

Karina Moritzen

Universidade Federal
Fluminense –
UFF/Universität Oldenburg
ORCID: [https://orcid.org/
0000-0002-3583-4617](https://orcid.org/0000-0002-3583-4617)
Email:
karinamoritzen@id.uff.br

Emmanuel Ferreira

Universidade Federal
Fluminense – UFF
ORCID: [https://orcid.org/
0000-0002-9120-2737](https://orcid.org/0000-0002-9120-2737)
Email: emmanoelf@id.uff.br



*Este trabalho está licenciado sob
uma licença
[Creative Commons Attribution 4.0
International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).*

Copyright (©):

*Aos autores pertence o direito
exclusivo de utilização ou
reprodução*

ISSN: 2175-8689

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

*“Save Your Carnival”:
Gamer Scene, GTA Roleplay and Cidade Alta’s
Carnival*

MORITZEN, K.; FERREIRA, E. “Salve o Teu Carnaval”: Cena Gamer, GTA Roleplay e o Carnaval do Cidade Alta. **Revista Eco-Pós**, v. 25, n.1, p. 198 - 222, 2022. DOI: [10.29146/ecops.v25i1.27863](https://doi.org/10.29146/ecops.v25i1.27863).

RESUMO

Este artigo se debruça sobre a festa de carnaval organizada pelo servidor de GTA Roleplay Cidade Alta em fevereiro de 2021, patrocinada por marcas como Tinder, Engov e Trident. O Cidade Alta representa aqui um ponto de partida para desenvolver a ideia de cena gamer, aplicando a este fenômeno o conceito de cenas de Will Straw (1991; 2002; 2014), assim como sua aplicação em games no artigo de Sara Grimes (2013), e a conexão entre o lúdico e a cultura proposta por Huizinga (1949) e Callois (1967). Foi realizada uma pesquisa exploratória em transmissões de *streamers* na *Twitch*, análise de matérias jornalísticas veiculadas na imprensa, e um acompanhamento do conteúdo produzido pelo AltaNews, portal de notícias do próprio Cidade Alta. As análises de dos dados coletados foram realizadas com base na ideia de cena gamer desenvolvida ao longo do artigo.

PALAVRAS-CHAVE: *Cena Gamer; GTA Roleplay; Cidade Alta; Videogames; Gambiarra.*

ABSTRACT

This article focuses on the carnival party organized by the GTA server Roleplay Cidade Alta in February 2021, sponsored by brands such as Tinder, Engov, and Trident. Cidade Alta represents here a starting point to develop the idea of the gamer scene, applying Will Straw's (1991; 2002; 2014) concept of scenes to this phenomenon, as well as its application in games in Sara Grimes' (2014) article, and the connection between playfulness and culture, as proposed by Huizinga (1949) and Callois (1967). Exploratory research was conducted in broadcasts by streamers on Twitch, analysis of journalistic articles published in the press, and monitoring content produced by Alta News, Cidade Alta's news portal. The analyses of the collected data were conducted based the gaming scene concept developed throughout the article.

KEYWORDS: *Gamer Scene; GTA Roleplay; Cidade Alta; Video Games; Gambiarra.*

RESUMEN

Este artículo se centra en la fiesta de carnaval organizada por el servidor de GTA Roleplay Cidade Alta en febrero de 2021, patrocinada por marcas como Tinder, Engov y Trident. Cidade Alta representa aquí un punto de partida para desarrollar la idea de la escena de los jugadores, aplicando a este fenómeno el concepto de escenas de Will Straw (1991; 2002; 2014), así como su aplicación en los juegos en el artículo de Sara Grimes (2014), y la conexión entre lo lúdico y la cultura, tal como lo propone Huizinga (1949) y Callois (1967). Se llevó a cabo una investigación exploratoria en transmisiones por streamers en Twitch, análisis de artículos periodísticos publicados en la prensa, y seguimiento de contenidos producidos por AltaNews, el portal de noticias de Cidade Alta. Los análisis de los datos recopilados se realizaron en base a la idea de la escena gamer desarrollada a lo largo del artículo.

PALABRAS CLAVE: *Escena Gamer; GTA Roleplay; Cidade Alta; Videojuegos; Gambiarra.*

Submetido em 21 de março de 2022

Aceito em 23 de maio de 2022

Introdução

2021 foi um ano sem carnaval no Brasil. Festa importante para o calendário nacional, a perda de um carnaval como consequência da falta de controle da pandemia de Covid-19 no país deixou muitos foliões desolados e abriu uma brecha para que novas possibilidades de experiências sociais *online* ganhassem notoriedade na mídia. Um desses eventos foi o Carnaval do Cidade Alta, que ocorreu oficialmente entre os dias 12 e 17 de fevereiro (da sexta-feira de Carnaval à quarta-feira de cinzas), em 2021.

Independente do carnaval, o Cidade Alta é atualmente um dos mais populares servidores de GTA¹RolePlay do Brasil². Contando com a presença de *streamers* famosos que acumulam milhares de seguidores na plataforma *Twitch* e em redes sociais como *Instagram* e *Twitter*, o Cidade Alta conta com um processo seletivo rigoroso que inclui até entrevistas com os interessados (chamada de *whitelist*). Os servidores de GTA RP exigem um comprometimento que, dependendo do jogador, pode se tornar demasiado pesado³. Apesar de demandar grande dedicação para manter-se ativo no servidor, a exposição alcançada através do *streaming* de dentro do Cidade Alta pode servir para alavancar os números de influenciadores digitais, gerando possíveis recompensas financeira futuras.

O objetivo deste trabalho é aproximar o estudo de cenas nos estudos culturais das sociabilidades encontradas nos jogos, usando como exemplo o carnaval do Cidade Alta e o próprio Cidade Alta. O título “Salve o Teu Carnaval” faz referência ao Hino do Elefante de Olinda, importante carnaval brasileiro, ao mesmo tempo em que brinca com a festa que salvou a foliados gamers e espectadores. Para alcançar seus objetivos, o artigo discutirá, inicialmente, os escritos sobre cenas, desenvolvidos nos Estudos Culturais, e sua adaptação ao mundo dos games, através das contribuições de Will Straw (1991; 2001; 2014) e Sara Grimes (2014), aproximando-se também da experiência de fazer parte de uma cena com o caráter lúdico⁴ na cultura discutido por Huizinga (1949) e Callois (1967). Em seguida, trará uma revisão bibliográfica sobre as cenas de *modding* em versões anteriores de GTA (Laukkanen, 2005),

¹Grand Theft Auto, franquia de jogos publicados pela Rockstar Games, iniciada em 1997 e em atividade até hoje.

² Cf. <https://ge.globo.com/esports/noticia/gta-rp-o-que-e-e-quais-sao-as-regras-do-fenomeno-entre-streamers.ghtml>

³O estudante de jornalismo da Universidade Federal do Sergipe, André Alcântara, relata que a pressão subentendida por uma presença frequente em servidores de GTA RP foi para ele um vetor de ansiedade, afastando-o do jogo.

⁴ Com o uso da palavra “lúdico” no presente artigo estamos nos referindo ao conceito amplo de “play” como parte da cultura desenvolvido por Huizinga (1949).

sobre o conceito de *gambiarra* como estratégia de adaptação da tecnologia para servir a fins próprios dos jogadores brasileiros (MESSIAS, 2020), e uma breve explanação acerca da história do Cidade Alta, com base em matérias jornalísticas sobre o tema. Por fim, serão analisadas capturas de tela colhidas em transmissões de *streamers* na *Twitch*; artigos jornalísticos publicados em portais; a exploração conduzida pelo jornalista Matheus Fernandes, veiculada como artigo no Start Uol; e a cobertura do evento realizada pelo AltaNews, periódico estabelecido dentro do servidor.

1. A Cena Gamer

É nocenário de pandemia antes da ampla distribuição da vacina que acontece o primeiro carnaval em um servidor de GTA⁵Roleplay⁶, no Cidade Alta. Patrocinado por grandes marcas como Tinder, Engov e Trident, o evento foi intermediado pelas agências Druid e Outplay e em seis dias contou com a participação virtual de artistas como Monobloco, Luísa Sonza, Giulia Bê e Leo Santana⁷. Abadás e acessórios exclusivos das marcas patrocinadoras foram disponibilizados para os avatares; cartazes e outdoors foram espalhados pelo mapa montado pelos desenvolvedores do Cidade Alta.

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

Os estudos sobre cenas têm fomentado múltiplas investigações dentro da academia quanto à interseção entre música, sociabilidades e os territórios nas quais estão ancoradas. O termo já era utilizado anteriormente pelo jornalismo cultural para se referir a agrupamentos – em sua maioria juvenis – em torno da música, mas o trabalho de Will Straw (1991) em seu artigo seminal *Systems of Articulation, Logics of Change: Communities and Scenes on Popular*

⁵ Abreviação de *Grand Theft Auto*, título do jogo e da franquia, cujo primeiro título foi lançado em 1997. Cf. [https://en.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_(video_game))

⁶ Mais à frente explicaremos o que é um servidor de GTA RP.

⁷ Cf. <https://blogs.oglobo.globo.com/capital/post/com-pandemia-marcas-patrocinam-carnaval-dentro-do-game-gta.html>

Music trouxe uma definição mais articulada que pôde então ser aplicada em diferentes cenários. Segundo Straw (2002, p. 248), as cenas persistem na análise cultural por diversos motivos, sendo um deles:

a eficiência do termo como um rótulo padrão para unidades culturais cujos limites precisos são invisíveis e elásticos. 'Cena' é utilmente flexível e antiessencializante, requerendo daqueles que o usam nada mais do que observar uma nebulosa coerência entre conjuntos de práticas ou afinidade (Straw, 2002, p. 248; tradução nossa)

É pelos motivos apontados acima por Straw que acreditamos que as cenas podem ser uma perspectiva relevante para analisar as sociabilidades que ocorrem dentro dos jogos, no que aqui chamamos de cena gamer. Em anos recentes, as cenas musicais tornaram-se foco de investigação de pesquisadores brasileiros, como pode ser visto nos trabalhos de Oliveira (2018), Sá e Janotti Jr. (2013), Moritzen (2020) e Queiroz (2019).

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

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

Grimes aponta no trecho acima a diferença entre uma cena musical virtual (Bennett; Peterson, 2004), na qual os membros se reúnem em torno de um interesse em comum e exercem sua sociabilidade em plataformas como listas de transmissão de e-mails e redes sociais, e as cenas ancoradas nos games, em que a interação social ocorre no mesmo espaço em que o objeto de interesse está localizado. Em outras palavras, no caso da cena gamer do Cidade Alta, o interesse em comum é o jogo, que também é o local privilegiado de socialização.

No Brasil, os servidores de GTA V RolePlay – onde os jogadores possuem funções como jornalistas, motoristas, policiais, entre muitas outras profissões – possuem características de uma cena similar à que Grimes (2014) identifica no jogo *Little Big Planet*. São softwares modificados por desenvolvedores independentes com o objetivo de adequar a ferramenta

maior do mundo virtual do GTA V de acordo com suas próprias ideias do que como o jogo deveria ser. Os servidores mais populares como o Cidade Alta transformam *streamers* na *Twitch* em celebridades, atraindo a atenção de marcas que patrocinam eventos na plataforma.

Estudos sobre jogos, mundos virtuais e sociabilidade têm abordado esses processos através de diferentes perspectivas. Tom Boellstorff, em sua etnografia do mundo virtual bastante popular no início dos anos 2000 – *Second Life*, relata que “os aspectos do *Second Life* que eram mais importantes para os residentes eram os lugares sociais” (Boellstorff, 2008, p. 182; tradução nossa). Celia Pearce (2009) explora uma comunidade ancorada inicialmente no jogo *Uru: Ages Beyond Myst*, que precisa se transferir para outra plataforma após o encerramento do mundo virtual. Usando o termo *communities of play*, Pearce argumenta que o ato de jogar é “um ato de produção cultural, já que os jogadores engajam na criação dinâmica de experiências de entretenimento” (Pearce, 2009, p. 125). A autora afirma que sua pesquisa demonstra a grande capacidade que os jogos possuem de criar e acelerar a intensificação de fortes vínculos sociais. O fato de que tais vínculos são formados em um ambiente digital não significa, portanto, que o sentimento não é real. O conceito de fluxo intersubjetivo é apontado por Pearce como um elemento essencial para a construção de relações sociais dentro do jogo.

Os jogadores estão sempre impulsionando um ao outro para um estado avançado de equilíbrio entre desafio e nível de habilidade, e portanto, fluxo. Em tal estado, os jogadores sentem ao mesmo tempo uma sensação positiva de sua própria individualidade, enquanto ainda se sentem conectados ao grupo. (...) O fluxo intersubjetivo serve para acelerar uma forma de intimidade que é única ao ato de jogar. Neste contexto, um grupo de completos estranhos pode formar um senso de coesão grupal em um período de tempo relativamente curto. (Pearce, 2009, p. 132-133)

O conceito de fluxo intersubjetivo discutido por Pearce (2009) traz características importantes de uma cena gamer. As atividades lúdicas, quando construídas em equipe, abrem as portas para uma interação que pode resultar na construção de vínculos sociais. O jogo atua, portanto, como um acelerador de proximidade nas relações sociais construídas dentro dele e ao seu entorno, fornecendo o espaço e as dinâmicas necessárias para que esses laços sejam intensificados. Aqui, no entanto, adotamos a ideia de cena em oposição à de comunidade por entender que a primeira traz uma compreensão mais fluida desses agrupamentos sociais e da formação de identidade. Nas palavras de Simone Pereira de Sá (2011, p. 151),

se a comunidade define tradicionalmente um grupo de composição relativamente estável (...); a noção de cena nos remete a um grupo demarcado por um espaço cultural onde coexiste uma diversidade de práticas (...) que interagem de formas múltiplas, através de diferentes trajetórias de troca e fertilização.

Enquanto comunidades lúdicas parecem ser um panorama adequado para tratar de um agrupamento de jogadores que, de tão comprometidos com o jogo, migram para um outro mundo virtual depois de perder o próprio, a cena gamer do GTA RP apresenta uma realidade mais difusa em que as relações sociais ocorrem de forma menos fixa, abrindo espaço para a coexistência de múltiplas identidades dentro do espaço do jogo.

Tero Laukkanen (2005), em sua obra *Modding Scenes*, analisa agrupamentos sociais de fãs de videogames que se reúnem para modificar jogos, seja pelo interesse comunal em torno dos novos produtos midiáticos modificados, seja pela vontade de desenvolver habilidades técnicas relacionadas à criação de games. O texto não se aprofunda no conceito de cenas, mas ainda assim é interessante para este trabalho que este seja o termo escolhido pelo pesquisador para levar adiante sua análise. Segundo o autor:

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

Diferentemente dos outros exemplos analisados no livro – *Half-Life* (1998) e *The Sims* (2000) – as cenas de *modding* de GTA não contam em nenhum momento com o apoio da Rockstar Games. Os jogos da franquia estudados pelo autor são GTA III (2002) e GTA Vice City (2003), o que demonstra que a prática de modificaresse tipo de software não é recente. Enquanto nos outros jogos as desenvolvedoras acabaram incorporando o trabalho dos fãs de forma lucrativa para a empresa, a Rockstar Games, historicamente, tem feito “vista grossa” em relação ao fenômeno e, em geral, ignora os agrupamentos de *modding* em torno do universo do

GTA. A prática de *modding* é também um ponto importante para a cena gamer que identificamos no Cidade Alta. A movimentação para construir de forma independente o espaço do jogo da forma que mais se adequa aos desejos dos jogadores brasileiros constrói também um ambiente mais próximo afetivamente, o que impacta diretamente nas relações sociais conduzidas dentro dele.

A ideia da cena gamer estabelece uma conexão entre o conceito de lúdico (*play*, no original) discutido por Huizinga (1949) e Callois (1967), e a experiência social de fazer parte de uma cena. Em sua obra clássica *Homo Ludens*, Huizinga (1949) discorre:

Ele [o lúdico] adorna a vida, amplifica-a e é nesse sentido uma necessidade para o indivíduo — como uma função da vida — e para a sociedade por motivo do significado que ele contém, sua significância, seu valor expressivo, suas associações sociais e espirituais, em resumo, como uma função cultural. A expressão do lúdico satisfaz todos os tipos de ideais comunais. (Huizinga, 1949, p. 9; tradução nossa)

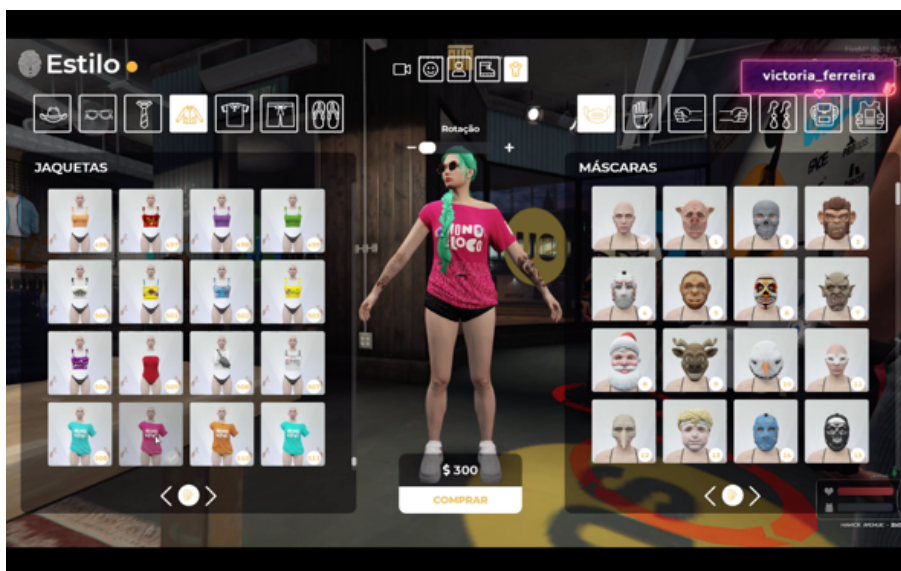
O conceito de *lúdico* muitas vezes é tratado de maneira banal pelas mídias contemporâneas; é comum ver o termo fazendo referência a experiências participativas, sobretudo em tom positivista, como se a presença deste vocábulo trouxesse por si só um acréscimo aquilo a que ele se conecta: educação lúdica, entretenimento lúdico etc. Nós entendemos o conceito de lúdico a partir de Huizinga, mas também através de outros autores como Callois (1967), Suits (1978), Bonenfant (2015), Ferreira (2020b), como ação ou atitude direcionada à certa suspensão das regras da vida cotidiana em prol da vivência – demarcada espacial e temporalmente⁸ – numa realidade construída visando a objetivos próprios e específicos, com suas próprias regras constituintes.

Daí advém uma das acepções etimológicas de lúdico, aquela relacionada à imaginação e à ilusão: *in-lusio*, *illudere*, *inludere* (Ferreira, 2020b), referindo-se à experiência de adentrar um espaço (físico ou virtual) com características miméticas, ou, no dizer de Callois (1967), na esfera do *mimicry*, com suas dinâmicas próprias. O *mimicry* para Callois (1967) é a dimensão performativa do lúdico, na qual o jogador disfarça sua personalidade e identidade para se fazer passar por outrem.

⁸Esta demarcação espacial e temporal ficou conhecida pelo termo *círculo mágico*, inicialmente cunhado pelo próprio Huizinga em sua obra *Homo Ludens*. Discussões acerca da ideia de círculo mágico permeiam os game studies desde pelo menos o início dos anos 2000, como por exemplo em Salen e Zimmerman (2003), Ferreira e Falcão (2016), entre outros autores.

Um dos exemplos utilizados pelo autor para ilustrar essa classificação de jogo, inclusive, é o carnaval. O carnaval do Cidade Alta, ao incluir a festa e a música dentro do espaço do jogo, fornece à cena gamer uma nova dimensão de possibilidades de sociabilidade online construídas em torno do lúdico. A própria experiência do GTA RP já representa intrinsecamente esse desejo de performar uma outra identidade dentro do jogo, e o carnaval nesse ambiente traz uma possibilidade de complexificar essa dinâmica ao acrescentar mais uma camada lúdica, já que “a máscara dissimula o personagem social e liberta a verdadeira personalidade” (Callois, 1967, p. 65)⁹. O carnaval dentro do jogo é um momento de suspensão das regras habituais do GTA RP (como por exemplo a proibição da violência) em nome de uma atmosfera lúdica em que as narrativas habituais dão espaço temporariamente à festa.

Figura 1 – Possibilidades de roupas e máscaras durante o carnaval



Fonte: Twitch Pimentinha RP

Ecoando as ideias acima apresentadas, pensamos que as cenas, assim como o lúdico tratado pelos autores acima citados, desenvolvem-se inicialmente na vida de seus membros como uma válvula de escape da realidade ao construir coletivamente um ambiente que reflita as posições e anseios dos que a compõem, dentro do qual estabelecem-se condições privilegiadas para a construção de vínculos sociais. Em uma cena musical, o momento do show representa uma possibilidade de entretenimento dissociada dos afazeres diários onde é

⁹Tradução nossa.

possível desenvolver habilidades sociais e construir afetos ao redor da música. Em uma cena gamer, a reunião em torno do jogo abre caminho para essa formação de laços. Assim como o fluxo intersubjetivo de Pearce (2009), Huizinga (1949, p. 12) também pontua que

uma comunidade lúdica geralmente tende a tornar-se permanente mesmo depois que o jogo termina. (...) o sentimento de estar 'à parte juntos em uma situação excepcional, de compartilhar algo importante, de mutuamente afastar-se do resto do mundo e rejeitar as normas habituais conserva sua magia além da duração de cada jogo.

Os autores descrevem a sensação de proximidade que se desenvolve quando um grupo decide isolar-se do espaço maior da vida comum e criar suas próprias novas regras dentro do círculo mágico lúdico. Tal sensação tende a se espiralar para fora desse ambiente, criando conexões duradouras. Isso não quer dizer, no entanto, que todas as interações dentro das cenas sejam pacíficas: assim como nos encontros sociais fora delas, as cenas podem também ser espaço de conflito e afirmação social, como visto a partir da perspectiva racial em Oliveira (2018), de gênero em Moritzen (2020), e de forma decolonial em Queiroz (2019). No estudo de jogos, Gabriela Kurtz (2019) documenta a violência de gênero em sua tese.

Eis, portanto, uma breve comparação entre os paralelos de uma cena gamer e uma cena musical: desenvolvedores atuam como produtores de eventos, construindo o ambiente no qual as sociabilidades ocorrem e responsabilizando-se pela qualidade do entretenimento oferecido; *streamers* famosos que se tornam celebridades dentro do servidor seriam como os músicos de uma cena musical, recebendo reconhecimento e prestígio dentro do espaço delimitado da cena; jornalistas que reportam os acontecimentos dentro do servidor Cidade Alta no periódico AltaNews, publicado no grupo do Discord e no *Instagram*, equiparam-se aos jornalistas dedicados a acompanhar os lançamentos musicais de uma determinada cena.

Além disso, ambos os ambientes oferecem possibilidades para a criação de laços de afetividade ao disponibilizar um espaço para que os membros possam interagir com certa periodicidade, trocando experiências dentro do círculo mágico da cena. Nas palavras de Callois (1967, p. 98), “o jogo aparece prontamente como uma ocupação de pequenos grupos de iniciados ou de *aficionados*, que se entregam, à parte e por alguns instantes, ao seu divertimento favorito”¹⁰.

¹⁰Tradução nossa.

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

2. GTA RP e Cidade Alta

O GTA RP (*Grand Theft Auto RolePlay*) é uma modalidade de jogo que se apropria da plataforma do GTA V *online* para construir uma cidade à parte através de modificações elaboradas por desenvolvedores independentes, onde os jogadores interpretam personagens, *performam* atividades sociais, adotam uma profissão, e que exige um alto nível de comprometimento. Se a profissão do personagem é a de taxista, por exemplo, o jogador deve cumprir horários de trabalho específicos, assim como acontece no mundo fora do jogo. As regras variam entre servidores, mas existe um consenso contra a prática do chamado *metagaming*: a utilização de informações trazidas de fora do jogo, combinações de ações em salas privadas, ou qualquer tipo de posicionamento que possa quebrar a imersão (Ferreira; Falcão, 2016) naquele ambiente. Comportamentos que violem essas regras são chamados de “anti-RP”.

Apesar de GTA Roleplay ter se tornado um fenômeno mais massivo no ano de 2020 no Brasil, modificações no jogo original, de propriedade da desenvolvedora Rockstar Games, podem ser encontradas desde versões mais antigas do jogo, como GTA III (2002) e GTA Vice City (2003). O GTA RP que acontece no Brasil hoje é construído a partir do jogo GTA V, lançado oficialmente em 2013. No Brasil, o GTA RP é um fenômeno entre os *streamers* e produtores de conteúdo, atraindo grandes influenciadores de games, como LOUD Coringa, Carol “FunBabe” e Felipe “YoDa” (Corrêa, 2021). De acordo com Reis (2021), o *streamer* LOUD Coringa atingiu a marca de 100 mil espectadores simultâneos em seu canal na *Twitch* enquanto jogava GTA RP. Ainda na mesma matéria, é citado o exemplo da *streamer* Renata Giovanna, que começou a fazer transmissões na *Twitch* em novembro de 2020 e notou um crescimento vertiginoso em suas métricas quando passou a jogar de dentro do Cidade Alta. Reis (2021) reporta que Renata atingiu a marca de 240 mil horas assistidas na primeira semana de março de 2021, tornando-se

naquela semana a mulher com maior audiência da plataforma. A *streamer* relata que: “Cidade Alta mudou minha vida e a de muitos criadores de conteúdo, é uma comunidade incrível que vem crescendo e realizando sonhos”.

Entre vários servidores brasileiros de GTA RP, o Cidade Alta consolidou-se como o mais midiático. A descrição do Cidade Alta em suas redes sociais diz: “Escreva sua própria história. Realize os seus sonhos. Bem-vindo ao Cidade Alta”. Fundado em fevereiro de 2020 em uma parceria entre a organização brasileira de eSports LOUD e a UP RP, o servidor tem alavancado a carreira de *streamers* iniciantes, estabelecido parcerias com grandes artistas midiáticos como a cantora Anitta¹¹, além de fechado acordos publicitários com marcas como Brahma (Reis, 2021), Tinder, Engov, Trident e Jeep¹².

No momento da redação deste artigo¹³, os números do Cidade Alta nas redes sociais são os seguintes: sua página no *Facebook* conta com 32,5 mil curtidas¹⁴; seu perfil no *Instagram* conta com 455 mil seguidores¹⁵; seu perfil no *Twitter* com 135,5 mil seguidores¹⁶, e sua página no servidor *Discord* conta com 287,6 mil membros¹⁷. As regras do Cidade Alta estão reunidas em um documento de 20 páginas, e se referem a, entre outros temas, o *Discord*, o Criador de Conteúdo, o Personagem, os Empregos Legais, o Hospital, os Patrocinadores, os Aplicativos, os Chamados, a Praça e a Favela¹⁸. As regras principais encontram-se em destaque na capa do documento: “Nós repudiamos e proibimos todo e qualquer tipo de assédio, homofobia, preconceito, abuso, racismo, qualquer tipo de *flaming*¹⁹ e discurso de ódio dentro e fora do servidor.”²⁰

As regras também afirmam que ao entrar no servidor, o jogador aceita que sua voz e imagem podem ser utilizadas em materiais para as redes sociais do Cidade Alta, assim como a

¹¹ Cf. <https://www.youtube.com/watch?v=7BRnBhfYCl>

¹² Apesar de várias tentativas de contato com os desenvolvedores do servidor, não foi possível conseguir uma entrevista para enriquecer o presente artigo. Todas as informações aqui presentes são provenientes das redes sociais relacionadas ao Cidade Alta e de matérias na mídia sobre o servidor.

¹³ Dados atualizados em 20 de março de 2022.

¹⁴ <https://www.facebook.com/cidadealtarp>

¹⁵ <https://www.instagram.com/cidadealtarp>

¹⁶ <https://twitter.com/cidadealtarp?lang=pt>

¹⁷ <https://discord.com/invite/cidadealtarp>

¹⁸ <https://docs.google.com/document/d/1m2kyAlSDAivzhIU0Vh4M5DOiC1Ro1LZWPtaGnRgZGn0/edit>

¹⁹ *Flaming* refere-se ao ato de inflamar discussões de forma negativa levando a ameaças, discurso de ódio, ofensas, e atos afins.

²⁰ <https://docs.google.com/document/d/1m2kyAlSDAivzhIU0Vh4M5DOiC1Ro1LZWPtaGnRgZGn0/edit>

presença de patrocinadores dentro do jogo, mesmo sem aviso prévio. Várias práticas de jogo são proibidas, como²¹:

- a. RDM, ou *Random Deathmatch*: matar outro jogador sem motivo aparente;
- b. VDM, ou *Vehicle Deathmatch*: matar outro jogador sem motivo com um veículo;
- c. Powergaming: performar ações impossíveis no mundo real;
- d. Metagaming: utilizar informações de fora para obter vantagem dentro do jogo;
- e. Ghosting: o ato de seguir um outro jogador insistentemente;
- f. Cheating e/ou programas auxiliares de mira: tomar vantagens indevidas no jogo;
- g. Tirar vantagem de bugs — falhas técnicas no jogo — para se beneficiar;
- h. *Combat logging*: Sair do servidor durante uma ação em que o personagem esteja envolvido. Caso haja problemas com a internet, é obrigatório avisar na sala do Discord.
- i. Acampar em zonas de segurança, como o hospital, a concessionária e a delegacia.

O servidor também conta com um manual de conduta para o Batalhão da Polícia do Cidade Alta²² e um Código Penal²³ com uma descrição detalhada das punições direcionadas aos jogadores infratores. Para jogar GTA RP, é preciso fazer *download* tanto do jogo GTA V quanto do *modFiveM*²⁴. Em teoria, tal ato viola os termos de serviço da Rockstar Games e pode gerar advertências e até o banimento da conta do Rockstar Social Club²⁵. Na prática, situações como essa passam impunes pela desenvolvedora. Entrar no servidor, no entanto, significa passar por um processo seletivo chamado *whitelist*, o qual apenas acontece periodicamente, não estando disponível a qualquer momento.

André Alcântara, estudante de jornalismo da Universidade Federal de Sergipe (UFS), traz uma rica etnografia explorando sua experiência com o processo seletivo do Cidade Alta²⁶.

²¹ Disponível em: <https://docs.google.com/document/d/1m2kyAlSDAivzhiu0Vh4M5D0iC1Ro1LZWPTaGnRgZGn0/edit>. Acesso em: 20/03/2022.

²²https://docs.google.com/document/d/1q-fUDBWuvhPuZVU62q-DxB_Bb9BLIZSBrMx9vjm1my0/edit#heading=h.1dt7r3yi0oha

²³https://docs.google.com/spreadsheets/d/1hX39hFmLYsyQ_CSa-ZBX-1ZFEgPVtA3sz8KMuiVZoY/edit#gid=0

²⁴<https://ge.globo.com/esports/noticia/gta-5-rp-como-entrar-no-servidor-e-jogar-no-modo-roleplay.ghtml>

²⁵<https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/02/o-que-e-gta-5-roleplay-veja-regras-para-jogar-e-riscos-de-servidores.ghtml>

²⁶<https://medium.com/v%C3%B3rtex/sobre-minha-experi%C3%Aancia-no-gta-rp-e-como-encenar-um-trabalho-me-deixou-mais-ansioso-f05ba6fbd04c>

Alcântara relata que, no início: “O questionário pedia algumas informações pessoais e do personagem, além de perguntas objetivas sobre RP. Foram milhares de inscritos”. Após ser aprovado nesta etapa, sua saga continua:

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

A seleção ainda contou com a exigência de uma foto ao lado de um documento de identificação, para comprovar que o jogador é maior de idade. Aprovado, Alcântara (2021) inicia então sua experiência no Cidade Alta como o taxista Jamal dos Santos. Porém, aos poucos, Alcântara descreve como o forte compromisso com o RP funcionou como gatilho para sua ansiedade. Por fim, o estudante decidiu deixar o jogo, simplesmente saindo do servidor do Discord do Cidade Alta, para não mais voltar. Além disso, GTA RP é um jogo que demanda um computador com configurações “pesadas”, com as seguintes especificações:

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

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

Outro ponto interessante sobre o Cidade Alta é que o servidor, que ainda não conta com apoio oficial da Rockstar Games, realiza hoje parcerias com marcas de grande alcance como Brahma, Tinder, Engov, Trident e Jeep. O modelo de publicidade do Cidade Alta apresenta hoje uma versão bem-sucedida do modelo de negócios que a indústria de tecnologia tenta hoje implantar com a busca pelo “metaverso”. Os exemplos de cenas de *modding* em torno de GTA explanados por Laukkanen (2005) representam muito mais uma cultura participativa de fãs do que um modelo de publicidade voltado ao lucro, como o Cidade Alta tem se mostrado. Resta acompanhar o desenvolvimento do fenômeno para compreender as atitudes da Rockstar Games em relação ao Cidade Alta.

3. O Carnaval, a gambiarra e as marcas: memorial descritivo realizado pelos autores

O Carnaval do Cidade Alta foi publicizado em portais online como o primeiro carnaval gamer. O evento aconteceu oficialmente entre os dias 12 e 17 de fevereiro de 2021 – o dia 12 contou com uma festa de abertura e a Quarta-Feira de Cinzas contou ainda com eventos –, período em que houve festas, shows, e até um bloco de carnaval com trio elétrico que os jogadores acompanharam vestindo abadás. A violência inerente à franquia GTA foi desabilitada durante o evento, abrindo espaço apenas para a celebração²⁷.

Nosso primeiro movimento foi o de acompanhar o evento de dentro do jogo²⁸, o que nos colocou em contato com alguns desenvolvedores do Cidade Alta, publicitários das agências Druid e Outplay, e com o jornalista de games Matheus Fernandes, que possuía o mesmo

²⁷Ver a esse respeito Ferreira (2009), em que o autor realiza análise (comparativa) sobre a representação da violência em GTA San Andreas.

²⁸ Nesta seção do artigo, utilizaremos a primeira pessoa do plural, por acharmos que deste modo o texto será mais representativo da experiência etnográfica por parte dos autores.

objetivo. Os desenvolvedores estavam prontos para nos fornecer uma espécie de “passe VIP” para acompanhar o Carnaval, permitindo nossa entrada no servidor de forma temporária e sem a necessidade da *whitelist*. No entanto, esbarramos na barreira tecnológica e ficamos impossibilitados de acompanhar o evento diretamente do servidor, por limitações na especificação dos computadores utilizados nesta pesquisa. Fernandes (2021), no entanto, esteve presente no evento dentro do servidor e sua experiência será analisada em mais detalhes no decorrer desta seção. Não podendo aceder ao servidor, a segunda opção para observar o evento foi a *Twitch*. Pedimos sugestões de *streamers* aos desenvolvedores e chegamos ao canal de Pimentinha RP, que se apresenta como “Bruna Pimenta, 31 anos e amo games!!”²⁹. Na *Twitch*, a *streamer* conta com 119,9 mil seguidores, e no Instagram são 50,2 mil.

As informações coletadas na transmissão de Pimentinha foram colhidas nos dias 12 e 13 de fevereiro de 2021, primeiros dias do evento, no qual os jogadores pareciam estar explorando as mudanças adicionadas à cidade para a ocasião do Carnaval. Segundo Fernandes (2021), durante o bloco de carnaval do Monobloco, participaram 130 jogadores e mais de 280mil espectadores assistiram pelas plataformas de *streaming*. O próprio canal do Monobloco no *Youtube* fez uma transmissão ao vivo do desfile.

Celso Alvim, maestro de baterias e um dos fundadores do Monobloco, explica:

Foi um convite inusitado. Não é um universo que eu frequente esse dos games, mas fomos convidados para criar uma playlist para um ambiente virtual do desfile do Monobloco. Nessa proposta do game, as pessoas vão poder entrar em contato, vai ter camarote, enfim, é uma forma de vivenciar o bloco virtualmente”, explica Celso Alvim, que revela um esforço do Monobloco para que “o coração dos brasileiros não fique tão abandonado neste carnaval(Alvin *apud* Galvão, 2021, s/p)

O desfile do Monobloco funcionou da seguinte forma: um trio elétrico temático do grupo passeou pelas ruas do Cidade Alta, enquanto os jogadores o seguiam. Os músicos do Monobloco não estavam representados por avatares, o que de certa forma prejudicou a experiência do show dentro do jogo, por subtrair a interação entre o avatar do jogador e o do artista. Os jogadores, no entanto, não pareciam se importar: dançavam, faziam coreografias conjuntas, flertavam, e em alguns momentos havia até “pegação”, o que poderia ser inferido pela visualização de avatares próximos e pela audição de sons de beijos emitidos pelos gamers. O

²⁹<https://www.twitch.tv/pimentinharp>

som do show era projetado diretamente para dentro do servidor, não sendo necessários sites terceiros – como Discord – para essa função.

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

Figura 2 –Streamers sobem em cima do trio e jogadores foliões dançam enfileirados.



Fonte: Twitch Pimentinha RP.

Figura 3 –Avatar do Monobloco e Tinder dentro do servidor.



Fonte: Twitch Pimentinha RP.

Tais modificações apontam para o conceito de gambiarra, apresentado por Messias. É o autor a dizer:

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

O Cidade Alta, portanto, representa uma *gambiarra* construída em cima do jogo original *GTA V online*, da desenvolvedora Rockstar Games, pois inclui características relativas à cultura brasileira que não estariam presentes na versão original, como o trio elétrico, o bloco de carnaval, a música de artistas brasileiros, o WhatsApp, e o Tinder³⁰. A adição desses itens aproxima a experiência estética lúdica do jogador brasileiro (Ferreira, 2020a), enriquecendo tanto o RolePlay e a performance dos personagens interpretados pelos jogadores, como as mecânicas do jogo que dão abertura para possibilidades lúdicas e uma cena gamer impensáveis no GTA comercializado pela Rockstar Games.

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

Sobre sua experiência dentro do carnaval, o jornalista Matheus Fernandes (2021) afirma que: “do aquecimento das baterias ao *afterparty* em um hangar, a sensação é a de estar no meio de um bloco real, inclusive ouvindo as conversas inusitadas de outros jogadores próximos, paqueras e pessoas cantando”. Na mesma matéria, Fernandes relata uma fala de Ana Xisdê, uma das fundadoras do jornal do servidor AltaNews:

Mesmo que nós pudéssemos acompanhar um show ou outro em casa, não é a mesma coisa sem a presença de outras pessoas. Apesar de em forma de personagem, estávamos

³⁰Não estamos afirmando que WhatsApp e Tinder sejam empresas brasileiras, mas que participam ativamente do cotidiano de parcela considerável dos brasileiros.

todos nos divertindo juntos e, no final das contas, é isso que torna experiências como essas ainda mais significantes. (Xisdê *apud* Fernandes, 2021, s/p)

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

A cobertura do Carnaval de 2021 no Alta News, portal de notícias do Cidade Alta, foi organizada em vídeos e textos que podem ser encontrados no canal do periódico dentro do servidor do Discord do Cidade Alta. No dia 13 de fevereiro, uma reportagem da jogadora Buzolina Secrets no Alta News reporta:

Entrevistamos também o morador CJ “É a primeira festa que eu sou convidado na minha vida, estou tentando não estragar. Eu vim com meu namorado, eu e meu amigo Conor somos um casal...” No meio dessa entrevista, CJ foi embora correndo depois de uma moça avisá-lo que seu 'casal' estava beijando alguém. As comemorações na Cidade Alta estão apenas começando, não perca a programação mais animada do Planeta!!!³¹

Em 15 de Fevereiro, o jornal publicou sobre o show do Monobloco: “o bloco contou com um trio elétrico e músicas das principais escolas de samba brasileiras, além de músicas do cenário pop e rock nacional adaptadas ao ritmo carnavalesco”. Sobre o show da cantora Luísa Sonza, em 17 de fevereiro, o jornal publicou: “A apresentação aconteceu em um palco com estrutura suspensa no rio, dando o que falar. Além de uma iluminação incrível, a galera cantou e dançou ao ritmo dos sucessos”. Os vídeos do jornal replicam o formato clássico da televisão, com um apresentador em estúdio conversando com repórteres nos locais da festa fazendo a cobertura do carnaval³²⁻³³⁻³⁴.

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

³¹ <https://discord.com/invite/cidadealtarp>

³² <https://www.youtube.com/watch?v=kd2vwOWoi28>

³³ <https://www.youtube.com/watch?v=LfR5vsrdBP0>

³⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=LfR5vsrdBP0>

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

Figura 4 –Alta News, jornal do Cidade Alta.



Fonte: Servidor do Cidade Alta na Plataforma Discord.

Conclusão

O servidor de GTA RP Cidade Alta, referido na ocasião do primeiro carnaval gamer, apresenta diversas possibilidades de análise que são caras à área da comunicação. Esse fenômeno pode ser analisado a partir das perspectivas da experiência lúdica, do consumo, da cena gamer, da gambiarra, da interseccionalidade, entre várias outras categorias. No dia

30/07/2021, foi a vez de uma festa de São João ser organizada no Cidade Alta; a tendência é que eventos desse tipo continuem acontecendo dentro do servidor.

Em 2022, o Cidade Alta também promoveu um carnaval no servidor, embora mais modesto se comparado ao evento de 2021. Sem patrocínios de grandes empresas ou shows de artistas reconhecidos nacionalmente, os jogadores se reuniram próximos a um trio elétrico, e em certo momento o *streamer* Cisinho performou ao vivo algumas músicas populares brasileiras para a audiência de avatares³⁵.

A diferença de proporção dos eventos de 2021 e 2022 pode ser explicada pelo estado da pandemia de Covid-19 nos respectivos momentos. Em fevereiro de 2021, com altas taxas de mortalidade diárias no Brasil e antes da ampla distribuição da vacina para todas as faixas etárias elegíveis da população, o isolamento social era fortemente recomendado e grandes eventos foram proibidos. Em fevereiro de 2022, apesar de ainda haver mortalidade em decorrência da Covid-19, a disponibilização de três doses da vacina contra o vírus para boa parte da população resultou em festas particulares observadas por todo o país. As festas públicas, no entanto, foram canceladas.

Pode-se inferir, portanto, que quando o carnaval pôde voltar ao modelo presencial, as marcas deixaram de buscar o Cidade Alta com foco na festa. Isso não quer dizer, no entanto, que as parcerias entre o Cidade Alta e as marcas acabaram completamente. Em novembro de 2021, a Pfizer organizou uma campanha de vacinação no Cidade Alta³⁶; em 24 de fevereiro de 2022, uma ação do iFood no Cidade Alta permitia que os jogadores simulassem entregadores dentro do servidor. A ação também possibilitou que os lanches do restaurante Avalanches – que opera dentro do Cidade Alta – pudessem ser adquiridos fora do jogo por tempo limitado através do aplicativo do iFood, vendendo também produtos promocionais como copo e camiseta³⁷.

A cena gamer representa um caminho epistemológico relevante para discutir o Cidade Alta a partir dos estudos culturais, levando em consideração as sociabilidades que se organizam ao redor do jogo. Longe de uma experiência solitária, os games representam hoje

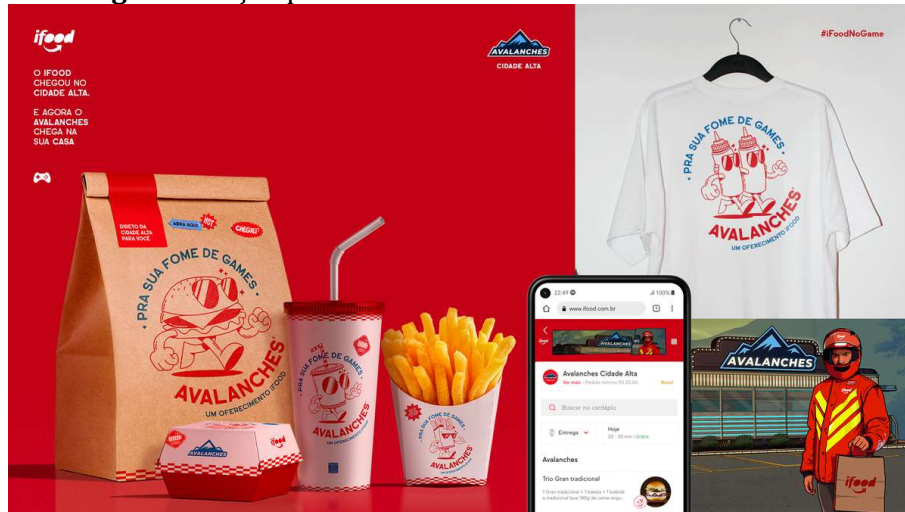
³⁵Cf. <https://www.twitch.tv/clsinho/video/1412439599>

³⁶ Cf. <https://www.techtudo.com.br/noticias/2021/11/gta-rp-cidade-alta-tera-vacinacao-com-a-pfizer-para-combater-a-covid-19.ghtml>

³⁷ Cf. <https://br.ign.com/grand-theft-auto-online/96816/news/gta-rp-como-virar-entregador-do-ifood-no-cidade-alta>

uma das mais populares mídias através das quais se comunicam notícias, se discute política, se faz afirmações identitárias e se experiencia a música ao vivo.

Figura 5– Ação publicitária do iFood no Cidade Alta.



Fonte: IGN.

Figura 6 – Ação publicitária da Pfizer no Cidade Alta.



Fonte: Techtudo.

A gambiarra também se apresenta como categoria analítica essencial para discutir como gamers brasileiros apropriam-se de ferramentas do Norte Global para adaptar e incluir suas próprias narrativas, expectativas e características dentro do jogo. O Cidade Alta representa um ponto de partida privilegiado para compreender como tais atividades de *modding* acontecem, quais suas significações, como podem trabalhar para construir uma cena gamer e o que

representam para a vida em sociedade. Este artigo buscou apresentar uma exploração inicial na esperança de que novos e mais aprofundados estudos sejam desenvolvidos sobre o tema.

Referências bibliográficas

- ALCÂNTARA, A. Sobre minha experiência no GTA RP e como encenar um trabalho me deixou mais ansioso. In: *Medium.com (Vórtex)*, ed. 30/05/2021. Disponível em: <https://medium.com/v%C3%B3rtex/sobre-minha-experi%C3%Aancia-no-gta-rp-e-como-encenar-um-trabalho-me-deixou-mais-ansioso-f05ba6fbd04c>. Acesso em: 20/03/2022.
- BENNETT, A.; PETERSON, R. (orgs.). *Music Scenes: Local, Translocal, and Virtual*. Nashville/TN: Vanderbilt University Press, 2004.
- BOELLSTORFF, T. *Coming of age in second life: an anthropologist explores the virtually human*. Princeton: Princeton University Press, 2008.
- CAILLOIS, Roger. *Lesjeux et leshommes: Le masque et levertige*. Paris: Éditions Gallimard, 1967.
- CORRÊA, J. GTA 5: requisitos mínimos e recomendados para jogar no PC. In: *GE (eSports)*, ed. 08/05/2021. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/gta-v-requisitos-minimos-e-recomendados-para-jogar-no-pc.ghtml>. Acesso em: 20/03/2022.
- FERREIRA, E. Ludicidade e experiência estética: uma abordagem a partir do pragmatismo (quests iniciais). In: *Anais do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. Salvador: UFBA, 2020a. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2020/resumos/R15-1978-1.pdf>. Acesso em: 20/03/2022.
- FERREIRA, E. O jogo não acabou: relações entre apropriação lúdica e produção de sentido nos videogames. *Revista FAMECOS*, Porto Alegre, v. 27, p. 1-13, jan.-dez. 2020b.
- FERREIRA, E. Realismo estético e videogames: relações entre representação e experiência na atividade videolúdica. *PRISMA.COM*, nº 10 (2009). Disponível em: <https://ojs.letras.up.pt/index.php/prismacom/article/view/2043>. Acesso em: 20/03/2022.
- FERREIRA, E.; FALCÃO, T. Atravessando as bordas do círculo mágico: imersão, atenção e videogames. *Comunicação, Mídia e Consumo*. São Paulo, v. 13, n. 36, p. 73-93, jan./abr. 2016. Disponível em: <http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/1075>. Acesso em: 20/03/2022.
- FERNANDES, Matheus. Carnaval no GTA: folia virtual contou com trio elétrico e show do Monobloco. In: *START UOL*, ed. 9 de março de 2021. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2021/03/09/carnaval-no-gta-festa-virtual-teve-trio-eletrico-e-show-do-monobloco.htm>. Acesso em: 20/03/2022.
- GALVÃO, Pedro. Pré-carnaval do Monobloco lança a folia na rede. In: *O Estado de Minas (Caderno Cultura)*, ed. 9 de fevereiro de 2021. Disponível em: https://www.em.com.br/app/noticia/cultura/2021/02/09/interna_cultura,1236147/pre-carnaval-do-monobloco-lanca-a-folia-na-rede.shtml. Acesso em: 20/03/2022.

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

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

KURTZ, G. "Respeita aí": os discursos e a subversão das regras como manifestações de violência simbólica de gênero nos jogos digitais Dota 2 e League of Legends. Tese de Doutorado. Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFRGS, UFRGS, 2019.

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

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

MORITZEN, K. *Entre gatas, demônias, flores e darma: atravessamentos de gênero em cenas musicais natalenses de rock*. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia, UFRN, 2020.

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

PEARCE, C. *Communities of play: emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*. Cambridge/MA: The MIT Press, 2009.

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

REIS, G. GTA RP: o que é e as regras do fenômeno entre streamers. In: *GE (eSports)*, ed. 22/03/2021. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/gta-rp-o-que-e-e-quais-sao-as-regras-do-fenomeno-entre-streamers.ghtml>. Acesso em: 20/03/2022.

SÁ, S. Will Straw: cenas musicais, sensibilidades, afetos e a cidade. In: Jr., J; GOMES, I. (Orgs.). *Comunicação e Estudos Culturais*. Salvador: EDUFBA, 2011, p. 147-162.

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

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

STRAW, W. Scenes and Sensibilities. *Public*(22-23), p. 245-257, set. 2001. Disponível em: <https://public.journals.yorku.ca/index.php/public/article/view/30335>. Acesso em: 20/03/2022.

STRAW, W. Some Things a Scene Might Be. *Cultural Studies*, n. 29, v. 3, p. 379-400, 2014.

Karina Moritzen

Universidade Federal Fluminense – UFF/Universität Oldenburg

Dossiê **Audiovisualidades contemporâneas e interfaces sonoras** – <https://revistaecops.eco.ufrj.br/>

ISSN 2175-8689 – v. 25, n. 1, 2022

DOI: 10.29146/ecops.v25i1.27863

Bacharel em Comunicação Social e Mestre em Estudos da Mídia (UFRN); Doutoranda em Comunicação (UFF) e em Musicologia na Universität Oldenburg. Membro do grupo de pesquisa mediaLudens (UFF). Karina investiga shows em games, com destaque para as cenas musicais em Minecraft que orbitam em torno do hyperpop. Sua pesquisa foi inicialmente financiada pela CAPES, e atualmente é financiada pelo Ministério de Ciência e Cultura da Baixa Saxônia, na Alemanha.

Email: karinamoritzen@id.uff.br

Emmanoel Ferreira

Universidade Federal Fluminense – UFF

É Professor do Departamento de Estudos Culturais e Mídia e do Programa de Pós- Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense (UFF). Bacharel em Programação Visual pela UFRJ; Mestre e Doutor em Comunicação e Cultura pela Escola de Comunicação da UFRJ, com estágio Pós-Doutoral realizado no Poscom/UFBA. Coordenador do GP Games da INTERCOM, no biênio 2020-2021. Coordenador do mediaLudens: grupo de pesquisa em mídias digitais, experiência e ludicidade e do projeto de extensão GameClube UFF. Atualmente, desenvolve pesquisa sobre a relação entre experiência estética e ludicidade.

Email:emmanoelf@id.uff.br

Financiamento:

A pesquisa de Karina Moritzen foi inicialmente financiada pela Capes e é hoje financiada pelo Ministério de Ciência e Cultura do Governo da Baixa Saxônia, na Alemanha, através do programa Gestalten der Zukunft da Universität Oldenburg.