

AS REDES SOCIOTÉCNICAS DA COMUNIDADE GAMER: HABILIDADES COGNITIVAS, CAPITALISMO COGNITIVO E PIRATARIA NO ORKUT

José Carlos Messias Santos Franco^[1]

Abstract

In the perspective of the so called “cognitive capitalism”, this paper intends to analyze the sharing and customization strategies developed in Brazilian online game communities. Under Bruno Latour’s Actor-Network Theory (ANT), this work describes these socio-technical networks electing the human and non human relevant *actants* for their role on what could also be depicted as an distributed cognitive process (HUTCHINS, 2000). This alternative way of participative consumption deals with the social and creative production of tutorials; in-game and out-game editing and all sorts of gathering, organization and distribution of virtual data. The communities studied are related to the game Pro Evolution Soccer (PES) in their multiple platforms.

Keywords: games; cognition; resistance; piracy

Resumo

O presente trabalho pretende analisar, dentro do chamado “capitalismo cognitivo”, as comunidades virtuais brasileiras de compartilhamento e customização de jogos eletrônicos (games). Usando a Teoria Ator-Rede (TAR) de Bruno Latour, este resumo tratará da descrição dessas redes sociotécnicas elegendo seus *actantes*, humanos e não-humanos, segundo seu papel naquilo que também pode ser entendido como um processo cognitivo distribuído (HUTCHINS, 2000). Essa forma alternativa de consumo participativo tratará da produção social e criativa de tutoriais, edição dentro e fora do jogo e todo o tipo de reunião, organização e distribuição de dados virtuais. As comunidades estudadas pertencem à franquia Pro Evolution Soccer (PES) em suas múltiplas plataformas.

Palavras-chave: games; cognição; resistência; pirataria

Introdução

Os chamados “Game Studies” podem ser usados para falar não apenas do ato de jogar em si, mas estudar toda a cultura *gamer* ao redor dessas práticas. Neste sentido, este estudo sobre pirataria em comunidades virtuais pretende iluminar o complexo sistema de distribuição e customização de produtos culturais proporcionado pela ação coletiva de usuários e objetos técnicos.

As comunidades estudadas pertencem à franquia Pro Evolution Soccer (PES) e as iniciativas citadas têm em comum a produção de uma subjetividade intimamente ligada à cultura e as necessidades técnicas brasileiras (língua, valores, estilo, suporte material

etc.), uma vez que esses são produtos culturais estrangeiros e não são voltados especificamente para o mercado do País. Dessa forma, eles também podem ser vistos como uma maneira de resistência biopolítica nos termos de Antonio Negri (2010). Pode-se entender que a interação de *actantes* como o mercado e os supostos piratas ilegais produzem efeitos em ambos os lados. A quantidade de afetos depositados na ação de jogar demanda uma performance não trivial de seus jogadores (Aarseth, 1997), a qual, como tentou-se demonstrar, pode ser feita até mesmo antes do ato de jogar em si, abrindo caminho para uma experiência mais pessoal possível. Logo, não seria errado dizer que o jogador contemporâneo procurará este tipo de experiência customizada, quando possível, mesmo que não lhe seja permitido, e que esta lógica transcenderia o mundo virtual. Isso também reafirmaria a defesa de Negri da precedência da resistência em relação ao controle.

Desta forma, defende-se o uso do entretenimento como forma ativa de resistência cultural. Sendo assim, busca-se mostrar como a lógica participativa ou configurativa (Moulthrop, 2004) inerente aos videogames pode ser vista também como uma forma de estímulo ao ativismo político “fora do mundo virtual”.

Distribuição e customização

Dois movimentos básicos selecionados pelo autor como pilares desta análise são a distribuição e a customização de conteúdo (cf MESSIAS, MAIA e MELLO, 2012). Notar-se-á que as iniciativas piratas apresentadas se desenrolam sempre em função desses dois “convites para a ação”. Dentro desta divisão central encontram-se formas distintas do que pode ser chamado de consumo participativo que, de maneira geral, se resumem na: coleta (seletiva), organização, publicação e manipulação de conteúdo virtual diverso. Entende-se que o conjunto dessas práticas forma uma rede sociotécnica nos termos latourianos da Teoria Ator-Rede. Acredita-se que as interações entre *actantes* humanos e não-humanos dentro das comunidades do Orkut pode ser a chave para compreender o surgimento e a eficácia da pirataria virtual.

O projeto de pesquisa do autor prevê uma separação metodológica entre comunidades abertas e fechadas. Os primeiros seriam redes sociais, fóruns e blogs que aceitam a participação e contribuição livre dos usuários em toda e qualquer partes do processo de distribuição e/ou de customização. Já as comunidades fechadas seriam grupos restritos que disponibilizam um conteúdo pronto. O que define esse status não é o formato (ou interface) utilizado, mas o método de organização interna e hierárquica empreendido. Para este artigo pretende-se aferir o funcionamento de uma comunidade aberta, Pro Evolution Soccer™ PES BR. Ela se trata de uma iniciativa de reunir num só lugar “todos” os fãs do jogo presentes na rede social.

Ainda sobre a noção da interface digital – que essencialmente se tratam de programas, algoritmos, códigos –, Matteo Pasquinelli nos ajuda a inserir essa discussão no âmbito do capitalismo cognitivo. Em primeiro lugar, para ele:

[...] quando falamos sobre capitalismo cognitivo ou sobre a

hegemonia do trabalho imaterial, não nos referimos a algo ‘imaterial’, mas a um *entrelaçamento maquínico* bastante físico entre nossos próprios corpos e as relações sociais (PASQUINELLI, 2011:16 – grifos do autor e tradução nossa[2]).

O capitalismo cognitivo seria um operativo conceitual que lida com a dimensão biopolítica do trabalho já a partir da era industrial. Neste sentido, a obtenção da mais valia do trabalho operário requeria não só o esforço corporal, mas a aplicação da mente e das subjetividades nas dinâmicas de produção. Segundo Pasquinelli:

No início, o capitalismo da era industrial explorava os corpos humanos por sua energia mecânica, mas rapidamente percebeu-se que a série de atos criativos, medições e decisões que os trabalhos precisam fazer constantemente são os valores mais importantes que eles produzem. [Romano] Alquati define como *informação* precisamente todas as microdecisões inovativas que os trabalhadores precisam tomar ao longo do processo produtivo e que dão *forma* ao produto ao mesmo tempo que a seu aparato maquínico (PASQUINELLI, 2011:07 – grifos do autor e tradução nossa[3]).

Este artigo propõe, então, uma transição dessa mesma lógica do universo do trabalho e da economia para o universo do entretenimento. Entende-se que essa ação pirata também consiste numa forma de valorização tanto da rede social (que ganha mais seguidores, ou seja, mais vidas, afetos, subjetividades transpostas para o digital) quanto do jogo (que acaba indiretamente “se alimentando” do trabalho desses usuários). Em termos de inteligência territorial, seria crucial investigar justamente como a capacitação cognitiva demandada pelos meios de produção capitalista e pelo consumo contemporâneos dão margem também a atos de insurgência contra o próprio capital. Atualmente, a dimensão imaterial do trabalho vem suscitando práticas cada vez mais subjetivas para a manutenção e desenvolvimento de suas “engrenagens”, e um efeito desse cenário é a transposição da vida, em seu sentido foucaultiano, para os meios digitais. Por isso, o uso de um site de relacionamento como objeto, uma vez que o próprio Pasquinelli ressalta seu papel dentro de sua teoria da sociedade dos metadados.

Redes sociais como Twitter e Facebook podem ser facilmente manipuladas para mineração de dados. Metadados descrevem aqui uma *sociedade dos metadados* que é uma evolução daquela ‘sociedade de controle’ introduzida por Deleuze, uma vez que ela é baseada nos fluxos de dados vivos que são produzidas ativamente pela atividade do dia a dia dos usuários (2011:24 – grifos do autor e tradução nossa[4]).

Dessa forma, busca-se discutir a complexidade desse sistema em que as manifestações

e práticas socioculturais, independente de seu teor, já surgem dentro de uma lógica brutal de exploração biopolítica.

Biopolítica e controle

Tendo em vista as considerações feitas acima, é preciso salientar que o entretenimento consistiria numa porta de entrada de afetos e práticas sociais que poderiam tanto perpetuar a lógica de produção desse chamado capitalismo cognitivo quanto como brecha para a resistência biopolítica. Isso, claro, na forma como a mesma será exposta aqui. Ou seja, o compartilhamento de informações e conteúdos digitais a revela de toda uma lógica de restrição, a qual apresenta a comunidade brasileira toda uma série de opções de consumo da qual boa parte da população não tem possibilidade de adquirir, mesmo estando fortemente inserida naquela subcultura, como é o caso do futebol e dos videogames.

Uma obra constantemente associada ao tema, **Império** (2010), de Antonio Negri e Michael Hardt, traz uma conceituação do que os autores denominaram produção biopolítica que serve perfeitamente à discussão envolvendo entretenimento, sociedade de controle e biopolítica, complementando a visão de Pasquinelli. Para eles:

Na pós-modernização da economia global, a produção de riqueza tende cada vez mais ao que chamaremos de produção biopolítica, a produção da própria vida social, na qual o econômico, o político e o cultural cada vez mais se sobrepõem e se completam um ao outro (NEGRI e HARDT, 2010:13).

De inspiração deleuziana, o texto de Negri e Hardt retoma a questão da sociedade de controle da forma como foi idealizada pelo filósofo francês, a partir do pensamento de Michel Foucault, e a insere no contexto da produção biopolítica contemporânea. Segundo os autores:

Devemos entender a sociedade de controle [...] como aquela (que se desenvolve nos limites da modernidade e se abre para a pós-modernidade) na qual mecanismos de comando se tornam cada vez mais “democráticos”, cada vez mais imanentes ao campo social, distribuídos por corpos e cérebros dos cidadãos (2010:42 – grifo dos autores).

Assim, surge o questionamento se as ações piratas desses usuários nas redes sociais seriam legítimas formas de resistência ou mais uma engrenagem no mecanismo de controle. Por mais verdadeira que sejam estas preocupações, taxar toda uma gama de manifestações como reprodutivista seria negar o potencial criador da rede para organizar e desenvolver ações de resistência. Tendência esta já antecipada por Negri e Hardt:

As formas criadoras da multidão que sustenta o Império são capazes também de construir, independentemente, um Contra-Império, uma organização política alternativa de fluxos e intercâmbios globais [...] a multidão terá de inventar novas formas democráticas e novos poderes constituintes que um dia nos conduzirão através e além do

Império (2010:15).

E essa resistência, por ser imanente ao próprio sistema, pode também se apropriar do entretenimento como propulsor de uma ação coletiva. Resta saber de que forma exatamente as iniciativas exploradas aqui, o compartilhamento e a manipulação desses conteúdos diversos ligados a pirataria de games nas redes sociais, podem também ser configuradas como atos de resistência biopolítica.

Os piratas!

As comunidades do Orkut são basicamente fóruns de discussão acoplados a rede social. Dessa forma, o primeiro ponto que precisou ser levado em consideração era exatamente que ação este artigo pretendia rastrear. A ação seria a pirataria em geral ou alguma prática específica dessas comunidades? De acordo com a definição de Bruno Latour. “A ação não é feita sob o controle total da consciência; a ação deve ser sentida com um nóculo, um nó, e um conglomerado de um conjunto surpreendente de agências que precisam ser desembarçados devagar” (LATOURE, 2005:44 – tradução nossa[5]).

Como o próprio Latour faz questão de ressaltar em algumas passagens de sua obra, a Teoria Ator-Rede tem bastante afinidade com a noção de cognição distribuída desenvolvida por Edwin Hutchins (1995, 2000). Dessa forma, quando o pensador francês enuncia que a “ação não é feita sob o controle da consciência”, ele vai ao encontro de uma ideia de cognição que não depende das chamadas “habilidades superiores” ou mentais: referentes ao raciocínio lógico e ao processamento de informação. Daí a ligação entre as duas teorias, principalmente quando Hutchins defende que:

O processo cognitivo pode ser distribuído pelos membros de um grupo social, este processamento cognitivo pode ser distribuído no sentido em que a operação do sistema cognitivo envolva a coordenação entre estruturas internas e externas (materiais e ambientais) e os processos podem ser distribuídos pelo tempo de maneira que os produtos de eventos anteriores possam transformar a natureza de eventos posteriores (HUTCHINS, 2000:1 – tradução nossa[6]).

Pode-se perceber que a ideia é trabalhar de forma bem abrangente, pensando a ação como algo coletivo e compartilhado. E esta compreensão passa pela definição dos atores. Contudo, Latour adverte que “um ator no sentido da expressão hifenizada ator-rede não é a *fonte* da ação, mas um alvo em movimento para uma vasta matriz de entidades avançando em sua direção” (2005: 46 – tradução nossa[7]).

Começando pelas características principais do que chamamos aqui de comunidade aberta, Pro Evolution Soccer™ PES BR[8], a primeira observação a ser feita é sobre o expressivo número de participantes, mais de 180 mil. Esta comunidade é um fórum no

sentido clássico, um espaço para ampla discussão sobre o jogo PES e assuntos considerados correlatos (geralmente sobre futebol).

A pirataria não é um tema central do grupo, mas se faz presente. Após uma pesquisa no histórico de tópicos, foi encontrada uma guia exclusiva para a postagem dos famosos “*Patches*” (do inglês, remendos ou esparadrapo) – arquivos piratas que modificam o conteúdo original do jogo complementando alguma característica que ele não possuía[9]. Superando as impossibilidades impostas pela própria lógica da indústria dos videogames, cheia de restrições e exclusões causadas por barreiras comerciais, os usuários se valem desses *patches* para otimizar sua experiência de jogo e para isso se envolvem em níveis considerados complexos de programação “apenas pelo prazer de jogar”.

Por questões contratuais, a série Pro Evolution Soccer não possui a maioria das licenças para utilizar nomes e emblemas dos times de futebol junto à Federação Internacional de Futebol (FIFA, no original em francês), os quais vão para a concorrente direta, *Electronic Arts* (EA). Assim, em casos como o do campeonato inglês, os times possuem nomes genéricos para driblar a proibição (Manchester City, por exemplo, vira Manblue). Além disso, algumas edições não possuem, ao menos, a versão genérica do campeonato, como o Brasileirão ou a Bundesliga, o campeonato alemão. Acredita-se que estas sejam as grandes motivadoras das práticas que este artigo procura descrever.

Assim, alguns usuários chegam a criar do zero uma liga inteira com todos os jogadores de cada time, incluindo a segunda divisão. E isso de forma integrada com o mecanismo interno do jogo. Pode parecer banal taxar estratégias claramente envolvidas na lógica do consumo como atos de resistência biopolítica, mas aposta-se que um determinado jogador, quando busca e compartilha informações para reconstruir sua liga nacional de futebol num videogame, quebrando códigos e “reprogramando” seu game, está influenciando ativamente todo o mercado e gerando uma apropriação que expressa sua cultura local ao mesmo tempo em que a reedita e a compartilha com outros (uma vez na rede).

São as subjetividades desses jogadores que entram em conflito com a lógica de exclusão e resultam nessas ações piratas. É inegável, no entanto, que a investigação perpetrada por esses usuários suscita estratégias colaborativas complexas que estão modificando a maneira como eles próprios interagem com o ambiente digital e com as imposições do consumo, capacitando-os cognitivamente e tornando-os mais propensos a personalizar sua experiência.

A partir das observações preliminares do autor alguns itens foram pinçados por conta do destaque que possuem enquanto ferramentas organizacionais do fórum. Constatou-se, por exemplo, que a quantidade elevada de membros provoca uma pulverização dos assuntos ao invés de levar a uma suposta “otimização” das conversas em direção às distribuições de links e concentração das atividades piratas. Supunha-se que a quantidade de membros possibilitaria a realização de mais “conexões” entre usuários e outras redes de contatos em que eles estivessem inseridos e assim haveria uma produção maior de conteúdo em geral na comunidade e também especificamente de práticas piratas. Outro fator considerado importante dentro da estrutura do fórum são os

próprios tópicos, em conjunto do sistema de busca.

Comparado a um serviço de mensagens instantâneas (Gtalk ou MSN), nas comunidades do Orkut o conteúdo está disponível todo o tempo e é de fácil acesso favorecendo o armazenamento de conteúdo e transformando o sistema de fórum num verdadeiro “banco de dados”, uma estrutura/aplicativo totalmente diferente da estrutura-aplicativo “site” dentro do rol dos programas de computador. Um banco de dados consiste basicamente em um sistema de armazenamento de informação organizado em que dados podem ser inseridos e acessados de forma automatizada justamente devido a sua organização.

. Em relação a moderação, esta comunidade possui um “dono[10]” e um moderador[11], mas eles pouco intervêm no andamento da mesma. Sabe-se que são responsáveis por criar e manter os “tópicos oficiais”. “Tópicos oficiais” seriam basicamente tópicos criados pela moderação ao invés de qualquer outro membro se tornou uma nova ferramenta organizacional da comunidade virtual. Assim, foram criadas as *tags* (do inglês, marcações). As *tags* são inscrições no título (ou assunto) do tópico que designariam sua função. Essas marcações são feitas em caixa alta e dentro de colchetes, por exemplo, [PATCH] ou [DOWNLOAD] que determinam seções exclusivas para um determinado fim. No uso pirata ainda é uma forma poderosa de organização e fomento uma vez que existem tópicos específicos que concentram os links para arquivos, separando os inclusive por função.

Por último, outra ferramenta separada foi o próprio link. Uma vez que o sistema de fórum em si não permite o *upload* de arquivos (diferente das comunidades do Facebook), a única forma de os usuários trocarem conteúdo é através dos links. Sendo os tópicos grandes repositórios de links. Foi observado que dependendo do link, há certa incorporação (*embedding*) do conteúdo a que ele direciona para página resultado na visualização de imagens e vídeos na comunidade. No que se refere a pirataria foi observado que os links direcionam a conteúdos prontos levando a ação para este ambiente externo à comunidade, no entanto, ela pode ser também direcionado para dentro da comunidade – como quando um usuário posta o link para outro tópico. Vale ressaltar também que o link, embora não seja necessário, vem sempre acompanhado de alguma contextualização por parte quem o postou. Por exemplo, o usuário se preocupa em elaborar um tutorial de como utilizar o conteúdo. Por esse motivo, acredita-se que as comunidades como essa promovem a criação de tutoriais, sejam para a pirataria ou apenas para a execução de alguma jogada dentro do jogo, como foi observado nesta comunidade.

Considerações

Esta pesquisa exploratória procurou demonstrar o funcionamento de uma comunidade gamer num site de relacionamento. No caso estudado pode se dizer que as estratégias encontradas possuem um caráter inovador e dinâmico, reinventando funcionalidades originais do sistema de fórum. Sendo a própria utilização do fórum de discussão de um site de relacionamento para a pirataria uma prática inovadora e criativa. Entende-se, no

entanto, que os rastros seguidos nesta análise não esgotam as possibilidades de distribuição e aquisição de conteúdo de uma comunidade do Orkut e até mesmo da própria comunidade escolhida.

Deste modo, a maneira como estes sites de relacionamento são “rearranjados” por seus usuários e utilizados de modo estratégico para reconfigurar jogos de videogame, um produto de nicho no Brasil, mas massificado nos Estados Unidos e Japão, chegando aos milhões de cópias, demonstra como as barreiras linguísticas, culturais e, principalmente, técnicas podem ser superadas por usuários motivados.

Ao transformar “meras” redes sociais, espaços de exploração e reprodução do capital e do biopoder, em potentes ferramentas de resistência, esses usuários podem estar dando os primeiros passos em direção a uma personificação real e mais efetiva de sua experiência de consumo, uma verdadeira expressão de sua subjetividade ao invés de uma imposição do mercado.

REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen. **Cybertext**: perspectives on ergodic literature. Baltimore/London: The John Hopkins University Press, 1997.

LATOUR, Bruno. **Reassembling the social**: an introduction to Actor-Network-Theory. New York: Oxford University Press, 2005.

HUTCHINS, Edwin. **Cognition in the wild**. MIT/Bradford Books, 1996.

HUTCHINS, Edwin. “Distributed Cognition”, 2000. Disponível em:
<http://files.meetup.com/410989/DistributedCognition.pdf>.

MESSIAS, José; MAIA, Alessandra e MELLO, V. D. “Games ‘Customizados’ e o Desenvolvimento de Habilidades Cognitivas Específicas: Criatividade, Sociabilidade E Capacitação Técnica Na Cibercultura”. In: **Revista Contracampo**, v. 24, n. 1, ed. julho, ano 2012. Niterói: Contracampo, 2012. Pags: 44-63.

MOULTHROUP, Stuart. “From work to play: molecular culture in the time of deadly games”. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah & HARRIGAN, Pat (Org.). **First Person**: new media as story, performance and game. Cambridge, Massachussets, MIT Press, 2004.

NEGRI, Antonio e HARDT, Michael. **Império**. Rio de Janeiro: Record, 2010.

NEGRI, Antonio e HARDT, Michael. **Multidão**. Rio de Janeiro: Record, 2005.

PASQUINELLI, Matteo. “Machinic Capitalism and Network Surplus Value: Notes on the Political Economy of the Turing Machine”. Disponível em <http://matteopasquinelli.com/>. Acesso em 04/04/2012 às 12:00.

[1] Doutorado do Programa de Pós-Graduação da Escola de Comunicação da UFRJ. Email: jmessias.santos@gmail.com. Telefone: +5521-98113070.

[2] Do original: *when we talk about cognitive capitalism or the hegemony of immaterial labour, we do not refer to something 'immaterial' but to a very physical machinic intertwining of our own bodies and social relations.*

[3] Do original: *At the beginning of the industrial age capitalism was exploiting human bodies for their mechanical energy, but soon it was realized that the series of creative acts, measurements and decisions that workers constantly have to take is the most important value that they produce. Alquati defines as information precisely all the innovative micro-decisions that workers have to take along the production process and that give form to the product but also give form to the machinic apparatus*

[4] Do original: *Social media like Twitter and Facebook can be easily manipulated by data mining. Metadata describe here a society of metadata that is an evolution of that 'society of control' introduced by Deleuze, as it is based on live datastreams that are actively produced by users' everyday activities.*

[5] Do original: *Action is not done under the full control of consciousness; action should rather be felt as a node, a knot, and a conglomerate of many surprising sets of agencies that have to be slowly disentangled.*

[6] Do original: *Cognitive processes may be distributed across the members of a social group, cognitive processes may be distributed in the sense that the operation of the cognitive system involves coordination between internal and external (material or environmental) structure, and processes may be distributed through time in such a way that the products of earlier events can transform the nature of later events.*

[7] Do original: *an 'actor' in the hyphenated expression actor-network is not the source of an action but the moving target of a vast array of entities swarming toward it.*

[8] Disponível em: <http://www.orkut.com.br/Main#CommTopics?cmm=55242309>. Acesso em: 29/08/2012 às 17:00.

[9] Para alguns exemplos de utilização de *Patch* ver MESSIAS, MAIA e MELLO (2012).

[10] O dono da comunidade geralmente é quem a criou. No entanto, caso este usuário cancele sua conta na rede social ou apenas não queira mais participar daquela comunidade é possível passar ou simplesmente deixar o cargo. É possível abandonar a comunidade sem que o conteúdo seja perdido. Aliás, para que isso ocorra é necessário acionar o botão “excluir comunidade” e ainda confirmar essa opção numa outra janela. Caso isso não seja feito, a comunidade apenas ficará lá esperando que alguém assuma a posição de dono.

[11] Moderadores são usuários que possuem poder de edição no fórum outorgado pelo dono da comunidade, geralmente similares aos do próprio dono. Eles podem excluir tópicos, editar mensagens alterar a descrição da comunidade etc. Eles são os curadores encarregados da gestão das comunidades.