

## JOGANDO FORA DA PLAYSTORE: FUTEBOL E LETRAMENTO TRANSMÍDIA DECOLONIAL EM BOMBA PATCH

Raphael de França e SILVA (PPGEDumatec/UFPE)<sup>1</sup>

Caio Túlio Olímpio Pereira da COSTA (PPGEDumatec/UFPE)<sup>2</sup>

Ana Beatriz Gomes Pimenta de CARVALHO (PPGEDumatec/UFPE)<sup>3</sup>

Thelma Panerai ALVES (PPGEDumatec/UFPE)<sup>4</sup>

**Resumo:** No contexto latino-americano, onde a colonialidade do poder atinge a cultura digital através da plataformização, assume-se que o letramento transmidiático acrítico corrobora epistemologicamente às amarras cognitivas coloniais, submetendo sujeitos à dataficação/monetização das plataformas hegemônicas. Este trabalho aborda, através do estudo de caso, com dados coletados e analisados através da observação participante e análise de conteúdo, respectivamente, o desenvolvimento crítico do letramento transmídia nas modificações independentes dos games de celular de futebol Bomba Patch, realizadas pelo jogador para a personalização transgressora dos games, no qual se aprende modificando e rompendo com as amarras das plataformas, cuja desconexão acarreta no offline, reforçando laços de sociabilidade, representatividade e impedindo a coleta e venda de dados.

**Palavras-chaves:** Plataformização; Letramento Transmídia; Decolonialidade; Games.

**Resumen:** En el contexto latinoamericano, donde la colonialidad del poder llega a la cultura digital a través de plataformas, se asume que la alfabetización transmedia acrítica corrobora epistemológicamente los lazos cognitivos coloniales, sometiendo a los sujetos a la datificación / monetización de plataformas hegemónicas. Este trabajo aborda, a través de estudio de caso, con datos recopilados y analizados mediante observación participante y análisis de contenido, respectivamente, el desarrollo crítico de la alfabetización transmedia en las modificaciones independientes de los juegos móviles de fútbol Bomba Patch, realizadas por el jugador para la personalización transgresora de los juegos, en el que se aprende modificando y rompiendo los lazos de las plataformas, cuya desconexión conlleva el offline, reforzando los lazos de sociabilidad, representatividad e impidiendo la recogida y venta de datos.

Palabras Clave: Plataformización; Alfabetización transmedia; Descolonialidad; Juegos.

---

<sup>1</sup> Doutorando em Educação Tecnológica (PPGEDUMATEC/UFPE), Coordenador de Mídias Pedagógicas (UPE) e membro do grupo de pesquisa Mídias Digitais e Mediações Interculturais (MDMI - CNPq/UFPE).

<sup>2</sup> Doutorando em Educação Tecnológica (PPGEDUMATEC/UFPE) e membro do grupo de pesquisa Mídias Digitais e Mediações Interculturais (MDMI - CNPq/UFPE).

<sup>3</sup> Coordenadora do PPGEDUMATEC/UFPE e coordenadora do grupo de pesquisas Mídias Digitais e Mediações Interculturais (MDMI - CNPq/UFPE)

<sup>4</sup> Professora do PPGEDUMATEC/UFPE e vice-coordenadora do grupo de pesquisas Mídias Digitais e Mediações Interculturais (MDMI - CNPq/UFPE)

## FUTEBOL E CULTURA DIGITAL

Tradicionalmente disputada nos estádios dos finalistas, em decorrência de um episódio de violência entre as torcidas do River Plate e Boca Juniors, finalistas em 2018, a final da Copa Libertadores da América foi disputada em Madrid, na Espanha. Este fato causou um grande incômodo entre aqueles que acompanham simultaneamente o futebol e a história latino-americana, afinal, o título do campeonato homenageia os heróis que dedicaram suas vidas para libertar o continente das amarras coloniais europeias.

Nesse sentido, a partida final de 2018 na Europa provocou grande vergonha e indignação àqueles que desenvolveram uma consciência histórica crítica acerca dos processos de dominação, exploração e aculturação postos em prática no continente. Não obstante, pudemos assistir aos dirigentes da Confederação Sul-Americana de Futebol, contribuírem, sem titubear, para a realização da partida na Europa. Foi desta forma que a elite comandante entregou a riqueza do nosso futebol ao Velho Mundo, assim como seus antecessores o fizeram ao colaborar com a colonização.

Contemporaneamente, crianças e jovens jogam futebol, espalhados em campinhos improvisados em seus bairros, escolas e outros espaços. Por sua vez, com tendências à imersão na cultura digital, os jogadores se tornam influenciadores digitais, arregimentando fãs em nível global.

Um dos elementos dessa relação do futebol com a cultura digital consiste no surgimento dos jogos simuladores, possibilitando que os jogadores controlem times, disputando partidas e campeonatos virtuais. Neste contexto digital, aliados à fama decorrente do status de futebolista profissional de sucesso, a partir dos avanços tecnológicos que permitiram melhores designs nos jogos, jogadores também surgem como personagens dos jogos, com seus cortes de cabelo, adereços e comemorações de gols personalizados. Desse modo, os *gamers* podem controlar seus jogadores de futebol preferidos, tornando a experiência dos jogos cada vez mais próximas do futebol praticado nos campos reais de futebol.

Entretanto, o futebol presenciado nos simuladores assume uma perspectiva eurocêntrica, cujo centro de gravidade nas representações está focado em torno dos cinco principais campeonatos nacionais europeus: alemão, inglês, espanhol, italiano e francês. Desse modo, é estabelecida uma periferia digital no que se refere às representações de outros campeonatos nesses jogos, provocando uma invisibilização de

outros campeonatos nacionais, criando condições de favorecimento da manutenção da popularidade dos principais times e campeonatos europeus. Essa problemática suscita vários debates, principalmente aqueles que se inscrevem no campo das representações sociais e culturais nos jogos. Em outras palavras, ao jogar nesses simuladores, os *gamers* de fora da Europa dificilmente são contemplados, pois são poucas as opções locais de times e jogadores de futebol.

Cabe ressaltar que o déficit de representações atinge outros segmentos identitários e de gênero, de modo que não existe um simulador oficial para campeonatos femininos de futebol. Nesse sentido, os simuladores reproduzem as características eurocêntricas e patriarcais da colonialidade do poder, invisibilizando os grupos subalternizados que não pertencem à Europa Ocidental e nem fazem parte do universo predominantemente masculino do futebol internacional.

Este processo está inscrito nos debates decoloniais, ressaltados pela dualidade modernidade/colonialidade, quando são mantidas as amarras sociais, culturais, epistêmicas e econômicas introduzidas ainda durante o período colonial, favorecendo a manutenção da matriz patriarcal, heterossexual, branca e cristã emanada da Europa.

Como resposta, no âmbito da cultura participativa e mobilizando o letramento transmidiático, entusiastas de futebol e videogames, espalhados pelo mundo, recorrem às modificações dos jogos, os *mods*, a fim de incluir seus times locais e jogadores favoritos nos simuladores de futebol. No Brasil, existem vários *mods* de jogos de futebol, contemplando os mais diversos públicos. Nesta pesquisa, nos detivemos no Bomba Patch, um dos mais populares e longevos, tendo possibilitado a inserção de diversas equipes e jogadores no Pro Evolution Soccer.

Assim, este trabalho se propõe a analisar como os *gamers* brasileiros, através do letramento transmidiático, modificam os *games* simuladores oficiais de futebol, possibilitando a inserção de equipes e jogadores inexistentes nas versões oficiais, desvinculando-se das plataformas do norte e possibilitando a emergência de outras formas de torcer, jogar futebol e existir, criando condições para a representatividade latino-americana, de negros e mulheres nos *games*.

Para isso, este trabalho possui uma abordagem qualitativa, baseada nos procedimentos de um estudo de caso, de caráter exploratório e descritivo, cuja coleta de dados deu-se através da observação participante nas redes de internet; e a discussão dos dados, através da análise de conteúdo.

Como autores-base, usamos Scolari (2018), Jenkins (2006), Walsh (2013), Mignolo (2017), Quijano (2009) e Poell, Nieborg e Van Dijck (2020), entre outros.

Como resultado, pudemos constatar que as modificações funcionam como uma estratégia decolonial, tendo em vista que provoca uma ruptura com as plataformas pertencentes ao norte global, levando a uma apropriação das interfaces proprietárias para fins de inserção dos elementos de representatividade latino-americanos, através das modificações que inserem jogadores e times locais, de várias divisões, bem como suas torcidas, bandeiras e cânticos. Possibilita, ainda, a criação de campeonatos de futebol feminino, rompendo com o patriarcado reforçado nos simuladores oficiais, trazendo à tona ainda debates acerca dos racismos, feminismos e outras questões políticas.

## **LETRAMENTO TRANSMIDIÁTICO**

O letramento transmidiático vai se desenvolver no âmbito do que Jenkins (2006) compreende como cultura da convergência. Este fenômeno é composto por três elementos fundamentais: a convergência dos meios de comunicação, a cultura participativa e a inteligência coletiva. A partir do desenvolvimento das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), os meios de comunicação tradicionais, baseados na dinâmica padrão que separava produtores e consumidores de conteúdos, passaram a conviver com as possibilidades de estruturação da via de mão dupla, cujo comportamento dos espectadores romperia com a passividade das gerações passadas, no que se refere à fruição dos produtos disponíveis nos meios de comunicação.

A interação proporcionada pelas novas mídias digitais, mesclada às redes sociais de internet, possibilitou a emergência de novas narrativas, configuradas a partir da dispersão das histórias, que passaram a se dividir em vários meios, digitais e analógicos, convivendo e confluindo no imaginário dos indivíduos. Assim, assistimos ao surgimento de narrativas transmidiáticas, cuja necessidade de compreensão dos enredos pressupõe a capacidade de transitar e compreender as diversas mídias utilizadas para representar fragmentos de um universo narrativo.

Ainda, esta convergência passa a admitir e incentivar a interação dos sujeitos que antes eram passivos, possibilitando várias formas de se relacionar com um conteúdo, indo desde um simples comentário em uma rede social criada para promoção de uma série até a possibilidade de apropriação textual, culminando com um processo de re-design que transforma o consumidor em um autor no âmbito dos mundos abertos,

criando narrativas e modificando os caminhos estabelecidos pelos criadores iniciais. Desta maneira, as redes de internet surgem como um platô primordial para o desenvolvimento dessas participações, baseando-se na troca de competências entre indivíduos reunidos em torno de um universo narrativo, consolidando a inteligência coletiva necessária ao desenvolvimento de ações interligadas no ciberespaço.

Neste contexto, surge a necessidade de desenvolver o letramento, enquanto pré-requisito necessário ao trânsito nesta cultura digital transmidiática, principalmente se a intenção for a compreensão da convergência, criação e modificação dos universos.

Para Scolari (2018, p. 04), letramento transmidiático se configura como "um conjunto de capacidades, práticas, valores, sensibilidades e estratégias de aprendizagem e intercâmbio desenvolvidas e aplicadas no contexto das novas culturas colaborativas". Neste sentido, o autor sugere que uma das chaves para compreensão do conceito, consiste em vislumbrar, nas relações dos indivíduos com as novas mídias, a simultaneidade entre a produção e o consumo, fazendo emergir a figura do prosumidor, como principal característica.

No âmbito dessas competências, podemos observar habilidades relacionadas à produção, gerenciamento e compartilhamento de conteúdos, além de atitudes relacionadas à ética e às ideologias nas redes. Assim, nesta cultura digital transmidiática, os indivíduos desenvolvem novas estratégias de aprendizagem, dentre as quais a capacidade de aprender jogando, modificando e criando jogos.

Portanto, as modificações em simuladores de futebol configuram-se como uma das competências relacionadas ao letramento transmídia, possibilitando que os sujeitos possam modificar conteúdos criados por estúdios corporativos, a fim de integrar sua representatividade ou personalidades da qual são fãs, mas que não constam na criação inicial.

No entanto, esse processo suscita alguns debates relacionados aos seus limites e possibilidades, bem como suas reverberações nos fluxos informacionais que determinam as relações de poder existentes nas redes de internet, que, por sua vez, reproduzem os interesses estatais e corporativos existentes nas relações globais que sustentam uma dinâmica econômica e social desiguais.

## PLATAFORMAS E DECOLONIALIDADE

A modernidade, vista no contexto ocidental como fruto da concepção burguesa de sociedade, funciona como uma das sustentações do modelo capitalista contemporâneo, agregando sua lógica econômica aos Estados e incorporando países em um fluxo global. Inaugura-se, deste modo, um novo processo de tutela, pautada nos fluxos de poder que emanam dos países hegemônicos do Norte, na tentativa de criar um mundo globalizado, interconectado, sob égide das concepções culturais, sociais e econômicas desses centros de poder.

No entanto, para Quijano (2010), existe uma face perversa oculta pela modernidade, compreendendo a colonialidade do poder, cujos efeitos impactam materialmente e subjetivamente as sociedades pós-coloniais na América Latina. Nesse sentido, a colonialidade do poder é responsável por manter a dominação, ainda que esses países tenham se tornado independentes formalmente. Para Mignolo (2017), a matriz colonial de poder compreende quatro domínios inter-relacionados: controle da economia; da política; do gênero e da sexualidade; do conhecimento e das subjetividades.

Estas prerrogativas sustentam um modelo de sociedade espelhada no padrão europeu capitalista, branco, patriarcal, cristão e heterossexual. Desse modo, a colonialidade provoca a invisibilização e/ou eliminação de todas as manifestações que se desviem do padrão estabelecido pela modernidade. Assim, o controle das subjetividades é exercido para manutenção da matriz colonial, provocando processos que culminam na subalternização de mulheres, negros, indígenas e da comunidade LGBTQIAP+. Para isso, torna-se imperativo a imposição epistêmica, baseada na manutenção do pensamento abissal, legitimando apenas os conhecimentos produzidos a partir das epistemologias desenvolvidas nos países dominantes do norte. Assim, ocorre a negação de outras formas de ser, existir, conhecer, produzir conhecimento, viver em sociedade e se relacionar com a natureza, principalmente aquelas vinculadas aos saberes ancestrais indígenas, negros e ciganos.

Ainda, para Mignolo (2017), a fase contemporânea da colonialidade está direcionada pela dominação das grandes corporações capitalistas, rompendo com as fases anteriores, quando os interesses estatais predominavam. Nesse sentido, a lógica do lucro direciona os fluxos de poder da matriz colonial, através dos grandes conglomerados econômicos, definindo regras, práticas, valores e padrões de consumo.

Nesse contexto, em diálogo com os autores mencionados, podemos observar que as plataformas desenvolvidas pelas empresas de tecnologia surgem como uma das interfaces da colonialidade do poder na América Latina, a partir do momento que surgem como subsídio à manutenção da dominação econômica, cultural e tecnológica, criando barreiras ao desenvolvimento de tecnologias e negócios locais, a partir da escalabilidade de seus negócios em cadeias capitalistas globais. Ainda, pelos processos de dataficação, passam a funcionar como potenciais instrumentos para coleta de dados e vigilância dos cidadãos, possibilitando uma ampliação do controle das subjetividades para fins políticos autoritários, por exemplo.

Para Poell, Nieborg e Van Dijck (2020, p. 04), as plataformas se configuram como “infraestruturas digitais (re)programáveis que facilitam e moldam interações personalizadas entre usuários finais e complementadores, organizadas por meio de coleta sistemática, processamento algorítmico, monetização e circulação de dados”.

Desta maneira, existe uma intersecção entre o hábito de jogar videogames com as plataformas digitais desenvolvidas para venda dos jogos e suporte de servidores para hospedagem de partidas online. Assim, o hábito de jogar, na contemporaneidade, está vinculado à presença dos jogadores nas plataformas que disponibilizam os jogos via assinatura, ou através da mercantilização da presença do usuário na própria plataforma, por meio da veiculação de anúncios e venda dos dados comportamentais coletados pelo sistema para terceiros.

Neste sentido, as plataformas atuam moldando as interações entre jogadores nas redes, contribuindo para o direcionamento de comportamentos necessários à otimização dos lucros, através da venda de produtos e itens, dentro ou fora do jogo, como, por exemplo, acessórios para um personagem do jogo ou algum produto da franquia que o jogador entusiasta possa utilizar no mundo real. Configuram-se, portanto, como micro transações além do valor cobrado pelo jogo-base, por exemplo.

Como um contraponto aos efeitos nocivos e subalternizantes das plataformas, e partindo do pressuposto que esse fenômeno está vinculado à fase contemporânea da colonialidade do poder, podemos pontuar a emergência de uma pedagogia decolonial (WALSH, 2013), favorecendo reflexões sobre os limites das plataformas na óptica da América Latina, surgindo como possibilidade para direcionar uma educação no âmbito da cultura digital transmidiática que desperte a consciência diante dos processos da colonialidade no mundo digital, além de propor novas formas de transitar nas redes,



levando em consideração as identidades e subjetividades latino-americanas, rompendo com as amarras das plataformas estrangeiras.

Em outras palavras, a pedagogia decolonial proposta por Walsh (2013) parte da noção de interculturalidade (WALSH, 2019), propondo o reconhecimento das manifestações étnicas e culturais desenvolvidas no âmbito da América Latina, reconhecendo que estas representações sofrem processos de subalternização nas redes globais a partir da diferença colonial. Assim, a pedagogia decolonial provoca a emergência dessas formas contra hegemônicas, desvinculadas das normatizações generalizantes impostas pelas plataformas digitais do norte global. Nesse sentido, surgem outras formas de ser, sentir, ver, conhecer, produzir conhecimento, torcer e jogar.

Portanto, acreditamos que a experiência vivenciada a partir das modificações do Bomba Patch, bem como suas manifestações políticas nas redes, contribuem com a desconexão das plataformas de jogos, surgindo como uma possível frente decolonial no contexto dos jogos simuladores de futebol, levantando pautas antirracistas e de gênero, além de valorizar o futebol local com suas equipes e jogadores.

## **MODS EM GAMES**

Partimos do pressuposto de que os *games*, enquanto interfaces comunicacionais e tecnologias da imagem e do imaginário, representam uma parcela expressiva de nossa identidade cultural contemporânea. Portanto, vivenciar experiências e contextos que não são de nosso cotidiano regular poderia garantir espectros de representatividade, de projeção-identificação e até mesmo um leque de possibilidades de habitar narrativas que resultam em um empoderamento através de um estado de complementação, tal qual Gadamer nos apresenta em seus estudos sobre a interação com a arte e experiência estética (GADAMER, 1997).

Trazendo o contexto da exploração do jogo pelo jogador na plataformização da vida, percebe-se uma solidificação de intimidades vivenciais que alinham contextos e sentidos, em uma atualização experimental que quem joga pode mobilizar. O pertencimento, por sua vez, é ressignificado, trazendo os holofotes para a experiência de jogar ao invés do *game* em si, o que acaba por posicionar o jogador como um efetivo participante do que está ocorrendo em tela (GADAMER, 1997).



Contudo, apesar da liberdade fornecida pelos códigos, ainda assim há limítrofes que cerceiam, na programação, “o quê” e “como” podemos interagir no universo de jogo. É algo que inclusive é delimitado pelo espaço de um cartucho, fita ou cartão de memória físico, por exemplo. Nesse sentido, entram em campo os *Mods*, ou seja, as modificações que, para Loures (2020), representam as iniciativas de alterações estruturais, por artistas, jogadores e/ou programadores, que de modo geral não detêm relações oficiais ou trabalhistas com o desenvolvimento dos *games*, distribuídas de forma independente, dialogando diretamente com o contexto da Cultura Hacker. Para Evangelista (2019), essa mesma cultura, enquanto ramo da cultura digital, é força-motriz do desenvolvimento de sistemas e interfaces de informação e recursos computacionais que reverberam na estrutura de comunicação contemporânea e a consequente plataformização do entretenimento.

Essas modificações podem se configurar “desde pequenas alterações como por exemplo acréscimos e melhorias gráficas e sonoras, novos objetos, cenários e personagens, até a construção de um game completamente novo e com narrativas inéditas” (LOURES, 2020, p. 47).

Por sua vez, Wysocki (2015) afirma que muitos *mods* atingiram um sucesso de público tão expressivo que posteriormente foram transformados em jogos oficiais. O *game* de tiro em primeira pessoa Counter Strike (CS), dos anos 2000, originalmente foi criado como um *mod* de Half-Life, de 1998. Nesse contexto, Loures (2020) afirma que Minh Le e Jess Cliffe, programadores, desenvolveram CS como um *mod* que adicionava conflito entre terroristas e contra-terroristas. Anos depois, devido ao sucesso do *mod*, a Valve Co. (desenvolvedora de Half-Life) obteve os direitos e lançou oficialmente a modificação como se fosse um novo *game*. Esse efeito culminou em um dos mais expressivos títulos dos *games* de tiro, responsável inclusive pela popularização dos esportes eletrônicos.

### **MODS BOMBA PATCH E O LETRAMENTO TRANSMÍDIA DECOLONIAL**

Esta pesquisa possui uma abordagem qualitativa (CRESWELL, 2014), baseada nos procedimentos de um estudo de caso (YIN, 2015), de caráter exploratório e descritivo, cuja análise foi realizada através da análise de conteúdo. A partir do referencial teórico, pudemos observar categorias de análise relacionadas ao conceito de plataformização, de decolonialidade e letramento transmidiático.

Trazendo os holofotes para o Brasil, destacamos então o Bomba Patch, uma iniciativa atribuída ao paulista de Mogi Mirim, Allan Jefferson, a partir de modificações realizadas no jogo Pro Evolution Soccer 6, em 2007 (NASCIMENTO, 2020).

Essas empreitadas partiam de fóruns e comunidades online ao redor do globo em uma rede de colaboração e participação de democratização do conhecimento com suporte e apoio à criação de *mods*, como verdadeiros workshops públicos de edição, aldo que, posteriormente, culminou em contratos amadores de atualizações constantes em cima do jogo-base para espaços físicos de sociabilidade, como locadoras de *games*, em iniciativas que permitiram que o Bomba Patch fosse distribuído em camelôs e lojas, inclusive com um funk, que funcionava como hino e tema de abertura, trazendo um mote digno da contracultura (NASCIMENTO, 2020) que se perpetuou enquanto resistência também em todas as modificações em cima de outros jogos oficiais lançados posteriormente até a contemporaneidade na franquia Bomba Patch<sup>5</sup>.

Constantemente, para além da adição de times brasileiros, as modificações contavam também com diversos elementos que favoreciam a verossimilhança da integração entre real e digital pela experiência com o *game*, substancializado em novos uniformes e seus patrocinadores, rebaixamento de times em divisões e até mesmo transferência entre jogadores como detalhes indispensáveis para uma quebra no ciclo de produção do jogo original, sem as amarras de contratos e demais burocracias de uma plataformização do entretenimento. Também, utiliza recortes e bordões de narrações brasileiras oficiais e músicas, digladiando-se inclusive com questões de direitos autorais.

Contudo, faz-se necessário salientar que “dessa forma, o capital simbólico jogo ou “jogo customizado” transforma grupos como “Bomba Patch” em verdadeiras “empresas virtuais piratas”, emulando uma lógica do capital que eles deveriam contrariar” (MESSIAS, 2016, p. 217).

A franquia de *games* em que o Bomba Patch costuma realizar as modificações, o Pro Evolution Soccer, acompanha uma lógica de mercado de jogos em que se lança novos títulos para distintas plataformas todos os anos, acompanhando uma noção de defasagem e obsolescência programada para entregar os novos jogos e as atualizações

---

<sup>5</sup> Hino na íntegra: “100% atualizado, é ruim de aturar. Bomba Patch virou moda, todo mundo quer jogar. Com nossa equipe, ninguém bate de frente. Bomba Patch é nervoso, não dá chance ao concorrente. Se liga aí mano, escute o que eu vou dizer, quem fecha com Bomba Patch sempre vai fortalecer. Porque tudo o que é bom a gente repete. É por isso que eu fecho com a equipe Bomba Patch” (NASCIMENTO, 2020, *online*).

do mundo da bola tidas como originais para o público. Ou seja, certos *games* só podem ser jogados em suas respectivas e designadas plataformas.

Porém, uma das quebras de rotas que o Bomba Patch oferta em uma questão de acessibilidade, que também reflete o poder econômico que é necessário para acompanhar os lançamentos oficiais, é a produção de *mods* para atualizar os conteúdos de jogos novos, em plataformas antigas. Por exemplo, se Pro Evolution Soccer 2019 é lançado oficialmente para PlayStation 4 e Xbox One, Bomba Patch realiza seus *mods* convencionais, mas também toma a frente para tornar esse mesmo jogo acessível para a plataforma Android e até mesmo PlayStation 2, significando um retorno para duas “gerações atrás”. Questões como gráficos de ponta e melhorias em aspectos audiovisuais, infelizmente, não podem ser emuladas integralmente. Contudo, novas mecânicas e adições estruturais na forma de jogar podem ser transferidas, simplificadas e contempladas através de modificações.

Nesse contexto, podemos identificar perspectivas decoloniais nas modificações decorrentes do trabalho da equipe Bomba Patch, fazendo emergir outras formas de identificação com o futebol, vinculadas às equipes locais, geralmente dos interiores, consistindo costumeiramente de equipes de menor expressão futebolística e financeira, com poucos torcedores e que geralmente não disputam as grandes competições nacionais e internacionais. Ainda, as modificações contemplam questões que suscitam debates políticos, étnicos e de gênero.

Na figura 01, podemos observar a inserção do Íbis/PE, equipe considerada o pior time do mundo, que nunca esteve presente nas versões oficiais dos simuladores. Desse modo, os jogadores podem vivenciar campanhas nacionais e internacionais nos simuladores, com as equipes que torcem no mundo real, possibilidade inexistente nas versões oficiais. Assim, as modificações assumem uma perspectiva decolonial a partir do momento que contrapõem o imaginário futebolístico atrelados às equipes e competições europeias, rompendo com a invisibilidade do futebol nacional.

Figura 01 - Partida entre Íbis e Fluminense



Fonte: Bomba Patch

Em outro desdobramento desse fenômeno da representatividade local, podemos observar a existência das séries inferiores do campeonato brasileiro, contemplando vários times também inexistentes nas versões originais.

Na extensão das perspectivas decoloniais, as modificações originadas a partir do Bomba Patch também contribuem com o debate em torno da subalternização vinculada ao gênero (MIGNOLO, 2017; WALSH, 2013), servindo como uma postulação de questionamento às condições do futebol feminino. Os simuladores oficiais nunca disponibilizaram competições femininas de futebol. Desde 1990, os jogos consistem estritamente representativos das competições masculinas. Como podemos observar na figura 02, a criação de uma modificação que inclui equipes femininas de futebol contribui com os debates acerca das desigualdades de gênero no futebol, servindo de contraponto, ainda que tímido, ao patriarcado futebolístico. Nessa questão, é importante salientar que a equipe Bomba Patch não disponibiliza uma versão feminina, embora, como as modificações são abertas, o próprio público do jogo possa efetuar as mudanças para incluir as partidas de futebol feminino.

Figura 02: Bomba Patch feminino



Fonte: Bomba Patch

Esta prática dialoga com o desenvolvimento do letramento transmidiático apontado por Scolari (2018), cujas competências contemplam o ato de criar e modificar *games*. Nesse sentido, o desenvolvimento dessas competências está diretamente atrelado à perspectiva da mobilização das estratégias informais de aprendizagem substancializadas na práxis do aprender jogando. Ainda, é importante salientar que esta aprendizagem é potencializada no âmbito da cultura digital, quando os sujeitos se conectam com redes formadas a partir dos interesses comuns, nesse caso, os *mods* dos jogos de futebol. Desta maneira, passam a acessar uma inteligência coletiva sistematizada no seio das redes de internet, a partir das quais desenvolvem e compartilham técnicas para criação de modificações.

Ainda, o conjunto de práticas permite que o sistema sociotécnico criado em torno dos *mods* vinculados ao Bomba Patch seja um terreno propício às manifestações de outras formas de existência e resistência política. No centro do debate contra o racismo no futebol, enquanto os desenvolvedores dos jogos oficiais silenciaram em torno dos diversos episódios de preconceito nos campos de futebol, a equipe Bomba Patch anunciou o banimento dos jogadores envolvidos em atos racistas (GE, 2020), como podemos observar na figura 03. Nesse sentido, o game suscita o debate em torno do combate à lógica branca eurocêntrica como modelo de sociedade, constructo responsável pelas manifestações do racismo estrutural em nossa sociedade e representação da colonialidade do poder que subalterniza comunidades negras, indígenas e ciganas.

Figura 03 - Post de banimento de jogador por episódio de racismo



Fonte: Perfil Bomba Patch no Twitter

Estas manifestações decoloniais presentes no universo das modificações em torno dos simuladores de futebol demonstram um potencial de desenvolvimento de um letramento transmidiático sob uma perspectiva decolonial, favorecendo a emergência das identidades latino-americanas vinculadas ao futebol no continente, além de propor debates políticos em torno das pautas vinculadas ao racismo e questões de gênero. Ainda, funciona como um instrumento de desconexão das plataformas hegemônicas, criadas pelos países do norte, ampliando um contraponto ao colonialismo dos dados

postos em prática no âmbito da dataficação e coleta de dados comportamentais nas plataformas.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

As experiências de desenvolvimento das modificações no Bomba Patch, mobilizando competências relacionadas ao letramento transmídia, a partir de uma perspectiva que surge como possibilidade de se instaurar uma reflexão decolonial, surge como um potencial para a intersecção entre a cultura digital e a educação, possibilitando uma educação crítica no âmbito das TDIC.

Ainda, contribui com a atuação dos indivíduos nos processos de ruptura da invisibilidade das identidades e manifestações locais, no âmbito de um jogo eminentemente fundado na matriz colonial eurocêntrica. Esta relação abre um importante espaço para a prática de uma pedagogia decolonial, pautada a partir das experiências dos estudantes na cultura digital. Nesse sentido, também abre um importante espaço para formação crítica voltada ao trânsito nas plataformas digitais, formando estudantes aptos à identificação dos processos de dataficação.

Nesse contexto, iniciativas e práticas de modificações, assim como as ressignificações da experiência de jogar, posicionam de forma evidente os *games* como uma tecnologia da imagem e do imaginário, enaltecendo mobilizações afetivas que em outras possibilidades não poderiam ser vivenciadas no cotidiano regular sob lógica colonial. Trata-se, portanto, mais do que o que está presente na tela ou na subjetividade do indivíduo jogador, e sim na retroalimentação entre esses dois campos e suas reverberações nos processos formativos.

## REFERÊNCIAS

CRESWELL, John W. **Investigação Qualitativa e Projeto de Pesquisa: escolhendo entre cinco abordagens**. Porto Alegre: Penso, 2014.

DEWEY, John. **Arte como experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

DUARTE, Eduardo.; CIRINO, Nathan. A imagem além do tempo: a construção do imaginário do futuro nos produtos midiáticos. **Intexto**, n. 40, 2017.

EVANGELISTA, Rafael. **Para além das máquinas de adorável graça**. In: DA SILVEIRA, Sergio Amadeu (Org.). *Cultura hacker, cibernética e democracia*. Edições Sesc Digital, 2019.



GE. **Após caso Gerson, Bomba Patch anuncia que vai remover racistas do jogo.** Portal Globo Esporte, 2020. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/pes-apos-caso-gerson-bomba-patch-anuncia-que-vai-remover-racistas-do-jogo.ghtml> , Acesso em 24 dez. 2021.

GADAMER, Hans-Georg. **Verdade e Método I:** traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica. Rio de Janeiro: Vozes, 1997.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência.** Rio de Janeiro: Aleph, 2006.

LOURES, José. **Homo Sex Ludens:** a sexualidade nos videogames. 2020. 333 f. il. Tese (Doutorado em Artes) - Universidade de Brasília, Brasília, 2020.

MESSIAS, José. **Saudações do terceiro mundo:** games customizados, gambiarras e habilidades cognitivas na cultura hacker. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura). Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016.

MIGNOLO, Walter D. Colonialidade: o lado mais obscuro da modernidade. **Rev. Bra. de Ciências Sociais**, v. 32, 2017.

NASCIMENTO, P. H. **100% atualizado:** a história do lendário *mod* Bomba Patch. Globo Esporte E-Sports, 2020. Disponível em: <<https://interativos.globoesporte.globo.com/esports/materia/100-atualizado-a-historia-do-bomba-patch-o-jogo-que-marcou-uma-geracao>>. Acesso em: 24 dez. 2021.

POELL, Thomas; NIEBORG, David; VAN DIJCK, José. Plataformização. **Fronteiras-estudos midiáticos**, v. 22, n. 1, p. 2-10, 2020.

QUIJANO, Anibal. **Colonialidade do poder e classificação social.** In: SANTOS, B. S.; MENEZES, M. P. (Org.). Epistemologias do Sul, 2010.

SCOLARI, Carlos A. **Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas:** Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula. 2018.

WALSH, Catherine. **Pedagogías decoloniales: prácticas insurgentes de resistir,(re) existir y (re) vivir.** Tomo I. Quito, Ecuador: Ediciones Abya-Yala, 2013.

\_\_\_\_\_. Interculturalidade e decolonialidade do poder: um pensamento e posicionamento "outro" a partir da diferença colonial. **Rev. Elet. da Faculdade de Direito de Pelotas**, v. 5, n. 1, 2019.

WYSOCKI, Matthew. **It's not just the coffee that's hot:** Modding sexual content in video games. Em: WYSOCKI, M; LAUTERIA, E. (Org.). Rated M for Mature: Sex and Sexuality in Video Games, New York: Bloomsbury, 2015.

YIN, Robert. **Estudo de Caso: Planejamento e métodos.** Porto Alegre: Bookman, 2015.