hunter) que evoluiu até o nível 20, e em Heroes of WoW, um Guerreiro (Warrior) que chegou até 31. Constatou-se que as missões são rigorosamente as mesmas, exceto uma ou outra específica de cada classe. Os dois níveis estavam muito baixos para participar das *raids* e entrar em *dungeons*, mas de qualquer forma a existência de bugs já havia sido estabelecida pelos próprios responsáveis.

A estrutura das *raids* já foi extensivamente coberta na literatura acadêmica sobre WoW (FALCÃO, 2014), no entanto, nos servidores privados, algumas práticas ganham destaque por tentarem balancear a desatualização do conteúdo. De tempos em tempos, os organizadores dos servidores, neste caso apenas o WoW-Brasil, que usa os mesmos parâmetros da Blizzard (blizzlike), resetam (apagam) os dados das arenas (combate PVP) e das *raids* (estas com menos frequência). Assim, alguns grupos não organizados ou guildas competem pelo o que se chama de *realm first* (o primeiro daquele reino). Ou seja, apagando essa realização (*achievement*) mas sem mexer com as informações dos personagens, nem com os itens ganhos por eles nas outras vezes em que a *raid* foi vencida, eles dão chance para que outros consigam a marca novamente. Isso aconteceu pela última vez em novembro de 2015, com a reabertura da *raid* de Ulduar após um longo período de inatividade por conta de bugs. A competição moderada pelos Game Masters (GM) exigia que os postulantes comprovassem o feito com um vídeo (sem cortes). O vídeo seria analisado pelos GM, e só após o veredito deles a realização seria confirmada. Cada um dos chefões da *instance*, Yogg-Saron e Algalon the Observer, ao serem derrotados na modalidade, 25 jogadores dariam direito a uma realização.

O desafio foi lançado no dia 7 de novembro, e no dia 15, a guilda The Shattered Covenant o completou² (PARABÉNS..., 2015). Eles postaram o vídeo gravado a partir da captura

da tela no YouTube e no fórum do servidor. Na descrição da postagem, eles contam que toda a *raid* durou 11 horas. Além da própria realização e dos itens “dropados” pelo *boss*, não havia um prêmio especial para o desafio, apenas ter o direito ou privilégio de ser o *realm first* e ficar nos registros da comunidade. Contudo, a questão permanece, os administradores da WoW-Brasil aproveitaram as desvantagem de os bugs terem os obrigado a fechar a *raid* para gerar um evento que despertou mais interesse em seu servidor. Ainda mais contando que a Ulduar é tida como umas das melhores *raids* de WoW, pela complexidade e pelo nível de estratégia exigida²⁵. Ao contrário do que eles chamam de “zergar” (*to zerg*), que seria um *boss* que pode ser vencido apenas por números ou “por força”, o *overgear* (sobre ou superequipado), quando os jogadores estão com nível e itens tão altos que a tática deixa de fazer diferença. Há até um guia detalhado no fórum explicando como se comportam os chefes, os demais monstros e a melhor forma de combatê-los (GUEST_KEADER_*, 2005).

Essa seria outra instância na qual seria possível observar esse caráter configurativo do jogar como parte de um processo cognitivo atuado, nos termos de Varela, Thompson e Rosch (2001), Mateas (2008) e Zimmerman (2009). Para este estudo, esse letramento corporificado está inscrito nas estratégias empregadas por essa comunidade de jogadores e na combinação de conhecimento tácito e as possibilidades de ação proporcionadas pelo digital. Aqui, representadas pelas intervenções no jogo em si, mas também pelos tutoriais em fóruns e wikis, páginas de redes sociais responsáveis pela administração do servidor e interação com os demais jogadores.

Por sua vez, no jogo oficial, existe algo chamado Arena Season, ou PVP Season, um período de combates PVP nas arenas e *battlegrounds* (campos de batalha), que conta pontos (Conquista Points - CP) e forma um ranking. Nos servidores da Blizzard, elas acontecem entre o lançamento de *patches* importantes (existem *patches* só para pequenas correções) e vinham sendo numeradas progressivamente até a Season 15, de fevereiro a outubro de 2014, quando a contagem foi zerada para incluir o nome da expansão. Assim, a última delas foi a *Warlords Season 3*, que começou em novembro de 2015. Ao final dessas campanhas, os melhores qualificados ganhavam título, armaduras (*gear*) específicas para combates PVP e montarias exclusivas.

No servidor privado, não pode haver uma continuação dessas temporadas com a atualização dos prêmios conforme os da Blizzard, por isso os administradores da WoW-Brasil as resetam e começam tudo novamente. As arenas também são *instances* dentro

do jogo, locais especiais onde esses avatares entram para lutar entre si num número determinado por vez. Elas são divididas justamente pela quantidade de combatentes: 2×2, 3×3 e 5×5. Atualmente existem sete arenas na Blizzard, cinco delas lançadas até a *Wrath of the Lich King*, portanto constam nos servidores privados, e apenas duas de *Mists of Pandaria*, que estão fora.

Em WoW-Brasil, após o *reset* inclusive dos times já estabelecidos e dos coeficientes de compatibilidade para batalha (Matchmaking Rating - MMR), os organizadores prepararam sete *seasons* nomeadas a partir do servidor (BLOG WOW-OFFICIAL, 2015). Por exemplo, Season 1 WoW Brasil, e assim por diante. Cada uma recebe um título: Merciless, Vengeful, Brutal, Deadly, Furious, Relentless e Wrathful, e terá duração de quatro meses. Eles são os mesmos utilizados pela Blizzard em suas Seasons de 2 a 9 e também batizam as montarias que servem de prêmio, os “dragões” alados, NetherDrake e Gladiator’s Frost Wyrm. Houve ainda a adição de um Monumento da Honra (BLOG WOW-OFFICIAL, 2015)²⁸, um quadro, ou melhor, um monolito, permanente dentro do mundo virtual, com os melhores colocados dentro dos Rankings 1, 2 e 3 (ouro, prata e bronze).

Os responsáveis pelo servidor precisaram criar novos mecanismos para revigorar os modos de jogabilidade. Isso enquanto tentam manter a fidelidade da proposta original, seu status de *blizzlike*. Essa adaptação é feita arbitrariamente pelos desenvolvedores, que precisam balancear a necessidade de renovação e de gerar interesse (e vínculos); o desejo dos fãs (daí o fórum, blog e páginas nas redes sociais); e os bugs que os fazem modificar conteúdo original quando necessário (como o fechamento de *instances* ou a retirada de feitiços ou itens problemáticos). Tudo para manter o servidor ativo e com um número expressivo de jogadores. Esse movimento está ligado a uma volta a tecnologias “retrô” ou consideradas “antiquadas”, que não é necessariamente nostálgica. Ela é fruto da necessidade técnica e do gosto, duas fontes para a gambiarra.

CONCLUSÃO

Espera-se ter podido demonstrar que os computadores não são meros instrumentos dependentes da vontade humana. Há uma mediação “computacional” que evoca um letramento processual (MATEAS, 2008), a assimilação da lógica, ou melhor, do modo de existência (ou *ethos*) do algoritmo, na acepção de Gilbert Simondon (1980). Essa relação entre cognição e materialidade seria efetuada pela figura da gambiarra. As intervenções realizadas por essas comunidades de jogadores em WoW, chegando a criar seus

próprios servidores privados, demonstram a extensão dessas atividades e até que ponto eles estão dispostos a chegar. As estratégias empregadas e os objetos técnicos mobilizados nesse processo trazem o relato dessas mediações e as verdadeiras negociações entre jogo e jogador (máquina e operador, nos termos de Galloway, 2006), para atingir uma experiência de jogo satisfatória e, em certa medida, também personalizada, seja empregando engenharia reversa, emulando um game comercial, construindo novas dinâmicas de jogos dentro das já disponíveis em WoW e, em alguns casos, retirando elementos para evitar bugs e quedas (*crashes*). Tudo isso faz parte desse jogo entre precariedade e inovação próprio da gambiarra.

Tentou-se, dessa forma, evitar certas formas de relato que teriam essa relação como dada, que falam da apropriação tecnológica exclusivamente sob o ponto de vista do sujeito. Privilegiou-se uma perspectiva em que a corporificação da cognição e a materialidade dos objetos técnicos façam parte de um mesmo processo que deve ser analisado e observado em seus pontos de mediação. Para trazer à tona esses elementos de mediação e a extensão de sua capacidade de associação, foi preciso destacar a agência desses objetos técnicos, a forma como eles constroem um mundo e a si mesmos, o que foi atribuído ao que Varela (1995) e Varela, Thompson e Rosch (2001) entendem como cognição atuada (*enacted cognition*). Afinal, a complexidade de um determinado sistema não reside apenas em sua evolução progressiva, mas também no entrelaçamento de seus integrantes mais simples.

REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen. Genre trouble: narrativism and the art of simulation. In: WARDRIP-FRUIIN, N.;

HARRIGAN, P. (Org.). *First person: new media as story, performance and game*. Cambridge (MA):

The MIT Press, 2004, p. 45-55.

BOGOST, Ian. *Unit operations: an approach to videogame criticism*. Cambridge (MA): The MIT Press, 2006.

BLOG WOW-OFFICIAL [S.l.]. jan. 2015. Disponível em: <<http://wow-brasil-oficial.blogspot.com.br/>>.

Acesso em: 06 set. 2016.

CLARK, Andy. *Mindware: an introduction to the philosophy of cognitive science*. New York/Oxford:

Oxford University Press, 2001.

DENNETT, Daniel. *Kinds of minds*. New York: Basic Books, 1996.

EMERSON, Lori. *Reading writing interfaces: from the digital to the bookbound*. Minneapolis:

University of Minnesota Press, 2014.

- FALCÃO, Thiago Pereira. **Não humanos em jogo**: agência e prescrição em World of Warcraft. 2014. 332 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura Contemporâneas) -Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2014.
- FOUCAULT, Michel. **História Da Sexualidade I**: a vontade de saber. Rio De Janeiro: Edições Graal, 1999. 13ª Ed.
- GALLOWAY, Alexander R. **Protocol**: how control exists after decentralization. Cambridge: The MIT Press, 2004.
- _____. **Gaming**: essays on algorithmic culture. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.
- _____. **The interface effect**. Cambridge (MA): Polity Press, 2012.
- GEE, James Paul. **Literacy and Eeducation**. New York: Routledge, 2015.
- GENVO, Sébastien. Looking at the history of video games through the prism of ludicisation processes. **Kinephanos**, [S.l.], p. 119-134, jan. 2014. Disponível em: <<http://www.kinephanos.ca/2014/ludicisation/>>. Acesso em: 13 set. 2017.
- GIBSON, J. G. **The ecological approach to visual perception**. London: Lawrence Erlbaum Associates, 1986.
- GUEST_KEADER_*. Guia Ulduar. **Wow Brasil**: fórum oficial, [S.l.], 30 ago. 2015. Disponível em: <<http://www.wow-brasil.com/forum/index.php?/topic/124-pve-guia-ulduar/>>. Acesso em: 13 set. 2017.
- HENNION, Antoine. Loving Music: from a sociology of mediation to a pragmatics of taste. **Comunicar**, [S.l.], v. 17, n. 34, p. 25-33, 2010. ISSN 1134-3478.
- KASTRUP, Virgínia. **A invenção de si e do mundo**: uma introdução do tempo e do coletivo no estudo da cognição. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.
- _____. A cognição contemporânea e a aprendizagem inventiva. In: _____KASTRUP, Virgínia; TEDESCO, Silvia; PASSOS, Eduardo. **Políticas da cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2008, p. 93-112.
- LAKOFF, George; 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.
- MALABY, Thomas M. Beyond play: a new approach to games. **Games and Culture**, [S.l.], v. 2, n. 2, p. 95-113, abr. 2007.
- MATEAS, Michael. Procedural literacy: educating the new media practitioner. In: DAVIDSON, Drew (Org.). **Beyond fun**: serious games and media. Pittsburgh: ETC Press, 2008, p. 75-91.

MCLUHAN, Marshall; MCLUHAN, Eric. **Laws of media**. Toronto: University of Toronto Press, 1992.

MOULTHROUP, S. From work to play: molecular culture in the time of deadly games. In: WARDRIP-FRUIIN, N.; HARRIGAN, P. (Org.). **First person: new media as story, performance and game**. Cambridge (MA): MIT Press, 2004, p. 56-69.

MORONI, J. Cognição incorporada e sua compatibilidade com o realismo ecológico gibsoniano. In: SEMINÁRIO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM FILOSOFIA, 10., 2014, São Carlos. **Anais...** São Carlos: UFScar, 2014. p. 70.

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

NIEBORG, David B.; GRAAF, Shenja van der. The mod industries? The industrial logic of non-market game production. **European Journal of Cultural Studies**, Thousand Oaks, v. 11, n. 2, p. 177-195, 2008. ISSN.

PARABÉNS aos integrantes... **WoW Brasil: Fórum Oficial**, [S.l.], 15 nov. 2015. Disponível em: <<http://www.wow-brasil.com/forum/index.php?/topic/675-ulduar-realm-first-yogg-saron-25man-guild-the-shattered-covenant/?hl=%2Brealm+%2Bfirst>>. Acesso em: 13 set. 2017.

PAIKKA, Jussi. **Digital Contagious: a media archaeology of computer viruses**. New York: Peter Lang, 2007.

PERANI, L. Sensorialidades, informação e comunicação: as teorias da percepção e da Gestalt nas obras de Marshall McLuhan e J.J. Gibson. **Brazilian Journal of Technology, Communication, and Cognitive Science**, Macapá, . edv. 3., ano 2, dez. 2014, p. 1-17.

7, n. 1 REGIS, Fátima_____. Tecnologias de comunicação, entretenimento e competências cognitivas na cibercultura. **Revista Famecos**, Porto Alegre, 2008. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/4797/3601>>. Acesso em: 25 jul. 2013.

_____. Da cultura de massa à cultura ciber: a complexificação da mídia e do entretenimento popular. **Revista Interin**, Curitiba, v. 7, n. 1, 2009.

ROSAS, Ricardo. Gambiarra: alguns pontos para se pensar uma tecnologia recombinante. In: SERVIÇO SOCIAL DO COMÉRCIO DE SÃO PAULO. **Caderno videobrasil 2: arte, mobilidade, sustentabilidade**. São Paulo: SescSP, 2006. p. 36-53. ISSN 1808-6675.

SHAPIRO, L. **Embodied cognition**. New York: Routledge, 2011.

SIMONDON, Gilbert. **On the mode of existence of technical objects**. Tradução de Ninian Mellamphy. London: University of Western Ontario, 1980.

_____. The position of the problem of ontogenesis. Tradução de Gregory Flanders. **Parrhesia, a Journal of Critical Philosophy**, n. 7, 2009, p. 4-16. ISSN 1834-3287.

STEINKUEHLER, Constance; JOHNSON, Barbara Z. Computacional literacy in online games: the social life of mods. **International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations**, Hershey, v. 1, n. 1, jan./mar. 2009, p. 53-65.

ULDUAR (instance). In: **Wowpedia**, [S.l.], 25 abr. 2017. Disponível em: <[https://wow.gamepedia.com/Ulduar_\(instance\)](https://wow.gamepedia.com/Ulduar_(instance))>. Acesso em: 13 set. 2017.

VARELA, Francisco. **Conhecer: as ciências cognitivas, tendências e perspectivas**. Lisboa: Instituto Piaget, 1995.

VARELA, Francisco_____; THOMPSON, Evan T.; ROSCH, Eleanor. **A mente corpórea: ciência cognitiva e experiência humana**. Lisboa: Instituto Piaget, 2001.

ZIMMERMAN, Eric. Gaming literacy: game design as a model for literacy in the twenty-first century. In: PERRON, Bernard; WOLF, Mark J. P. (Ed.). **Video game theory reader 2**. New York: Routledge, 2009, p. 23-32.

NOTAS

- 1 Do original: “In the coming century, the way we live and learn, work and relax, communicate and create, will more and more resemble how we play games”.
- 2 Do original: if it is fully to play its role, culture must come to terms with technical entities as part of its body of knowledge and values.
- 3 Do original: we can rightly state that the individualization of technical beings is the essential condition for technical progress. Such individualization is possible because of the recurrence of causality in the environment which the technical being creates around itself, an environment which influences and by which it is influenced. This environment, which is at the same time natural and technical, can be called the associated milieu
- 4 Do original: It makes no difference whatever whether one considers as artifacts or as media things of a tangible ‘hardware’ nature such as bowls and clubs or forks and spoons [...] or things of a ‘software’ nature such as theories or laws of science, philosophical systems, remedies or even the diseases in medicine [...] All are equally artifacts, all equally human, all equally susceptible to analysis [...]
- 5 Na edição portuguesa usada como referência, os responsáveis traduzem o termo *optimal adaptation* diretamente para “adaptação ótima”. No entanto, sentimos que esta tradução literal da adjetivação soa um tanto quanto não natural, optando por usar “adaptação ideal”. O mesmo não ocorre com o termo como substantivo, “otimização”, o qual é amplamente utilizado no sentido pretendido pelos autores.
- 6 Essa divergência entre Varela, Thompson e Rosch (2001) e Gibson (1986) foi documentada numa série de artigos e textos acadêmicos, com alguns comentadores pendendo para um lado e outros para o outro, inclusive com críticas à leitura de Varela sobre Gibson, considerada reducionista do pensamento do psicólogo americano. Todavia, uma aproximação dos autores também foi tentada a partir de Moroni (2014) e, para tal, ela as retoma (e até rebate) com a ajuda do trabalho de Lawrence Shapiro. Por questões de espaço, essa discussão não será reproduzida neste artigo. Para um debate sobre cognição, corpo, mente e percepção, ver, além da própria Moroni (2014), Shapiro (2011), Perani (2014), Lakoff e Johnson (1999) e Dennett (1996).
- 7 A edição portuguesa de Varela, Thompson e Rosch (2001) traduz *affordances* por “concessões”, mas optamos por manter o termo em inglês.
- 8 Segundo Emerson (2014), há uma inversa proporcionalidade entre acessibilidade e controle nas interfaces gráficas atuais. Quanto mais acessível, mais hermético o funcionamento do produto, e menos controle o usuário tem sobre a experiência. Um exemplo claro sendo os produtos da Apple. Assim, a gambiarra, sobretudo no contexto pirata através de práticas como a “engenharia reversa”, vem subverter essa lógica.
- 9 Do original: “in games the primary cognitive activity is not interpretation but configuration, the capacity to transform certain aspects of the virtual environment with potentially significant consequences for the system as a whole”.

- 10 Do original: “the computer is not a medium, but a flexible material technology that will accommodate many very different media”.
- 11 A pesquisa realizada por Fátima Regis no grupo Comunicação, Entretenimento e Cognição (CiberCog/Uerj) mostra como não só os *games*, mas outros produtos culturais como séries televisivas, filmes e histórias em quadrinhos podem ser vetores da complexidade e promotores de habilidades cognitivas. Disponível em: <<http://www.cibercog.com>. Acesso em: 22/09/2017>.
- 12 Do original: “One plays a game. And the software runs. The operator and the machine play the video game together, step by step, move by move”.
- 13 Do original: “I embrace the claim, rooted in cybernetics and information technology, that an active medium is one whose very materiality moves and restructures itself – pixels turning on and off, bits shifting in hardware registers, disks spinning up and spinning down”.
- 14 Do original: “By procedural literacy I mean the ability to read and write processes, to engage procedural representation and aesthetics, to understand the interplay between the culturally-embedded practices of human meaning-making and technically-mediated processes. [...] It is not the details of any particular programming language that matters, but rather the more general tropes and structures that cut across all languages”.
- 15 A preferência do “s” em “ludicização” em vez do “z” também é outra marca da grafia das línguas europeias. Ela pode ser vista em *organisation*, que possui a mesma grafia no inglês britânico e em francês.
- 16 Do original: “We propose to call the processes by which situations are transformed into games ‘ludicisation’ processes, thereby choosing to make a distinction between this idea and other notions such as that of gamification, which does not take into account the shifting, process-linked aspects of ludic phenomena, preferring instead to attribute fixed characteristics to these phenomena”.
- 17 Do original: “We therefore consider that the attributes which serve as ludic mediators (to persuade the user that they are in fact games) make up what we shall call the oeuvre’s ludic ethos”.
- 18 Em Falcão (2014) e na maior parte da literatura sobre WoW, servidor (*server*) e reino (*realm*) são considerados sinônimos. Isso porque dentro do game não existe uma rede central, mas várias independentes entre si, e cada uma seria um servidor no sentido da infraestrutura física. No entanto, tratamos aqui dos chamados servidores privados, iniciativas individuais fora do sistema da Blizzard, portanto por seu nome já usual e pelo fato de eles estarem hospedados em outro domínio, não há como chamá-los de outra forma.
- 19 O principal mundo do jogo até essas expansões, Azeroth, está dividido em três continentes e, por sua vez, cada continente está dividido em grandes regiões, geralmente sobre a influência de uma determinada raça. Durotar seria o lar dos Orcs, e Mulgore, dos Tauren, por exemplo, o que fica indicado pela cidade considerada a capital da região, respectivamente, Orgrimmar e Thunder Bluff.
- 20 Disponível em: <<http://www.wow-brasil.com/forum/index.php?/topic/782-enquete-atualizar-ou-nao-o-servidor/?hl=%20versao%20%20servidorhttp://www.wow-brasil.com/forum/index.php?/topic/230-atualizar-a-vers%C3%A3o-do-servidor/>>. Acesso em: 23/09/2017.
- 22 *Instances* (instâncias) são áreas separadas do jogo, às quais um grupo de jogadores têm acesso paralelamente. Ou seja, dependendo do local, esses grupos de tamanhos variados (de 5 até os atuais 25 jogadores, mas que foram 40) vão ter um ambiente próprio, com monstros e chefões que só eles vão enfrentar.
- 25 Segundo umas das inúmeras wikis sobre o game (ULDUAR, 2017).
- 28 <http://wow-brasil-oficial.blogspot.com.br/2015/01/pvp-monumento-da-honra.html>

Artigo recebido em: 04 de outubro de 2016.

Artigo aceito em: 12 de agosto de 2017.