

sessões do MAGINÁRIO

VOL. 21 | N. 35 | 2016 | <http://dx.doi.org/10.15448/1980-3710.2016.1>



CURTA NOSSA
PÁGINA



Crédito: Control, Pawel Kuczynski, 2016.

P. 2

Tendências do Cinema Brasileiro contemporâneo: modelos de produção e de representação

Miriam de Souza Rossini, Vanessa Kalindra Labre de Oliveira, Bibiana Nilsson e Guilherme Fumeo Almeida

P.12

Jogos Olímpicos de 2016: a celebração do "viver junto" nos filmes feitos para a candidatura do Rio de Janeiro

Paula Regina Puhl, Nelson Todt, Fábio Chelkanoff Thier e Vinicius Mano

P. 31

Pokémon, gotta catch them all: comunidade, jogo e memória

Camila Freitas e Mariana Amaro

Pokémon, gotta catch them all: comunidade, jogo e memória

Pokémon, gotta catch them all: community, game and memory

Camila Freitas¹ , Mariana Amaro² 

Resumo

O presente artigo propõe uma reflexão teórica sobre as interações entre memória e comunidade no gameplay de Pokémon Red (1996) via Twitch, o qual, a partir da mobilização de uma inteligência coletiva, deu origem a uma memória coletiva embasada na resignificação da narrativa do jogo pelos próprios usuários. Sob os pilares da cultura remix, este texto destaca a importância da participação e, também, da mobilização de tal inteligência, a fim de cooperar tanto na manutenção quanto na criação de uma memória relacionada à comunidade na rede. Ao observar o conteúdo narrativo do objeto desta análise, foi identificada a construção de um universo extradiegético, diretamente relacionado à comunidade e ao gameplay.

Palavras-chave

Jogos digitais; inteligência coletiva; memória.

Abstract

This article proposes a theoretical reflection about interactions between memory and community in the Pokémon Red's (1996) gameplay via Twitch, which, from the mobilization of collective intelligence, have rise to a collective memory grounded in the reframing game's narrative by users. Under the cornerstones of remix culture, this paper outlines the importance of engaging and mobilization of such intelligence in order to cooperate both in maintenance and creation of a community memory on net. By observing the object of analysis's narrative content, the construction of an extradiegetic universe was identified, and directly related to the community and the gameplay.

Keywords

Digital games; collective intelligence; memory.

Introdução

As mudanças decorrentes da passagem do século XX para o XXI tiveram um impacto considerável na vida da sociedade contemporânea. Toda a cultura digital está cada vez mais presente e já conforma o cotidiano, considerando que membros de uma comunidade conectada não se imaginam sem seus aparatos digitais – tais como *tablets* e *smartphones*. Nesse contexto, as relações e interações pessoais assumem uma nova configuração e ocorrem, em sua maioria, através dos meios de comunicação digitais.

Esta forma de viver pode gerar certa insegurança para os céticos à tecnologia e ao mundo digital, uma vez que a comunicação entre telas – capaz de tornar o ser humano ubíquo de maneiras até então nunca imaginadas (Turkle, 2011) –, produz efeitos sociais, os quais estão diretamente ligados à conectividade, à manutenção de perfis em redes, à criação de *avatars*, à instantaneidade da informação e a uma economia orientada para o virtual.

No entanto, tais efeitos não impedem que a internet – principal propulsora dessa revolução comunicacional – continue a se expandir e a permear um status significativo nas relações sociais, tornando o caos virtual e, por sua vez, potencial, exponencialmente maior e relevante.

Apesar do tom alarmista inicial, este artigo não se detém às mazelas da anarquia referentes às interações mediadas por computadores, mas propõe uma análise orientada ao entendimento do sentido de coletividade que pode existir na sociedade em rede.

Faz-se necessário, então, considerar a comunicação participativa e horizontal, que molda as articulações do público – compreendido, atualmente, como principal disseminador de conteúdos midiáticos e

capaz de reconfigurá-los dentro das comunidades – com a cultura popular³. Este aspecto vai ao encontro do que Jenkins, Ford e Green (2013) conceituam como “espalhabilidade”, ou seja, a capacidade técnica que as audiências têm de fazer com que alguns conteúdos circulem – incluindo ou não a permissão dos donos dos direitos autorais de produtos da mídia –, a fim de suprir seus objetivos próprios.

Assim, a “espalhabilidade” midiática estimula a atuação ativa e coletiva da audiência, uma vez que o material é disseminado de “muitos para muitos”, rompendo com o modelo passivo de “um para todos”, garantindo, também, a qualidade de tal conteúdo.

Frente às premissas que balizam a cultura *remix*, este texto destaca a importância da cultura participativa e da mobilização da inteligência coletiva, no que tange a manutenção e a criação da memória coletiva na rede. Portanto, o artigo se debruça sobre a experiência de jogo em massa proporcionada pelo canal interativo *Twitch Plays Pokémon*⁴, criado com a finalidade de observar o que acontece quando milhares de pessoas jogam *Pokémon Red* (1996) ao mesmo tempo.

O objetivo deste trabalho é apresentar uma reflexão teórica de como este *gameplay* comunitário gerou uma memória coletiva, a partir de uma inteligência coletiva, por meio de resignificação da narrativa pelos usuários. Para tal finalidade, foram realizadas a análise participativa do jogo enquanto ele estava no ar – entre 12 e 23 de fevereiro de 2014 – e a análise das postagens no fórum do *Reddit Twitch Plays Pokémon*⁵, iniciadas dentro do mesmo período.

Serão utilizados como aporte teórico deste trabalho os conceitos de “espalhabilidade” (Jenkins, Green e Ford, 2013), Inteligência Coletiva (Lévy,

1999, 2011), Interatividade (Jenkins, 2009), Memória (Pollak, 1992) e Memória Coletiva (Halbwachs, 2006).

Pokémon e comunidade

Produzido por um programador australiano anônimo, em 12 de fevereiro de 2014, o canal *Twitch Plays Pokémon*, veiculado na plataforma *Twitch*⁶, se tornou um fenômeno na *Web* e reuniu 1,16 milhões de participantes em 16 dias contínuos de jogo, resultando em um fórum específico no *Reddit*⁷ sobre o tema e em diversos *memes*⁸ criados pelos jogadores que acompanharam a experiência participativa.

Essa mudança de distribuição para circulação sinaliza um movimento na direção de um modelo mais participativo de cultura, o qual não vê o público simplesmente como um grupo de consumidores de mensagens pré-construídas, mas como pessoas que estão moldando, compartilhando, reconfigurando e remixando conteúdos de mídia de maneiras que não poderiam ter sido imaginadas antes. E elas estão fazendo isso não como indivíduos isolados, mas dentro de comunidades e de redes mais amplas que lhes permitem espalhar conteúdos muito além de sua proximidade geográfica não-mediada. (Jenkins; Ford; Green, 2013, p. 2, tradução das autoras).⁹

Esse contexto, além de fazer circular alguns bens de consumo, proporcionou um distanciamento da narrativa original – conhecida pelos fãs da saga *Pokémon* e criada pela Nintendo –, dando origem a um novo universo diegético¹⁰ construído no momento em que se jogava a partida específica. Isso possibilitou que a *play* coletivo.

De forma sucinta, o jogo via *Twitch* se torna possível quando um usuário faz um *streaming* a partir da plataforma de um *ROM*¹¹ do *game* – rodando no computador do transmissor –, sendo controlado por um *IRC bot* que traduz frases em comando de botões – no caso: *a, b, up, down, left, right, pause* e *select*. Todas as frases são oriundas do *chat* embutido na própria plataforma, fazendo com que cada “espectador” do vídeo se torne jogador, ao digitar os comandos para o *bot* que controla o jogo. Assim, todos aqueles que participam da experiência jogam simultaneamente o mesmo *game*.

Para que fosse possível testar tal experiência em comunidade, o jogo selecionado pelo programador foi *Pokémon Red* (1996), franquia exclusiva para consoles da Nintendo e uma das primeiras versões de *Pokémon* desenvolvida pela produtora GameFreak para o portátil *Gameboy Color*.

A narrativa insere o jogador em um mundo fictício habitado por criaturas conhecidas como *Pokémons*, que lutam entre si, ao serem controladas pelo *avatar*. O jogo possui design *8 bits* e é classificado no gênero de *role playing game* (RPG) por turnos e pode ser jogado em *single player* (no modo história) ou em *multiplayer* (no qual dois usuários conectam seus *Gameboys* por um cabo e duelam entre si).

Assim, no modo história de *Pokémon Red*, os jogadores, assumindo o papel de um menino chamado “Red”, devem vencer todas as batalhas propostas pelo computador, além de capturar as 151 diferentes espécies de monstros espalhados pelas regiões do mapa virtual chamado de *Kanto*. Para terminar oficialmente o *game*, é preciso coletar as oito insígnias espalhadas no universo virtual – sendo cada uma delas conquistadas após a vitória de batalhas em ginásios do mapa – e vencer a competição *Elite Four*, que reúne os *avatars* com melhores *Pokémons* do jogo.

O personagem principal pode carregar consigo no máximo seis criaturas diferentes para batalhar, sendo que quando todos “desmaiam” em luta, o jogo declara a derrota do usuário, que perde dinheiro e recomeça a aventura em um centro de recuperação próximo ao local da “morte”. Toda a evolução da história, itens e *levels* adquiridos até o momento da derrota são mantidos, mas a partida que estava em curso deve ser reiniciada do zero.

Portanto, a trama oficial do jogo relata a aventura de um menino, em universo fictício, que deseja se tornar um Mestre *Pokémon*, ao derrotar todos os treinadores (*avatars* controlados pelo computador) existentes e ao lutar contra as más intenções da corporação criminosa *Equipe Rocket*. A maior parte dos jogadores que chegou ao fim dessa versão está familiarizada com os termos “treinadores, ginásios, *pokeballs* e *super rod*” ou com os elementos narrativos do jogo pensados pela Nintendo.

Com a intenção de rodar o *Twitch Plays Pokémon*, a história da narrativa primeira foi mantida, mas os elementos que a constituíam, tais como os personagens e seus respectivos poderes, foram resignificados pela Inteligência Coletiva (Lévy, 1999), dando origem a diversos mitos, a um ideal político e a uma noção de religião dentro do jogo.

A mitologia, que teve seu desfecho no transcórrer da transmissão ao vivo, teve seu começo na Mt. Moon, caverna [encontrada] após derrotar Brock em *Pewter City*. Aqui, Red, o jogador-controlado-por-chat enfrentou um “Super Nerd”, que recompensou Red com a opção de dois fósseis após derrotá-lo: o *Helix Fossil* ou *Dome Fossil*. O chat do *Twitch* escolheu o *Helix Fossil*. Bem mais a frente

no jogo, o *Helix Fossil* pode, eventualmente, ser restaurado para o *pokémon Omanyte*, mas até aquele momento ele não tem propósito algum. (Hieftje, 2014, tradução das autoras).¹²

Nesse sentido, mesmo quem completou o *game* milhares de vezes e sabe de cor toda a narrativa proposta pelo cartucho, só consegue entender a religião e a adoração em volta do *Helix Sagrado*; o mito do herói associado à trajetória de *Jesus Bird*; a importância da morte de *JayLeno* e *Abby* (nomeados oficialmente no jogo como *JLVWNNOOOO* e o *ABBBBBBK*) ou, então, a briga de injúrias travada entre os grupos políticos *Anarquia* e *Democracia*, se acompanhou o canal *Twitch Plays Pokémon* e o fórum específico do assunto no

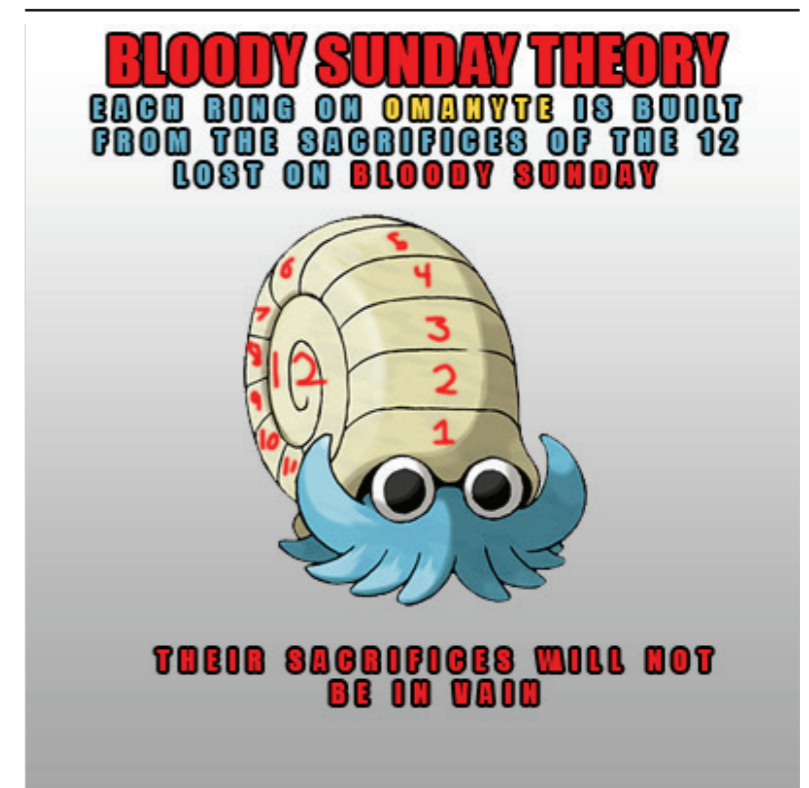


Figura 1: *Omanyte*.
Fonte: *Reddit*¹³.

Reddit. Assim, o *meme* da Figura 1 só tem significado para quem vivenciou os 16 dias de jogo na plataforma.

Do mesmo modo, todas as paródias pensadas e disseminadas durante as partidas são métodos de autoafirmação da comunidade relacionada ao jogo. Portanto, ao passo que tais *memes* se alastram e são compartilhados, a leitura da história proposta pela coletividade é fortalecida, assim como sua própria noção de existência. Como explicam Jenkins, Ford e Green (2013, p. 207, tradução das autoras):

Enquanto todo humor se constrói a partir da possibilidade de uma audiência “pegar” a piada ou compartilhar uma sensibilidade, a paródia combina esse aspecto do humor com uma referência específica compartilhada. Isso é exatamente o que torna a paródia valiosa – ela pode expressar experiências compartilhadas e, especialmente quando se trata de referências nostálgicas, uma história compartilhada.¹⁴

Assim, a ligação entre a narrativa e o jogador é intensificada, dando a impressão de que o universo em que se esteve imerso era real, de modo que o *gamer* sinta-se intimamente relacionado a tal mundo, mesmo quando não está jogando. Isso, no entanto, permite que os símbolos, as ideologias e as crenças – todos partilhados e criados durante as partidas –, condicionem um comportamento ativo e uma cultura coletiva em torno da história.

Indo mais adiante, a reconfiguração da narrativa compartilhada ocorre a partir dos elementos da trama e do envolvimento da experiência de jogo coletiva. Semelhante à Economia Interativa apresentada por Jenkins, Ford e Green (2013), os usuários produzem

gratuitamente conteúdos para uma plataforma de consumo, que, no caso citado pelos autores, lucra ao disponibilizar o produto ao público. Porém, no jogo aqui referido não é o produtor, ou seja, a Nintendo, quem tira o proveito financeiro a partir do trabalho “gratuito”, mas, sim, a plataforma *Twitch*, que se beneficia diretamente do conteúdo gerado. A empresa nipônica, por sua vez, ao participar de forma passiva – não interrompendo a transmissão do jogo – ganha visibilidade e fãs com a iniciativa.

Quando os membros do público escolhem retransmitir textos de mídia, eles demonstram que pertencem a uma comunidade, que estão “por dentro” da referência e compartilham alguma experiência em comum. (...) Esse grau de exclusividade é a função-chave para o espalhamento de algum material, embora a inclusão de Jenkins como base para uma questão no *Jeopardy!* também insinue quanto essa informação se torna de conhecimento comum além da comunidade inicial. (Jenkins; Ford; Green, 2013, p. 209, tradução das autoras).¹⁵

Nesse contexto, a “espalhabilidade” de tal conteúdo, de forma alternativa, fez com que mais interessados e curiosos aderissem à comunidade e ao jogo, consequentemente, tornando o evento e a plataforma mais populares. Assim, o culto à figura do *Omanyte* (figura 1) foi utilizado tanto de forma irônica quanto séria como símbolo de entendimento da referida comunidade.

Participação e conteúdo

A Nintendo poderia ter tirado do ar o canal do *Twitch*, já que o jogo em questão é uma “cópia pirata”, ao considerar a forma de jogar reconfigurada e des-

contextualizada de seu modo original – um jogador seguindo o roteiro de *storytelling* e do *gameplay* proposto pela desenvolvedora –, rodando em uma plataforma diferente da oficial, uma vez que a companhia nunca lançou *Pokémon* para computadores ou para algum console de outra empresa. Talvez por respeito ao grupo de fãs ou pela popularidade da nova narrativa, a detentora da saga optou por não interferir no jogo.

Uma das inovações que foi necessária acrescentar ao *game* diz respeito à dicotomia política que estabelecia as regras do universo diegético. Tal dualidade foi representada pelos modos “Anarquia” e “Democracia”. Enquanto o modelo anárquico se referia à estrutura primária de *gameplay* – cada membro do *chat* poderia digitar um comando e o *bot* indicaria a ação ao programa, de acordo com a ordem de envio das ações –, o modo democrático foi criado para tornar menos caótico o jogo e evitar, por exemplo, que a simples tarefa de cortar uma árvore levasse mais de 4 horas.

Neste último, só seriam executados os comandos mais digitados dentro de dez segundos, ou seja, com a democracia haveria uma espécie de votação onde o *bot* contaria os *inputs* mais comandados pelo *chat*, em um certo espaço de tempo, antes de executar a ação. Para habilitar os modos de jogo, também era necessário “votar”, por meio do *chat*, qual modo de controle seria utilizado. O novo recurso criou uma divisão entre os jogadores, resultando em duas facções que lutavam entre si para determinar o controle ou o descontrole do *game*.

Nos fóruns, discussões sobre liberdade, ordem, política e experimentos sociais deram origem aos argumentos de defesa e de ataque dos “militantes” de ambas as correntes. Da mesma forma, simbologias do mundo *Pokémon* foram ressignificadas para este deba-



Figura 2: Pidgeot e Flareon

Fonte: *Reddit*¹⁶.

te, sendo atribuída a imagem do Pidgeot – herói *Jesus Bird* – ao grupo da Anarquia (“*I will maintain Anarchy*”) e do Flareon – *False Prophet* – ao da Democracia (“*Order is Progress*”). É possível ver na Figura 2 os escudos utilizados por cada grupo:

A votação entre as modalidades “Anarquia” e “Democracia” não existe no original e nem tem razão de existir, já que somente uma pessoa tem o comando sobre todos os movimentos do *avatar* Red. Porém, sem a opção da democracia, *Pokémon Red*, talvez, tivesse demorado um mês ou mais para ter sido finalizado. Apesar de causar descontentamento em grande parte dos fãs do jogo – que deveria ser puramente um experimento social, a fim de verificar se era possível termi-

nar *Pokémon* com várias pessoas jogando ao mesmo tempo –, a criação de uma narrativa e de um público espectador/jogador originou a necessidade de finalizar a história antes que se dispersasse o interesse coletivo.

De acordo com Aarseth (2006), diversos autores, assim como ele próprio, têm buscado na teoria do ato de leitura alguns subsídios necessários para entender o papel desempenhado pelo usuário dos *games* de computador – particularmente nos do tipo Aventura ou nos *MUD's*¹⁷, que são jogados de forma social, tal como o caso do objeto deste artigo. Sendo assim, textos e narrativas dentro de um jogo comunitário podem ser estendidos além do que a programação e o pretense *gameplay* limitam.

Apenas para exemplificar, diferente de *fanfiction* que se aproveita de *gaps* do autor ou reimagina situações canônicas das obras, a ressignificação de *Pokémon Red* é dada por ações que factualmente aconteceram e que são reinterpretadas por narradores/jogadores do coletivo.

Conforme Jenkins (2009), algumas das características da convergência são a colisão da nova e da velha mídia, o cruzamento entre a mídia corporativa e a alternativa e, principalmente, a interação imprevisível entre os poderes do produtor e do consumidor. Como destacado pelo autor, interatividade é uma das bases das novas mídias, tornando-as um elemento imprescindível no modelo econômico contemporâneo. “A circulação de conteúdos – por meio de diferentes sistemas de mídia, sistemas administrativos de mídias concorrentes e fronteiras nacionais – depende, fortemente, da participação ativa dos consumidores” (Jenkins, 2009, p. 29). Por interatividade, define:

Potencial de uma nova tecnologia de mídia (ou textos produzidos nessa mídia) para responder ao *feedback* do consumidor. Os fatores determinantes da interatividade (que é, quase sempre, pré-estruturada ou pelo menos possibilitada pelo designer) se contrapõem aos fatores sociais e culturais determinantes da participação (que é mais ilimitada e, de maneira geral, moldada pelas escolhas do consumidor) (Jenkins, 2009, p. 382).

Ainda segundo o autor, “a expressão cultura participativa contrasta com as noções mais antigas de passividade dos espectadores dos meios de comunicação” (Jenkins, 2009, p. 30). Portanto, a interatividade e a “re-

mixação” dos conteúdos por parte dos usuários é um dos conceitos chave a ser aplicado por qualquer empresa atual que pretenda ser bem-sucedida na era digital, o que inclui as grandes produtoras de *videogames*.

Frente a tal cenário, é preciso salientar a importância da Inteligência Coletiva, conceito amplamente explorado por Lévy (2011), o qual compreende que os saberes individuais são organizados e compartilhados para atingir toda uma comunidade, ou seja, “é uma inteligência distribuída por toda a parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real e que resulta de uma mobilização efetiva das competências” (Lévy, 2011, p. 28).

No entanto, essa inteligência só progride se houver a cooperação e a competição das partes, de modo equilibrado e a fim de colaborar com o todo, ao mesmo tempo, tendo como base o enriquecimento mútuo dos participantes. É nesse contexto que se pode refletir sobre a cultura que se origina com tal ação coletiva e que pode ser observada no esforço dos jogadores em completar *Pokémon Red* em conjunto.

Um dos fatos mais relevantes sobre a experiência deste jogo é a maneira como a narrativa e os tópicos de conversa foram tomados a partir da experiência coletiva de *gameplay*. Alguns narradores foram escolhidos como porta-vozes iniciais (em *blogs* e na comunidade de fóruns *Reddit*), mas a narrativa ficou, a princípio, destinada aos próprios jogadores. Considerando que, devido a sua dinâmica de *gameplay*, este é um jogo onde até entrar em uma determinada porta é uma tarefa que pode levar horas, a ressignificação desses movimentos pelo coletivo tornam a história interessante e significativa, quando fãs reelaboram e criam novos signos para acontecimentos que seriam enervantes se jogados no formato *singleplayer*.

Ao criar o culto ao *Omanyte* – primeiro fóssil e depois na forma de criatura –, por exemplo, os jogadores ressignificaram a experiência tediosa de sempre abrirem, sem querer, o *menu* durante o jogo – devido ao caos criado pelo sistema de controle – em um mantra e em uma visão de boa sorte. Assistir a milhares de pessoas e acompanhar comandos desconexos, a fim de jogar *Pokémon* ao mesmo tempo, só tem sentido e apelo quando se analisa a narrativa que foi construída pela comunidade, ou seja, pela inteligência coletiva.

Assim, a significação de personagens é tão grande quanto os propostos pela narrativa original, tais como os líderes de ginásio e batalhas contra a *Equipe Rocket*, pois os *memes* e as *fanfictions* criadas em homenagem ao evento, considerando os erros e as evoluções na história, tornam a experiência não só compartilhável, mas também memorável.

Memória coletiva

Em meio a uma história escrita, há sempre uma história viva e imbuída de significados, que se renova e, de certo modo, se perpetua através do tempo (Halbwachs, 2006). No caso de *Pokémon Red*, a intensa atividade coletiva, a fim de compartilhar as informações provenientes do *gameplay*, seja de modo sério ou por entretenimento, facilitou o reconhecimento da narrativa alternativa como unidade e da “espalhabilidade” dos símbolos criados durante o jogo, os quais transitaram nos *sites* de redes sociais na internet, em *blogs*, em comunidades, em *sites* e no dia a dia dos jogadores fora da *Web* – por exemplo, em bens de consumo.

Toda a produção cultural e intelectual que surgiu em torno do *game* esculpe uma ação conjunta que, segundo Lévy (1999), é de responsabilidade daqueles que a integram. Parafraseando o autor,

todos são potenciais espectadores, autores, críticos, editores e, nesse caso específico, jogadores, de modo que se tornam corresponsáveis pela manutenção de uma memória coletiva.

Portanto, a construção desse universo deu origem a uma comunidade engajada e com o objetivo de finalizar o jogo, mas também, a fim de reevocar, revitalizar e atualizar a memória, em forma de *memes*, por exemplo, para que nenhuma das criações e da jogabilidade coletivas fossem esquecidas.

Apesar da experiência em questão ter sido em grupo, cada indivíduo teve uma relação individual com o jogo – o usuário está em casa, em frente ao computador, conectado sozinho, mas participando de um evento grupal. Assim sendo, não se pode descartar o entendimento de que a memória coletiva é construída por um conjunto de memórias individuais. Por conseguinte, é preciso que todos os imaginários¹⁸ ou pensamentos externos ao indivíduo sejam trazidos como que uma semente de rememoração (Halbwachs, 2006), para que se transformem em uma massa consciente de lembranças.

Aproximando-se do contexto do *Twitch Plays Pokémon*, é importante que os jogadores não percam o hábito nem o poder de pensar e de se posicionar como membros de um grupo que testemunhou um dado evento coletivo – desse modo, apresentando seu ponto de vista, mas, ainda, considerando tudo o que foi posto como comum a tais membros.

A noção de memória e de inteligência coletiva também estão diretamente ligadas à comunidade afetiva.

Para que nossa memória se aproveite da memória dos outros, não basta que eles nos tragam seus depoimentos: é necessário ainda que ela (a memória

individual) não tenha cessado de concordar com as memórias deles e que existam muitos pontos de contato entre uma e outra, para que a lembrança que nos recordam possa ser reconstruída sobre um fundamento comum. Não é necessário construir peça por peça de um acontecimento para se obter uma lembrança. É pertinente que esta reconstrução opere a partir de dados ou de noções comuns, que se encontram tanto no nosso espírito quanto no dos outros, porque elas passam incessantemente desse para aqueles e reciprocamente, o que só é possível se tiverem feito parte ou se continuarem a fazer parte de uma mesma sociedade ou de um mesmo grupo (Halbwachs, 2006, p. 39).

Frente ao que foi supracitado é que se pode dizer que os esforços desprendidos pelos jogadores de *Pokémon* no *Twitch* colaboraram para que a lembrança pudesse ser, ao mesmo tempo, construída, conhecida e, por consequência, reconstruída e reconhecida.

É indispensável salientar a relevância do fórum *Reddit* como lugar de desenvolvimento de uma comunidade afetiva. Na plataforma, a inteligência coletiva se mobilizou para compartilhar e comentar tópicos de uma partida, o que deu origem a lembranças mais específicas, consistentes e profundas do jogo, criando um banco de dados e de informações da experiência virtual coletiva.

Tais conteúdos postos no *Reddit*, além de colaborarem para a manutenção de uma memória desenvolvida em grupo, também permitem que usuários que não tenham participado da experiência no *Twitch* possam construir um imaginário de acontecimentos “vividos por tabela” (Pollak, 1992). Nesse caso, percebe-se que

memória coletiva e individual têm como elementos formadores os eventos vividos pessoalmente e aqueles dos quais o indivíduo se apropriou.

Isso quer dizer que o consumo de tais conteúdos no fórum ou, até mesmo, observando o *streaming* do *game*, sem jogar, colaborou para a criação de lembranças no consciente, referente aos acontecimentos vivenciados por uma coletividade na qual o indivíduo se sente integrado. Assim, pode-se pontuar que “são acontecimentos dos quais a pessoa nem sempre participou, mas que, no imaginário, tomaram tamanha relevância que, no fim das contas, é quase impossível que ele consiga saber se participou ou não” (Pollak, 1992, p. 201). Portanto, faz-se importante incluir na construção do coletivo os eventos presenciados a partir da memória do(s) outro(s).

Além de tais acontecimentos, também compõem a memória: pessoas, personagens e lugares. No caso do jogo em questão, esses três elementos estão presentes e, além disso, os signos, em consequência do andamento da narrativa criada, foram ressignificados a partir de lembranças ligadas à diegese original e à jogabilidade.

Retomando o que foi posto até aqui, é bem possível que toda a atividade digital mova a construção da memória coletiva. No entanto, esta última deve ser tida não só como pensamento, construção social ou fruição do imaginário, mas, ainda, como uma determinada experiência de vida, de modo que possa alterar ou remodelar outras vivências, como ocorre no jogo que serve de objeto para este artigo.

Considerações finais

A experiência coletiva se baseia no acerto e no caos, em ideias que indiquem, por exemplo, a superação de um governo anarquista ou de um fórum sem moderador,

o que provavelmente remete à noção de que o coletivo vai regular o conteúdo e a interação. Em *Twitch Plays Pokémon*, o coletivo e as diversas vozes são ouvidos sem filtros e ao mesmo tempo na tela, sendo que cada tecla é, na verdade, um comando cego, já que não se sabe as próximas ações do jogo, sendo praticamente um ato de sorte ou de acaso acertar a tecla ou a efetividade do comando desejado, quando grupos distantes e isolados de pessoas tentam controlar o mesmo sistema simultaneamente.

A ideia de inteligência coletiva surge aqui não apenas como uma noção de comunidade que visa o bem de si mesma, mas como solucionadora de problemas, que se torna verdadeira formadora de narrativas, assim como era visto nos *MUDs*. No entanto, desta vez, a própria experiência do jogar é quem cria o universo narrativo. Sendo que a possibilidade de mudar a narrativa não consiste em modificar o texto, mas em alterar a forma como são interpretados os acontecimentos da mecânica do jogo durante a partida.

Dentro de uma estrutura linear narrativa¹⁹, a comunidade criou uma nova diegese, além de acontecimentos baseados no espírito coletivo e em trocas de informações sobre as criações que deram origem a uma narrativa extradiegética, pois apesar de ter sido produzida fora da narrativa oficial, ela realmente ocorreu dentro do universo de jogo.

O que acontece em *Twitch Plays Pokémon* vai além do *game* em si. A partir do momento em que se estruturou uma participação coletiva em torno de uma narrativa – criada por uma inteligência coletiva –, a ressignificação dos elementos presentes em tal diegese encontra no jogo um local de acontecimento. Indo mais além, a história desenvolvida, em torno do jogo, pela comunidade participativa tem no *Reddit* um espaço de manutenção de sua memória coletiva.

Portanto, pode-se dizer que a diegese em questão está imbuída de signos que são ressignificados fora dessa narrativa, a partir da jogabilidade, da memória coletiva e dos fatos apropriados pela inteligência coletiva.

Apesar de tal desprendimento criativo, a Nintendo nunca previu que a história de *Pokémon* fosse interpretada dessa forma. Com 60 jogos licenciados lançados no mercado internacional nos últimos 20 anos, a série ganhou uma nova mitologia a partir da experiência de jogo de seu primeiro produto: *Pokémon Red*. Por conseguinte, a simbolização e a noção de real dos acontecimentos narrativos foram criadas pela comunidade de modo coletivo e autônomo, em relação aos interesses da produtora nipônica. A narrativa foi, portanto, construída a partir da interpretação da interação participativa dentro do caos do jogo, independente do aval de sua criadora.

Dessa forma, quando o público tem a possibilidade de modificar o *gameplay* integrando novas maneiras de interação, nem a narrativa mais estática – como a do jogo *Pokémon Red* – se mantém imutável.

Referências

AARSETH, Espen. How we became post digital: from cyberstudies to games studies. In: SILVER, David; MASANARI, Adrienne (Org). **Critical cyber-culture studies**. New York: New York University, 2006. pp. 37-46.

GENETTE, Gérard. **Discurso da narrativa**. Lisboa: Vega, s/d.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. 2 ed. São Paulo: Centauro, 2006.

HIEFTJE, Shin. The Mythos Behind Twitch Plays Pokémon. **Game Informer**, Minneapolis, 12 mar. 2014.

Disponível em: <<http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2014/03/12/exploring-the-created-mythos-of-twitch-plays-pokemon.aspx>>. Acesso em: 3 maio de 2015.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

JENKINS, Henry; FORD, Sam; GREEN, Joshua. **Spreadable media: creating value and meaning in a networked culture**. New York e London: New York University Press, 2013.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

_____. **A inteligência coletiva**. 7ª ed. São Paulo: Loyola, 2011.

POKEMÓN RED. [S.l.]. Nintendo, Estados Unidos, 1996. Cartucho.

POLLAK, Michael. Memória e identidade social. In: **Estudos Históricos**, Rio de Janeiro, v. 5, n. 10, pp. 200-212, 1992,. Disponível em: <http://www.pgedf.ufpr.br/downloads/Artigos%20PS%20Mest%202014/Andre%20Capraro/memoria_e_identidade_social.pdf>. Acesso em: 4 maio de 2015.

RUIZ, Castor Bartolomé. **Os paradoxos do imaginário**. 2ª ed. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2004.

SHIFMAN, Limor. **Memes in digital culture**. Cambridge: MIT Press, 2013.

TURKLE, Sherry. **Alone together: Why we expect more**

from technology and less from each other. New York: Basic Books, 2011.

Notas

- 1 Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da UFRGS. (PPGCOM/UFRGS – Rua Ramiro Barcelos, 2705, 2º andar, Santana, CEP: 90.035-007, Porto Alegre/RS, Brasil). E-mail: freitas.csiqueira@gmail.com
- 2 Mestra pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da UFRGS. (PPGCOM/UFRGS – Rua Ramiro Barcelos, 2705, 2º andar, Santana, CEP: 90.035-007, Porto Alegre/RS, Brasil). E-mail: mari.amaroc@gmail.com
- 3 Cultura Popular compreendida por Jenkins, Green e Ford (2013).
- 4 Disponível em: <<http://www.twitch.tv/twitchplayspokemon>>.
- 5 Disponível em: <<http://www.reddit.com/r/twitchplayspokemon/>>.
- 6 *Twitch.tv* é uma plataforma de transmissão de vídeos e sons (administrado pela Amazon), criada a partir do *justin.tv*, para atender interessados em videogames. A plataforma de nicho é focada em *streamings* de usuários jogando, competições de *e-sport* e eventos sobre o assunto. Além de possibilitar transmissões, o *Twitch* tem integrado uma ferramenta que permite aos visualizadores interagirem entre si e com os produtores do vídeo

- ao vivo. Tanto interações, como visualizações dos vídeos são, primariamente, realizadas através da *Web*, porém a empresa disponibiliza a *API* aos desenvolvedores que queiram integrar outras plataformas (de produção ou distribuição) ao serviço.
- 7 Fórum na *Web* que reúne vários canais sobre diversos assuntos (chamados *subreddits*).
 - 8 De acordo com Shifman (2013, p. 15, tradução das autoras): “os memes da internet podem ser tratados como um folclore (pós)moderno, no qual as normas e os valores compartilhados são construídos através de artefatos culturais, tais como imagens editadas no Photoshop ou lendas urbanas.” (“Internet memes can be treated as (post)modern folklore, in which shared norms and values are constructed through cultural artifacts such as photoshopped images or urban legends”).
 - 9 “This shift from distribution to circulation signals a movement toward a more participatory model of culture, one which sees the public not as simply consumers of preconstructed messages but as people who are shaping, sharing, reframing, and remixing media content in ways which might not have been previously imagined. And they are doing so not as isolated individuals but within larger communities and networks, which allow them to spread content well beyond their immediate geographic proximity.” (Jenkins; Ford; Green, 2013, p. 2).
 - 10 Conforme Genette (s/d), entende-se por diegese o mundo proposto e contado por cada narrativa, incluindo o tempo, o espaço, os atos, os pensamentos das personagens, entre outros aspectos. Portanto, no jogo em questão, o universo diegético é construído de modo interpretativo pelos jogadores, a partir do que está posto na narrativa.
 - 11 Registro de dados executável de um *software*/jogo.
 - 12 “The mythology that culminated over the course of the live stream all began at Mt. Moon, the cave area after defeating Brock in Pewter City. Here, Red, the chat-controlled player, faced a “Super Nerd”, who rewarded Red with a choice of two fossils after defeating him: the Helix Fossil or the Dome Fossil. The Twitch chat chose the Helix Fossil. The Helix Fossil can eventually be restored into the Pokémon Omanyte far later in the game, but up until that point, it serves no purpose.” (Hieftje, 2014).
 - 13 Disponível em: <https://www.reddit.com/r/twitchplayspokemon/comments/1yv6xl/bloody_sunday_was_the_day_of_sacrifice_for_lords/>.
 - 14 “While all humor builds on whether an audience “gets” the joke or shares a sensibility, parody combines that aspect of humor with a specific shared reference. This is precisely what makes parody valuable – it can express shared experiences and, especially when it plays on nostalgic references, a shared history.” (Jenkins; Ford; Green, 2013, p. 207).
 - 15 “When audience members choose to pass along media texts, they demonstrate that they belong to a community, that they are “in” on the reference and share some common experience. (...) This degree of exclusivity is a key function for the spread of some material, though the inclusion of Jenkins as the basis for a Jeopardy! question also suggests how much this information becomes common knowledge beyond the initial community.” (Jenkins; Ford; Green, 2013, p. 209).
 - 16 Disponível em: <https://www.reddit.com/r/twitchplayspokemon/comments/1yf5v3/maintain_anarchy/>.
 - 17 *Multi-user dungeon* são jogos de aventura baseados em texto, com multijogadores e normalmente sediados em um servidor da *internet*.
 - 18 Na perspectiva de Ruiz (2004, p. 31-32), o Imaginário “corresponde ao aspecto insondável do ser humano, em que se produz, além de todos os condicionamentos psíquicos e sociais, o elemento criativo; ele constitui o sem-fundo inescrutável da pessoa humana, que possibilita a imaginação e também a racionalidade como dimensões próprias do mundo”.
 - 19 A versão de Pokémon Red que foi jogada em Twitch Plays Pokémon não modifica estruturalmente nenhum texto ou sequência dos acontecimentos das versões originais lançadas em 1996.