



A Maior Batalha de Todos os Tempos da Semana Passada¹

Felipe Maciel Tessarolo²
Faculdades Integradas São Pedro - FAESA

Guilherme Ferreira Leite³
Faculdades Integradas São Pedro - FAESA

Resumo

Este trabalho pretende relatar os principais eventos que aconteceram numa experiência de jogo coletiva denominada *Twitch Plays Pokémon*. Para atingir esse objetivo, pretende-se analisar os diversos componentes dessa trama, desde a história e contexto do jogo original, *Pokémon Red*, desenvolvido para o console *Game Boy*, até as interações ocorridas, a mitologia criada e a narrativa desenvolvida durante o evento.

Palavras-chave

Cultura da Convergência; Cibercultura; *Pokémon Red*.

Introdução

Este artigo pretende analisar os desdobramentos ocorridos durante uma experiência de jogo coletiva sob a ótica da Cibercultura (LÉVY, 2001) e da Cultura da Convergência (JENKYNS, 2008). Com o barateamento e o desenvolvimento dos recursos tecnológicos, *a priori*, qualquer indivíduo hoje é capaz de criar, modificar e transmitir um conteúdo pela rede mundial de computadores. A narrativa desenvolvida nesse artigo diz respeito a *Twitch Plays Pokémon* onde um programador anônimo australiano modificou os códigos originais de um jogo de *Game Boy* e permitiu que milhares de pessoas participassem da experiência ao mesmo tempo. Segundo Lemos (2006, pág. 52) “um dos princípios que rege a cibercultura é a re-mixagem, um conjunto de práticas sociais e comunicacionais de combinações, colagens, *cut-up* de informação a partir das tecnologias digitais.”

¹ Trabalho apresentado no DT 5 – Rádio, TV e Internet do XIX Congresso de Ciências da Comunicação da Região Sudeste, realizado de 22 a 24 de maio de 2014.

² Mestre em Design pela Universidade Lusíada de Lisboa (Portugal) e Especialista em Estratégias Criativas pelo Instituto Europeu de Design de Barcelona (Espanha) e Professor do curso de Comunicação Social da FAESA.

³ Graduando do 7º período do curso de Publicidade e Propaganda – Faesa.



Durante o *Twitch Plays Pokémon* os indivíduos que participaram da experiência acabaram criando uma simbologia própria com colagens e combinações dos elementos da narrativa com símbolos e ícones da cultura pop contemporânea. Além disso, a convergência dos meios de comunicação e a cultura participativa possibilitaram que o evento extrapolasse a sua plataforma inicial, o site de *stream Twitch*, e se expandisse por outros ambientes da internet, como o site *reddit*, blogs especializados em cultura de videogame, redes sociais e etc.

Nasce o universo *Pokémon*

A nossa história começa em meados de 1996 quando os japoneses Satoshi Tajiri, programador, e o designer Ken Sugimori criaram o jogo eletrônico *Pokémon Red* que se tornou um verdadeiro sucesso. Meses depois quando traduzido e publicado para o resto do mundo, ganhou diversas versões como Blue, Green, Yellow, Gold, Silver, Crystal, Ruby, Sapphire, FireRed, LeafGreen, Emerald, Diamond, Pearl, Platinum, HeartGold, SoulSilver, Black, White, Black 2, White 2, X e Y. Além disso, a franquia se desenvolveu para outros formatos como mangá, jogos de cartas, *animes* (que hoje está em sua 17ª temporada) e 16 filmes lançados.

Recentemente a Associação Japonesa de Futebol anunciou que o mascote da seleção na Copa do Mundo de 2014 será o *Pikachu*⁴, um dos *Pokémon* mais conhecidos da franquia. E a saga *Pokémon* é a segunda franquia de jogos mais vendida no mundo (300 milhões de cópias desde a primeira versão em 1996⁵) e uma das 3 marcas infantis orientais mais valiosas de toda história⁶, ao lado de *Cavaleiros do Zodíaco* e *Dragon Ball*.

A primeira versão do jogo *Pokémon* foi desenvolvida para o *Game Boy*⁷, um console portátil de videogame lançado em 1989 pela Nintendo que possui gráficos de 8-Bits, tela de cristal líquido monocromático de fundo verde e jogos em preto e branco. Hoje o universo *Pokémon* está presente em diversas plataformas de jogos como a *Playstation* e o seu concorrente *X-Box*.

⁴ Disponível em: <http://trivela.uol.com.br/pikachu-vai-ser-o-mascote-japao-na-copa/>. Acesso em 28/03/14 às 10h.

⁵ Disponível em: <http://www.superjogosonline.com.br/blog/reviews/3-franquias-de-jogos-mais-vendidas-da-historia.html>. Acesso em 28/03/14 às 10h30.

⁶ Disponível em: <http://www.cdz.com.br/forum/topic/8768-as-40-franquias-de-jogos-mais-vendidas-da-historia/>. Acesso em 28/03/14 às 10h35.

⁷ Disponível em: <http://gameboyclub.com.br/2013/03/18/game-boy-dmg-01-1989/>. Acesso em 28/03/14 às 10h55.



O que é um *Pokémon*?

Pokémons são criaturas com habilidades específicas que são mantidas dentro de *Pokebolas*, daí a tradução literal de *Pokémon* ou *Pocketmonster* que significa Monstros de bolso. *Pokémon Red* e *Pokémon Blue* são as versões ocidentais dos primeiros jogos da série *Pokémon*. Lançados em 1996 no Japão como *Red* e *Green* e em 1998 nos EUA. A história se passa no continente de Kanto, um lugar onde existem criaturas exóticas conhecidas como *Pokémon*. O protagonista é um garoto que vai iniciar sua jornada na Cidade de Pallet e viajar por Kanto para se tornar um mestre *Pokémon*. Cada criatura possui habilidades específicas que provocam mudanças nas batalhas ou fora delas. A proposta do jogo é a evolução do protagonista como mestre *Pokémon*, utilizando para isso as habilidades das criaturas que ele vai capturando e evoluindo ao longo da aventura.

A plataforma do jogo

Em 12 de fevereiro de 2014, um programador australiano, que permanece anônimo, criou um experimento social que tinha como meta terminar (*zerar* – na terminologia dos *gamers*) o jogo de *Game Boy*, *Pokémon Red*, em conjunto com milhares de pessoas, experiência denominada a partir daqui de *Twitch Plays Pokémon*.

Para a compreensão da narrativa, torna-se necessário a conceituação de alguns termos. Primeiramente o programador precisou de um emulador para poder executar num computador, um sistema não nativo, no caso o jogo criado para o *Game Boy*. Um emulador expõe as funções de um sistema para reproduzir seu comportamento, permitindo que um software criado para uma plataforma funcione em outra. Em outras palavras, ele permite que um jogo criado para o *Game Boy* seja executado num computador.

Para transmitir o jogo pela internet foi utilizada a técnica de *streaming* que é uma forma de transmissão de dados, geralmente de multimídia, em uma rede por meio de pacotes. As informações não são armazenadas pelo indivíduo no seu computador, ele apenas recebe a transmissão de dados e a mídia é reproduzida à medida que chega para o usuário.



O meio utilizado foi o site de *stream Twitch*⁸, popular por exibir *gameplays*, um canal que permite que a tela de um software, nesse caso um jogo, seja exibida em rede e que seja visualizada por uma audiência virtual. A plataforma hoje conta com mais de 45 milhões de visitantes por mês, sendo uma das maiores comunidades do gênero no mundo.⁹

Além da transmissão da tela do jogo, o programador fez uma modificação no código do *Pokémon Red* permitindo que os usuários participassem da aventura. Por meio da caixa de *chat* disponível no *Twitch* as pessoas que estivessem assistindo a exibição do jogo poderiam controlar o protagonista do *Pokémon Red*. Dessa maneira o usuário digitaria comandos do jogo no *chat* do *Twitch* e controlaria o personagem principal.

Dentre os comandos possíveis, podemos destacar: direcionais (*up, down, right e left*) e os botões que indicam determinadas ações dentro do jogo A, B e *start*.

Numa declaração recente do Vice-Presidente de marketing da *Twitch*, Matthew DiPietro¹⁰, ele acredita que esta transmissão ao vivo levou a plataforma *Twitch* para um nível mais elevado. A experiência acrescentou novas possibilidades e descobriu um novo potencial para os desenvolvedores de *games* e a geração de receitas. O que vai de acordo com a cibercultura quando Pierre Lévy afirma que a técnica condiciona o homem. Mas condicionar no sentido de abrir novas possibilidades, pois o experimento demonstrou (dentro das técnicas e tecnologias disponíveis – computadores, internet, *streaming* etc.) mudanças devido à apropriação do meio *Twitch* pelo usuário. (LÉVY, 2001)

Outro ponto que merece destaque é o fato da participação do consumidor (JENKYNS, 2008), quando ele utiliza novas tecnologias midiáticas para se envolver com o conteúdo dos velhos meios de comunicação, encarando a internet como um veículo para ações coletivas.

A *Twitch* paga seus parceiros, por cada milhar de usuários que assistem a uma propaganda (no mesmo formato do *Youtube*), que pode ser repetida de 3 a 4 vezes por hora, o valor adquirido pela audiência de um canal varia pelas definições do dono do canal, portanto, para criar uma estimativa vamos propor o valor de 2 US\$ para cada milhar de usuários que assistem uma propaganda e supor que todos assistiram. O jogo

⁹ Disponível em: <http://pt-br.twitch.tv/p/about>. Acesso em 02/04/2014 às 10h.

¹⁰ Disponível em: <http://mashable.com/2014/02/28/twitch-plays-pokemon/>. Acesso em 07/04/2014 às 10h.



começou no dia 12 de fevereiro e terminou no dia 1 de março (18 dias de transmissão). Somente nos cinco primeiros dias a transmissão alcançou três milhões de usuários únicos¹¹. A quantidade de usuários por hora que assistiam a experiência estava entre 70 e 80 mil pessoas (o que dá uma média de 75 mil usuários por hora). Então, num cálculo simples, pode-se estimar que o experimento faturou algo em torno de US\$ 226.800,00¹² durante a primeira transmissão.

Pokémon Red

A versão original do jogo *Pokémon Red* se passa no continente fictício de Kanto, que se divide em regiões de cidades com casas e personagens humanos e rotas de trânsito entre elas em que se localizam áreas onde se encontram *Pokémons*. Grande parte da interatividade encontrada no jogo provém da jornada do personagem principal que tem como objetivo passar por todas as cidades e batalhar contra os mestres daquela região. Cada uma dessas cidades tem um ginásio em que o jogador deve derrotar vários obstáculos e por fim desafiar seu líder para conquistar a sua insígnia.

As insígnias constituem a parte integral da linha principal da história, são oito no total, onde o jogador deve derrotar todos estes mestres de ginásios. Após essa conquista, deve provar-se derrotando a elite dos 4, que se consiste em um desafio de maior dificuldade para o jogador.

Outro ponto importante que deve ser lembrado é que as rotas que interligam essas cidades têm diversos obstáculos que necessitam de itens especiais ou que o personagem complete alguma missão, como árvores que bloqueiam o caminho e *Pokémons* que impedem o jogador de seguir alguma rota específica.

Dessa maneira, podemos destacar como os objetivos principais do jogo a aquisição das oito insígnias dos ginásios de Kanto e derrotar a elite dos quatro. Mas a interação com os habitantes das regiões de Kanto e a relação criada pela captura de novos *Pokémons* é o real diferencial na história, pois o jogador tem a possibilidade de seguir diversas opções dentro do *Pokémon Red*.

¹¹ Disponível em: <http://mashable.com/2014/02/28/twitch-plays-pokemon/>. Acesso em 07/04/2014 às 10h.

¹² US\$ 2 por cada milhar que assistia uma propaganda, daria um total de $2 \times 75 = \text{US\$}150$ por anúncio. Como foram 18 dias de transmissão ($18 \times 24\text{h} = 432$ horas de experimento). Em cada hora de transmissão tem-se uma veiculação de 3 ou 4 anúncios, o que dá uma média de 3.5 anúncios por hora. Logo $3.5 \times 432 \times 150 = 226.800,00$

A experiência

A jornada começou no dia 12 de fevereiro. Assistindo à transmissão é possível perceber o resultado da interação de milhares de pessoas ao mesmo tempo. Tem-se a sensação de que o personagem está sendo controlado por alguém com múltiplas personalidades, são uma série de comandos digitados que levam o protagonista a dar voltas e voltas no mesmo local, subindo e descendo o mapa do jogo.



Figura 1 – Disponível em: Fonte: <http://hbdia.com/a-internet-e-foda/tem-milhares-de-pessoas-tentando-jogar-pokemon-ao-mesmo-tempo/>. Acesso em 08/04/2014 às 08h.

Pela forma como nomearam os *Pokémons* do jogo (*JLVWNNOOOO* e *ABBBBBBK*) pode-se ter uma ideia de como foi a experiência. Mas por incrível que pareça em dois dias eles conseguiram concluir dois ginásios, por meio de diversas tentativas e erros os usuários foram evoluindo na história. Lembrando que os comandos eram digitados num *chat* e, devido aos milhares de usuários ao mesmo tempo, só eram executados (quando eram, pois competiam com todos os *inputs* digitados naquele instante) uns 2 segundos depois.

É importante contextualizar as teorias contemporâneas da comunicação em prática nesse experimento. Tanto a Cibercultura (LÉVY, 2001) quanto a Cultura da Convergência (JENKYS, 2008) podem ser visualizadas na interação/jogabilidade criada pela transmissão do jogo.

Primeiramente, de acordo com a cibercultura, percebe-se a *liberação do pólo de emissão*, onde um programador australiano, por meio do seu computador pessoal e da internet, transmitiu um jogo que estava sendo rodado no seu computador. Além disso, ele alterou os códigos originais do jogo e permitiu que milhares de pessoas (*conexão em rede*) participassem da experiência. E a *reconfiguração dos formatos midiáticos e práticas sociais* onde o programador a alteração no código do jogo, cujo formato inicial era a jogabilidade para uma pessoa, permitiu que milhares de usuários, ao mesmo tempo, controlassem os comandos do jogo por meio de um emulador e do *chat* do *Twitch*.

Sobre a Cultura da Convergência (JENKYNS, 2008) temos a junção da *Inteligência Coletiva*, pois o jogo chegou a picos de 120.000¹³ usuários ativos tentando controlar o mesmo personagem. Com a Cultura Participativa percebe-se também a criação de uma iconografia para a experiência baseada nos acontecimentos do jogo. “Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana.” (JENKYNS, 2008, pág. 28)

Isso aconteceu com a criação de imagens relacionadas a momentos importantes na experiência do *Twitch Plays Pokémon*, como por exemplo, a criação do modo Anarquia e Democracia, fato que será exemplificado mais a frente. E a *Convergência dos Meios de Comunicação* pode ser notada, pois um jogo desenvolvido para o console *Game Boy* foi executado em um computador pessoal e transmitido via *streaming* pela internet.

Inicialmente a jogabilidade em grupo foi difícil e improdutiva, o que levou a criação do sistema de anarquia e democracia. Que se define por votos, os usuários digitam no espaço de chat do *Twitch*, quando a votação vitoriosa é a



Figura 2 – Disponível em: <http://hbdia.com/a-internet-e-foda/tem-milhares-de-pessoas-tentando-jogar-pokemon-ao-mesmo-tempo/>. Acesso em 08/04/2014 às 8h10.

¹³ Disponível em: <http://mashable.com/2014/02/28/twitch-plays-pokemon/>. Acesso em 08/04/2014 às 10h20.

democracia, o programa quantifica qual foi o comando mais utilizado no espaço de trinta segundos e aplica-o ao jogo, assim diminui-se a influência de jogadores mal intencionados. Mas quando a anarquia vence essa votação, todos os comandos são registrados pelo jogo, independente se possam ser aplicados, o que tornava o progresso lento.

Além de toda uma construção sógnica da experiência, o *Twitch Plays Pokémon* se expandiu para outras plataformas da internet. No *Reddit*¹⁴ por exemplo, os jogadores mais dedicados ao jogo, por meio de subfóruns, discutiam metas e estratégias a curto e médio prazo. Dessa maneira eles direcionavam, sutilmente, o caos do canal de chat no caminho correto.

Imaginário Coletivo

Durante o experimento alguns eventos acabaram se tornando icônicos e foram amplamente discutidos e explorados pelos usuários em outras plataformas (o já mencionado *Reddit*, o *twitchplayspokemonstatus*, memes¹⁵ criados pelos internautas etc.).

A aquisição do *Fóssil Helix*¹⁶ foi um dos eventos mais importantes para a narrativa. Nele foi criado uma das maiores figuras icônicas na narrativa coletiva, pois se tratava de um Fóssil de *Pokémon* que fazia parte do inventário do personagem como um item. Nos dias seguintes durante vários momentos a sucessão de comandos sempre resultava na



Figura 3 – Disponível em: <http://divirta-se.uai.com.br/app/noticia/games/2014/02/24/noticia-games,151871/fossil-do-helix-e-ressuscitado-em-twitch-plays-pokemon.shtml>. Acesso em 08/04/2014 às 8h10.

¹⁴ O Reddit é um site do tipo de publicações sociais no qual os usuários podem divulgar ligações para conteúdo na Web. Outros usuários podem então votar positivamente ou negativamente nas ligações divulgadas, fazendo com que apareçam de uma forma mais ou menos destacada na página inicial do Reddit. Fonte: Wikipedia

¹⁵ O termo meme é usado para descrever um conceito que se espalha via Internet. Trata-se de uma referência ao conceito de memes, de uma teoria ampla de informações culturais criada por Richard Dawkins em 1976 no seu livro *The Selfish Gene*.

¹⁶ É considerado um fóssil os pedaços ou traços de *Pokémons* pré-históricos que estão contidos em cascos, pedras ou esqueletos e que são encontrados em escavações. O objeto em questão foi ressuscitado no 11 dia.

tentativa de utilizá-lo (ainda como item, função que não obtinha nenhum resultado prático), o que levou a comunidade de jogadores da mente coletiva a afirmar que o personagem do jogo utilizava o fóssil para decidir suas próximas ações. Mais tarde eles passaram a considerá-lo como uma divindade, pois em certo ponto da linha principal da história o jogador tem a oportunidade de reviver este fóssil. Este caminho para a ressurreição do *Fóssil Helix* levou a o outro grande evento, denominado pela comunidade de jogadores envolvida como *Bloody Sunday*.

Outro evento marcante ocorreu com a *Pokéflute* (flauta) que originalmente é um item adquirido durante o jogo e tem como propósito acordar um *Pokémon* (*Snorlax*) que bloqueia um dos caminhos principais. Esta ação permite o jogador continuar sua jornada no *Pokémon Red* e ter a chance de capturar um *Pokémon* único no jogo. Durante uma das batalhas, o personagem principal tinha poucos pontos de vida, mas poderia realizar uma ação que ou derrotaria o seu oponente ou continuaria a batalha por mais tempo. Acontece que a aleatoriedade venceu e, depois de várias tentativas de utilizar itens e comandos que não funcionariam durante a batalha, a opção da flauta foi utilizada. O

resultado foi inútil, pois sua segunda utilidade, além de permitir o progresso no jogo, é acordar qualquer *Pokémon* que esteja dormindo (efeito causado durante a batalha), como o *Peugeot* também conhecido como *aaabaaajss* não estava sobre este efeito, utilizou uma ação infundada e morreu logo depois. Situações como esta são corriqueiras durante o jogo normal, porém,

teve grande importância na narrativa da mente coletiva. O resultado disso pôde ser percebido nos diversos memes gerados relacionadas a esse acontecimento.



Figura 4 – Disponível em: <http://i.imgur.com/VNNk638.jpg> .

Acesso em 08/04/2014 às 8h25v.

Cabe ainda destacar outro evento que marcou a história do *Twitch Plays Pokémon*, que foi o *PC do Bill*. Originalmente ele funciona como um sistema computacional onde o jogador consegue a transmissão de *Pokémons* em forma de dados, o que normalmente serve para armazenar e trocar as criaturas durante a aventura. Com esse recurso o personagem do jogo (controlado pelos usuários) pode carregar seis *Pokémons* e ainda soltar os animais não desejados, ação que apaga essas criaturas permanentemente.

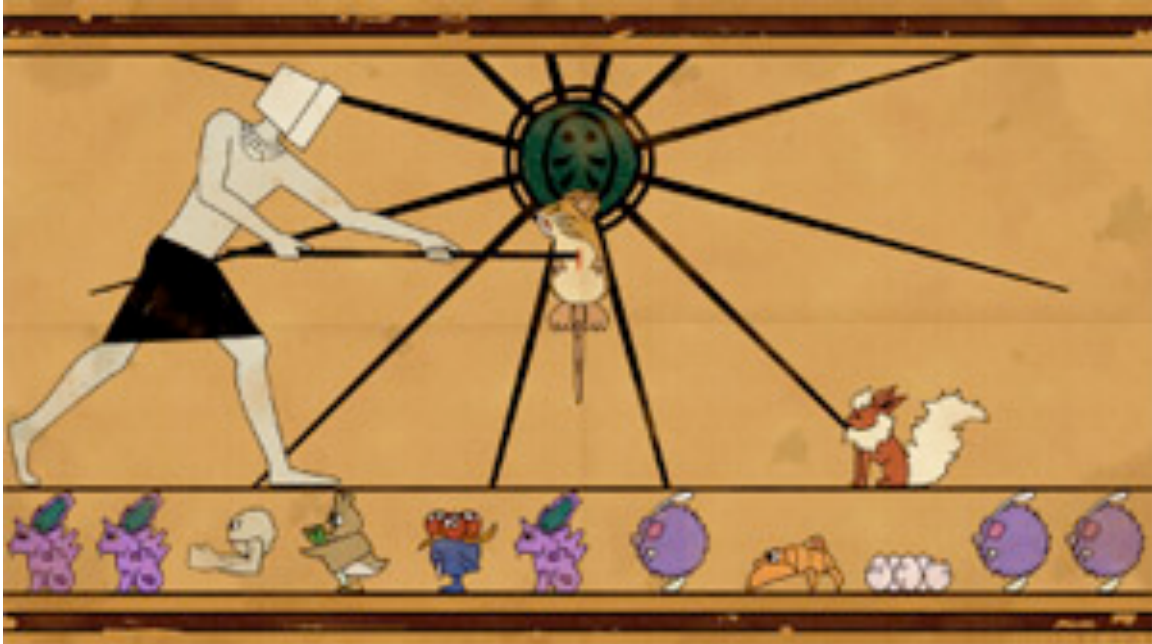


Figura 4 – Disponível em: <http://i0.kym-cdn.com/photos/images/newsfeed/000/703/465/1d6.png>. Acesso em 08/04/2014 às 8h25.

Na narrativa do *Twitch Plays Pokémon*, o personagem controlado pela mente coletiva segue para o computador a fim de adicionar um *Pokémon* recentemente adquirido ao seu time. Esta ação depende de uma troca, pois o personagem pode carregar somente seis. Isso seria uma tarefa simples e corriqueira na forma normal do jogo, mas como o modo de anarquia foi ativado, os comandos aleatórios dos jogadores fizeram com que doze *Pokémons* fossem soltos. Sendo que vários destes extremamente importantes, tanto para o avanço do personagem na história quanto para os jogadores que criaram etimologias e significados únicos para cada um deles. Este acontecimento foi nomeado pela comunidade como *Bloody Sunday*. *Pokémons* deletados: *Jay Leno*, *Abby*, *C3KO* and *X-Wing*, *B*, *AIA*, *AAA*, *VENONAT*, *NIDORAN*, *Seed of Hope*, *Slayer of Trees*, *GEODUDE*, *H* e *AAEWWW*.

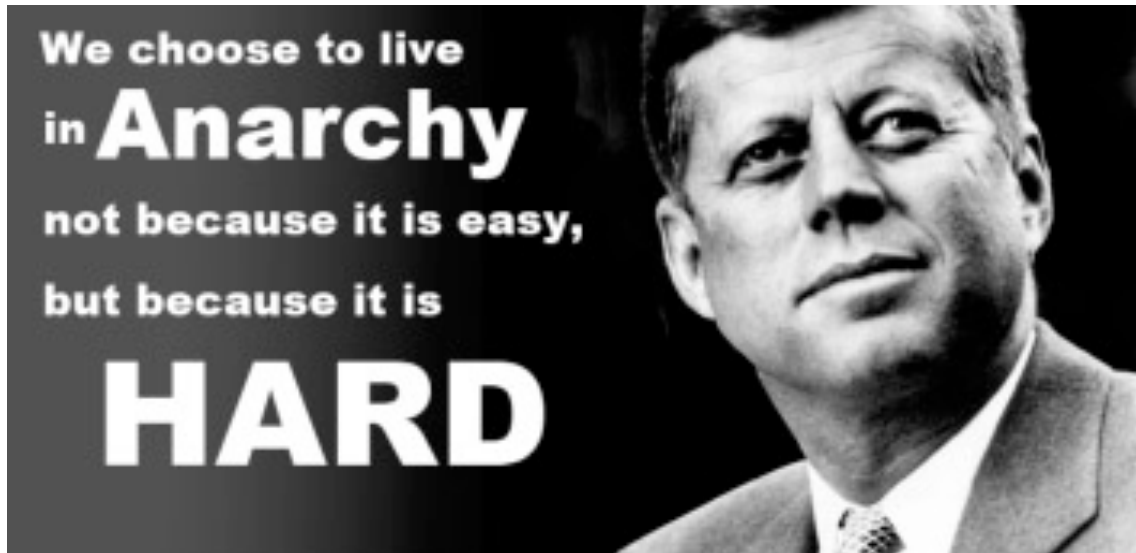


Figura 6 – Disponível em: <http://hbdia.com/a-internet-e-foda/tem-milhares-de-pessoas-tentando-jogar-pokemon-ao-mesmo-tempo/>. Acesso em 08/04/2014 às 8h15.

Anarquia x Democracia

Durante a narrativa o programador responsável pelo *gameplay* resolveu implementar um sistema de votos para definir como o *Twitch Plays Pokémon* seria controlado. Os usuários poderiam votar em anarquia ou democracia. Quando no modo anarquia, os comandos seriam utilizados da forma que fossem passados para o programa, assim tornando o jogo errático. Por outra vez no modo de democracia, os comandos seriam levados a um sistema de votos, onde uma média de comandos era feita e assim, mesmo que se alguns usuários utilizassem comandos errados ou tentassem prejudicar o progresso, seriam nulos comparados aos comandos corretos. Estas novas regras foram muito importantes para o desenvolvimento da primeira etapa do experimento.

Mas esta ação do criador e moderador do canal foi julgada contra produtiva por muitos colaboradores do experimento, por tornar a experiência menos aleatória, o que mais tarde provou-se errada. Durante a segunda etapa do experimento, iniciou-se outro jogo da franquia, *Pokémon Crystal*, que também teve um progresso lento e fez com que o anônimo criador do canal decidisse acabar com as votações de democracia e anarquia e estipular um prazo final para finalizar o jogo ou o experimento terminaria. Esta decisão fez com que milhares de vozes se juntassem para completar o objetivo, provando um conceito mais forte do que um simples resultado positivo da aleatoriedade, um real esforço de muitas mentes com um único objetivo.



Considerações Finais

Vive-se hoje um intenso desenvolvimento tecnológico e o aprimoramento da qualidade gráfica dos eletrônicos, como a televisão em alta definição, cinemas em 3D e das plataformas de videogame. Dentro desse contexto, um jogo projetado em 1996 para o *Game Boy*, uma plataforma de 8-Bits e com gráficos em preto e branco, conseguiu atrair dezenas de milhares de participantes durante todo o desenvolvimento da narrativa. Percebe-se que a interatividade e a participação do usuário não dependem das tecnologias e recursos visuais mais avançados.

Durante o acompanhamento do *Twitch Plays Pokémon* pôde ser notada a capacidade que a cultura de videogames possui em criar significados para situações aparentemente normais. Eventos ocorridos durante o jogo despertaram a criatividade dos seus participantes que mesclaram imagens da cultura midiática com a narrativa construída durante os 18 dias de experiência. Os conteúdos midiáticos convergem cada vez mais na cultura contemporânea. Pesquisando as várias plataformas que os participantes utilizaram para interagir sobre a experiência (para além do *Twitch*, Blogs, *Reddit*, Youtube, Redes Sociais, Portais de notícias etc.) puderam ser encontradas montagens (imagens, vídeos e arquivos .GIF) relacionando os acontecimentos do jogo as mais diversificadas referências, como por exemplo: *Guerra nas Estrelas*; citações do presidente norte-americano John F. Kennedy; iconografia do Egito Antigo; animações; a série de TV *Breaking Bad*; pinturas do período do Renascimento; o filme *Os Vingadores*; o desenho infantil *Bob Esponja* etc.

A apropriação de diferentes recursos tecnológicos permitiu a interação de mais de 3 milhões de usuários num ambiente que foi desenvolvido para ser jogado individualmente. Essa interação extrapolou a plataforma inicial, primeiramente o jogo *Pokémon Red*, depois o *Twitch Plays Pokémon* e em seguida por vários ambientes na internet. Lévy (2006, pág. 25) afirma que “Uma técnica é produzida dentro de uma cultura, e uma sociedade encontra-se condicionada por suas técnicas.” A técnica aqui, no caso os computadores pessoais, a conexão com a internet, a reprogramação dos códigos originais do jogo, o emulador, o *streaming* etc., condicionou a narrativa no sentido de abrir novas possibilidades.

Na sociedade contemporânea os indivíduos estão utilizando novas tecnologias midiáticas para se envolver, criar e recriar o conteúdo disponível no repertório cultural



contemporâneo. Um jogo criado em 1996 ganha uma releitura para os recursos interativos existentes atualmente e acaba se transformando num experimento social que envolveu pessoas conectadas de várias partes do planeta, cujo único objetivo em comum era se tornar um *Mestre Pokémon*, mesmo que essa glória fosse dividida (que pode ser a parte mais divertida da experiência) com mais de 3 milhões de pessoas.

Personagens¹⁷

Segue uma lista com os principais personagens da experiência, para uma melhor compreensão de como se desenvolveu a narrativa.

Red – O personagem principal, essencialmente um robô controlado pelos internautas. No enredo do jogo um jovem treinador *Pokémon* tentando obedecer a milhares de comandos sendo inseridos ao mesmo tempo.

ABBBBBBK – O *Pokémon* original, um *Chamander*, comumente referido como *Abby*. O *Pokémon* inicial do jogador, adquirido no início do jogo, que foi solto, acidentalmente, durante o jogo.

Jay Leno – O *Rattata*, o terceiro *Pokémon* para se juntar à equipe. Nome real era *JLVWNNOOOO*. Foi lançado junto com *Abby* por sua lealdade, a sua determinação, e esse dia do jogo foi considerado o pior de todos.

Jesus Bird - Originalmente um *Pidgey*, que evoluiu para um *Pidgeotto* e, através de um grande esforço, um *Pidgeot*. Um tanque, no nível mais alto de todos os *Pokémons* atuais. A espinha dorsal e salvadora da equipe, e escolhido um dos grandes Fóssil Helix. Renascido como *aaabaaajss* (também conhecido na mitologia do jogo como *Abba Jesus*).

BigDig – O seu nome atual é *AAJST(????)* (assim mesmo, com o parêntese e os pontos de interrogação), embora este seja o seu nome renascimento. Anteriormente apelidado *DigRat*. A *Rattata* que sabia *Dig* (e, assim, tornou-se a ruína de muitos), mas logo se tornou um *Raticate* e provou ser um membro de valor da equipe. Lançado no fatídico dia 11.

¹⁷ Disponível em: <http://www.dorkly.com/article/59505/the-majesty-of-twitch-plays-pokemon>. Acesso em 08/04/14 às 10h



Referências Bibliográficas

- ANDERSON, Chris. *A Cauda Longa*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.
- DI FELICE, Massimo (Org.). *Do Público para as Redes: a comunicação digital e as novas formas de participação social*. São Caetano: Difusão, 2008.
- HENRY, Jenkins. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2008.
- LEMOS, André. *Cibercultura Remix*. in, Seminário “Sentidos e Processos”. No prelo, São Paulo, Itaú Cultural, agosto de 2005.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 2001.
- RECUERO, Raquel. *A Conversação em Rede: comunicação mediada pelo computador e redes sociais na internet*. Porto Alegre: Sulina, 2012.
- RECUERO, Raquel. *Redes Sociais na Internet*. Porto Alegre: Meridional, 2009.
- TELLES, André. *Geração Digital*. São Paulo: Landscape, 2009.