



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

ESCOLA DE COMUNICAÇÃO

CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS

JORNALISMO

TWITCH PLAYS POKÉMON RED:
UM ESTUDO DE CASO SOBRE A INTELIGÊNCIA COLETIVA

BERNARDO PEIXOTO MELLO

RIO DE JANEIRO

2016

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
JORNALISMO

TWITCH PLAYS POKÉMON RED:
UM ESTUDO DE CASO SOBRE A INTELIGÊNCIA COLETIVA

Monografia submetida à Banca de Graduação
como requisito para obtenção do diploma de
Comunicação Social/ Jornalismo.

BERNARDO PEIXOTO MELLO

Orientadora: Profa. Dra. Cristina Rego Monteiro da Luz

RIO DE JANEIRO
2016

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

ESCOLA DE COMUNICAÇÃO

TERMO DE APROVAÇÃO

A Comissão Examinadora, abaixo assinada, avalia a Monografia *Twitch Plays Pokémon Red: um estudo de caso sobre a inteligência coletiva*, elaborada por Bernardo Peixoto Mello.

Monografia examinada:

Rio de Janeiro, no dia//

Comissão examinadora:

Orientadora: Profa. Dra. Cristina Rego Monteiro da Luz

Doutora em Comunicação pela Escola de Comunicação – UFRJ

Departamento de Expressão e Linguagens – ECO/ UFRJ

Prof. Dr. Marcio Tavares D’Amaral

Doutor em Ciência da Literatura pela Faculdade de Letras – UFRJ

Departamento de Fundamentos da Comunicação – ECO/ UFRJ

Prof. Dr. Luciano Saramago

Doutor em Engenharia Civil pela COPPE – UFRJ

Departamento de Métodos e Áreas Conexas – ECO/UFRJ

FICHA CATALOGRÁFICA

MELLO, Bernardo Peixoto.

Twitch Plays Pokémon Red: um estudo de caso sobre a inteligência coletiva. Rio de Janeiro, 2016.

Monografia (Graduação em Comunicação Social/ Jornalismo) –
Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, Escola de Comunicação
– ECO.

AGRADECIMENTOS

À minha família, que procurou sempre me dar todo tipo de incentivo, moral e material, para que eu mantivesse dedicação máxima à minha formação acadêmica.

À minha orientadora, Cristina Rego Monteiro da Luz, que iluminou meu interesse sobre novas tecnologias e ferramentas de comunicação nas aulas de Técnicas de Reportagem II e Jornalismo em Mídias Digitais, e depois acreditou e aceitou me auxiliar em um tema para o qual outros, talvez, virassem as costas.

Aos meus amigos e amigas, do colégio, da faculdade e da vida, que sempre me motivam e me ensinam a ser uma pessoa melhor.

À minha família, novamente, que mudou a minha vida ao me presentear com um cartucho de *Pokémon Yellow* para *Game Boy Color* no Natal de 1999, quando eu tinha apenas cinco anos de idade.

A Leon Ribeiro e Matheus Sodré, que dividem o crédito de terem me apresentado, no início de 2014, o experimento apaixonante que se tornaria tema deste trabalho. E a Thomaz Ambrosio, um dos primeiros a enriquecer esta experiência com discussões que serviriam de ponto de partida para a minha pesquisa.

MELLO, Bernardo Peixoto. *Twitch Plays Pokémon Red: um estudo de caso sobre a inteligência coletiva*. Rio de Janeiro, 2016. Orientadora: Cristina Rego Monteiro da Luz. Rio de Janeiro: UFRJ/ECO. Monografia em Jornalismo.

RESUMO

Este trabalho procura analisar as contribuições resultantes do experimento online *Twitch Plays Pokémon Red*, realizado em fevereiro de 2014, organizado horizontalmente com códigos de sociabilidade voláteis, estrutura referencial que está no cerne da rede mundial de computadores. Desde os primeiros estágios de evolução da Internet, coexistem o potencial de mobilização da rede, de um lado, e o temor de uma anomia causada pela diluição do controle de instituições sociais como o Estado e a religião, de outro. Em *Twitch Plays Pokémon Red* os sujeitos buscam perceber a si mesmos como agente e produto, atuando nos destinos do próprio grupo em que estão inseridos. O experimento em questão envolveu centenas de milhares de participantes trabalhando simultaneamente online, para solução de um jogo desenvolvido com base em tradicional game japonês, *Pokémon Red*. O projeto foi surpreendentemente resolvido graças à criação de vínculos entre os jogadores, movidos pelo desejo de trazer sentido a um cenário marcado pela aleatoriedade.

SUMÁRIO

1. Introdução.....	1
2. O homem, os símbolos e a rede.....	4
2.1 - O mito como forma de sociabilidade.....	6
2.2 - Individualismo em rede <i>versus</i> tratamento cooperativo das dificuldades.....	12
3. O experimento <i>Twitch Plays Pokémon Red</i>	15
3.1 - Um personagem com milhares de cérebros.....	17
3.2 - A horizontalidade da inteligência coletiva.....	19
4. Cojogadores: agentes e produtos da inteligência coletiva.....	29
4.1 - A força dos laços fracos.....	33
4.2 - O mito imanente: como vencer a máquina sem derrotá-la.....	36
5. Considerações finais.....	41
6. Referências bibliográficas.....	44

1. INTRODUÇÃO

O experimento *Twitch Plays Pokémon Red* originou-se de uma premissa aparentemente simples: permitir, como mero exercício lúdico, que duas ou mais pessoas enviassem ordens simultâneas ao mesmo personagem de um *game* online. A premissa, por si só, representava uma inovação em relação ao funcionamento usual de jogos eletrônicos, nos quais cada personagem só pode ser comandado por um único jogador de cada vez. Mesmo em *games* desenvolvidos no sistema *multiplayer*, isto é, em que diferentes indivíduos podem se conectar e jogar simultaneamente uma mesma partida, cada sujeito controla apenas um personagem, que não pode ser dirigido ao mesmo tempo por mais de um jogador.

O experimento mostraria, ao longo de sua duração, desafios, discussões e possibilidades que foram muito além de um mero exercício lúdico. *Twitch Plays Pokémon Red* se desenvolveu em ambiente próximo ao que se imagina como caótico. Milhares de pessoas, cada qual com identidades e aspirações únicas, comandavam o personagem Red ao mesmo tempo. Todas as ordens enviadas por estes indivíduos eram processadas e executadas, não importando quão dissonantes ou mesmo contraditórias pudessem se mostrar. Mesmo assim, por incrível que pareça, o jogo foi concluído, e no intervalo de apenas 16 dias.

Investigaremos, no presente trabalho, quais estratégias foram escolhidas e desenvolvidas pelos indivíduos engajados no experimento, que possibilitaram o estabelecimento de consensos e diretrizes gerais para, em última instância, atenuar o aparente caos sem sacrificar o formato de participação aberta e não-hierárquica. Daqui em diante, chamaremos estes indivíduos de cojogadores, por entendermos que a interação horizontal entre esses sujeitos era uma característica inerente à sua atuação, visto que o formato do experimento permitia a uma única ordem enviada ao personagem Red, seja consonante ou dissonante com a maioria, o mesmo espaço dado a todas as outras.

Nossa análise será baseada em estudos que se voltam para os novos formatos e potencialidades da interação de sujeitos em meios virtuais, principalmente de autores como Pierre Lévy, Manuel Castells e Henry Jenkins. Recorremos também a Joseph Campbell, que desenvolveu trabalhos sobre o papel da mitologia em sociedades arcaicas, por entendermos que as soluções aos desafios e obstáculos do experimento

foram encontradas a partir da adaptação às particularidades da Internet de velhas narrativas (ou modelos de narrativa) de atribuição de sentido, algo a que se recorre, tanto naquelas sociedades quanto em nosso objeto estudo, quando não há explicação empiricamente apreensível para os acontecimentos observados.

Por último, mas não menos importante, nos debruçamos sobre obras de Muniz Sodré para investigar como essas formas de interação e atribuição de sentido impactam, transformam e impulsionam a construção de vínculos entre sujeitos – algo que está na essência do processo comunicativo. Em outras palavras, tentaremos analisar como a Comunicação se encontra no cerne do estabelecimento de novos modelos de socialização entre indivíduos, como identificamos no experimento *Twitch Plays Pokémon Red*.

Entendemos, ao observar nosso objeto de estudo, que os diálogos estabelecidos entre jogadores e demais entusiastas de *Twitch Plays Pokémon Red* em determinados fóruns de discussões online tiveram papel fundamental na construção de uma inteligência coletiva que permitisse um melhor direcionamento às ações do personagem Red, sem que fossem suprimidas as vontades particulares. Este trabalho, além de assistir ao experimento propriamente dito, propõe analisar as discussões surgidas no fórum /twitchplayspokemon, alojado no website *Reddit*, devido à relevância que o ambiente em questão ganhou frente à comunidade participante do experimento – algo demonstrado tanto pelo número de internautas inscritos neste fórum quanto pelo fato de que algumas estratégias lá debatidas acabaram reproduzidas, com sucesso, no próprio experimento.

Serão observados, na construção desta inteligência coletiva pelos jogadores, não apenas os movimentos específicos combinados no fórum em questão, mas também, e principalmente, o estabelecimento coletivo de um conjunto de referências simbólicas, de caráter mitológico, envolvendo personagens e acontecimentos observados no jogo eletrônico. Constataremos desta maneira se o mito ocupa um papel central nos caminhos tomados pelo experimento *Twitch Plays Pokémon Red*.

No capítulo 1, traçaremos um paralelo entre o papel do mito nas sociedades primitivas e em coletivos contemporâneos, organizados e conectados pela rede mundial de computadores, a Internet. A ideia é analisar se a função social assumida pelo mito no mundo arcaico é retomada em meio à acelerada evolução das tecnologias de comunicação, mesmo com mudanças cruciais no que tange a participação da

coletividade na criação e transformação deste capital simbólico. Procuramos analisar como o mito se desenha como mecanismo de sociabilidade em um contexto de dificuldade para atribuir sentido à sucessão de acontecimentos que afeta diretamente as decisões a serem tomadas pelas pessoas.

No capítulo 2, é abordado o experimento *Twitch Plays Pokémon Red* propriamente dito, dando enfoque aos obstáculos encontrados pelos cojogadores por conta do número elevado de comandos enviados simultaneamente e, a partir daí, às formas encontradas para superá-los. Estas dividem-se em duas frentes: o desenvolvimento de estratégias para lidar com as limitações da ferramenta eletrônica em que acontecia o experimento; e a criação de narrativas mitológicas a partir de fatos aparentemente originados do mero caos que caracterizava o experimento.

Esse capital simbólico, como veremos mais atentamente no capítulo 3, não apenas orienta os indivíduos de forma que suas escolhas sejam condicionadas por uma inteligência coletiva, mas também pode ser manejado pelos cojogadores para condicionar o intelecto coletivo do qual eles faziam parte. Exemplo disso é o comportamento dos cojogadores após introdução de novas funcionalidades ao longo do experimento que, em última instância, podem alterar a forma como é jogado originalmente, isto é, com todas as ordens sendo processadas e executadas. A postura desses cojogadores diante dessas funcionalidades, não sendo nem de rejeição, nem de plena aceitação, tende a flutuar entre essas duas reações, levando em consideração o que seja mais interessante para o sucesso do experimento em si.

A rede de cojogadores e espectadores em *Twitch Plays Pokémon Red*, como veremos ao longo do presente trabalho, parece se estruturar a partir de laços fracos entre os participantes da rede. A volatilidade do vínculo social, que pode ser apontada como uma das facetas das relações interpessoais desenvolvidas na Internet, não representou impedimento ao progresso do experimento. Pelo contrário: é possível argumentar que os laços fracos tiveram papel crucial para o desenvolvimento de estratégias e capital simbólico se colocassem em prática um modelo de inteligência coletiva.

2. O HOMEM, OS SÍMBOLOS E A REDE

“[...] os signos, os discursos, os instrumentos e os dispositivos técnicos são os pressupostos do processo de formação de uma forma nova de socializar, de um novo ecossistema existencial em que a comunicação equivale a um modo geral de organização” (SODRÉ, 2014: 14)

Em janeiro de 2014, um programador australiano conhecido como *The Creator* (O Criador, em tradução livre) decidiu adaptar o website chamado *Twitch.tv* para que seus usuários, em vez de simplesmente assistirem à transmissão em tempo real de jogos eletrônicos, pudessem participar deles diretamente através de comandos que seriam processados e enviados ao personagem de determinado game. Esta iniciativa “não tinha nenhum plano no início. [...] Queria apenas colocar aquilo em prática para ver como as pessoas responderiam”¹. O game utilizado foi *Pokémon Red*, o primeiro de uma franquia japonesa lançada em 1996.

A ferramenta desenvolvida pelo programador australiano permitia a qualquer usuário de *Twitch.tv* que fizesse um cadastro gratuito, o que então o permitia digitar uma ordem de movimento ou ação para o personagem e enviá-la no chat da página virtual. Todas as ordens enviadas pelos milhares de indivíduos eram cumpridas pelo personagem Red. Assim, qualquer indivíduo com acesso ao website em questão dependia apenas de iniciativa própria para tornar-se um cojogador no experimento *Twitch Plays Pokémon Red*. Era possível também apenas assistir ao vídeo do jogo em tempo real, sem participar diretamente do *game*.

Não demorou, contudo, para que as opções de participar ou assistir se mostrassem insuficientes aos indivíduos engajados no experimento. Em um fórum de debates alojado no website *Reddit*, espectadores e participantes do experimento compartilhavam textos e imagens, criados por eles mesmos ou por terceiros, que tinham como função, entre outras possibilidades, a tentativa de organização do imaginário coletivo. Situações provocadas, aparentemente de forma acidental, pela caótica profusão de ordens pensadas por milhares de cérebros passavam a ser explicadas, teorizadas ou problematizadas por essas mesmas mentes.

Essas explicações, por sua vez, normalmente vinham carregadas de elementos típicos de narrativas mitológicas, conferindo aos acontecimentos supostamente

¹ Tradução livre: “I didn’t have any plans for it from the beginning. [...] I just wanted to put it up to see how people would respond”. Disponível em: <http://www.polygon.com/2014/2/14/5411790/Twitch-plays-pokemon-creator-interview-Twitchplayspokemon>. Acesso em 27 de janeiro de 2016.

aleatórios do experimento uma aura de aparente transcendência, isto é, algo que parecia ser determinado por motivos alheios à simples sucessão de ordens enviadas pelos indivíduos.

Nas comunidades primitivas, a mitologia se destacava como um mecanismo de organização social. De acordo com Campbell (1997: 9), os símbolos que formavam as narrativas dos mitos e ritos de passagem serviam para garantir o avanço do homem através de diferentes etapas da vida, evitando assim a estagnação em determinado estágio. Neste trabalho, entendemos a noção de símbolo como aquela definida por Muniz Sodré (2014: 15): “o trabalho de relacionar, concatenar ou pôr em comum (*synballein*) formas separadas, ao modo de um equivalente geral, energicamente investido como valor”.

O fenômeno da internet, à medida que acelera a expressão de identidades por indivíduos em rede, traz consigo uma necessidade de reconstrução de narrativas simbólicas como maneira de evitar uma sensação de caos em meio ao excesso de informações e conteúdos produzidos pelos próprios usuários. A mitologia, então, entra em cena para preencher este propósito. Em outras palavras:

[...] o problema não é senão o de tornar o mundo moderno espiritualmente significativo – ou (enunciando esse mesmo princípio de forma inversa) o de possibilitar que homens e mulheres alcancem a plena maturidade humana por intermédio das condições da vida contemporânea. (CAMPBELL, 1997: 124)

Castells (2008: 41) aponta a busca pela identidade como a nova “fonte básica de significado social” em um mundo cada vez mais volátil e dinâmico, “de mudanças confusas e incontroladas”. Embora tenha alcançado centralidade com a difusão da Internet na sociedade em geral, a expressão individual não representa necessariamente uma barreira à constituição de narrativas simbólicas que tenham como objetivo a normatização do convívio entre pessoas.

A configuração da rede traz à tona sujeitos com diferentes bagagens culturais e sociais. Nesta rede repleta de diferentes aspirações, é válido afirmar que a mitologia não mais encontra fôlego como incentivo à dissolução das ambições pessoais e ao anonimato do indivíduo, elementos que Campbell (1997) identifica como imperativos em narrativas antigas.

Na sociedade em rede, a atuação do mito como fonte de significado para as relações sociais torna-se incompatível com auto aniquilação e supressão de vontades individuais. A constituição de um universo simbólico serve aos participantes da rede como forma de traduzir as identidades individuais em algo que vá além do puro acúmulo de informações e, ao mesmo tempo, não submeta esses indivíduos a padrões de sociabilidade já existentes. A narrativa mitológica na Internet possibilita não apenas a superação individual, mas também o alargamento das possibilidades da própria rede.

É portanto fundamental a produção crítica de mediações materiais e simbólicas (elas não são espontâneas, como pôde supor o culturalismo populista) entre o *bios virtual* e o cotidiano multiforme das práticas existenciais [...]. Nessas mediações se produz sentido e não na verdade cientificamente gerada (SODRÉ, 2014: 176)

2.1 - O mito como forma de sociabilidade

“Quem pode pretender afirmar com certeza que as vítimas, os deuses, os poderes transcendentais, a heteronomia em geral sejam a via obrigatória para a soldagem dos coletivos?” (LÉVY, 1998: 68). De fato, o que propomos no presente trabalho não é a obrigatoriedade da existência das narrativas mitológicas como única forma de sociabilidade, mas sim que elas ganham destaque em situações contextualizadas no ciberespaço, como no experimento *Twitch Plays Pokémon Red*, do qual falaremos mais adiante.

O próprio Lévy (1998) reconhece, além das possibilidades técnicas trazidas pela rede de computadores, que seja importante que os indivíduos desenvolvam referências culturais e políticas para garantir a orientação adequada em meio a uma produção de conteúdo exponencialmente maior. É isso que observaremos no próximo capítulo, quando trataremos do experimento *Twitch Plays Pokémon* e a forma como seus jogadores criaram espontaneamente símbolos mitológicos para aprofundar a sociabilidade baseada em ferramenta eletrônica.

O surgimento do mito nas sociedades primitivas, por sinal, não se encontrava associado a um duelo de forças entre individualidade e coletividade. Mais do que priorizar uma em detrimento da outra, o universo simbólico que constituía os mitos trazia na verdade uma continuidade entre ambas. As narrativas mitológicas, segundo Campbell (1997: 132), aspiravam a uma “reconciliação entre consciência individual e vontade universal [...] através da percepção da verdadeira relação existente entre os

passageiros fenômenos do tempo e a vida imperecível que vive e morre em todas as coisas”.

A existência de uma identidade particular, portanto, não era considerada de forma isolada em relação ao conjunto de valores que regulava o convívio em sociedade. Os costumes e tradições, ainda que não estivessem abertos a questionamentos, eram alimentados pela forma como os indivíduos em determinadas posições da elite expressavam sua individualidade. Esta noção é reforçada por Nietzsche (1985)² que encontra, na etimologia da língua alemã, a identidade aristocrática associada à noção de bom – e, por oposição, a identidade plebeia associada ao mau – nos primórdios do pensamento moral, sucessor do mito como fonte de sentido para a vida³.

Parece-nos que a rede constituída pela Internet promove um alargamento do universo simbólico da sociedade, já que sua constituição como organizador da vida em conjunto deixa de ser exclusividade de um pequeno grupo de pessoas. De fato, cada indivíduo é um ponto da rede, sendo convidado como tal a exteriorizar sua própria individualidade. A construção de identidades particulares continua a alimentar as narrativas simbólicas que atribuem significado à vida em sociedade – só que agora o acesso à rede parece configurar uma abertura para cada indivíduo construir sua própria identidade. Sobre o advento dos meios de comunicação multimídia, Castells (2008) observa que:

Todas as expressões culturais, da pior à melhor, da mais elitista à mais popular, vêm juntas nesse universo digital que liga, em um supertexto histórico gigantesco, as manifestações passadas, presentes e futuras da mente comunicativa. Com isso, elas constroem um novo universo simbólico. (CASTELLS, 2008: 458)

Podemos considerar, então, que a narrativa mitológica está longe de ser incompatível com os novos meios de comunicação multimídia. A horizontalidade, contudo, se apresenta como pedra angular da constituição dos mitos como forma de sociabilidade na Internet. O próprio Castells (2008: 461) ressalta que, embora a entrada na esfera cibernética exija uma adaptação a linguagem e códigos específicos, o formato horizontal e multinodal da rede “é capaz de integrar todas as formas de expressão, bem como a diversidade de interesses, valores e imaginações”.

² A versão original da obra em questão, “A Genealogia da Moral”, foi publicada em 1887.

³ “O exemplo mais evidente desta última metamorfose é a palavra alemã *schlecht* (mau), que é idêntica à palavra *schlicht* (simples); compare-se *schlichtsweg* (simplesmente) e *schlechterdings* (absolutamente), e que na sua origem designava o homem simples, o homem plebeu” (NIETZSCHE, 1985: 4)

Ao tratar da arquitetura desse ciberespaço, Lévy (1998: 110) defende que a rede carrega o potencial de “desenvolvimento do laço social pelo aprendizado e pela troca de saber”, além de permitir a constante visitação e manipulação do capital simbólico gerado pelos indivíduos. Nesse contexto, a narrativa mitológica ressurge não como expressão transcendental, e sim como potência simbólica da sociedade como um todo.

Mauss (1988) chega a conclusão semelhante ao analisar a dimensão simbólica das trocas materiais em sociedades ditas primitivas, como os maori e os polinésios. Ao observar que o intercâmbio de presentes coloca em circulação uma “essência espiritual” de cada sujeito, ele coloca em evidência a hipótese de que as convenções sociais, se bem executadas, promovem um círculo virtuoso de relações entre indivíduos. Nas sociedades em questão, “abster-se de dar, como abster-se de receber, é faltar a um dever – como abster-se de retribuir” (MAUSS, 1988: 110).

É possível estabelecer um diálogo entre esta dimensão simbólica das trocas entre indivíduos e o arcabouço que Sodr  (2014: 137) vislumbra no regime da comunica o, “em que o sentido troca a l gica circula o de valores do enunciado pela copresen a som tica e sensorial dos sujeitos”. Em outras palavras, o que define a efici ncia e as consequ ncias de um processo comunicativo n o   tanto o que est  dito, mas sim a media o existente entre os indiv duos participantes deste processo, o que inclui a forma como se expressam e se posicionam verbal e n o-verbalmente.

Assim, transportando o racioc nio para o experimento virtual que tratamos no presente trabalho, podemos crer que a participa o dos cojogadores na constru o das narrativas simb licas, atrav s da express o p blica de suas identidades, ou “ess ncias” individuais, possibilita a expans o e o fortalecimento dos la os que constituem a rede. Em  ltima inst ncia, a manuten o desta rede depende da assimila o m tua de estrat gias comunicativas desenvolvidas por cada indiv duo conectado. Essa configura o parece indicar que quando os v nculos entre os sujeitos s o fortalecidos pela elabora o simb lica de todos   a coletividade como conjunto que se fortalece.

  necess rio questionar, a este ponto, se o universo simb lico que ampara a rede multim dia mant m de fato seu componente mitol gico – isto  , se constitui uma narrativa que atua em um est gio al m das express es individuais, portanto de dif cil questionamento, e que visa a atribuir sentido  s rela oes interpessoais – ou trata-se meramente de busca e constru o de identidades individuais em profus o. Campbell

(1997) fornece-nos algumas pistas ao discorrer sobre a presença do herói nos mitos que serviam de organização social e fonte de sentido para a vida em sociedades antigas.

Em primeiro lugar, há o problema do retorno à realidade banal: todo herói, após realizar feitos extraordinários e de alcançar o ápice da própria potência, eventualmente é recolocado no convívio com seu povo de origem, onde tem de lidar com as circunstâncias ordinárias e os acontecimentos triviais e passageiros da vida. A tentação é “entregar a comunidade para o demônio e partir outra vez para a celeste habitação rochosa, fechar a porta e ali se deixar ficar” (CAMPBELL, 1997: 124). No entanto, os ritos de passagem e a mitologia ensinam que o caminho a ser seguido é o da unidade entre indivíduo e grupo – independentemente do quão extraordinários sejam os feitos de determinado indivíduo, ou quão autossuficiente seja o grupo.

É possível observar um comportamento semelhante na cultura da Internet, em personagens tratados de forma obscura e muitas vezes errônea: os hackers. Castells (2003: 37-46) rechaça a caracterização midiática da cultura hacker como semeadora do caos – esta seria uma qualidade inerente aos crackers, indivíduos que se valem do seu avançado conhecimento técnico para causar distúrbios na rede virtual, tendo como alvo principalmente os usuários leigos.

Os hackers, por sua vez, são apresentados como programadores de computador habilidosos – muitos deles, inclusive, contratados por grandes corporações – que buscavam, nas horas vagas, desenvolver projetos independentes do meio empresarial e disponibilizá-los a todos na rede. A programação com código aberto, que pode ser utilizada e modificada por qualquer um com conhecimento técnico, é o grande pilar da cultura hacker.

Notam-se semelhanças, portanto, entre o comportamento dos hackers e a carga simbólica atribuída aos heróis nas antigas narrativas mitológicas, na medida em que resistem à tentação de utilizar seus conhecimentos unicamente em benefício próprio, colocando-o à disposição da coletividade com o objetivo último de fortalecer a própria sociedade.

A cultura hacker desempenha um papel axial na construção da Internet por duas razões: pode-se sustentar que é o ambiente fomentador de inovações tecnológicas capitais mediante a cooperação e a comunicação livre; e que faz a ponte entre o conhecimento originado na cultura tecnomeritocrática e os subprodutos empresariais que difundem a Internet na sociedade em geral (CASTELLS, 2003: 37)

Para que não tenhamos um retrato impreciso dos hackers, vale colocar em perspectiva algumas dessas semelhanças com a figura do herói mitológico. Ao contrário de seus pares nas narrativas simbólicas, os feitos dos hackers não são acompanhados pela exaltação de suas próprias identidades; muitos, inclusive, permanecem ocultos da rede em geral.

É interessante notar que até mesmo O Criador, programador responsável pelo experimento Twitch Plays Pokémon Red, optou por manter sua verdadeira identidade em anonimato. Isso acontece, até onde se sabe, justamente para evitar que a difusão de conhecimento útil aos participantes da rede tenha consequências como fama, acúmulo de riquezas ou qualquer tipo de benefício exclusivo, algo que é rejeitado pela cultura hacker em seu ideário de fazer o bem sem esperar necessariamente algo em troca.

Devido a esta condição anônima, o reconhecimento e legitimação dos feitos dos hackers só pode ser dado, em primeira instância, pelos próprios hackers. Quando suas realizações se encontram difundidas, os indivíduos em rede podem utilizá-las sem ao menos remetê-las aos seus criadores. Ainda assim, não é exagero afirmar que a narrativa do mito está aí presente como possibilidade de organização social.

Uma das motivações dos hackers é o prazer, o prazer da programação, da programação como hobby. No entanto, mesmo se “hobby” for o termo que eles geralmente usam, não corresponde ao seu uso comum. Como observa Eric S. Raymond, “é muito divertido ser hacker, mas é uma diversão que exige esforço”. [...] Entre os hackers, o que faz a ligação é, claro, uma produção comum, mas acima de tudo o prazer de programação e o reconhecimento desse prazer por outros. A noção de trabalho muda, não é mais labuta, e sim trabalho como paixão, autorrealização (STUDER apud CARLSSON, 2014: 234)

Na rede multimídia, nós podemos acompanhar a atuação dos personagens – em última instância, todos nós – que constroem o universo simbólico de referência para o comportamento coletivo. A carga de realidade sob as identidades produzidas virtualmente, contudo, traz novamente à tona o problema da veracidade.

O temor da falta de correspondência real do universo simbólico na rede multimídia é bem exemplificado em um antigo cartum publicado na revista *The New Yorker* nos primórdios da Internet, em que um cachorro utiliza o computador para se passar por gato. Castells (2003: 109) avalia esse questionamento como inócuo: para ele, os usuários da Internet em geral rapidamente chegam à conclusão de que é melhor se apresentar como cachorro, e não como gato, “já que é com base nessa presunção que uma rede de interação social é construída ao longo do tempo”.

Esta frase deixa transparecer algo a mais: a presunção de realidade é mais importante para a rede do que a realidade propriamente dita. Para efeitos de construção do universo simbólico que norteia a rede, não é necessário que os valores do hacker, correspondente cibernético ao herói da mitologia antiga, sejam equivalentes no mundo off-line ao que se apresenta online. Basta que a coletividade o perceba de tal forma para que a mensagem atue sobre os indivíduos.

O processo de construção das identidades individuais consiste justamente em responder a essa mensagem, seja aceitando-a, refutando-a ou modificando-a ao reproduzi-la para outros pontos da rede; e são essas expressões individuais que condicionarão o universo simbólico, dando sequência ao ciclo.

Podemos perceber uma situação semelhante quando abordamos a função social do mito. Campbell (1997) trata a questão da veracidade das narrativas mitológicas como secundária, diante do sentido que carregam para os indivíduos:

Não nos importa muito se Rip van Winkle, Kamar Al-Zaman ou Jesus Cristo realmente existiram. Suas histórias constituem nosso objeto: e essas histórias se acham tão amplamente difundidas pelo mundo – vinculadas a vários heróis, de várias terras – que a questão de saber se esse ou aquele portador local do tema universal pode ou não ter sido um homem real, histórico, é secundária. A ênfase no elemento histórico provocará confusão; apenas servirá para obscurecer a mensagem que o quadro revela. (CAMPBELL, 1997: 130)

O elemento fundamental no mito, portanto, não é sua veracidade histórica, mas sim a assimilação da mensagem que este carrega. Para ser devidamente aceita, a mensagem deve propor uma representação simbólica dos anseios e demandas dos indivíduos da sociedade em questão, além de trazer algum direcionamento que permita o avanço desses sujeitos e, conseqüentemente, da própria sociedade. O que a narrativa mitológica nos mostra, tanto nas sociedades antigas quanto na rede de computadores, é que se torna secundário questionar a veracidade quando sua mensagem cumpre esses propósitos.

Sodré (2014) observa algo semelhante ao abordar o “conhecimento interpretativo” que ganha espaço com o advento das redes eletrônicas. Essas redes, segundo o autor, são orientadas pelas modificações constantes originadas nas interações entre os indivíduos, que são capazes de revisar antigas verdades estabelecidas e questionar os elementos que condicionam sua produção. Desta maneira, chega-se à constatação de que “o sentido não surge aí da correspondência espelhada entre o enunciado e a suposta

verdade factual do mundo, mas de correlações funcionais e da invenção interpretativa presente na ‘cadência’ teórica do observador” (SODRÉ, 2014: 162).

Observamos, assim, que a construção de sentido em uma rede eletrônica não depende necessariamente da correlação das narrativas produzidas por seus participantes com o universo dito “real”, isto é, as coisas que existem fora desta realidade virtual. A função que essas narrativas exibem consiste principalmente em fornecer um papel ativo aos participantes da rede na construção de sentido, processo do qual eles têm total percepção.

2.2 - Individualismo em rede *versus* tratamento cooperativo das dificuldades

As possibilidades e os limites da sociabilidade na rede de computadores são determinados, em última instância, pelos próprios indivíduos. Lévy (1998: 57) afirma que “a evolução técnica tornou a transcendência obsoleta”, já que a Internet abre espaço para cada usuário participar da construção de um universo simbólico coletivo. Assim, os participantes da rede são os responsáveis pelas narrativas que vão atribuir sentido às ações da comunidade virtual. Como vimos em Nietzsche (1985), isso já estava presente em menor grau nas sociedades antigas, quando um pequeno grupo de sujeitos condicionava a totalidade dos indivíduos a buscar sentido em seus próprios valores.

A ampliação do universo simbólico através dos novos meios de comunicação, no entanto, traz consigo possibilidades distintas de sociabilidade. Castells (2003: 108) observa que a rede cibernética é constituída principalmente por laços fracos, formados por indivíduos que são unidos somente porque compartilham interesses específicos. Esses laços são fracos porque costumam ser desfeitos quando se tornam superados, ou seja, no momento em que os interesses de ambas as partes não estiverem mais em acordo.

A partir desta premissa, é possível caracterizar uma forma ambígua de relação da internet com a coletividade: de um lado, uma relação marcada pela primazia de objetivos particulares, que Castells chamará de “individualismo em rede”; de outro, a possibilidade de uma integração mais eficaz do indivíduo com o todo, já que os vínculos mais voláteis da rede cibernética permitem uma ampliação dos laços sociais:

Os laços fracos são úteis no fornecimento de informações e na abertura de novas oportunidades a baixo custo [...]. Nesse sentido, a Internet pode contribuir para a expansão dos vínculos sociais numa

sociedade que parece estar passando por uma rápida individualização e uma ruptura cívica. (CASTELLS, 2008: 454)

A Internet abre possibilidade, assim, para a formação de uma inteligência coletiva “distribuída por toda parte, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências” (LÉVY, 1998: 28). A formação de uma sociedade verdadeiramente democrática passa a estar ao alcance dos indivíduos, graças à facilidade para externar suas identidades e torna-las assim parte do capital simbólico da coletividade.

O individualismo em rede, portanto, pode ser substituído pelo que Lévy (1998) chama de tratamento cooperativo e paralelo das dificuldades. Trata-se de um uso da rede voltado para suprir as dificuldades e demandas dos indivíduos conectados de forma horizontal, encorajando assim o aumento de potência de cada ponto da rede e, conseqüentemente, da coletividade de forma geral. O próprio Lévy pontua, contudo, que o tratamento cooperativo das dificuldades não se inicia instantaneamente com a conexão de sujeitos em uma rede de computadores. Antes é preciso que os próprios indivíduos superem a herança da sociedade do espetáculo, que promove a alienação dos sujeitos em relação ao capital simbólico e à geração do conteúdo que consomem.

Em outras palavras, a possibilidade de um tratamento cooperativo das dificuldades na rede mundial de computadores não é uma questão meramente técnica. O avanço tecnológico permitido pela Internet é um elemento importante para o aumento de potência dos indivíduos, mas é necessário que venha acompanhado de um esforço de pensamento coletivo dos indivíduos para a construção de um ambiente em que, apesar das conexões voláteis e não-lineares, mantenha-se um laço social amparado no aprendizado mútuo e na assimilação do conteúdo produzido por outros usuários.

Lévy (1998) denominará este ambiente de constituição propriamente dita de uma inteligência coletiva como “Espaço do saber”.

Constituir o Espaço do saber seria, em especial, dotar-se dos instrumentos institucionais, técnicos e conceituais para tornar a informação “navegável”, para que cada um possa orientar-se e reconhecer os outros em função dos interesses, competências, projetos, meios, identidades recíprocos no novo espaço (LÉVY, 1998: 25)

Mas, afinal, qual é a relação deste “Espaço do saber”, possibilitado pela construção e consolidação de uma inteligência coletiva, com um jogo online de *Pokémon Red*? De acordo com Lévy (1998: 62), esse tratamento cooperativo das

dificuldades traz consigo a necessidade, para garantir seu funcionamento na prática, da “concepção de ferramentas de filtragem inteligente dos dados, navegação em meio à informação, simulação de sistemas complexos, comunicação transversal e observação recíproca das pessoas e grupos em função das suas atividades e de seus saberes”.

Todos esses elementos, em maior ou menor escala, dependem de um capital simbólico robusto para servir de fonte de sentido e organização social. Algo como colocar uma mochila nas costas, juntar algumas Pokébolinhas e sair vagando pelo mundo guiado pelo sonho de ser um mestre Pokémon. Com um detalhe extra: ao lado de cem mil internautas.

3. O EXPERIMENTO *TWITCH PLAYS POKÉMON RED*

“Nunca deixa de me surpreender que nós resolvemos o enigma das latas de lixo em cerca de meia hora... Acho que eu gastava o mesmo tempo para resolver isso normalmente”⁴. O comentário do usuário identificado como thehonbtw em um fórum de discussões no website *Reddit* representa o que talvez seja a principal questão do jogo *Twitch Plays Pokémon Red*: como, em meio ao aparente caos proporcionado por milhares de usuários enviando comandos simultâneos para um único personagem, o jogo chegou a ser concluído, e no tempo relativamente breve de 16 dias ininterruptos?

É necessário, antes de mais nada, entender o próprio funcionamento de *Twitch Plays Pokémon Red* para apreender os caminhos tomados pelo jogo. A começar pelo nome, que remete à união de elementos distintos. A plataforma *Twitch* surgiu em junho de 2011 como um site que permitia o streaming ao vivo – isto é, a transmissão pela internet – de videogames jogados pelos usuários. O *Twitch* também conta com um chat na página de exibição de cada jogo, no qual diferentes espectadores podem interagir da maneira que bem entenderem.

Em fevereiro de 2014, um usuário australiano anônimo, que passaria a ser conhecido como *The Creator* (“O Criador”, em tradução literal) decidiu fazer sua própria transmissão, com o acréscimo de uma mudança nas funcionalidades do chat: os espectadores poderiam escrever e enviar comandos para o jogo, de modo que se transformassem em cojogadores, juntando-se ao próprio responsável pelo streaming.

O anonimato d’O Criador atraiu alguma atenção e se tornou alvo das mais variadas teorias por parte de seguidores do experimento em questão. No capítulo anterior, apontamos que a ausência de exaltação pública da própria identidade é uma característica da cultura hacker, mais voltada para difundir conhecimento técnico que seja útil aos usuários da rede virtual do que para ganhar fama ou dinheiro na exploração deste conhecimento.

O game escolhido foi *Pokémon Red*, primeira versão da franquia japonesa *Pokémon* para o console *Game Boy*, datado de 1996. O game gira em torno da jornada de Red, um garoto que parte de Pallet, sua cidade natal, com o objetivo de se tornar um grande treinador de Pokémons – criaturas semelhantes a animais, mas com poderes

⁴ Tradução livre: “It never ceases to amaze me that we beat the trash can puzzle in about half an hour... I think it took me that long to do it normally”. Disponível em https://www.reddit.com/r/twitchplayspokemon/comments/1y6wyc/nearly_complete_timeline_of_events/. Acesso em 05 de fevereiro de 2016.

especiais, com diferentes características, bem como pontos fortes e fracos. Os Pokémons são encontrados ao longo de todo o universo do game, tanto em terra firme quanto na água, assim como diversos itens que auxiliam a progressão do personagem Red ao longo do jogo. Um exemplo de item são as Pokébolas, indispensáveis para promover a captura dos Pokémons.

O objetivo do personagem Red é derrotar os oito líderes de ginásios espalhados em diferentes localidades e, posteriormente, enfrentar com sucesso os cinco treinadores mais poderosos do jogo na Liga Pokémon. Estes dois feitos, apesar de garantirem a vitória de Red, não provocam automaticamente o fim do jogo; uma possibilidade concomitante e posterior ao cumprimento dos objetivos principais do game é buscar a captura de todos os 150 Pokémons disponíveis. Mesmo que este objetivo secundário não seja cumprido, é possível seguir jogando a esmo, sem propósito definido.

O console *Game Boy* era simulado – ou emulado, em linguagem cibernética – no computador d’O Criador através de um software, sobre o qual não nos aprofundaremos pela falta de relação com nosso objeto de estudo. Basta compreender que qualquer internauta, através do acesso ao streaming do game no website *Twitch*, poderia escrever seus comandos no chat, que seriam registrados no simulador – ou emulador – e, assim, transmitidos ao personagem Red. Na tela do jogo, à direita do vídeo com a movimentação de Red, as ordens enviadas ao personagem eram exibidas conforme fossem processadas, conforme mostramos na Figura 1.

Figura 1: Tela do experimento *Twitch Plays Pokémon Red*



A jogabilidade do game *Pokémon Red* é relativamente simples, dado o número limitado de nove comandos: Right (direita), Left (esquerda), Up (para cima), Down (para baixo), A, B, Start e Select. No entanto, a popularidade atingida pelo experimento *Twitch Plays Pokémon Red*, com sua iniciativa de permitir a participação eventual de espectadores, levou a um acúmulo de comandos que representava um desafio à progressão habitual do jogo.

3.1 - Um personagem com milhares de cérebros

Números divulgados pelo diretor de Relações Públicas do *Twitch*, identificado apenas como Chase⁵, dão um panorama do alcance de *Twitch Plays Pokémon Red* e da multiplicidade de ordens emitidas pelos cojogadores: foram mais de 122 milhões de comandos enviados a Red durante 16 dias, 7 horas, 45 minutos e 30 segundos de jogo – contabilizados desde o início da jornada até a vitória sobre Blue, o último adversário na elite de treinadores da Liga Pokémon. *Twitch Plays Pokémon Red* teve 1.165.140 cojogadores, isto é, internautas que enviaram comandos ao personagem Red em algum momento, e mais de 36 milhões de visualizações, sendo 9 milhões de espectadores únicos.

O experimento teve uma média de quase 92 mil espectadores e cerca de 3 mil cojogadores por hora, atingindo picos de 121 mil internautas assistindo simultaneamente. Em outras palavras, um recorte de determinado momento do game escolhido ao acaso poderia apresentar alguns milhares de internautas enviando, praticamente ao mesmo tempo, ordens a serem cumpridas pelo personagem do jogo.

Nessas circunstâncias, a primeira dificuldade óbvia à progressão do personagem é a aparente impossibilidade de sincronizar os comandos em um mesmo propósito, já que cada cojogador pode estar dotado de um plano diferente para o avanço no game, e as reações a certas situações em que Red está colocado podem acontecer depois de a situação em questão já ter sido modificada, fazendo com que as ordens enviadas não cumpram o propósito planejado no momento de seu envio no chat do website *Twitch*. Some-se a isso o fato de que os cojogadores não tinham necessariamente como objetivo comum aquilo que é colocado como a vitória no game *Pokémon Red* – isto é, derrotar os líderes de ginásios e a elite de cinco lutadores na Liga Pokémon. Assim, chegamos a um

⁵ Disponível em: <http://blog.Twitch.tv/2014/03/Twitch-prevails-at-pokemon/>. Acesso em 07 de junho de 2015.

contexto em que até mesmo os deslocamentos e decisões mais simples podiam tornar-se verdadeiras epopeias no experimento *Twitch Plays Pokémon Red*.

Por outro lado, a situação descrita pelo usuário thehonbtw, com a qual abrimos este capítulo, ilustra outra faceta de *Twitch Plays Pokémon*: quando, apesar da atmosfera anárquica do game, a colaboração dos cojogadores acabava por convergir e levar à resolução de um problema. O enigma colocado consistia em descobrir, em sequência, interruptores escondidos randomicamente em 15 latas de lixo no ginásio da cidade de Vermilion, o terceiro da jornada de Red.

Quando o exercício era resolvido com sucesso, abria-se uma porta para o Tenente Surge, líder do ginásio em questão, que deveria ser derrotado por Red para dar sequência ao cumprimento de seu objetivo principal no jogo. O personagem deveria vasculhar lata por lata, até encontrar três interruptores; em caso de erro no meio da sequência, os interruptores eram redistribuídos e Red era obrigado a começar tudo novamente.

A linha do tempo de acontecimentos do jogo⁶, criada pelos próprios cojogadores e espectadores em um tópico de discussão no website *Reddit*, mostra um intervalo de 31 minutos entre a entrada no ginásio de Vermilion e a resolução do enigma das latas de lixo; o usuário thehonbtw alerta, em um dos primeiros comentários exibidos, que costumava levar cerca de meia hora para resolver o enigma. Desta forma, encontramos uma situação em que milhares de cojogadores enviando ordens simultâneas a um único personagem conseguiram, em termos práticos, resolver uma determinada situação em um jogo de *Pokémon Red* de modo semelhante ao observável em um jogo tradicional, em que apenas um jogador comanda um personagem.

O sucesso da formação de uma inteligência coletiva, como mostra Lévy (1998), depende do esforço dos indivíduos para cumprir três tarefas distintas. Em primeiro lugar, não se pode ignorar as mensagens enviadas pelo restante do grupo, ainda que seu volume dificulte a interpretação apropriada de cada uma. Além de escutar o restante da coletividade, é importante expressar seus próprios objetivos e pontos de vista, a fim de contribuir com sua individualidade para o domínio público. A partir daí, deve-se “encontrar uma coexistência harmônica entre sua própria voz e a dos outros, ou seja, melhorar o efeito de conjunto”; colocando de outra maneira, é necessário “resistir aos

⁶ Disponível em: http://www.reddit.com/r/twitchplayspokemon/comments/1y6wyc/nearly_complete_timeline_of_events/. Acesso em 07 de junho de 2015

três maus atrativos que incitam o indivíduo a cobrir a voz de seus vizinhos, cantando demasiado forte, a calar-se ou a cantar em uníssono” (LÉVY: 1998, 67).

Sodré (2014) traça um panorama dos desafios com os quais a organização de indivíduos se depara quando há uma ausência de dispositivos previamente existentes de ordenação da coletividade. Diz ele:

“[...] com a progressiva perda de legitimidade por parte das instituições (garantidas basicamente por um abstrato formalismo jurídico), torna-se incerto e obscuro o laço social, o vínculo coesivo da existência humana, cada vez mais permeado por máquinas e perpassado por uma universalidade apenas mercantil. É isso, por outro lado, que abre espaço para a emergência de um conhecimento afim à reedificação do sujeito humano a partir do campo comunicacional. [...] o pensamento social requer um novo sistema de inteligibilidade para a diversidade processual da comunicação enquanto ciência específica do modo de produção ativo do conhecimento, possivelmente na direção de uma releitura do *vínculo* comunitário ou *laço* social” (SODRÉ, 2014: 155)

O episódio de Vermilion ilustra um esforço da massa de cojogadores e espectadores de *Twitch Plays Pokémon Red* para atenuar o aparente caos e a inerente aleatoriedade do experimento, de modo a garantir que, mesmo com planos diferentes, os objetivos comuns fossem atingidos. Um aliado importante na construção de um mínimo consenso que pautasse os movimentos de Red foi o uso de fóruns de discussão tradicionais na internet, através de tópicos e subpáginas dedicadas especialmente a discutir os acontecimentos de *Twitch Plays Pokémon Red*.

Um dos principais dentre esses espaços foi o fórum /twitchplayspokemon, subpágina do website *Reddit* que mantinha 54.532 seguidores em junho de 2015, cerca de um ano e três meses após o fim do experimento⁷. Em tópicos de discussão no /twitchplayspokemon, diferentes cojogadores procuravam tanto estabelecer estratégias para lidar com a aleatoriedade dos comandos enviados ao personagem Red, quanto formar um capital simbólico que servisse como uma espécie de guia aos cojogadores, evitando assim a instalação do caos.

3.2 - A horizontalidade da inteligência coletiva

O universo de *Twitch Plays Pokémon* é marcado pela mediação imanente de uma ferramenta eletrônica: no caso, o próprio software desenvolvido pelo Criador, que processa e reproduz todos os comandos enviados por todos os cojogadores. Lévy (1998:

⁷ Disponível em: <http://www.reddit.com/r/twitchplayspokemon/>. Acesso em 07 de junho de 2015

67) descreve fenômenos desse tipo como uma “ferramenta sustentada por milhares de mãos, que produz e reproduz continuamente um texto-imagem variado”. É o caso do conteúdo evocado no chat da plataforma *Twitch*, que muda de acordo com as aspirações individuais de cada indivíduo. A ampla possibilidade de participação reservada a cada cojogador e a facilidade de entrada na rede caracterizam *Twitch Plays Pokémon Red* como um experimento de democracia direta em tempo real.

A democracia representativa, como nos alerta Lévy (1998), é uma forma de governo que, além de adotada na maior parte dos países ocidentais, carrega consigo limitações típicas de um processo molar de regulação social, isto é, cuja manutenção no poder se dá a partir da atração de massas de pessoas. É dada ênfase à quantidade de pessoas favorável ou contra determinada representação ou medida, de modo que os indivíduos passam a ser considerados apenas sob um prisma numérico. Jenkins (2014: 221) critica essa tendência de considerar as pessoas meramente como dados, que “faz com que as audiências retornem a um estado de ‘passividade’ imaginada, em vez de reconhecê-los como públicos, com a capacidade de reformular as empresas com as quais interagem”.

Os aspectos qualitativos de suas identidades e aspirações individuais pouco importam; os indivíduos se tornam, assim, artigos intercambiáveis na sociedade democrática representativa. Quando não podem ser contabilizados como números a mais embasando determinada posição, a tendência é que sejam rejeitados ou simplesmente ignorados pelos defensores do posicionamento em questão.

Já um dispositivo de democracia direta em tempo real, no ciberespaço, permitiria a cada um contribuir de maneira contínua para a elaboração e o aperfeiçoamento dos problemas comuns, para a abertura de novas questões, para a formulação de argumentos, para enunciar e adotar posições independentes umas das outras sobre grande variedade de temas. [...] A identidade política dos cidadãos seria definida por sua contribuição à construção de uma paisagem política perpetuamente em movimento, e pelo apoio que dariam a determinados problemas (que eles julgam prioritários), a determinadas posições (às quais eles aderem), a determinados argumentos (que eles retomam por conta própria). Com isso, cada um teria uma identidade e um papel político absolutamente singulares e diferentes dos de outro cidadão, conservando a possibilidade de concordar com os que, sobre este ou aquele assunto, em determinado momento, possuem posições próximas ou complementares (LÉVY, 1998: 65)

Um exemplo de tática desenvolvida para possibilitar uma relação harmônica com a máquina é o tópico *The Meta Strat, or How We Beat The Ledge* – em tradução livre,

“A Meta-Estratégia, ou Como Nós Vencemos o Despenhadeiro” – criado pelo usuário autointitulado Alex_Rose, um dos moderadores do fórum /twitchplayspokemon. Os despenhadeiros do jogo, na verdade, eram pequenas saliências espalhadas por várias localidades. Caso o personagem Red fosse de encontro a elas em seu lado mais alto, ele saltaria para a parte baixa, da qual não podia retornar ao ponto de origem apenas indo de encontro ao despenhadeiro novamente; seria necessário tomar um caminho alternativo, obviamente mais longo do que a descida original.

Em certas situações, cair de um despenhadeiro deixava Red em posição desvantajosa, e a única saída era percorrer distância considerável para colocá-lo no rumo certo. Este era o caso da Rota 9, que ligava a cidade de Cerulean à caverna Rock Tunnel, na qual um despenhadeiro em posição estratégica, logo no início, retardava o avanço do personagem a cada vez que ele se aproximava – aproximação esta, por sua vez, provocada constantemente por cojogadores sem comprometimento com os objetivos principais do jogo, e cujas aspirações eram justamente induzir Red ao erro para ver imperar o caos. Em linguagem cibernética, internautas com este comportamento são chamados de *trolls*.

Conforme demonstrado pelo estudo de Haque (2004: 3-8), é possível identificar os trolls a partir de anomalias no envio de comandos ao chat da plataforma *Twitch* em determinados recorte temporais em sequência. Essas anomalias são detectadas principalmente no envio de comandos que não simplesmente fogem à cadeia de ordens enviadas pela maioria dos usuários, mas se distanciam de tal forma que aparentam seguir quase uma ordem inversa à pretendida pelo intelecto coletivo.

Esse estudo acaba trazendo à tona duas coisas: a primeira, obviamente, que há um percentual de sujeitos que não estão apenas expressando suas identidades individuais, como também deliberadamente tentando obstruir o objetivo considerado comum aos cojogadores – felizmente, segundo a estimativas de Haque, o percentual de trolls fica próximo a 1% dos cojogadores. A segunda é que, no momento em que conseguimos identificar anomalias, podemos confirmar por complementaridade que existe um projeto coletivo assumido pelos cojogadores de forma geral, ainda que inexista um poder central determinando qual deve ser este projeto e como atingi-lo.

Tendo essa situação como contexto, o usuário Alex_Rose procurou ensinar à massa de cojogadores uma maneira de utilizar o meio *Twitch* que reduzisse o impacto da ação

dos trolls. No tópico em questão⁸, ele sugere um envio combinado de ordens ao personagem Red, descritos em duas etapas – em resumo, primeiro era necessário abrir o menu do jogo através do comando Start, e depois mergulhar em qualquer opção com o comando A, de modo a atrasar a ação dos trolls e sincronizar o pensamento dos outros cojogadores. A chave do raciocínio de Alex_Rose era a compreensão do *delay*, ou atraso, inerente à própria plataforma, em relação aos comandos enviados por Red.

Como o próprio usuário explica, um intervalo de aproximadamente 26 segundos entre o envio de determinada ordem, seu processamento e a exibição de seu resultado no streaming fazia com que os cojogadores, na prática, vissem um personagem defasado em ação – com efeito, as ações que Red faria na sequência de determinado momento não seriam as que estavam sendo enviadas pelo chat naquele instante, e sim os comandos enviados há mais de 20 segundos.

Assim, o que Alex_Rose pedia era que os cojogadores entendessem o acesso ao menu como uma espécie de ponto de partida para executarem a ação desejada dali a alguns movimentos; no caso, imputar quaisquer comandos que levariam o personagem Red o mais longe possível do despenhadeiro. De acordo com uma atualização do próprio Alex_Rose no tópico em questão, a estratégia funcionou apenas duas horas após sua difusão no subreddit /twitchplayspokemon, bem como em outros fóruns que discutiam o experimento *Twitch Plays Pokémon Red*.

A estratégia criada pelo usuário Alex_Rose é uma meta-estratégia, como ele mesmo a chama, à medida que procura não apenas trabalhar com os elementos do game *Pokémon Red*, e sim com a própria ferramenta eletrônica que produz o experimento *Twitch Plays Pokémon Red*. É levado em consideração o universo de possibilidades criado pela transmissão do game via streaming e a abertura a comandos de quaisquer internautas, possibilidades estas bastante além do oferecido em um jogo convencional de Pokémon. Os cojogadores não demoraram a perceber a necessidade de refletir sobre noções como pensamento coletivo, o que fica evidenciado na resposta de outro usuário do website *Reddit*, CueBreaker, no tópico iniciado por Alex_Rose:

Muitas pessoas (até mesmo nestes comentários) estão pensando em termos de persuadir o pensamento coletivo sobre o que fazer. Isso é impossível. Você tem que aceitar o pensamento coletivo e fazer um

⁸ Disponível em: http://www.reddit.com/r/twitchplayspokemon/comments/1y1ee8/the_meta_strat_or_how_we_beat_the_ledge/. Acesso em 07 de junho de 2015

grupo minoritário seguir uma estratégia que funcione com o pensamento coletivo.⁹

O comentário em questão exemplifica o fenômeno da emergência em sistemas complexos, caracterizados como organizações *bottom-up*, isto é, que “resolvem problemas com o auxílio de massas de elementos relativamente simplórios, em vez de contar com uma única ‘divisão executiva’ inteligente” (JOHNSON apud CAVALCANTE, 2003: 3). A capacidade de geração de capital simbólico desses sistemas encontra-se justamente nas conexões não-lineares e voláteis entre seus participantes. Trata-se, em outras palavras, de uma democracia direta em tempo real.

A respeito dos ambientes virtuais em que se desenvolve a democracia direta em tempo real, Lévy (1998: 72) considera indispensável que os usuários desenvolvam “instrumentos para a orientação e referência na complexidade política, social, institucional e jurídica [...], sob a condição de que se fundem sobre a escuta permanente das exigências e práticas reais dos cidadãos”. Uma crítica feita às condições atuais de comunicação entre sujeitos nas recentes plataformas tecnológicas, como a Internet, identifica nestes novos ambientes comunicacionais “um alargamento da esfera pública, mas apenas em suas dimensões materiais ou funcionais, sem real correspondência histórica com o que antes significavam política e cultura” (SODRÉ, 2014: 167). O mesmo Muniz Sodré, como vimos anteriormente neste capítulo, também destaca a importância de se reconstruir o capital simbólico que permeia a vinculação entre os indivíduos, como forma de renovar o laço social em um ambiente afastado das antigas instituições reguladoras.

Logo, mais do que um mero desafio técnico, a constituição de uma inteligência coletiva envolve o desenvolvimento e um capital simbólico que sirva de guia às ações dos indivíduos em rede e, ao mesmo tempo, possa ser aproveitado como base para que esses sujeitos libertem suas potências individuais e modifiquem este mesmo capital simbólico.

Assim como o game original, *Twitch Plays Pokémon Red* teve início na casa do personagem Red, em sua cidade-natal Pallet. A primeira missão de Red é escolher seu Pokémon inicial no laboratório do Professor Oak. Dentre três opções, os jogadores

⁹ Tradução livre: “*This is exactly the type of thinking we need. A lot of people (even in these comments) are thinking in terms of persuading the hivemind what to do. That's impossible. You have to accept the hivemind and get a minority group to follow a strategy that works with the hivemind*”. Disponível em: http://www.reddit.com/r/twitchplayspokemon/comments/1y1ee8/the_meta_strat_or_how_we_beat_the_le_dge/. Acesso em 27 de janeiro de 2016.

escolheram um Charmander, Pokémon do tipo fogo. A cada Pokémon capturado no game, uma caixa de diálogo é aberta perguntando ao jogador se deseja criar algum apelido para sua nova conquista. O primeiro Pokémon de Red acabou apelidado “ABBBBBBK(“, sendo chamado informalmente de Abby nos fóruns de discussões do website *Reddit*. O segundo Pokémon capturado é um Pidgey, similar a um pombo.

Mesmo sem receber um apelido no game, Pidgey passa a ser conhecido informalmente pelos jogadores como Bird Jesus – em tradução literal, Pássaro Jesus. Não são poucas as *fan-arts* – imagens criadas por fãs do game – que passam a circular no fórum /twitchplayspokemon tematizando a suposta santidade deste personagem (ver Figura 2). Estes dois Pokémon serão tratados como entidades especiais pelos jogadores e espectadores, que desenvolvem uma relação afetiva devido à sua presença desde o início da jornada. O fato acompanharem o personagem Red desde os primórdios do jogo também permite a esses Pokémon mais oportunidades de treinamento e fortalecimento, o que traz, conseqüentemente, um desempenho eficaz nos embates com outros Pokémon, outro motivo para sua elevada estima perante os jogadores.

Figura 2: Fan-art sobre a santificação de Bird Jesus



No quinto dia de jogo, o Charmeleon Abby foi abandonado acidentalmente pelo personagem Red. Esta foi a primeira perda importante de Pokémons provocada pela dificuldade em sincronizar os comandos enviados a Red, por conta da já citada multiplicidade de ordens aleatórios, bem como o atraso entre o processamento dos comandos e sua exibição no streaming, que faz os jogadores reagirem a situações defasadas e, conseqüentemente, ver o objetivo de suas ordens deturpado pela própria distância temporal. Junto com Abby, o Rattata apelidado de “JLVWNOOOO” e conhecido informalmente como “Jay Leno” também acabaria abandonado¹⁰.

Basta uma rápida pesquisa no fórum /twitchplayspokemon¹¹ para perceber o acúmulo de homenagens dos cojogadores e espectadores aos Pokémons abandonados. Através de textos e imagens, feitos espontaneamente por diversos indivíduos envolvidos no universo do experimento, o abandono acidental de Abby e Jay Leno é tratado principalmente como “sua libertação rumo ao paraíso para que o Poderoso Helix possa prepara-los para seus destinos”, como afirma o usuário sleaux_meaux. As narrativas sobre os destinos dos Pokémons, por sinal, citam constantemente o “Poderoso Helix” ou “Senhor Helix”, cuja carga simbólica também foi atribuída pelos cojogadores.

Helix é, na verdade, o nome de um fóssil encontrado durante a travessia da caverna Mt. Moon durante os dois primeiros dias de experimento. Ao lado de outro fóssil idêntico à primeira vista, denominado Dome, Helix aparece bloqueando o caminho, de modo que a única forma de o personagem Red avançar é escolher entre um ou outro para capturar e carregar consigo ao longo de todo o jogo. No game original, a única utilização possível para Helix ou Dome é sua “reativação” nos Pokémons históricos Omanyte e Kabuto, respectivamente, o que só pode ser feito em um dos estágios mais avançados do jogo. Enquanto isso, eles permanecem na mochila de Red, e a cada vez em que são acionados aparece uma mensagem do Professor Oak: “Não é hora de usar isso!”.

Como, devido à aleatoriedade do experimento *Twitch Plays Pokémon*, o personagem Red constantemente tentasse utilizar o fóssil sem sucesso – geralmente por engano, quando o objetivo era acionar qualquer outro item – os cojogadores e espectadores construíram, a partir desta situação frequente, uma das narrativas de sentido mais

¹⁰ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=4BH1bizAWY>. Acesso em 21 de janeiro de 2016.

¹¹ Disponível em https://www.reddit.com/r/twitchplayspokemon/search?q=abby&restrict_sr=on&count=26&before=t3_1y4yaq. Acesso em 16 de janeiro de 2016.

fundamentais do experimento. O fóssil Helix passou a ser tratado como a principal entidade do game, a quem o personagem Red recorreria em momentos de aflição ou quando fosse tomado por dúvidas em relação aos passos seguintes. Até mesmo um website foi criado explorando a ideia de questionar o Poderoso Helix sobre qualquer tema – as respostas, é claro, eram dadas aleatoriamente¹².

Silva (2013), em artigo sobre as potencialidades de jogos eletrônicos, destaca que o desenvolvimento dos *game studies* levou à superação da visão do jogo como algo meramente técnico, mecânico; as narrativas são, de fato, parte fundamental da estrutura dos jogos eletrônicos. O que vemos no game *Twitch Plays Pokémon Red* é um passo além: as narrativas, a partir do momento em que são alimentadas, diversificadas e completamente transformadas pelos cojogadores, tornam-se parte fundamental não só da estrutura do game, mas também da forma de se jogar.

Em outras palavras, a narrativa mitológica funciona como um dos “grandes atratores” que Lévy (1998: 73) descreve como parte da forma global de um processo molecular, isto é, o que permite aos instrumentos de regulação social não-massificados atingir um grande número de pessoas sem perder seu componente direto e participativo, ou sem que este componente seja visto pelos indivíduos em rede como obstáculo ou atraso.

As imagens criadas pelos cojogadores ficam, portanto, disponíveis em fóruns como o /twitchplayspokemon, onde podem ser facilmente observadas e livremente debatidas ou incrementadas por cojogadores e espectadores. Isso permite que os indivíduos acompanhem a construção e funcionamento da expressão de identidades, incluindo a de si próprios, que dá origem ao capital simbólico do experimento. A respeito das imagens virtuais do ato coletivo, Lévy afirma que:

Ao mesmo tempo em que inscrevem as expressões dos indivíduos no coletivo, permitem a cada um (indivíduos, grupos, associações, instituições, coletividades locais, empresas) integrar a visão comum do conjunto à preparação do seu futuro. Convenientemente partilhada, a visão global reflete-se e fragmenta-se nos projetos e estratégias individuais, orienta ou polariza os processos moleculares” (LÉVY, 1998: 73)

O próprio formato desenvolvido por “O Criador” alimenta esta visão global, na medida em que apresenta, ao lado da imagem do próprio jogo, a totalidade de comandos enviados pelos cojogadores e processados através do chat, além do número de

¹² Disponível em <http://askhelixfossil.com>. Acesso em 16 de janeiro de 2016.

espectadores do experimento, atualizado em tempo real. Os participantes de *Twitch Plays Pokémon* conseguem ter acesso, desta forma, ao somatório de fragmentos individuais envolvidos no experimento, o que permite por sua vez uma noção ampla dos interesses e objetivos dos demais cojogadores.

É importante, mais uma vez, ressaltar que as narrativas de caráter mitológico desenvolvidas pelos cojogadores não apresentam contradição ou antagonismo à livre expressão de suas identidades individuais. As narrativas são geralmente contadas pelos participantes em forma de histórias de transcendência, inclusive no vocabulário escolhido, como podemos observar no tópico do usuário MyLifeForSpire, referindo-se à captura de um Zapdos, um dos Pokémons mais raros do game original, e o apelido dado de forma semi-aleatória pelos cojogadores:

Amigos, Zapdos é claramente uma ressurreição dos espíritos derrubados de Abby e Jay, daí o apelido AA-J. O Helix distribuiu aos seus seguidores um grande presente por sua lealdade. Abby e Jay podem ter sido derrubados pelo falso profeta, mas eles retornaram mais poderosos do que nunca na forma de AA-J (Abby e Jay). Cantemos em louvor ao Fóssil Helix por ele ter-nos dado esperança através destes tempos sombrios do Dome.¹³

No entanto, a determinação dos caminhos do experimento por uma força além do universo do game se sustenta apenas no nível do discurso. Os cojogadores sabem, através da ampla observação da natureza do experimento, que o apelido em questão foi provocado pela natureza caótica de *Twitch Plays Pokémon*, em que uma profusão de comandos de milhares de indivíduos leva a resultados pouco previsíveis. Esta, por sinal, é a mesma razão para o abandono acidental de Abby e Jay, quando os cojogadores tentavam na verdade apenas abrir espaço para Flareon, um novo Pokémon, que acaba responsabilizado pela morte precoce dos outros dois Pokémons e passa a ser conhecido como “falso profeta”.

O que os cojogadores fazem é adaptar a linguagem e a carga simbólica presentes nos mitos ao experimento, utilizando-os como forma de manter o coletivo unido em torno de objetivos comuns. É perceptível, neste ponto, que os cojogadores sabem que o experimento é constituído por eles mesmos. Eles notam, assim, que os vínculos

¹³ Tradução livre: “Guys, Zapdos is clearly resurrected from the fallen spirits of Abby and Jay, hence the name AAJ. THE HELIX HAS BESTOWED UPON ITS FOLLOWERS A GREAT GIFT FOR THEIR LOYALTY! Abby and Jay may have been struck down by the false prophet, but they have returned more powerful than ever in the form of AA-J (Abby and Jay). Let us sing the praise of the Helix Fossil for he has given us hope through these dark times of the Dome”. Disponível em https://www.reddit.com/r/twitchplayspokemon/comments/1yp0er/guys_zapdos_is_clearly_resurrected_from_the/?ref=search_posts. Acesso em 16 de janeiro de 2016.

estabelecidos entre si, algo que está na essência do processo comunicativo, podem servir como ponto de partida para um formato de organização da coletividade que se mantém aberto à ampla participação de todos os indivíduos e, ao mesmo tempo, permite a criação de mecanismos que evitem um ambiente caótico.

Em termos objetivos, o que se entrevê como ciência da comunicação tem como ponto de partida, no plano das relações sociais imediatamente visíveis, uma plataforma interpretativa para o que poderíamos chamar de “relações sociais de comunicação/informação”, ou seja, as relações que, diferentemente daquelas postas sob a égide exclusiva da produção, referem-se à organização da vida social codificada pelo mercado e pela tecnologia, portanto, à organização do *bios virtual*. (SODRÉ, 2014: 164)

4. COJOGADORES: AGENTES E PRODUTOS DA INTELIGÊNCIA COLETIVA

De modo mais geral, a participação na produção e na circulação das mensagens do movimento fortalece os vínculos e aumenta o engajamento na causa, permitindo aos participantes maior senso de propriedade sobre o que foi produzido e maior senso de envolvimento no resultado (JENKINS et al, 2014: 238)

A partir do que apontamos no capítulo anterior, somos levados a observar que “o progresso, que não é garantido por lei histórica alguma, depende de equipamentos culturais de ordem técnica, linguística, conceitual, jurídica, política, etc. As boas vontades individuais não bastam” (LÉVY, 1998: 80). O engajamento dos cojogadores, contudo, é parte crucial da criação desses instrumentos simbólicos que permitiram o avanço do personagem Red, comandando por milhares de cérebros no experimento *Twitch Plays Pokémon Red*.

Silva (2013) observa que a espacialidade construída em jogos eletrônicos, através da qual os jogadores podem transitar e fazer determinadas escolhas, é um dos componentes fundamentais na elaboração das narrativas presentes nestes jogos. A partir do momento em que um sujeito é colocado neste mundo virtual, sua apreensão e interação com os elementos disponíveis se desencadeará de forma indissociável da criação de histórias e interpretação de cargas simbólicas neste universo. Desta forma, as ações em um jogo eletrônico são essencialmente ações narrativas.

[...] a realidade virtual providencia ao sujeito da interação a ilusão de estar presente em um mundo simulado. A realidade virtual acrescenta uma nova capacidade: ela permite ao sujeito alterar ativamente este mundo. [...] O usuário de qualquer simulação de computador tem o poder sobre este mundo virtual que somente existe dentro de um computador. (MANOVICH apud SILVA, 2013: 8)

Fica evidente, portanto, que as referências simbólicas que atribuem sentido aos jogos eletrônicos são criadas naturalmente pelos próprios jogadores conforme vão avançando no universo do game. Levando esta situação para o experimento *Twitch Plays Pokémon Red*, podemos dizer que o desenvolvimento das narrativas mitológicas, responsáveis por orientar os cojogadores em meio ao ambiente caótico, ganha mais profundidade quanto mais tempo é gasto pelos cojogadores tentando guiar o personagem Red.

O papel dos cojogadores, contudo, não fica apenas nisso. Já vimos nos capítulos anteriores que, além de fazerem escolhas dentro do universo do próprio game, os

participantes do experimento *Twitch Plays Pokémon Red* recorriam a fóruns de Internet para debaterem estratégias de jogo e desenvolverem, de forma contínua e colaborativa, mitos que respondessem à aleatoriedade do experimento e atenuassem a aparência de puro caos. Esse processo normalmente acontecia como resposta a acontecimentos aparentemente inexplicáveis ocorridos no próprio game, mas muitas vezes podia ser desencadeado pelos indivíduos por iniciativa própria, de modo a tentar exercer influência nas escolhas de outros cojogadores e nos caminhos tomados por Red.

Um caso ilustrativo desta tendência é o alto nível de rejeição atingido pelo Pokémon Raticate, chamado informalmente de “Dig Rat”, por volta do sexto dia de experimento. Dig Rat ganhou esta denominação por ter um movimento de ataque, chamado *Dig* (“escavar”, em tradução literal) que poderia não apenas ser usado em combates contra outros Pokémon, mas também em lugares fechados, como um prédio ou uma caverna; nestas situações, seu uso automaticamente tirava o personagem Red do local e o levava de volta à entrada.

Devido à dificuldade em sincronizar as ordens de todos os cojogadores, muitas vezes o movimento Dig era utilizado por engano, expulsando o personagem Red de locais onde, na verdade, ele deveria estar para dar sequência ao jogo. Erros desse gênero tornaram-se críticos quando os cojogadores levaram Red a uma torre apelidada “Spinning Hell” (“Inferno Giratório”), um local que requer certa estratégia para passar com sucesso por sequências de quadrados que giram, atirando o personagem Red para longe de seu caminho original.

Os cojogadores precisaram passar pelo menos três vezes por esse trajeto, já que o movimento Dig acabava sendo acionado pouco depois de Red passar com sucesso pelo desafio, levando-o de volta ao início antes de concluir sua missão na torre. Por ser uma etapa do game que exigia certo esforço, os cojogadores passaram a nutrir frustração e irritação com Dig Rat. Em dado momento do experimento, alguns cojogadores passaram a se manifestar no fórum /twitchplayspokemon, caracterizando o Pokémon em questão como um “agente do [Fóssil] Dome”, tratado pelos próprios indivíduos como uma espécie de antagonista ao Poderoso Helix, por ter sido ignorado no início do game. Outros, no entanto, defendiam que “The Dome” estava tentando enganar os jogadores, levando-os a desacreditar Dig Rat como uma forma de, futuramente, retirar a fé dos

cojogadores no formato aleatório e caótico do experimento, simbolizado pelo Pokémon em questão.¹⁴

Mais do que o caráter das narrativas, já analisado no capítulo anterior, é importante que tenhamos em mente a partir desse episódio o fato de que os cojogadores podiam manipular o capital simbólico do experimento, que dava sentido às ações da coletividade, para expressar seus pontos de vista individuais e tentar, assim, influenciar as decisões tomadas por outros participantes. Os cojogadores, assim, se comportavam não apenas como produtos determinados pelo capital simbólico do experimento, mas também como agentes que determinavam a forma de utilização deste capital.

Em primeiro lugar, devemos lembrar que essa manipulação – ou adaptação, para usar um termo mais neutro – do capital simbólico só é possível quando os formatos de comunicação disponíveis são facilmente assimiláveis e modificáveis.

“As práticas sociais de mídia propagável precisam de material que seja citável, ao fornecer formas fáceis para que o público possa extrair trechos desse material e compartilhar esses trechos com os outros; e apropriável, ao fornecer as funções tecnológicas que tornam o conteúdo de fácil manuseio e compartilhável” (JENKINS et al, 2014: 234)

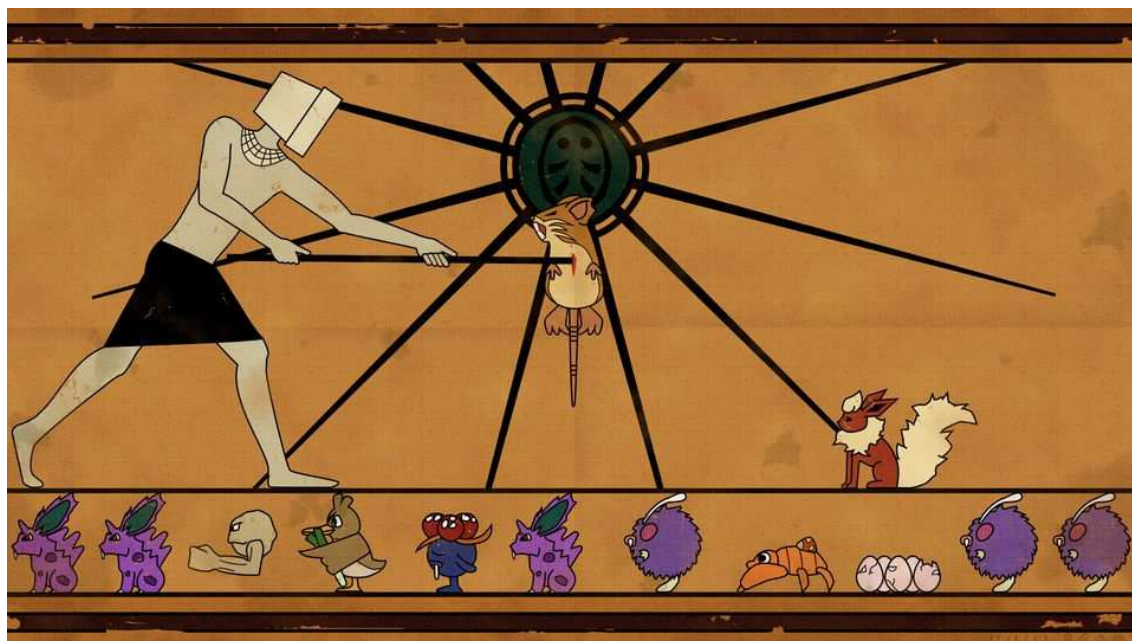
Jenkins (2014), inclusive, cunha um termo para a atuação de internautas como produtores e usuários do conteúdo disponibilizado na Internet: *produsage*, uma mistura das palavras inglesas *produce* (produzir) e *usage* (usar). A característica crucial dessa forma de atuação, observada também em nosso objeto de estudo, é o fato de ser “construída com disponibilidades técnicas que incentivam as abordagens frequentes de tarefas, de papéis suscetíveis a mudanças e uma ausência de hierarquia, de material compartilhado em vez de se deter à propriedade do mesmo” (JENKINS et al, 2014: 229).

No caso do experimento *Twitch Plays Pokémon Red*, o conteúdo criado por cojogadores e espectadores em ambientes como o fórum /twitchplayspokemon não implicava grande dificuldade de compreensão. Fan-arts como a que mostra um suposto sacrifício de Dig Rat, na Figura 3, poderiam ser facilmente apropriadas por qualquer pessoa com acesso ao fórum em questão, através de um download, e modificada em softwares de edição de imagens – para substituir os personagens retratados, por exemplo.

¹⁴ Disponível em: https://www.reddit.com/r/twitchplayspokemon/comments/1y1p46/criticisms_of_dig_rat/. Acesso em 16 de janeiro de 2016.

Assim, podemos dizer que os mecanismos de apresentação das narrativas mitológicas estavam abertos, a qualquer momento, a novos autores e cargas simbólicas, o que permitia, assim, que o capital simbólico do experimento fosse alvo de constantes influências e transformações.

Figura 3: O sacrifício de Dig Rat e de outros Pokémons



Tudo isso, vale lembrar, acontecia em um ambiente extremamente dinâmico, em que os acontecimentos variavam de acordo com a sequência de comandos enviados por milhares de sujeitos. Lévy (1998) destaca que simulações digitais, como os jogos eletrônicos, reagem de forma instantânea à atuação dos indivíduos que alteram determinados elementos, mas os próprios sujeitos não conseguem adaptar seus métodos de ação com o mesmo imediatismo. Isto posto, para os cojogadores “o problema não é encurtar o tempo, mas enriquecê-lo” (LÉVY, 1998: 74). Em vez de buscarem meios para tornar ainda mais rápidas suas interações com a máquina – algo limitado pelas possibilidades da própria máquina – os cojogadores logo percebem a possibilidade de utilizar o capital simbólico construído por eles mesmos para influenciar as ações da coletividade, em vez de apegar-se apenas à narrativa original do game *Pokémon Red*.

Em situação de mobilidade, as línguas oficiais ou as grades fixas só alcançam confusão, ocultação e desorientação. Aumentar para si a transparência do social (e não a transparência do indivíduo ao poder) supõe que se autorizem as singularidades que o povoam a exprimir-se em sua própria linguagem, a inventar suas autodescrições e seus projetos, sem impor-lhes código a priori. (LÉVY, 1998: 69)

O capital simbólico do experimento, criado e manipulado pelos próprios cojogadores, só é efetivo enquanto age de forma espontânea, isto é, quando sua entrada no universo do jogo se dá através da organização dos seus participantes.

4.1 - A força dos laços fracos

Lévy (1997: 63), ao destacar que o dispositivo comunicacional condiciona a relação desenvolvida entre os participantes de determinado sistema, chega à conclusão de que “são os novos dispositivos informacionais (mundos virtuais, informação em fluxo) e comunicacionais (comunicação todos-todos) que são os maiores portadores de mutações culturais”. Uma realidade virtual construída sobre um modelo de comunicação horizontal e volátil, como podemos ver no chat do experimento *Twitch Plays Pokémon Red* e também nos fóruns online onde realizam-se discussões sobre estratégias e narrativas do jogo, está apta portanto a desenvolver-se como campo fértil para o surgimento de um denso capital simbólico, bem como sua apropriação e transfiguração por parte dos cojogadores.

Por sinal, não escolhemos por acaso o termo cojogadores para nos referir aos participantes ativos do experimento *Twitch Plays Pokémon Red*. Não existem jogadores individuais na plataforma criada por “O Criador”, pelo simples fato de que, ao contrário de um videogame convencional, um sujeito não envia seus comandos como reação aos efeitos gerados pela máquina unicamente às suas próprias escolhas; na verdade, em uma realidade virtual aberta às ordens de milhares de sujeitos, a situação do personagem Red no jogo refletirá as escolhas simultâneas de uma enorme quantidade de sujeitos. Deste modo, um indivíduo necessariamente levará em conta os efeitos das expressões de outros participantes ao enviar determinado comando no chat do experimento, já que sua reação à situação de Red é, na verdade, uma reação a diversas individualidades.

Os cojogadores interagem a partir de uma rede de interesses específicos, montadas a partir de estratégias peculiares aos seus participantes. “Desta forma, a grande transformação da sociabilidade em sociedades complexas ocorreu com a substituição de comunidades espaciais por redes como formas fundamentais de sociabilidade” (CASTELLS, 2001: 107). O próprio Castells (2001) defende que os laços fracos estabelecidos entre os participantes dessa rede não são desprezíveis. Pelo contrário: é justamente esse tipo de laço social que impulsiona o fluxo de informações e bagagem

simbólica entre os cojogadores e espectadores, servindo de estímulo constante para que se mantenham interessados e ativos no experimento *Twitch Plays Pokémon Red*.

De cientistas ao público em geral, passando por hobbistas, o círculo encantado de usuários foi construído lentamente através da adesão de muitas redes localizadas em um conjunto acordado de protocolos. Fundamentalmente, as normas comuns da Internet incluem convenções sociais bem como regras técnicas. O dar e receber de informações sem pagamento quase nunca é questionado [...]. Todo mundo recebe mais da rede do que jamais poderá dar como indivíduo (BARBROOK apud CARLSSON, 2014: 227)

Tal liberdade de receber mais do que dar é possibilitada justamente pelo fato de que a rede está organizada a partir de laços fracos, que podem ser abandonados e retomados a partir do interesse dos indivíduos. Os laços fracos, desta forma, são responsáveis diretos pela dinâmica que caracterizamos como “cojogadores”, na medida em que, por nunca jogarem sozinhos, esses indivíduos têm a possibilidade de abandonar momentaneamente algum objetivo-padrão do game para dedicarem-se a objetivos identificados por eles mesmos como essenciais no contexto do experimento. Todos podem se dedicar não apenas a seguir a maioria, mas também a dar sua contribuição à inteligência coletiva.

Macy (1991: 734-742) vai mais longe e mostra que, a longo prazo, os laços fracos proporcionam níveis maiores de participação dos que os laços considerados fortes. Isso acontece porque os laços fortes estimulam interações locais, entre indivíduos que constroem alguma proximidade prévia, o que possibilita uma troca de informações mais intensa no início, mas tende a gradativamente se reduzir simplesmente porque os padrões de sociabilidade e as referências de coletividade não se renovam.

Os laços fracos, por sua vez, se configuram quando indivíduos de determinado grupo preferem interagir com participantes de outros grupos, o que aumenta a circulação de informação e dá origem a uma rede propriamente dita, já que a comunicação deixa de depender de determinado grupo.

Além disso, ver a participação como um modelo com níveis crescentes de engajamento mais intenso mascara o grau no qual todos os participantes trabalham em conjunto em uma economia que opera sob alguma combinação de lógica comercial e não comercial, com várias audiências desempenhando tarefas que dão apoio umas às outras. A partir dessa perspectiva, um “observador” proporciona valor às pessoas que compartilham comentários ou produzem conteúdos multimídia, expandindo a audiência e potencialmente motivando o trabalho delas, enquanto os críticos e curadores geram valor para

aqueles que estão criando material e talvez de um para o outro (JENKINS et al, 2014: 200).

As noções de *lower identifier* e *higher identifier*, enunciadas por Spears e Van Zomeren (2011) ao tratarem da importância das multidões como suporte psicológico para a ação coletiva, vão de encontro a essa importância dos laços fracos, descrita por Macy, e os papéis de indivíduos com diferentes níveis de participação em determinado sistema, analisados por Jenkins. Os *lower identifiers*, indivíduos sem uma forte noção de pertencimento a determinado grupo, podem ter seus vínculos fortalecidos quando colocados diante de uma ameaça à própria integridade.

Mais do que se esconder na multidão e aproveitá-la como disfarce, esses indivíduos passam a se relacionar com a coletividade como um todo, assimilando e reproduzindo os componentes culturais e sociais do grupo em que estão inseridos. Em outras palavras, esses sujeitos deixam o isolamento e tornam-se *higher identifiers*, ou seja, indivíduos plenamente integrados ao capital simbólico da coletividade.

É importante destacar que a passagem para *higher identifier* se dá através da constituição de laços fracos com o grupo, na medida em que o indivíduo não desenvolve necessariamente uma proximidade duradoura com a rede, e sim uma relação longa o suficiente para superar determinada adversidade. Quando Macy (1991) aponta que a reação em cadeia se torna mais forte quando os laços são fracos, seu objetivo é mostrar que esse tipo de vínculo permite uma circulação eficiente da informação, já que os sujeitos envolvidos passam a se relacionar justamente com este propósito.

Já os laços fortes que o indivíduo em questão mantém com grupos locais precisam ser abandonados momentaneamente, em prol de sua verdadeira integração ao circuito de conteúdo compartilhado pelos demais participantes da rede. Deste modo, é possível apontar que “a falha da ação coletiva parece ser causada pelo pensamento independente, a tendência de escolher sem se preocupar com o que os outros estão fazendo” (MACY, 1991: 746).

“Um público não é simplesmente um espectador no plural, um somatório de espectadores, um montante. Trata-se de uma entidade coesa cuja natureza é coletiva, um agrupamento caracterizado pela sociabilidade compartilhada, por uma identidade compartilhada e por algum senso dessa identidade” (DAYAN apud JENKINS, 2014: 210)

4.2 - O mito imanente, ou como vencer a máquina sem derrotá-la

Uma mudança introduzida por O Criador, ainda no quinto dia da jornada, colocou em xeque a forma como os cojogadores encaravam sua participação no experimento *Twitch Plays Pokémon Red*. O método original, em que todos os comandos enviados através do chat da plataforma *Twitch* eram computados e executados para o personagem Red, passou a ser chamado de Anarquia. Em paralelo a este formato, passou a existir a possibilidade de os cojogadores optarem pelo modo Democracia – no qual o personagem Red seguiria apenas o comando mais enviado em um intervalo de 30 segundos; as outras ordens eram descartadas. Para que os cojogadores pudessem optar entre os dois modos, foram instituídos dois novos comandos para o chat de *Twitch Plays Pokémon Red*: “anarchy” e “democracy”, ordens que poderiam ser enviadas de forma concomitante aos outros nove comandos originais de *Pokémon Red*.

O modo Democracia era acionado sempre que atingisse uma maioria de 75% das ordens dos cojogadores, em relação ao seu modo concorrente; para retornar a Anarquia, bastava que o número de ordens referentes a este comando atingisse maioria simples (50% + 1) em relação aos comandos que pediam por Democracia. Assim, a própria eleição do modo de jogo corrente ganhava contornos democráticos. Os cojogadores não precisavam mais ficar mergulhados em um ambiente caótico, caso não mais o desejassem: bastaria que aproveitassem a liberdade de expressar suas identidades individuais para votar em um modo de jogo que possibilitaria melhores organização e planejamento a respeito dos passos a serem tomados pelo personagem Red.

A mudança foi introduzida por O Criador pouco após os episódios protagonizados por Dig Rat na torre apelidada “Spinning Hell”, sobre os quais discorreremos no último capítulo. O Criador jamais se manifestou publicamente com explicações para a alteração, mas a sequência de frustrações causadas pela dificuldade em sincronizar as ordens enviadas através do chat pode ter sido um dos motivos para a introdução desta novidade. Além disso, já havia entre alguns cojogadores e espectadores uma preocupação prévia em relação a estágios mais avançados do jogo.

Em dado momento, em uma área chamada Zona Safari, o personagem Red deveria alcançar uma casa de difícil localização e dando, no máximo, 500 passos. Isto significa que, se as 500 primeiras ordens de movimento enviadas por cojogadores – algo que poderia acontecer em poucos segundos – não obedecessem a uma sequência exata, a

casa jamais seria alcançada e, conseqüentemente, o personagem não conseguiria avançar no jogo.

A escolha do método de jogo tornou-se a partir daí uma questão para os cojogadores. Enquanto alguns defendiam que o modo Democracia deveria ser utilizado, devido à eficácia, uma parcela considerável dos participantes que se manifestavam em fóruns como o /twitchplayspokemon manifestava seu apoio ao modo Anarquia, entendido como o método mais fiel à proposta do experimento. Essa disputa ficou evidente durante o nono dia de jogo, quando novamente o Pokémon Dig Rat canalizou a frustração dos cojogadores ao ter seu movimento Dig acionado acidentalmente em diversas incursões na Zona Safari, fazendo com que todo o avanço fosse perdido e o personagem Red tivesse que recomeçar do zero. Em resposta aos insucessos, o comando democracy passou a ser imputado sucessivamente no chat da plataforma *Twitch*, até que a Democracia fosse estabelecida como forma de jogo.

Não demorou, contudo, para que os cojogadores adeptos ao modo anárquico desenvolvessem maneiras de burlar a vitória do modo democrático. Um comando denominado “Start9”¹⁵, que consistia em abrir nove vezes uma tela que pausava o jogo, passou a ser enviado sucessivamente como forma de protesto ao estabelecimento da Democracia durante o nono dia de jornada. O objetivo dos cojogadores era manter o jogo paralisado até que o modo Anarquia fosse restituído, o que eventualmente aconteceu.

Em momentos que exigiam estratégias baseadas principalmente na sincronização das ordens enviadas pelos cojogadores, no entanto, havia uma probabilidade maior de o modo Democracia ser tão votado a ponto de voltar à cena. Exemplo disso é a forma encontrada pelos cojogadores para chegar ao fim da torre “Spinning Hell” sem novas surpresas do Pokémon Dig Rat: a Democracia foi escolhida para guiar o personagem Red até que ele atingisse seu principal objetivo no local em questão: obter um item chamado “Lift Key”¹⁶.

Lévy faz a seguinte análise de situações nas quais se desenham obstáculos ao funcionamento do intelecto coletivo, como a situação descrita acima:

“[...] as maiorias só se formam sobre questões específicas, a partir de verdadeiras elaborações coletivas. As minorias têm possibilidade de

¹⁵ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=wR7ppp2K15k>. Acesso em 21 de janeiro de 2016.

¹⁶ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=5xy8v4skHD8>. Acesso em 21 de janeiro de 2016

experimentar suas concepções, uma vez que seus projetos não colocam em xeque o funcionamento da democracia em tempo real” (LÉVY, 1998: 71).

Um comentário do usuário identificado como elshizzo no fórum /twitchplayspokemon resume o dilema:

Aparentemente as pessoas gostam de pouco governo (anarquia) em épocas boas, governo grande (democracia) em tempos ruins. Quando as pessoas ficam presas no labirinto, elas sabem que precisam restituir a democracia. Mas quando você escapa das partes difíceis, as pessoas querem anarquia porque [o jogo] é mais rápido e mais divertido. Eu amo que O Criador tenha nos permitido votar para escolher nosso sistema de governo em tempo real. Esse duelo anarquia vs. democracia está se tornando mais interessante do que o jogo¹⁷

Podemos argumentar que as discussões e disputas envolvendo os modos Democracia e Anarquia no experimento *Twitch Plays Pokémon Red* são exemplo de um fenômeno que Carlsson (2014) identifica em novas iniciativas na Internet: a construção de estratégias para lidar com dissonâncias sociais que não se amparem nas formas tradicionais de resolução de conflitos, ou seja, que não dependam de instituições oficiais.

[O desafio é] como tornar transparente o poder informal por trás dos projetos abertos, como integrar democraticamente nossos esforços colaborativos a normas sociais que funcionem de forma aberta e justa, com mecanismos de prestação de contas que ainda não descobrimos (CARLSSON, 2014: 246).

Como nos lembra Sodré (2014), a tecnologia, mais do que mera ferramenta, implica também em uma forma particular de discurso. Nesse sentido, o chamado *bios virtual* “cria uma cotidianidade, apoiada em tecnologia comunicacional, que aproxima sujeito e objeto, provocando o conhecimento a se tornar um ‘modo de ser’ e não meramente um modo agressivo de conhecer um objeto” (SODRÉ, 2014: 175).

O que experimentos como *Twitch Plays Pokémon Red* nos ensinam é que não basta simplesmente se apoderar de determinado sistema e submetê-lo a determinados interesses individuais. A verdadeira potência do uso da tecnologia não está em derrotá-la, isto é, subjuga-la às formas tradicionais de controle, mas sim em vencer as dificuldades colocadas no caminho a partir de uma sinergia entre a expressão de

¹⁷ Tradução livre: “Apparently people like small government [anarchy] in good times, big government [democracy] in bad times. When people get stuck in the maze, they know they need to reinstate democracy. But when you get out of the difficult parts, people want anarchy because its faster and more fun. I love that the creator gave us the vote to choose our system of government in real time. The anarchy vs democracy thing is becoming more interesting than the game I think”. Disponível em https://www.reddit.com/r/twitchplayspokemon/comments/1y8zdm/apparently_people_like_small_government_anarchy/. Acesso em 19 de janeiro de 2016.

identidades subjetivas e uma inteligência coletiva, tendo a ferramenta tecnológica como mediadora possível destas forças.

A potência torna possível, o poder bloqueia. A potência libera, o poder submete. A potência acumula energia, o poder a dilapida [...]. Para se tornar potente, um grupo humano deve doravante desinvestir as hierarquias, no grupo e fora dele. [...] Hoje o problema político já não é tomar o poder, mas aumentar as potências do povo ou de quaisquer grupos humanos. O poder faz perder (LÉVY: 1998, 82)

É possível identificar nosso objeto de estudo, portanto, como uma das iniciativas que Carlsson (2014: 236) define como representantes do “individualismo libertário que resiste ao Grande Irmão”. Essas iniciativas individuais, contudo, não são suficientes em si mesmas. Para que tenham impacto significativo nas formas de organização social e da inteligência coletiva, é preciso que elas não se apresentem apenas como vontades subjetivas, mas sim como projetos coletivos:

A comunicação na Internet não levará automaticamente a uma renovação da democracia, fazendo com que todo mundo descubra as comunidades virtuais e, através delas, funde movimentos de base, democráticos e participativos, levando direta e inevitavelmente a uma renovação da democracia no Ocidente. [...] Essas habilidades foram atribuídas à Internet em seus primeiros tempos e ainda estão em circulação. Ao atribuir o poder de provocar transformações sociais aos meios de comunicação como fator isolado, mais uma vez se está seguindo a ideia tecnodeterminista de utopia e fetichizando os meios de comunicação tecnológicos. Dito isto, a Internet tem, sim, potencial para promover o progresso social, se for transformada em um “projeto” como descrito acima (MEDOSCH apud CARLSSON, 2014: 243)

Os fatos observados no experimento *Twitch Plays Pokémon Red* demonstram a existência de um projeto de organização social surgido espontaneamente, a partir dos obstáculos que apareceram em seu desenvolvimento. O próprio Carlsson (2014: 248) observa que “em vez de um processo linear que estabelece uma base tecnológica na qual a política pode se tornar verdadeiramente democrática, estamos em um período histórico confuso, caracterizado por um experimentalismo em que se aprende no caminho”.

Isto posto, torna-se secundário que a iniciativa de “O Criador” tenha se originado sem intenção de estimular as questões e debates que acabou levantando ao longo de sua duração. *Twitch Plays Pokémon Red* exibiu, ao longo de seus quase 17 dias de duração, um esforço dos jogadores e espectadores para, através de estratégias de criação de sentido e interação com o imaginário coletivo, sustentar um modo de organização social não-hierárquico e aberto.

Sodré (2014) argumenta que os novos caminhos de comunicação trazidos à tona pelo avanço tecnológico, à medida que tornam mais evidente o papel da construção e manutenção de vínculos entre os sujeitos como parte fundamental do processo comunicativo, colocam em evidência ainda a problemática de resgatar um “homem humano” – uma temática também presente no experimento em questão, dada a recusa dos próprios jogadores de reduzirem sua participação a aspectos meramente quantitativos.

Na prática, seria a concretização ético-política de uma humanidade aberta à diversidade simbólica do mundo (e não a “pós-humanos” física e mentalmente superiores), portanto, à concretização de um novo sistema político, compatível com a realidade tecnológica, ou seja, uma política capaz de oferecer lugares de luta contra as formas institucionalmente regressivas introduzidas pelo atual capitalismo financeiro” (SODRÉ, 2004: 186)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho procurou analisar os mecanismos e estratégias que fizeram do experimento *Twitch Plays Pokémon Red* um caso singular de construção de uma inteligência coletiva horizontal e não hierárquica. Os participantes do experimento em questão combinaram novos formatos de interação, que surgiram (ou foram aprimorados) a reboque da rede mundial de computadores, com narrativas tradicionais de estruturação social para estabelecer um capital simbólico adequado às suas necessidades e às particularidades do ambiente em que se encontravam.

Os vínculos estabelecidos entre cojogadores e espectadores em *Twitch Plays Pokémon Red* tiveram papel crucial para o desenvolvimento de estratégias e criação de um capital simbólico que colocasse em prática um modelo de inteligência coletiva. A volatilidade desses laços, reflexo da inconstância do próprio ambiente em que se desenvolveu o experimento em questão, não comprometeu o sucesso do experimento, como se poderia imaginar a princípio. Procuramos demonstrar que os laços fracos, na verdade, abriam espaço para potencialidades inovadoras e ilimitadas no que diz respeito ao relacionamento entre os indivíduos. Esses laços fracos, vale ressaltar, são uma forma de relacionamento em ascensão em ambientes virtuais como a Internet.

Devido ao acúmulo de ordens enviadas simultaneamente pelos cojogadores, *Twitch Plays Pokémon Red* apresentava contornos caóticos, com acontecimentos originados a partir da dificuldade de sincronizar os comandos ao personagem Red. Essas situações, provocadas aparentemente de forma acidental, passavam a ser explicadas, teorizadas ou problematizadas pelos próprios cojogadores, através de narrativas com contornos mitológicos. Investigamos como os mitos de *Twitch Plays Pokémon Red* guardavam traços em comum com as histórias simbólicas de construção de sentido presentes nas sociedades arcaicas, inclusive no que talvez seja seu componente principal: servir como instrumento de organização social.

Esta nova mitologia, apesar de apresentar-se de forma transcendental, isto é, externa aos cojogadores, tirou sua força e aceitação entre os participantes pelo fato de ser elaborada e constantemente modificada pelas próprias mentes sobre as quais ela agia. O capital simbólico do experimento, como procuramos analisar, era constituído pela exteriorização das identidades e aspirações individuais de cada um dos indivíduos engajados no experimento, que eram convidados a manifestar suas preferências e

objetivos não só em cada ordem enviada ao personagem Red, mas também nas discussões travadas em fóruns virtuais envolvendo elementos mitológicos do universo de *Twitch Plays Pokémon Red*.

Mostramos ainda que os próprios co-jogadores perceberam, ao longo do experimento, sua capacidade de manejar e direcionar o capital simbólico nas formas que achassem mais coerentes ou eficazes para o andamento do jogo. Essa percepção se mostrou presente desde os estágios iniciais, quando surgiram discussões sobre como um pequeno grupo de indivíduos, agindo com interesses alinhados, poderia desempenhar um papel importante em uma inteligência coletiva, até os momentos mais avançados do experimento. Referimo-nos à nova funcionalidade introduzida no quinto dia de jogo, criando uma forma diferente de interagir com o experimento que modificava, em última instância, sua característica original – isto é, que todas as ordens enviadas pelos cojogadores seriam executadas pelo personagem Red.

Investigamos como os cojogadores, cientes desta nova possibilidade, optaram voluntariamente por utilizá-la apenas em momentos críticos, e sem abandonar a criação de narrativas mitológicas como fonte de sentido para as ações desempenhadas, mesmo quando essas ações, graças à nova funcionalidade introduzida, tinham caráter estritamente lógico – em outras palavras, quando o que acontecia no experimento era simplesmente a vontade da maioria. Argumentamos que o comportamento dos cojogadores ao longo de todo o experimento mostrava que vencer obstáculos para chegar ao final do jogo não era um objetivo em si mesmo; era fundamental, para os participantes de *Twitch Plays Pokémon Red*, que isto fosse feito de maneira que estivesse de acordo com o capital simbólico que atuava sobre a coletividade.

O advento da rede mundial de computadores, que trouxe consigo amplas possibilidades de produção e disseminação de conteúdo por cada ponto desta rede, sugere a configuração de que a humanidade está diante de um desafio: como atribuir sentido e importância às vontades individuais, exteriorizadas como informação, sem relegar a estas identidades particulares uma análise meramente quantitativa, ou seja, sem tratar cada uma destas elaborações como elementos intercambiáveis. Entendemos que *Twitch Plays Pokémon Red* permitiu um modelo de organização e de inteligência coletiva no qual este dilema foi, de certa forma, resolvido.

O formato de participação aberta e horizontal do experimento em questão garantia que cada indivíduo tivesse voz, e que cada ordem enviada ao personagem Red tivesse

sua parte na construção do capital simbólico que direcionava as ações da coletividade. Ao mesmo tempo, este capital simbólico gerado espontaneamente pelos jogadores permitia que o experimento não ficasse limitado por individualismos ou comandos dissonantes. *Twitch Plays Pokémon Red*, como tentamos demonstrar, foi um caso de elaboração e atuação de uma inteligência verdadeiramente coletiva, em que os próprios participantes não mediram esforços para evitar que os desafios fossem resolvidos de formas tradicionais, isto é, com o estabelecimento de hierarquias ou avaliações quantitativas dos passos que deveriam ser tomados, por exemplo.

Nosso objetivo foi analisar como os indivíduos são capazes de prescindir de instrumentos tradicionais de organização social, como instituições oficiais e narrativas transcendentais, ou ao menos adaptá-los a novas formas de interação de modo a assegurar a ampla expressão de suas aspirações e identidades particulares. Isso é possível quando esses indivíduos se percebem como parte de algo maior que eles mesmos, algo sem o qual eles mesmos estariam condenados à anomia: uma coletividade plural e estruturada. Esta, por sua vez, necessita de vínculos eficazes entre seus participantes para que se mantenha em um ciclo virtuoso de construção de sentido e ação coletiva. Em outras palavras, o que podemos concluir do experimento *Twitch Plays Pokémon Red* é que há muito a se pesquisar a respeito do papel central da Comunicação, instância chave na construção de modelos de sociedade mais justos e menos desiguais.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Livros

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1997. 10ª edição.

CARLSSON, Chris. **Nowtopia: iniciativas que estão construindo o futuro hoje**. Porto Alegre: Tomo Editorial, 2014.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2003.

_____. **A sociedade em rede – Volume I**. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1999. 11ª edição.

GONÇALVES, Osmar [org.]. **Narrativas sensoriais: ensaios sobre cinema e arte contemporânea**. Rio de Janeiro: Editora Circuito, 2014.

JENKINS, Henry. FORD, Sam. GREEN, Joshua. **Cultura da conexão – criando valor e significado por meio da mídia propagável**. São Paulo: Editora Aleph, 2014.

KERCKHOVE, Derrick De. **The skin of culture: investigating the new electronic reality**. Londres: Kogan Page, 1997.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999. 2ª edição.

_____. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Editora Loyola, 1998.

MAUSS, Marcel. **Ensaio sobre a dádiva**. Lisboa: Edições 70, 1998.

NIETZSCHE, Friedrich. **A genealogia da moral**. São Paulo: Editora Moraes, 1985.

SODRÉ, Muniz. **A ciência do comum**. Petrópolis: Editora Vozes, 2014.

_____. **Reinventando a educação: diversidade, descolonização e redes**. Petrópolis: Editora Vozes, 2012. 2ª edição.

Artigos

CAVALCANTE, Victor Igor Amaral. COSTA, Rafael Rodrigues da (orientador). **Do Caos à Ordem: Pokémon Red e os Sistemas Complexos**. Fortaleza, 2014. Trabalho apresentado no XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Foz do Iguaçu, 2014.

HAQUE, Albert. **Twitch Plays Pokemon, Machine Learns Twitch: Unsupervised Context-Aware Anomaly Detection for Identifying Trolls in Streaming Data**. Disponível em: <http://www.albert.cm/dl/Twitch_paper.pdf> Acesso em: 23 de junho de 2015.

MACY, Michael W. **Chains of Cooperation: Thresold Effects in Collective Action**. *American Sociological Review*, Vol. 56, nº 6, Dezembro/1961 (pp. 730-747).

SILVA, Tiago da Mota e. **Veredas que se bifurcam: comunicação e narrativas em jogos eletrônicos**. São Paulo, 2013. Trabalho apresentado no XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste. Bauru, 2013.

VAN ZOMEREN, Martijn. SPEARS, Russell. **The crowd as a psychological cue to in-group support for collective action against collective damage**. *Contemporary Social Science*. Vol. 6, nº 3, Novembro/2011 (pp. 325-341).