

Louvado seja o Helix: Twitch Plays Pokémon, ideologia californiana e mitologia gerados por usuários

Pedro Baptista Reis*

Resumo

No presente artigo buscamos apresentar uma análise de alguns dos conteúdos gerados por usuários surgidos desde o experimento social Twitch Plays Pokémon, uma iniciativa anônima para agenciar, através de um sistema de crowdfunding, que se completasse o jogo para Nintendo GameBoy, Pokémon Red, através da plataforma de vídeos Twitch.tv. Esses conteúdos interpelam temáticas e mitemas (Levi-Strauss, 1964 [2010]) que se relacionam à construção de uma teogonia/teologia mitológica.

Palavras-chave: Twitch Plays Pokémon; Videogame; Cultura da mídia; Mitologia.

Abstract

In this paper we endeavor in presenting an analysis of some of the user-generated content regarding the social experiment Twitch Plays Pokémon, an anonymous initiative to enable player to collective try to end the 1996 Nintendo GameBoy game Pokémon Red through the interface of the online video platform Twitch.tv . These contentes call forth themes and mitemas (Levi-Strauss, 1964 [2010]) related to the construction of theogonies and mythical theologies.

Keywords: TwitchPlaysPokémon; Videogame; Media culture; Mythology.

* Doutor em Comunicação pela PUC-RS.

Introdução

No presente artigo objetivamos descrever e aprofundar uma análise sobre a interpelação de temáticas mitológicas pelos participantes do experimento social online chamado Twitch Plays Pokémon.

Proseguiremos da seguinte maneira: primeiro ligaremos a contextualização do jogo de videogame Pokémon (Game Freak, Inc., Monsters, Inc., Nintendo Inc., 1996) à plataforma de streaming de vídeos Twitch.tv por meio, principalmente, da categoria crowdsourcing. Nos valeremos, portanto, seguindo os passos de Marley-Vincent Lindsey (2015), de conteúdos disponibilizados no site reddit.com, especialmente no sub-reddit r/twitchplayspokemon (www.reddit.com/r/twitchplayspokemon) ao longo do período de realização do experimento. Partiremos de uma descrição do surgimento da franquia Pokémon e das transformações que fizeram surgir Twitch.tv, essa plataforma online de vídeos dedicada a videogames e seus usuários.

Nossa principal hipótese é a de que nas redes discursivas que se constroem por meio do ferramentário da Internet se enredam redes narrativas que se esforçam por fazer sentido de novas práticas e usos dos produtos culturais.

Pokémon e Twitch.tv

Em 27 de Fevereiro de 1996, chegava ao mercado japonês o jogo para o console portátil da Nintendo, o gameboy, chamado

Pocket Monsters. Idealizado por Satoshi Tajiri e Ken Sugimori, criadores da companhia de produção de jogos Game Freak Inc. e da subsidiária da Nintendo, Monsters Inc., o jogo apresentava uma premissa muito simples. Nele você encarna “Red”, um menino que ambiciona ser um treinador Pokémon e para isso ele precisa sair numa aventura pelo mundo Pokémon (o mundo do jogo) com a finalidade de conhecer e domesticar criaturas com superpoderes, monstros na verdade, chamadas Pokémon (uma conjugação de Pocket, ou bolso, em inglês, e Monstrers, monstros em inglês). Nessa aventura ele deve utilizar os Pokémon que captura e treina para enfrentar outros Pokémon selvagens e os Pokémon de outros treinadores, com o objetivo de se tornar o maior treinador de todos os tempos e conhecer e capturar os mais de 150 tipos diferentes de criaturas.

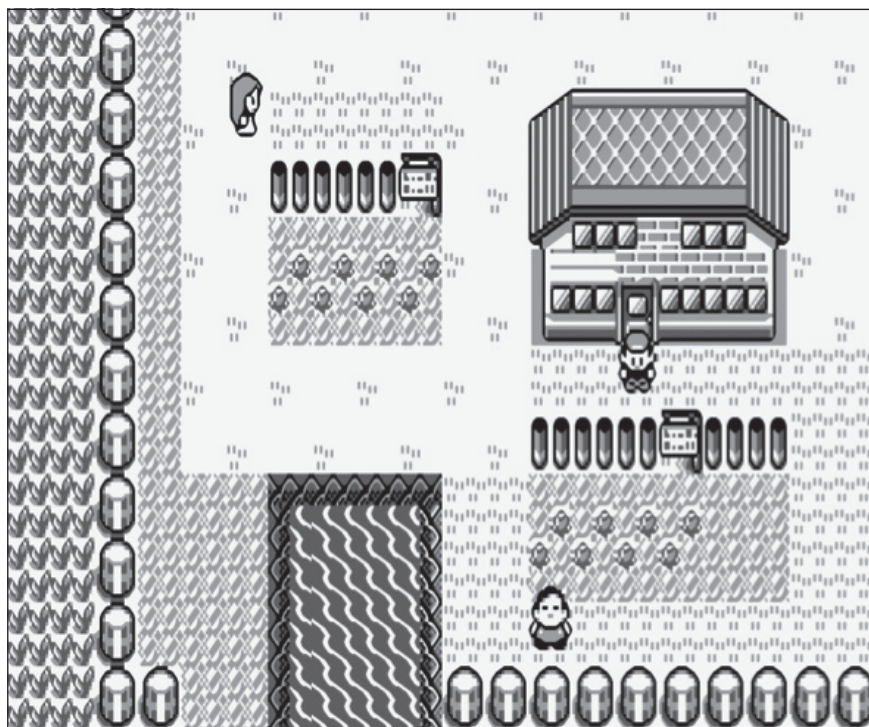


Figura 1: o cenário principal do jogo

Fonte: captura de tela

A jogabilidade se caracteriza por dois momentos diferentes: o mundo livre (Figura 1) e as batalhas (Figura 2). No primeiro, o jogador pode perambular à busca de Pokémons por terrenos variados (estradas, cavernas, florestas, bosques, cidades, nas vias marítimas e fluviais através do uso de Pokémons aquáticos que permitem que o jogador trafegue por rios, lagos e mares, etc.), conversando com NPCs (non-playable characters) que revelam segredos, propõem desafios (incluindo batalhas) e permitem que a história do jogo se desenvolva. No segundo momento, que é consequência, claro, do primeiro, os jogadores se utilizam dos Pokémons e suas habilidades especiais para combater outros Pokémons (selvagens e de outros treinadores) e de itens (como poções que restabelecem a energia dos Pokémons ou Poké-bolas - Pokéballs - utilizadas para capturar Pokémons selvagens enfraquecidos pela batalha).



Figura 2: uma batalha Pokémon
Fonte: captura de tela

No primeiro momento os comandos de jogo se limitam a quatro direções (cima, baixo, direita, esquerda), um botão de ação (o botão A), que é utilizado para pegar itens, conversar com NPCs, etc.,

e a utilização do menu (Figura 3) através do botão SELECT (o menu permite que o jogador acompanhe os Pokémons que já viu e capturou, assim como o desenvolvimento desses, através da POKÉDEX, uma mistura de agenda eletrônica com enciclopédia portátil que o jogador recebe no início do jogo e que registra informações sobre as criaturas vistas e capturadas no jogo. O menu também permite acesso ao inventário de ITENS e a opção de salvar (SAVE) o jogo). No segundo momento, o jogador é apresentado ao menu de batalha (Battle Menu) (Figura 2), onde ele pode escolher lutar (FIGHT), e pode acessar os ataques do Pokémon em uso, utilizar-se de itens (ITEM), fugir da batalha (o que não é sempre possível) (RUN) ou trocar o Pokémon em uso (PKMN), desde que o jogador tenha outros Pokémons consigo (é possível carregar pelo jogo até 6 Pokémons).

Utilizando esses comandos, quando necessários, é a missão do jogador se tornar o melhor treinador de Pokémons de todos os tempos, o que necessariamente requisita do jogador que ele explore o mundo do jogo, a região conhecida como Kanto (fazendo referência a uma das principais regiões do Japão, onde, por exemplo, Tóquio, a capital, está localizada), e encontre todos os tipos diferentes de Pokémons e, ao mesmo tempo, vá vencendo batalhas contra outros treinadores Pokémons que ele encontre pelo caminho assim como os treinadores, também NPCs, controlados pelo próprio jogo, que são líderes nos Ginásios Pokémons (cada um em uma cidade da região de Kanto). Ao vencer cada um dos líderes dos Ginásios, o jogador recebe uma insígnia Pokémon que comprova que ele tem capacidade de batalha; ao adquirir todas as 8 insígnias, o jogador prova que é bom o suficiente para ingressar na Liga Pokémon (Pokémon League/ Indigo League), quando os melhores treinadores (chamados de Elite Four) se enfrentam para decidir quem é o melhor.



Figura 3: menu do jogo

Fonte: captura de tela

A fórmula das primeiras versões do jogo (Red, Green e Blue) fariam tanto sucesso entre o público que a série continuaria viva 20 anos depois, vertendo 24 continuações da franquia original (as duas últimas programadas para serem lançadas ainda em 2016, em comemoração ao aniversário de 20 anos da franquia), todas para consoles portáteis da Nintendo, como o próprio GameBoy e seu substituto o GameBoy Color, que tiveram 6 versões do jogo, o GameBoy Advance, Nintendo DS e o atual Nintendo 3DS, carro-chefe da franquia que já recebeu 4 versões do jogo. Foram produzidos quase 60 títulos que se utilizam dos personagens, mecânicas e história da franquia oficial para consoles da própria Nintendo (Nintendo64, GameCube,

Wii e, mais recentemente, WiiU) e outras (no mínimo) 3 plataformas, como PC/Computador (Windows/OsX), o sistema operacional Android da Google para telefones e dispositivos móveis, o sistema operacional iOS da Apple, para os seus dispositivos móveis, como iPhones e iPads, e inclusive máquinas de fliperama/arcade (com dois títulos, disponíveis no Japão).

A franquia também verteu um desenho animado, que estreou em abril de 1997, cerca de um ano após o lançamento do jogo, produzido pelo estúdio OLM, Inc., que hoje já conta com cerca de 900 episódios e com 19 versões filmícas lançadas nos cinemas e um jogo de carta no qual as batalhas Pokémon são simuladas utilizando-se de cartas que representam criaturas, habilidades e energia. No Brasil o desenho animado foi transmitido pela rede Record, a partir de 1999, pela rede de TV a cabo Cartoon Network, no mesmo ano, e pela rede Globo, a partir de 2004. O serviço de streaming Netflix hoje conta em seu catálogo com quase todos os episódios, incluindo a última e mais recente temporada, chamada Pokémon XY, e alguns dos 19 filmes.

Além dos produtos oficiais, esses jogos inspiraram toda a sorte de conteúdo gerado, administrado ou coletado por usuários, especialmente após a popularização da Internet durante os primeiros anos da década de 2000. É nesse período que fundam-se sites como serebii.net ou bulbapedia.org, sites no modelo Wiki dedicados a angariar informações sobre os jogos, desenhos animados, produtos, etc., assim como viabilizar a chegada de notícias oriundas do Japão a populações ocidentais não-fluentes no idioma daquele país, assim como pokemonshowdown.com, um emulador que permite aos usuários realizarem batalhas Pokémon diretamente no navegador de Internet com criaturas pré-estabelecidas aleatoriamente ou criadas pelo usuário, seguindo os parâmetros estipulados nos jogos oficiais, e ou-

tros como pokegen.com e pokedit.com, que permitem a quem acessa experimentar e conhecer melhor as características de cada criatura. É durante esse período que os primeiros (e mais sofisticados) hacks ou truques começam a aparecer em fóruns de Internet e dispositivos são produzidos por empresas não-ligadas e não licenciadas pela Nintendo, GameFreak ou Monsters, feitos com o intuito de alterar a programação do jogo. Ao mesmo tempo em que versões já hackeadas ou modificadas começam a se tornar disponíveis para a infinidade de emuladores (programas de computador capazes de simular um console) que também começam a se tornar disponíveis.

De um modo ou de outro, essa imbricação de produtos culmina em fevereiro de 2014 com o experimento social TwitchPlays-Pokémon. Desenvolvido anonimamente, supõe-se que por programadores Australianos (Lindsay, 2015), a experiência se valia do site Twitch.tv. Criado em 2011 e nascido da experiência de streaming ou transmissão de televisão pela Internet incorporada no site Justin.tv, Twitch.tv surgiu como uma plataforma dedicada de transmissão de vídeo focada no público gamer, ou seja, em jogadores e apreciadores de jogos de video game. A princípio o site dedicava-se a transmitir pequenos campeonatos e dicas sobre como chegar ao final de determinados jogos ou realizar determinadas estratégias.

Na tela (Figura 4) fornecida aos usuários no site Twitch.tv era possível conversar com outros espectadores em tempo real. Essa característica abriria as portas para a experiência: os programadores criaram um sistema a partir de programação em Java que traduziria os inputs no chat (em outras palavras, converteria o que era escrito e enviado no segmento do site que permitia aos usuários conversarem em tempo real através de mensagens de texto) em comandos do jogo (cima, baixo, esquerda, direita, A, B, Select - os botões disponíveis ao

jogador utilizando um GameBoy). Assim, um usuário, por exemplo, redige o termo Up (cima) na caixa de texto do chat ou janela de conversa e pressiona Enter, enviando a mensagem ao corpo da conversa aberta. A aplicação em Java, daí, converte esse texto cima como o botão para cima, produzindo assim que o personagem, no vídeo, ande naquela direção. A experiência, então, consistiu no que contemporaneamente chama-se de crowdsourcing, mas aplicado à tentativa de jogar e concluir satisfatoriamente o jogo Pokémon Red.

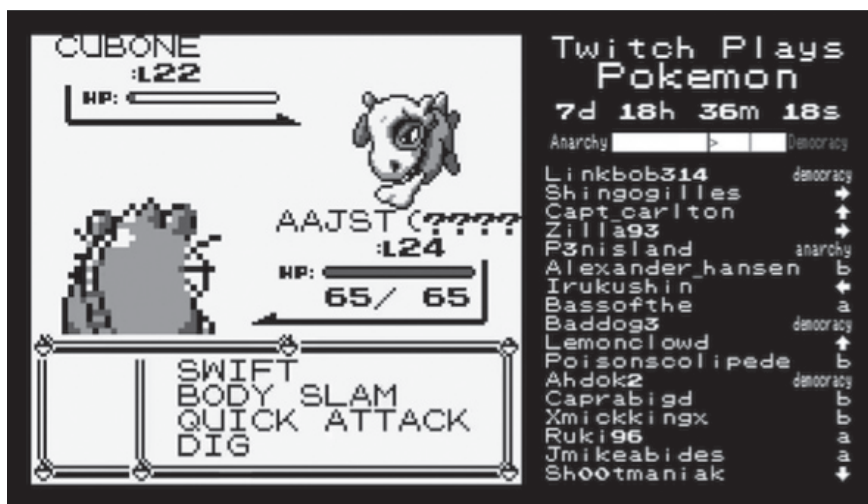


Figura 4: a tela de Twitch Plays Pokémon

Fonte: captura de tela

Crowdsourcing, que se traduziria por fonte multitudinal ou financiamento coletivo, é a “mistura deliberada do processo criativo, aberto e, de baixo para cima, com os objetivos organizacionais de cima para baixo” (BRABHAM, 2013, p.xv). Cunhado em 2006, o termo crowdfunding definia um novo paradigma de terceirização: da mesma maneira que uma fábrica de carros encomenda de fábricas menores certas partes específicas, especificamente feitas para funcionarem com aqueles carros produzidos naquela fábrica, mas produzidos em outra fábrica, crowdsourcing faz referência

Companhias [que] pegaram funções que eram realizadas por empregados e terceirizaram o trabalho ao fazer uma chamada aberta para comunidades online. Crowdsourcing é um termo inclusivo porque conjuga dois conceitos - terceirização [ou outsourcing, no original em inglês] e uma multidão [ou crowd, no original em inglês] de trabalhadores online - para produzir uma palavra completamente nova” (BRAMBHAM, 2013, p.xvii-xviii).



Figuras 5 e 6: dois dos vitrais criados por fãs e/ou jogadores representando a teologia/teogonia de Pokémon, o primeiro imitando o estilo do Antigo Egito e o segundo o das catedrais cristãs.

Fonte: www.reddit.com/r/twitchplayspokemon

Sites como apoia.se, kickstarter.com, gofund.me, indiegogo.com, etc., se valem dessa sistematização de uma atividade muito

antiga, a vaquinha, caridade organizada/institucionalizada, para angariar fundos pertinentes à conclusão de projetos dos mais variados, desde álbuns musicais a empreitadas de caridade, até exposições artísticas, jogos de video game, programas de computador e produções cinematográficas¹ Entretanto, essa lógica não se limita nem à doação de dinheiro e nem ao período de tempo pós-2006: iniciativas chamadas de open source, em computação e tecnologias da informação, vem, pelo menos desde a criação do modem, por Dennis Hayes e Dale Heatherington, em 1977, ou a consolidação do sistema operacional Linux, ainda em 1991, interpelando a categoria que poderia ser circunscrita pelo termo crowdsourcing. Essas iniciativas requisitavam que as pessoas, a princípio experts e posteriormente muito do público em geral, participassem do processo de debugging (procura e solução de problemas de programação) e que manifestassem suas experiências de uso. A popularização da Internet e a fase geralmente caracterizada como Web 2.0 apenas aceleraram e expandiram esses processos e essas redes de forma que qualquer usuário possa acessar, através de redes sociais online, fóruns ou coleções de fóruns (como o já citado, reddit.com), a

discussão acerca de diversos temas e possa, igualmente, distribuir

¹ Os exemplos mais recentes e visíveis nos campos artísticos são a cantora norte-americana Amanda Palmer, que inclusive lançou em final de 2014 um livro de memórias no qual relata a experiência de utilização do *site* kickstarter.com para financiar a produção e lançamento de seu disco mais recente, e o cineasta chileno Alejandro Jodorowski, que está utilizando a plataforma indiegogo.com (no endereço <https://www.indiegogo.com/projects/alejandrojodorowsky-endless-poetry#/>) para financiar seu próximo filme, chamado *Endless Poetry* (o cineasta, até abril de 2016, já angariou mais de 300 mil dólares. Palmer angariou cerca de 1.2 milhão de dólares). No campo de caridade, diversas iniciativas, especialmente nos Estados Unidos (talvez devido ao fato de inexistir um Sistema Único de Saúde ou o que amplamente se designa como Auxílio-Saúde Universal), de angariamento de fundos para pagamentos de contas hospitalares ou tratamentos médicos específicos e custosos. Um exemplo é o hospital infantil UC Davis, na cidade norte-americana de Sacramento, na Califórnia, que utilizou do sistema para criar a iniciativa GiveMiracles (<http://www.givemiracles.org/childrens-miracle-network-hospitals-c67.aspx>), que visa angariar fundos para reformas nas unidades de tratamento do hospital.

ou tornar disponíveis arquivos digitais de todos os formatos. As iniciativas Wiki, da qual a wikipedia.org é o expoente mais conhecido, também podem ser caracterizadas como crowdsourcing: usuários se dispõem a disponibilizar, curar e administrar conteúdos dos mais diversos².

O experimento de TPP remonta à tradição dos artesãos gregos e do hino de Hefesto³, incorporada no que Richard Sennett chama de oficinas online em relação à criação, expansão e melhoramento do sistema operacional Linux. A ligação perene é entre “solução de problemas e a busca de problemas” (2008, p.33). O principal problema era terminar o jogo. A pergunta era: coletivamente é possível terminar um jogo feito para ser jogado individualmente? Segundo matéria de Sam Prell, no site Engadget⁴, o número chegou a 1.1 milhão de jogadores e mais de 36 milhões de visualizações.

Um milhão de jogadores

Diferentemente de outras aproximações a esse objeto, como o artigo de Marley-Vincent Lindsay, de 2015, ou o trabalho de Luís Felipe Matsya de Aruanda Ramos Garrocho e Joana Ziller de Araujo Josephson, 2014, não buscaremos uma “ênfase no papel organizacional da religião” (LINDSAY, 2015, p.109) nem buscando compreender o “agenciamento de agrupamentos quando em relação a um jogo eletrônico” (GARROCHO;JOSEPHSON, 2014, p.1).

² Apenas o *site* wikia.com, uma plataforma que fornece modelos para *sites* ao estilo da wikipedia.org, possui mais de 1000 *wikis* - http://wikis.wikia.com/wiki/List_of_Wikia_wikis.

³ “Agora que eles aprenderam técnicas/artesanato (*crafts*, em inglês, τέχνη, em grego)...” diz o Hino Homérico de número 20, dedicado ao deus grego dos artesãos, metalurgia, fogo e vulcões.

⁴ Matéria de 1 de Março de 2014, disponível em: <http://www.engadget.com/2014/03/01/twitch-plays-pokemon-final-stats-1-1-million-players-36-million/> (acesso em abril/2016).

Nossa aproximação a esse objeto, assim como o recorte que faremos dele, oriunda de fundo diferente. A surpresa frente ao consenso dissonante se dá pela não apreensão intelectual da inteligência narrativa, reverberada no jogo - sua “retórica de procedimento” (BOGOST, 2008), pode-se assumir sem risco, já foi interiorizada por quem acessava o canal. As razões para isso são duas: primeiro, o site Twitch.tv (assim como os subreddits dedicados à discussão de jogos de video game) é direcionado para um público pré-existente de jogadores, e, segundo, a porção desses jogadores, primeiramente, interessados e, posteriormente, compromissados em concluir o jogo já era, também é seguro assumir, familiarizada com a franquia. Afinal, o experimento TPP acontece quase 20 anos após o lançamento da franquia⁵.

A configuração e a refiguração de Pokémon se deve exatamente à sua apropriação pelos jogadores. De fato, arguiremos também que os criadores tinham e seguem tendo exatamente a apropriada apropriação desse universo pelos jogadores como mola motora do mundo de Pokémon. Os sites que mencionamos anteriormente, especialmente Bulbapedia e Serebii, são construídos e mantidos pelos fãs e jogadores e é neles em que acontece a canonização ou a revelação das características e das mecânicas do jogo. Vale mencionar, especialmente para quem desconhece o jogo ou a franquia, que diversas características da jogabilidade (marcadamente a tipagem dos Pokémons - por exemplo, fogo é derrotado por água, que é derrotada por grama, que perde para fogo - que é amplamente sabida da comunidade jogadora como características veladas do jogo, as quais o procedimento de jogo apenas informa o jogador que existe mas jamais deixa claro ou explícito⁶) são

5 Os três primeiros jogos da franquia, *Red*, *Green* e *Blue*, venderam cerca de 31 milhões de cópias, sendo dessas 10 milhões apenas no Japão. A franquia vendeu mais de 200 milhões de cópias (segundo *site* <http://vgsales.wikia.com/wiki/Pokémon>) nos seus 20 anos concluídos em 2016.

6 Nesses sites é possível, por exemplo, acessar tabelas que ensinam a tipagem dos *Pokémon*s (quais tipos de *Pokémon*s são mais efetivos contra outros

veladas e só podem ser descobertas pelo próprio jogador, geralmente através de tentativa e erro, ou compartilhadas pela comunidade de jogadores (seja pessoalmente, em encontros e campeonatos, seja online, através dos já mencionados fóruns ou redes sociais).

Nosso interesse é menos em realizar uma recuperação da história desse meio. Nosso interesse é muito mais específico em outros experimentos como esse. Estamos procurando uma camada geológica específica, na qual a sedimentação já tenha se dado. No caso, o experimento conduzido por Loren Carpenter⁷, durante a convenção SIGGRAPH, em Las Vegas, no ano de 1991; na alvorada do que Richard Barbrook vai circunscrever como a “ideologia californiana” (1995 [2015]) e anos depois de jogos como Spacewar (1962) ou Pong (1972).

O experimento conduzido por Carpenter aconteceu em um galpão perto de uma centena de assentos e na frente deles um telão ligado a um computador. Cada pessoa que chegava ao galpão encontrava sobre um assento uma pequena placa, de um lado verde e do outro vermelho. No telão, no momento da chegada das pessoas, era projetada também algo como uma centena de pequenas luzes que mudavam de verde para vermelho. As pessoas logo perceberam que, ao mostrarem para a tela o lado verde, as luzes verdes se acendiam, quando mostravam o lado vermelho, luzes vermelhas.

tipos de *Pokémon*). Também pode-se acessar outras informações, como as estatísticas de batalha de cada *Pokémon*, suas características, etc. Muitas dessas informações não são reveladas pelos produtores dos jogos, sendo deixadas a cabo da comunidade e do jogador a descoberta, arranjo e manutenção dessas informações (a manutenção se dá porque a cada nova *geração de jogos* - estamos presentemente na sexta geração, encaminhando para o lançamento ainda em 2016 do que possivelmente serão os dois primeiros jogos da sétima geração - novas criaturas, itens, habilidades, estratégias são inseridas e, novamente, cabe aos jogadores desvendá-las).

⁷ Neste link (<https://vimeo.com/78043173>) é possível acessar-se uma edição de um segmento do documentário “All Watched Over by Machines of Loving Grace”, de 2011, escrito e dirigido por Adam Curtis, onde Carpenter dá entrevista falando sobre o experimento que conduziu com mais ou menos uma centena de pessoas durante a convenção.

“A sala explodiu”, diz Carpenter sobre a reação das pessoas ao notarem. Então ele troca a projeção para o clássico Pong⁸ (FIGURA 7). Lentamente as pessoas na sala percebem que cada lado da sala, dividida por uma nave que vai do projetor até a tela, controla um dos rebatedores. Conforme as pessoas vão virando a placa para o lado vermelho ou verde a barra rebatedora sobe ou desce. Segundo Carpenter, o experimento visava compreender o fenômeno da hierarquia e as consequências de sua ausência.

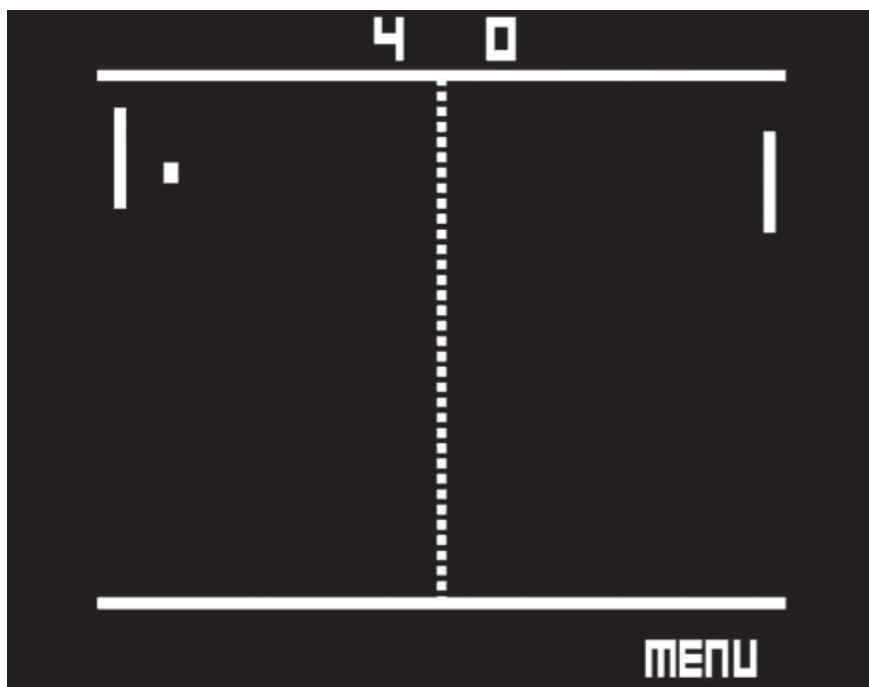


Figura 7: Pong!, 1972, um dos primeiros jogos de video game.

Fonte: captura de tela

E, de maneira bastante direta, notamos que ele ecoa os mesmíssimos princípios de TPP (com a diferença da mediação por computador ser presencial). Os jogadores precisavam rapidamente perceber seu papel na consolidação do agenciamento de comandos para que o rebatedor se movesse e repelisse a tempo a bola para o outro

⁸ Pong consiste num simulador de tênis, em que cada jogador controla uma barra rebatedora e deve impedir que uma pequena bolinha o ultrapasse.

lado. Vê-se durante o curso do experimento que, assim como TPP, as contingências colocadas aos jogadores não eram necessariamente claras: a sala continua “explodindo”, só que agora com gritos de ordem de “mostre o verde” ou “mostre o vermelho” sendo entoados caoticamente pelos participantes afim de coordenar as ações⁹.

Oriunda de um conjunto de ideias que misturavam o retorno à natureza, dos hippies e da contracultura dos anos 1960, com novas ideias sobre utilização de máquinas computacionais, principalmente da cibernética, de Norbert Weiner e outros, e que ganhariam o nome de “ideologia californiana” (BARBROOK, 2015), o experimento visava, de fato, produzir a auto-organização da multidão através dos feedbacks loops (circuitos de autoalimentação) fornecidos pela máquina. Carpenter faz referência a um “consenso inconsciente”. Essa é uma leitura tipicamente ideológica, tipicamente orientada para o “pensamento tecnológico” ou maquinístico (RÜDIGER, 2007), e uma conclusão que se coloca como metafísica e transcendentalizada. A conclusão de Carpenter diria algo assim: foi através da máquina que eles conseguiram superar a necessidade organizacional de hierarquia. Entretanto, a conclusão mais óbvia é de que os arranjos dinâmicos aconteceram fora do experimento, ou, melhor, fora do campo de apreciação de Carpenter sobre os fenômenos contidos no experimento. Os gritos que ouvimos no vídeo são a verdadeira força organizadora. Eles derivam e criam sentido para uma agência mediada pela máquina que não necessariamente fornece em si um sentido: por que jogar? e, mais do que isso, por que jogar dessa forma? Os participantes organizam o jogo através das ferramentas mais rudimentares de socialização: a fala e os gestos. E precisamente dentro

9 Nota-se aqui a questão investigada por Garrocho e Josephson, (2014), a do agenciamento de agrupamentos. Esse, voltamos a dizer, não é nosso objetivo aqui.

das contingências de sua sociabilidade: usando-se da língua, verbal e corporal, que já se utilizam em sua vida cotidiana.

Aqui vemos exatamente o ponto em que esse experimento de Carpenter se liga com TPP e denota ambos como exemplos privilegiados de uma nova função exercida pelo *mythos* aristotélico. A “imitação de uma ação una e completa” (RICOEUR, 2010b, p.34) se torna a refiguração de uma experiência original. O jogo é agenciado pelas forças e ferramentas sociais conjugadas com a interiorização das regras do jogo (seja para segui-las, seja para subvertê-las). Já o sentido do jogo só surge no depois de concluído o jogo.

É seguro assumir que muitos dos interessados no experimento, talvez a maior parte dos 1.1 milhão de jogadores que assumiram o controle coletivamente durante os 16 dias que durou, já haviam experienciado o jogo de uma forma ou outra. Assim, cada jogador já sabia previamente o que e como deveria ser feito. Como dito, as retóricas de procedimento do jogo, tanto as internas, sobre como jogar, quanto externas, sobre os sentidos do jogo, o caráter gnômico ou epigramático da experiência de jogar Pokémon, já estavam colocados no outro jogo que é a pertença dos usuários ou jogadores à uma cultura da mídia, a uma vida na presença das mídias (COULDRY, 2012).

Cem pessoas gritando num galpão não podem ser diretamente comparadas com a experiência de (em média) 10 a 30 mil jogadores concomitantemente online. Entretanto, a despeito das diferenças de grandeza e de tempo, ambos apresentam semelhanças inegáveis. Afinal, cem pessoas gritando umas com as outras sobre virar pequenas placas é um desafio de destreza infantil e esses, em TPP, tornaram-se maratonas de horas e até dias (Lindsay menciona o exemplo da *legde*, elevações no cenário que, uma vez ultrapassadas, impedem o jogador de retornar e que um jogador individual, em si-

tuação normal, ultrapassaria em menos de 5 minutos e que levou aos jogadores mais de 24 horas). Em Pong a mecânica ditava apenas dois movimentos possíveis: subir e descer. Em TPP até a utilização dos menus de jogo, para uso de itens como poções que restabelecem a energia dos Pokémons ou administrar os Pokémons que o jogador carrega consigo, tornaram-se crises em que itens e Pokémons foram abandonados. Horas que, somando-se na sua intermitência, tornaram-se dias, foram gastas olhando inutilmente os mesmos itens fora de hora (alguns itens no jogo, devemos remarcar, são recebidos em uma determinada parte do jogo e só podem ser utilizados em uma outra determinada parte, sendo impossível gastá-los ou abandoná-los antes desses momentos específicos). Dezenas de Pokémons foram abandonados e muitos outros nunca chegaram a ser capturados.

Um desses crises servirá-nos aqui como baliza: a coincidência, primeiro, e, posteriormente, a insistência (inclusive assumida por jogadores em fóruns e no chat de Twitch.tv) em se acessar o Helix Fossil no rol de itens é nosso recorte aqui para compreender o fenômeno de imputação de sentidos. O Helix Fossil, ou fóssil hélice, em português, é um item que o jogador encontra nas cavernas da Mt. Moon (Montanha Lua) e refere-se a um fóssil de um Pokémon ancestral e que, em determinado momento do jogo, com a ajuda de um NPC e seu laboratório que estuda fósseis Pokémons, é possível trazer de volta à vida na figura do Pokémon Omanyte, que evolui para o Pokémon Omastar. Entretanto, o momento em que o item é encontrado e o momento em que o cientista NPC ajuda o jogador a trazer o Omanyte de volta à vida são muito distantes e, durante boa parte do jogo, Red, o treinador controlado pelos jogadores, carrega o item consigo na sua bolsa de itens. Ele não pode ser usado nem descartado, mas pode ser olhado. Por mais de 11 dias o item foi carregado,

até que finalmente os jogadores levaram o item até o laboratório na Cinnabar Island e ressuscitaram o Pokémon.

Por quê? Por que os jogadores, coletivamente e em meio ao caos informacional que foi TPP, resolveram concluir uma missão secundária no jogo para conseguir um Pokémon que, ainda que tenha sido levado até o final com o time de Pokémons utilizados pelos jogadores, é relativamente fraco, ainda que raro?

Lindsay arguiria que se trata da manifestação dos princípios organizadores da religião que levaram a essa consonância entre muitos dos jogadores (não devemos esquecer o quão perigoso é presumir que sempre houve ou mesmo que em qualquer momento tenha havido uma consonância completa entre os jogadores). Afinal, muitas das manifestações lúdicas (memes, frases de ordem, etc.) manifestadas pelos jogadores através do site Twitch.tv e do subreddit Twitch-PlaysPokémon interpelavam uma lógica mitológica.

O caos dos controles comunitários gerou com que loops de entrada e saída em menus ou conversas com NPCs acontecessem durante todo o curso do jogo. Aparentemente, a que mais chamou a atenção dos jogadores e espectadores foi o fato de que frequentemente o jogo estava parado com o menu de itens aberto e eram atribuídos os comandos para que Red olhasse para o Helix Fossil. A reação a isso se tornou o que ficou chamado de culto do Hélice (ou cult of Helix, em inglês). Centenas de manifestações criativas apareceram no subreddit de TPP e se espalharam rapidamente por outros sites, como o site de compartilhamento de imagens Imgur e até mesmo nos múltiplos fóruns do site 4chan (FIGURAS 5, 6 e 7).

Partimos de ponto diferente de Lindsay exatamente porque “a mitologia não tem função prática evidente”, como coloca Levi-Straus na abertura de suas *Mitológicas* (2010, p.29). A mitologia “não está

diretamente vinculada a uma realidade diferente, dotada de uma objetividade maior do que a sua, cujas ordens transmitiria a um espírito que parece ter total liberdade para se entregar à própria criatividade espontânea”. Ao contrário de focarmos no aspecto organizacional, estamos mais interessados na criação de sentidos em que este não necessariamente ou abertamente existe ou se modula. A mitologia construída sobre a experiência TPP é a imputação de sentido a acontecimentos de jogo causados pela confusão de comandos. Momentos importantes como the rise of Helix (momento em que o Helix Fossil foi trazido de volta à vida), Bloody Sunday (o momento em que mais de 10 Pokémons, incluindo o raro e poderoso Charmander, foram abandonados), a vitória sobre Giovanni (o líder da Equipe Rocket, os vilões do jogo que ambicionam capturar Pokémons, inclusive de outros treinadores - um tabu no jogo e no mundo de Pokémon - para dominar o mundo), ou sobre a Elite Four/Indigo League e sobre o Campeão Pokémon, são estilizados como acontecimentos transcendentais. Os “nós conseguimos!” presentes nas linhas de chat nos últimos momentos do jogo¹⁰ são quase sempre acompanhados de expressões como thank you, Helix ou Praised be the Helix.

A mitologia que se constrói é uma de positivo e negativo: de um lado, o Helix Fossil, de outro o Dome Fossil (outro fóssil encontrado no jogo, que também se transforma em um Pokémon, Kabuto, que evolui para Kabutops), Bird Jesus de um lado, do outro Flareon, a evolução de fogo do Pokémon Eevee, (o objetivo era transformá-lo em Vaporeon, a evolução de água de Eevee, para que ele pudesse aprender o movimento Surf, capaz de conduzir o jogador através dos corpos de água no cenário) considerada o falso profeta porque per-

10 As quase 400 horas de jogo podem ser acessadas na *playlist* do *site* youtube, com encontrada no endereço: https://www.youtube.com/watch?v=5-_cJJD070U&list=PLfIss4eoF7hy3DWWjL90AdE_zJz7sjQddD (acesso em abril de 2016).

turbou a sequência e dificultou o prosseguimento do jogo. O que a princípio poderia ser descrito, e Lindsay faz isso de maneira oblíqua, como uma polarização, de um lado partidários de uma estratégia de jogo e do outro outra, logo remonta muito mais à ontologia do sagrado. “O homem toma conhecimento do sagrado porque este se manifesta, se mostra como algo absolutamente diferente do profano” (ELIADE, 2010, p.17).

Quando numa série, filme, romance ou peça a peripetia aristotélica, the reversal, o reverso da fortuna, aparece, ela pode ser automaticamente creditada aos autores dessas obras. No caso de TPP não há teleologia pronta: à aleatoriedade dos acontecimentos no jogo (contingenciadas pelos objetivos definidos que a multidão de jogadores deve seguir) é imputado um sentido quase-transcendental. Podemos pegar emprestado o exemplo utilizado por Lindsay (2015, p.125-126), do Pigeoto, Pokémon utilizado pelos jogadores para vencer, sozinho, visto que as outras 5 criaturas já haviam sido derrotadas, o quarto líder de Ginásio Pokémon: no exemplo Lindsay apresenta excertos das entradas de texto no chat da página que não buscavam controlar o personagem, mas sim exacerbar ideias, administrar estratégias, etc. Ao vencer a líder do quarto Ginásio, as manifestações são de agradecimento ao “Pássaro Jesus” (Bird Jesus, em inglês): “If Helix is God, Pidgeot is Jesus”.

Os acontecimentos do jogo não revelam exatamente uma teleologia, como evidenciam os estudos de Lindsay e Garroch e Josephson, mas sim uma soteriologia ao mesmo tempo em que coopta ou, melhor, continua os principais expoentes da ideologia californiana através de uma satirização de determinados mitemas que operam como ícones religiosos: “as disciplinas econômicas do mercado e a liberdade dos artesãos hippies” (BARBROOK, 2015,

p.15), “normas morais [...] relativamente claras” e “um padrão contra o qual o grotesco e o absurdo podem ser medidos” (FREY, 1990, p.223). Assim como TPP é, em si mesmo, antes da participação anônima-coletiva de mais de um milhão de pessoas, uma manifestação do comércio livre e da liberdade de apropriar e transformar um determinado produto, também, com a participação das pessoas, se torna uma fantasia de liberdade digital na qual os sentidos inerentes à experiência podem ser eles mesmos transformados, inventados ou negados. A hierofania de TPP é uma invenção lúdica que busca dar sentido à conjugação aleatório-estratégica envolvida em de fato jogar comunalmente esse jogo. Ela não interpela o próprio jogo e seus próprios sentidos (existe dentro do universo narrativo de Pokémon uma teologia e uma teogonia próprias do jogo - <http://imgur.com/gallery/XKcdFg3>), mas sim constrói a partir da experiência em si, conforme ela foi se desenrolando, uma hierofania decidida pela popularidade da interpretação de determinados acontecimentos (ELIADE, 2010, p.17)

As múltiplas paradas para olhar o Helix Fossil, o fato de que Pigeoto possa ter, um Pokémon relativamente comum, sozinho, vencido um dos treinadores mais difíceis do jogo, a transformação fracassada de Eevee em Flareon, entre diversos outros acontecimentos durante os 16 dias de jogo são transformadas em “roturas operadas no espaço” e permitem aos jogadores e a comunidade que se formou ao redor do jogo, marcadamente no subreddit já mencionado, a “constituição de um mundo” com um “ponto fixo” (ELIADE, 2010, p.26), que chamaríamos, portanto, de culto do Hélice. “Quando o sagrado se manifesta por uma hierofania qualquer, não só há rotura na homogeneidade do espaço, como também revelação de uma realidade absoluta, que se opõe à não-realidade da imensa extensão

envolvente” (2010, p. 26).

“Todo mito de origem conta e justifica uma ‘situação nova” (ELIADE, 2013, p.26) e a “recapitulação através de cantos e danças”, para o exemplo em mãos, através de fan art e memes, “é simultaneamente uma rememoração e uma reatualização ritual dos eventos míticos essenciais ocorridos desde a Criação” (ELIADE, 2013, p.27). O caráter organizacional é completamente secundário: é o caráter lúdico da experiência, mecanizada pela participação voluntária de milhares de jogadores ao mesmo tempo, que aparece com mais força e confere um sentido específico à experiência. O jogo precisa ser jogado e, como vemos nos exemplos, nenhuma das manifestações realmente aponta estratégias, coordena jogadores. Outras iniciativas, presentes inclusive nas análises de Lindsay e de Garrocho e Josephson, como por exemplo o thread em r/TwitchPlaysPokémon sobre planejamento de estratégia para vencer o desafio das ledges (<https://www.reddit.com>), denotam que quando os jogadores precisavam coordenar seus esforços, não era a mitologia que era interpelada e sim a fala, o diálogo e, mais centralmente, a rememoração dos conjuntos de contingência do próprio jogo.

Conclusão

A mitologização da primeira run de TPP funciona, portanto, como justificativa, e não como organização. Os ícones construídos ludicamente pelos jogadores funcionam para justificar o acaso dos acontecimentos imprevistos ocasionados pela torrente de comandos imputados pela multidão de jogadores e confere ao consumo desse jogo, via esse experimento social, uma característica mágica. Como a ideologia californiana, é um post factum à

adoção das estratégias pensadas pela lógica do jogo ou pela lógica das trocas dialógicas feitas pelas usuários. O acaso se torna verdadeiramente o cume hierárquico da experiência e, dentro das possibilidades de jogo, não é espantoso que todas essas possibilidades possam vir a ocorrer. A construção da intriga (plot) acontece a posteriori: ela segue o modelo proposto por Paul Ricœur em sua trilogia *Tempo e Narrativa* (1983 [2010]), mas depois que a história já ocorreu. O que operaria como construção da intriga, torna-se explicação após o fato. Que Bird Jesus tenha sido “enviado pelo deus Helix”, uma afirmação repetida no chat do Twitch.tv e nos fóruns, é uma presunção exacerbada de imputação da vontade sobrenatural sobre os fatos do mundo. Entre as possibilidades aleatórias possíveis no jogo, uma certamente era que apenas um Pokémon pudesse de fato vencer.

O circuito mimético de Ricœur, mimesis 1, 2 e 3, em que uma é a apreensão do mundo, a segunda sua configuração e a terceira, finalmente, a refiguração, ainda opera, mas um tanto quanto assimetricamente. A apreensão é a dos arquétipos mitológicos, das mais variadas searas, incluindo nossa espraiada cultura judaico-cristã e os ícones de escatologia, messianismo, salvação e ordem do mundo. A configuração é a da justificativa das ações estratégicas, ainda que geralmente a justificativa mítica seja apenas uma modulação das exigências do mundo do jogo, e, finalmente, a refiguração se dá externamente ao jogo, na forma de apropriações lúdicas e satíricas. As redes discursivas, os fóruns, o subreddit, o próprio chat do Twitch.tv, trafegam em narrativas:

[...] é porque as culturas produziram obras que podem ser aparentadas entre si segundo semelhanças de família, operando, no caso dos modos narrativos, no próprio âmbito da composição da intriga, que uma busca

de ordem é possível. Em seguida, essa ordem pode ser atribuída à imaginação produtiva, cujo esquematismo ela constitui. Finalmente, enquanto ordem do imaginário, ela comporta uma dimensão temporal irredutível, a da tradicionalidade (RICOEUR, 2010b, p.33).

Mais do que um agenciamento de agrupamentos, o que vemos é o agenciamento dos fatos que comportam a inteligência narrativa. Aquilo que Aristóteles denomina *mythos*. A operação de representação de uma ação real. Mitologia: apropriação dos acontecimentos, ao acaso, no caso de TPP, por uma teleologia específica que é, também, uma espécie de guia soteriológico. Ao mesmo tempo em que se diz ‘esse acaso é fruto da vontade divina’, também se diz ‘se seguirmos a vontade divina seremos recompensados’. A mimesis, segundo Ricœur (2010a, p.74), “visa no *mythos*, não seu caráter de fábula, mas seu caráter de coerência”. O seja, muito mais um dever-ser do que um poder-ser.

“Compor a intriga já é fazer surgir o inteligível do acidental” (RICOEUR, 2010a, p.74). O inteligível é o articulado e é através dele que nos comunicamos. “A comunicação transforma-nos em testemunhas de um mundo único, como a sinergia de nossos olhos os detém numa única coisa” (MERLEAU-PONTY, 2009, p.22-23). As possibilidades do jogo estão contidas no próprio jogo - ele só permite um número X de movimentos, de escolhas, de caminhos, de opções. Pokémon é assim desde o primeiro momento: a primeira tarefa a fazer em qualquer das versões do jogo, inclusive as mais recentes X e Y, de 2013, ou Omega Ruby e Alpha Sapphire, de 2014, e mesmo as versões Sun e Moon, de 2016, é visitar um professor Pokémon, um NPC, e escolher entre três possíveis Pokémons (um tipo água, um fogo e um grama - conhecidos como starters ou iniciais). Desde o princípio o rumo do jogo já está contingenciado por suas rotinas, por seu programa e é esse programa que precisa desde

o princípio ser internalizado para que se possa com sucesso terminar o jogo. A segunda contingência é, claro, a mecânica: a máquina TPP, essa conjugação de um streaming contínuo de vídeo, acoplada a um chat ou fórum em tempo real, com a programação em Java que capacita o usuário a interagir com o vídeo, só pode executar tais e tais movimentos. Nenhum outro. Muito similar aos dois tipos de comando do rebatedor de Pong, apenas 8 palavras eram reconhecidas e traduzidas. O padrão não é infinito. Mas é contínuo. Foi contínuo por 16 dias. A cada retorno de cada jogador ao jogo, há uma torção.

A cada batida dos meus cílios, uma cortina se baixa e se levanta, sem que eu pense, no momento, em imputar esse eclipse às próprias coisas; a cada movimento de meus olhos varrendo o espaço diante de mim, as coisas sofrem breve torção, que também atribuo a mim mesmo; e quando ando pela rua, os olhos fixos no horizonte das casas, todo o meu ambiente mais próximo, a cada ruído do salto do sapato sobre o asfalto, estremece para depois voltar a acalmar-se em seu lugar (MERLEAU-PONTY, 2009, p.19).

Imaginar que existiu ou poderia existir um público totalmente coeso e, portanto, completamente transparente sobre todas as ações de jogo é no mínimo inconsequente. 1.1 milhão de usuários individuais participaram com diversos graus de participação. O problema da hierarquia se torna também o problema da repetição: o horizonte do jogo, aquilo que determinados jogadores, durante um determinado tempo, objetivavam fazer entre as opções contingenciais do jogo poderia ser completamente subvertido por qualquer que fosse a tropa que os substituísse. Os mitemas universalizados pela experiência e consciência histórica, especialmente ocidentais, utilizados para construir a narrativa que é TPP não são configurações organizacionais, mas sim (ou melhor, também) refigurações do acaso contingenciado

de se jogar Pokémon Red nessas condições.

E é na contingência da hipótese de autorregulação que, tão cedo quanto 16 de fevereiro (o experimento aconteceu entre 12 e 28 de fevereiro de 2014), já havia sido subvertida por uma espécie de upgrade adicionado à interface de TPP: o modo Democracia (Whitehead, 2014). Nele, em vez de diretamente se imputarem os comandos através do chat, o sistema contabiliza os comandos inseridos a cada segundo e executa o com mais menções. Os comandos se tornam votos. A hierarquia da maioria impera: o horizonte é aquele da maioria mais engajada, do eleitor, no sentido daquele que sempre retorna a cada pedido da opinião popular. A mitologia de TPP se torna, com nenhum espanto, bíos politikos.

Referências

BARBROOK, Richard. *The Internet Revolution: from dot-com capitalism to cybernetic communism*. Printvisie, 2015.

BRABHAM, Daren C. *Crowdsourcing: a precise history*. The MIT Press, 2013.

BOGOST, Ian. *The Rhetoric of Video Games*. In: SALEN, Katie (org.). *Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*. The MIT Press, 2008.

COULDRY, Nick. *Media, Society, World - Social Theory and Digital Media Practice*. Cambridge, UK: Polity Press, 2012 (e-book versão Kindle).

ELIADE, Mircea. *O Sagrado e o Profano: a essência das religiões*. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

ELIADE, Mircea. *Mito e Realidade*. São Paulo: Perspectiva, 2013.

FRYE, Northrop. *Anatomy of Criticism: four essays*. Princeton University Press, 1990.

GARROCHO, Luís Felipe Matsya de Aruanda Ramos e JOSEPHSON, Joana Ziller de Araujo. Rastros de um Dispositivo de Jogar: Agenciamento de Agrupamentos no Experimento Social Twitch Plays Pokémon. In: Anais do VIII Simpósio ABCIBER, 2014. Disponível em: http://www.abciber.org.br/simposio2014/?trabalhos_aprovados.

LEVI-STRAUSS, Claude. O cru e o cozido (Mitológicas v.1). São Paulo: Cosac Naify, 2010.

LINDSAY, Marley-Vincent. The Politics of Pokémon: socialized gaming, religious themes and the construction of communal narratives. In: Heidelberg Journal of Religion on the Internet, Volume 7, pp. 107-138, 2015.

MERLEAU-PONTY, Maurice. O visível e o invisível. São Paulo: Perspectiva, 2009.

RICOUER, Paul. Tempo e Narrativa - Vol.1: a intriga e a narrativa histórica. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010a.

RICOUER, Paul. Tempo e Narrativa - Vol.2: a configuração do tempo na narrativa de ficção. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010b.

RÜDIGER, Francisco. Introdução às teorias da Cibercultura: perspectiva do pensamento tecnológico contemporâneo. Editora Sulina, 2007.

WHITEHEAD, Niall. Twitch Plays Pokémon. In: Revista Nouse Online, 2014. Disponível em: <http://www.nouse.co.uk/2014/02/27/twitch-plays-pokemon/>.

Data de submissão: 30/03/2017

Data de aceite: 20/04/2017

