

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS  
FACULDADE DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS

LUÍS FELIPE MATSYA DE ARUANDA RAMOS GARROCHO

**TEMOS QUE PEGAR**

Espirais de apropriação e regras autoimpostas de jogabilidade em trechos de vídeos de *Let's  
Play* do jogo *Pokémon LeafGreen*

Joana Ziller de Araujo Josephson (orientação)

Belo Horizonte

2016

LUÍS FELIPE MATSYA DE ARUANDA RAMOS GARROCHO

**TEMOS QUE PEGAR**

Espirais de apropriação e regras autoimpostas de jogabilidade em trechos de vídeos de *Let's Play* do jogo *Pokémon LeafGreen*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Comunicação Social.

Área de Concentração:  
Comunicação e Sociabilidade

Linha de pesquisa:  
Textualidades Midiáticas

Orientadora:  
Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Joana Ziller de Araujo Josephson

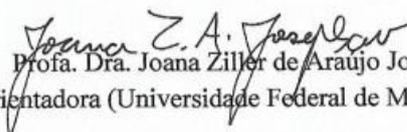
Belo Horizonte

2016

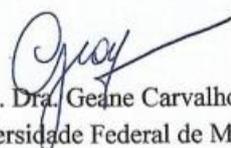
“TEMOS QUE PEGAR: Espirais de apropriação e regras autoimpostas de jogabilidade em trechos de vídeos de *Let's Play* do jogo *Pokémon LeafGreen*”

**Luis Felipe Matsya de Aruanda Ramos Garrocho**

Dissertação defendida e aprovada pela banca examinadora constituída pelos professores:

  
Profa. Dra. Joana Ziller de Araujo Josephson  
Orientadora (Universidade Federal de Minas Gerais)

  
Prof. Dr. Thiago Pereira Falcão  
(Universidade Anhembi Morumbi)

  
Profa. Dra. Geane Carvalho Alzamora  
(Universidade Federal de Minas Gerais)

  
Prof. Dr. Carlos Frederico de Brito D'Andrea  
(Universidade Federal de Minas Gerais)

Programa de Pós-graduação em Comunicação Social  
Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas  
Universidade Federal de Minas Gerais  
Belo Horizonte, 28 de março de 2016.

301.16  
G243t  
2016

Garrocho, Luís Felipe Matsya de Aruanda Ramos

Temos que pegar [manuscrito] : espirais de apropriação e regras autoimpostas de jogabilidade em trechos de vídeos de Let's Play do jogo Pokémon LeafGreen / Luís Felipe Matsya de Aruanda Ramos Garrocho. - 2016.

183 f. : il.

Orientadora: Joana Ziller de Araújo Josephson.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas.

Inclui bibliografia.

1. Comunicação– Teses. 2. Jogos eletrônicos - Teses. I. Ziller, Joana. II. Universidade Federal de Minas Gerais. Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas. III. Título.

*À Bel, por existir ao meu lado.*

## **Agradecimentos**

Bel, por ter me incentivado a tomar a decisão de tentar o mestrado em primeiro lugar.

Joana, pelo voto de confiança, pela paciência, também pela paciência, e principalmente, pela paciência. Torço para que as boas conversas continuem.

Pai, pelos debates e artigos e sugestões de livros.

Mãe, pelo carinho constante.

Família, pelos almoços e risadas quando eu decido sair da toca.

Amanda, Arthur, Samuel, Pru, Maiana, Campa e outros colegas do PPGCOM, por aguentarem minhas informações erradas, minhas eternas dúvidas, e por compartilharem das angústias acadêmicas.

Lulu, Aléssio, Iara, Barrão, Pedrinho, Arthur, Xandão, Paulo e todos os amigos da graduação em História, pelas amizades longínquas, conversas pela madrugada, e as ocasionais discussões.

Duda, por ler tudo que eu escrevo desde sempre, e desenhar comigo até sabe-se lá quando.

Amigos e amigas que eu vi menos do que gostaria pela soma de ocupações dos últimos anos, por ainda se manterem amigos.

Lena e Cacá, pelas críticas e sugestões durante a qualificação que modificaram bastante meu olhar sobre diversas questões da dissertação.

D'Andrea, pelas indicações de leituras e conversas pós-estágio docente que abriram meu interesse por diferentes caminhos metodológicos.

Professores do PPGCOM, pelas boas aulas, e pelas interessantíssimas discussões no NucCom, no CCNM, e nos corredores da FAFICH.

Tank, por esquentar meus pés durante a escrita. Nano, por esquentar a minha cabeça durante o sono.

## RESUMO

A dissertação aborda a identificação e análise de diferentes formas de apropriação visíveis em vídeos de partidas de jogos eletrônicos. Optamos por estudar a série de *Let's Play* chamada *Super Best Friends Play Pokémon LeafGreen [Nuzlocke/Hard Mode]*, publicada no canal de YouTube *TheSwItcher*. Estes vídeos apresentam uma tentativa feita pelos criadores do canal de completar o jogo *Pokémon LeafGreen*, porém sob a condição de regras autoimpostas que alteram a forma de se jogar esse videogame. Apoiamo-nos em leituras sobre cultura do *remix* e do *mashup*, assim como na noção de apropriação para expandir nosso entendimento do objeto. Não somente, procuramos fazer dialogar esses conceitos com referências teóricas do funcionamento do jogar e de narrações do jogar. Observamos como as regras transformadas, a jogabilidade, os diálogos dos autores e as relações com o público funcionam como elementos de uma espiral de apropriações que se faz ver em interferências realizadas pelos autores nos vídeos. Esses trechos trabalham com noções de morte e funeral que são inseridas na temática dos jogos *Pokémon* pelas regras *Nuzlocke*. Os trechos apresentam várias referências apropriadas pelos criadores do *Let's Play* que exigem uma construção gradativa em conjunto com o público do canal para que sejam corretamente compreendidas. Procuramos descrever e analisar tais trechos, de forma a enfatizar as continuidades e rupturas entre as apropriações feitas. Na sequência, entendemos que jogos são definidos pela forma como são jogados, ou seja, pela sua jogabilidade, e acreditamos que os vídeos analisados transparecem uma apropriação de jogabilidade, o que chamamos de uma rejogabilidade. Verificamos que não é possível afirmar que o jogo *Pokémon*, quando no contexto das regras autoimpostas *Nuzlocke*, mantém sua experiência tradicional de jogabilidade. Por fim, a compreensão da espiral de apropriações nos permite verificar conflitos da função dupla de jogador-narrador assumida pelo *Let's Player*. A maneira como os trechos e as intervenções apresentam uma sequência de desapropriações e retornos de jogabilidade pelos membros do canal *TheSwItcher* abre espaço para uma leitura da queda de popularidade desses vídeos como consequência de um desinteresse compartilhado entre jogadores, tanto os criadores do *Let's Play*, quanto seu público.

**Palavras-Chave:** Cultura do *Mashup*, Jogar, Apropriação, *Let's Play*.

## **ABSTRACT**

This dissertation aims to identify and comprehend the different forms of appropriation made visible in video game playthroughs. We have decided to study a Let's Play series on the YouTube channel TheSw1tcher, named Super Best Friends Play Pokémon LeafGreen [Nuzlocke/Hard Mode]. These videos show a Pokémon LeafGreen run made by the channel creators, under self-imposed rules that alter the way of playing it. We understand these videos by light of remix and mashup culture theory, as well as the notion of appropriation to expand our understanding of the object of study. Not only, we use these concepts together with references on play theory and play retelling. We observe how changed rules, gameplay, dialogue between the video authors and the relations shared with the public work as elements of an appropriation spiral perceptible in interferences made the author's videos. These moments present notions of death and burial inserted in the Pokémon game setting by utilizing Nuzlocke rules. In these sections, the Let's Play creators appropriate many different references. Those references demand an ongoing construction together with the viewers, so that they may be fully recognized. We describe and analyze those sequences, while emphasizing on continuities and ruptures between appropriations. We then understand games as defined by the way they are played, that is, by their gameplay, and we believe that in the videos we have analyzed we are able to see a form of gameplay appropriation, or as we call it, regameplay. We verify that is not possible to assert that the Pokémon game, when played inside the context of Nuzlocke self-imposed rules, keeps its regular form of gameplay. In our final argument, we discuss how a comprehension of the appropriation spiral allowed us to look for conflicts in the double function adopted by the Let's Player, and its gamer-narrator divergence. The way the sections and alterations made on the videos present a sequence of returns to a previous form of gameplay by TheSw1tcher's members opens space for and understanding of the videos fall in popularity as a consequence of a shared lack of interest between players, both the Let's Players and their viewers.

**Keywords:** Mashup Culture, Play, Appropriation, Let's Play.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1. Evolução do personagem <i>Kamina</i> .....	19
Figura 2. Similaridade de óculos escuros, <i>squirtle</i> líder e <i>Kamina</i> .....	20
Figura 3. Evolução gráfica de <i>Pokémon</i> .....	57
Figura 4. Uma das telas iniciais de <i>Pokémon Leafgreen</i> .....	59
Figura 5. Diferentes pontos de vista em <i>Pokémon</i> : exploração e combate.....	60
Figura 6. Mudança visual das evoluções de três <i>pokémons</i> ao longo dos jogos da franquia....	62
Figura 7. O golpe <i>surf</i> em dois momentos.....	63
Figura 8. Combate entre o <i>pokémon spearow</i> (apelidado de Ghostface) e um <i>tentacool</i> .....	65
Figura 9. Ilustração de uma fusão <i>Pokémon</i> .....	69
Figura 10. <i>Two Best Friends Play: Kirby's Epic Yarn</i> .....	76
Figura 11. <i>Fanart</i> por <i>Sketchblargh</i> .....	78
Figura 12. Batalhas em <i>Pokémon Colosseum</i> e <i>Pokémon XD: Gale of Darkness</i> .....	79
Figura 13. Os <i>pokémons</i> falecidos.....	93
Figura 14. Linha do tempo das capturas.....	93
Figura 15. Morte 01: Wyclef, o <i>spearow</i> , episódio 09.....	95
Figura 16. Morte 02: Jigga, o <i>diglett</i> , episódio 11.....	96
Figura 17. Morte 03: Fandango, o <i>rattata</i> , episódio 12.....	97
Figura 18. Morte 04: Chyna, a <i>mankey</i> , episódio 15.....	98
Figura 19. Morte 05: Poppa Pump, o <i>machoke</i> , episódio 19.....	99
Figura 20. Morte 06: TheWarrior, o <i>gastly</i> , episódio 27.....	100
Figura 21. Linha do tempo das mortes.....	100
Figura 22. Enterro 01: Wyclef, o <i>spearow</i> , episódio 09.....	105
Figura 23. Enterro 02: Jigga, o <i>diglett</i> , episódio 11.....	107
Figura 24. Enterro 03: Fandango, o <i>rattata</i> , episódio 12.....	109
Figura 25. Enterro 04: Chyna, a <i>mankey</i> , episódio 15.....	110
Figura 26. Enterro 05: Poppa Pump, o <i>machoke</i> , episódio 19.....	112
Figura 27. Enterro 06: TheWarrior, o <i>gastly</i> , episódio 27.....	113
Figura 28. Linha do tempo dos enterros.....	113
Figura 29. Sequência dominó completa-incompleta.....	123
Figura 30. Torre de apropriações.....	125

Figura 31. Espiral de apropriações.....	126
Figura 32. Linhas de origem.....	127
Figura 33. Captura de tela do momento final do enterro de Jigga.....	128
Figura 34. Desmaio e morte de Wyclef.....	134
Figura 35. Resultado da enquete para mudança de regras.....	142
Figura 36. Linha do tempo completa.....	145
Figura 37. Rompimento da torre.....	150
Gráfico 1. Sobreposições das divisões.....	121

## **LISTA DE TABELAS**

Tabela 1. Organização dos trechos analisados.....	85
---	----

# SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>11</b>
<i>Super Best Friends Play Pokémon Nuzlocke [Hard Mode]</i> .....	16
<b>1. Remix, mashup, e apropriação em jogos.....</b>	<b>22</b>
1.1 Remix e <i>mashup</i> : referência e reconstrução.....	23
1.2 De Certeau, apropriação e narrar jogos.....	28
1.3 O que entendemos por jogar.....	31
1.4 Saltos de foguete: <i>metagame</i> , <i>exploit</i> e jogabilidade emergente.....	36
1.5 Recontando jogos e apropriando partidas.....	46
1.6 O <i>Let's Player</i> .....	53
<b>2. As três partes do objeto. <i>Pokémon</i>, <i>Nuzlocke</i> e o canal <i>TheSwItcher</i>.....</b>	<b>55</b>
2.1 <i>Pokémon</i> : monstros de bolso.....	55
2.2 <i>Nuzlocke</i> : a fatalidade de uma regra autoimposta.....	70
2.3 Melhores amigos jogam em conjunto: o canal <i>TheSwItcher</i> .....	75
<b>3. Mortos e enterrados: as referências feitas pelos <i>Let's Players</i>.....</b>	<b>83</b>
3.1 Metodologia de pesquisa.....	83
3.2 Sobre os <i>pokémons</i> derrotados: dois rappers e quatro lutadores.....	88
3.3 As mortes.....	94
3.3.1 Seis <i>pokémons</i> , seis falecimentos.....	94
3.4 Os funerais.....	101
3.4.1 Seis <i>pokémons</i> , seis enterros.....	103
<b>4. A Espiral de apropriações.....</b>	<b>115</b>
4.1 Divisões de elementos apropriados.....	115
4.2 Sobre as intervenções de morte e funerais.....	122
4.3 Desconstruindo a espiral.....	126
4.4 Um <i>mashup</i> de apropriações.....	131

4.5 Jogando com a apropriação: rejogar e rejogabilidade.....	133
4.6 Apropriação do jogar.....	136
4.7 A relação do <i>Let's Player</i> com seu público: entre contar e jogar.....	139
4.7.1 A influência dos comentários do público do <i>LP</i> .....	143
4.7.2 A função dupla do <i>Let's Player</i> .....	148
<b>CONCLUSÃO.....</b>	<b>151</b>
<b>Referências Bibliográficas.....</b>	<b>155</b>
<b>Glossário.....</b>	<b>166</b>
<b>Apêndices.....</b>	<b>176</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>183</b>

## INTRODUÇÃO

Ao longo desta dissertação observamos um grupo de alterações visuais e sonoras feitas em uma série de vídeos de *Let's Play (LP)* – relatos subjetivos de jogos feitos pelos próprios jogadores – do jogo eletrônico *Pokémon LeafGreen* enquanto jogado sob um conjunto de regras autoimpostas de nome *Nuzlocke*. Procuramos observar nessas interferências sobreposições de apropriações na construção de *mashups* que englobam jogabilidade<sup>1</sup>, *Pokémon*, cultura pop, mortes, funerais, narração de jogos em vídeo e engajamento de um público participativo. Para isso, utilizamos de trabalhos sobre remix e *mashup*, e nas discussões em torno da (re)utilização de elementos apropriados na construção de novas configurações. Em conjunto, nós apoiamos nas teorias sobre experiências lúdicas – em especial aquelas que se concentram em jogos eletrônicos.

Os jogos eletrônicos compõem um mercado de entretenimento extenso e em contínuo crescimento. Em 2013 o campo dos jogos digitais movimentou mundialmente acima de 70 bilhões de dólares e o número de jogadores ao redor do mundo já passa de um bilhão de pessoas<sup>2</sup>. Jogos digitais, videogames, ou apenas games, podem ser vistos afetando outras mídias mais tradicionais. Jogos eletrônicos são temáticas de seriados<sup>3</sup>, filmes<sup>4</sup>, músicas<sup>5</sup>, e outras produções artístico-culturais. Videogames fazem parte da vida de milhões de pessoas

---

<sup>1</sup> Em inglês, *gameplay*. Jogabilidade é um termo que é discutido mais em detalhes no capítulo 1, mas pode ser descrito como aquilo que emana de um jogar. A jogabilidade é soma de regras e mecânicas de um jogo com as ações e repertório de estratégias de um jogador.

<sup>2</sup> Esses valores levam em conta não só a venda de jogos, mas também de consoles, acessórios e *hardwares*. Quando levamos em conta apenas os valores de venda de jogos e ingressos, a indústria de cinema e de games se torna bastante equivalente em movimentação monetária. Porém, ao considerarmos questões como *merchandising* e outros produtos relacionados, os valores do mercado cinematográfico passam a superar em muito os dos games. Não somente, a comparação passa a ser difícil de ser feita, pois existem diversas sobreposições entre as duas indústrias de entretenimento. A empresa *Warner Bros*, por exemplo, contabiliza em conjunto os lucros dos seus jogos da série *Batman* com os filmes (e quadrinhos, e brinquedos, e roupas) do mesmo personagem. O mesmo acontece com a *Sony*. Mais informações em <<http://www.newzoo.com/infographics/global-games-market-report-infographics-2013/>>; <<http://mygaming.co.za/news/features/42864-game-vs-movie-industry.html>>; <[http://www.mpaa.org/wp-content/uploads/2014/03/MPAA-Theatrical-Market-Statistics-2013\\_032514-v2.pdf](http://www.mpaa.org/wp-content/uploads/2014/03/MPAA-Theatrical-Market-Statistics-2013_032514-v2.pdf)>.

<sup>3</sup> *Big Bang Theory*, um seriado de TV estadunidense de sucesso mundial faz constantes referências ao mundo dos jogos digitais. A *wiki* sobre o seriado tem uma página com todas essas referências: <<http://bigbangtheory.wiki.com/wiki/Games>>.

<sup>4</sup> Os jogos *Quake*, *Resident Evil*, *Hitman*, *Super Mario* e *World of Warcraft* são alguns dos vários exemplos de games que serviram como inspiração para filmes. Já filmes como *Scott Pilgrim Contra o Mundo* utilizam de elementos visuais de jogos digitais na sua produção.

<sup>5</sup> Esse artigo *on-line* de 2013 apresenta 21 referências do universo *Pokémon* em letras de canções de hip-hop: <<http://www.pocketgamer.co.uk/r/3DS/Pokemon+X+%2F+Pokemon+Y/feature.asp?c=54345>>.

interconectadas, seja pelos sistemas dos próprios jogos, seja por interesses similares. Grupos de fãs organizam eventos, encontros e partidas *on-line* para competir entre si, trocam informações e compartilham experiências. Fãs também produzem grande parte do conteúdo *on-line* referente a jogos eletrônicos, entre vídeos, relatos em fóruns e páginas especializadas.

Um mercado como esse é campo frutífero para o aparecimento de revistas especializadas, principalmente com o surgimento (e subsequente sucesso) dos consoles caseiros na década de 1970, que multiplicou a produção de jogos digitais<sup>6</sup>. Em 1981 surgiu a primeira revista somente sobre jogos eletrônicos, a estadunidense *Electronic Games* (FULTON, 2009)<sup>7</sup>. A partir desse marco, o mundo dos jogos digitais passou a ser acompanhado de publicações impressas que descreviam notícias, críticas e curiosidades sobre produção e consumo de games. Também era comum que revistas de jogos fossem acompanhadas por guias estratégicos e dicas para seus leitores. Eram divulgados desde informações rápidas, ou “macetes”, até descrições minuciosas de um jogo (que recontavam por inteiro o conteúdo do game). Esses guias eram feitos para que um interator<sup>8</sup> pudesse alcançar não somente a vitória, mas a descoberta de segredos e surpresas escondidos em um game.

Nesse contexto surgiram os *LPs*, relatos bem-humorados sobre jogos, feitos por jogadores comuns em fóruns de games, que focam em subjetividades de se jogar. Para o leitor, o interesse em um *LP* está em explorar um videogame pelos olhos de outra pessoa. De forma diferente de guias ou de dicas, a relação em um *LP* é feita através do compartilhamento de experiências pessoais.

Devido à sua origem em fóruns digitais, *LPs* eram inicialmente feitos de forma textual e com imagens ilustrativas. Funcionavam como uma forma de se recontar uma experiência de

<sup>6</sup> O primeiro console caseiro de jogos surgiu em 1972 seguido por diversos outros consoles de empresas variadas. O excesso de produtos no mercado causou duas famosas quebras na economia de consoles de games, uma em 1977, a outra em 1983. Atualmente o mercado é dominado por três empresas, Microsoft, Sony e Nintendo (BAER, 2005).

<sup>7</sup> No mesmo ano surgiram outras revistas focadas em jogos digitais, como a *Computer Game World* e a britânica, *Computer and Video Games*. Essa segunda foi a mais longa publicação especializada em jogos digitais, e ainda mantém um acervo *on-line* com suas publicações digitalizadas. O arquivo pode ser encontrando neste endereço: <<https://archive.org/details/computer-video-games-magazine>>. E uma entrevista feita com Arnie Katz, pioneiro do jornalismo de games, pode ser lida neste: <[http://www.gamasutra.com/view/feature/4226/electronic\\_games\\_the\\_arnie\\_katz\\_pHP](http://www.gamasutra.com/view/feature/4226/electronic_games_the_arnie_katz_pHP)>.

<sup>8</sup> Utilizamos nessa dissertação partes do glossário de Janet Murray sobre termos utilizados nos estudos acadêmicos de jogos digitais. Interator (*interactor* no original em *inglês*) é definido como: “O ser humano que está interagindo com um artefato **digital**. Preferível a ‘usuário’ porque o artefato não é necessariamente uma **ferramenta**”. No original, em *inglês*: “The human being who is interacting with a digital **artifact**. Preferable to ‘user’ because the **artifact** is not necessarily a **tool**” (MURRAY, 2015, s. p. **grifos da autora**). Temos conhecimento da dificuldade em escolher um único termo descritivo para esse jogador. Optamos por interator entre outros possíveis, principalmente para servir como referencial comparativo ao falar das diferenças entre jogador e *Let's Player*.

jogo e ao mesmo tempo enriquecê-la via comentários subjetivos. O modelo alcançou sucesso nos fóruns de jogos e rapidamente outros jogadores passaram a produzir seus próprios relatos (LPARCHIVE, 2014). Com o crescimento do repositório de vídeos *YouTube*, o *LP* alcançou grande disseminação graças à eficiência do vídeo em tratar da experiência do interator com um jogo explorado de forma mais completa. No audiovisual, o jogador se grava jogando enquanto descreve sua ação e reação, em vez de recontar pós-partida na maneira como eram feitos os primeiros *LPs*. Atualmente, vários canais de *LP* figuram entre os mais populares do *YouTube*, e uma pesquisa pela expressão “*Let’s Play*” no campo de busca desse site encontra aproximadamente 47 milhões de resultados (YOUTUBE, 2015)<sup>9</sup>.

Uma série muito explorada por essa forma de apropriação é o jogo *Pokémon*<sup>10</sup>. Mais conhecido pelo desenho animado de mesmo nome, o jogo em questão é parte de diversos produtos controlados pela empresa *The Pokémon Company*<sup>11</sup> desde 1995, mas que tem sua origem como um videogame de RPG<sup>12</sup> de gráficos simples e jogabilidade de fácil aprendizado, feito para um console portátil. Os jogos *Pokémon* obtiveram sucesso mundial e passaram a ser produzidos em múltiplos meios, mas ainda mantêm sua forma original de game para console portátil como a principal da empresa. Novas edições dos jogos são anunciadas com regularidade, e os mais recentes videogames da franquia (*Pokémon Alpha Sapphire* e *Omega Ruby*) foram lançados mundialmente em 2014.

Nos jogos eletrônicos da marca *Pokémon*, um jogador se encontra em um universo no qual diferentes criaturas selvagens (os *pokémons*<sup>13</sup>), podem ser capturadas e domadas pelo interator. Depois, essas mesmas criaturas são utilizadas para entrar em combates com outros *pokémons*, tanto para proteção do personagem, quanto para capturar novas criaturas. O jogador também enfrenta oponentes variados, que controlam seus próprios *pokémons*. Para alcançar tal façanha, o jogador tem como opções procurar conseguir criaturas cada vez mais fortes, ou treinar – através de mais batalhas – as que já foram capturadas. Alguns *pokémons* após ganharem a experiência de vários combates, “evoluem”, ou seja, trocam para uma forma mais forte, mudando de nome, visual e habilidades.

---

<sup>9</sup> Conferido em fevereiro de 2016.

<sup>10</sup> *Pokémon* é um diminutivo do nome original do jogo, *Pocket Monsters* (Monstros de Bolso, em português, *Poketto Monsutã*, na tradução fonética japonesa das palavras em inglês). O nome original não fez tão sucesso quanto o diminutivo, e rapidamente os criadores dessa franquia passaram a utilizar apenas a versão reduzida como oficial.

<sup>11</sup> Subsidiária da gigante dos videogames, *Nintendo*. Os jogos digitais são produzidos pela desenvolvedora *Game Freak*.

<sup>12</sup> Sigla para *Role Playing Game*. Em português, Jogo de Interpretação de Papéis.

<sup>13</sup> No texto dessa dissertação, quando colocado com inicial maiúscula, *Pokémon* é referência aos jogos, ou à franquia em si. Quando colocado com inicial minúscula, *pokémon* ou *pokémons*, funciona como menção às criaturas dos jogos, personagens de jogo que aparecem em diversos momentos nessa análise.

O jogo é focado na diversidade de opções, e os primeiros jogos (*Pocket Monsters: Red & Green*) tinham ao todo 151 *pokémons* diferentes para serem capturados, evoluídos, ou mesmo trocados com outros jogadores. Alguns *pokémons* são mais eficientes em combate contra algumas criaturas, e mais fracos contra outras. Isso faz com que o jogador seja obrigado a criar diferentes equipes e estratégias para conseguir vencer a grande variedade de oponentes pelo percurso da narrativa do jogo. *Pokémon*, mesmo sendo um videogame focado no público infantil, conquista também jogadores mais velhos justamente pela surpreendente complexidade estratégica relacionada ao seu – à primeira vista simples – funcionamento de combate. Esse sucesso ao longo de diversos anos fez com que a linha *Pokémon* funcionasse como fonte para a produção de um grande número de obras derivadas – oficiais e não oficiais.

Uma dessas apropriações foi o modelo *Nuzlocke* de jogar. Um conjunto de regras criado conjugadamente com uma *webcomic*<sup>14</sup> de mesmo nome, ambas produzidas por um autor que se apresenta sob a alcunha homônima ao título de seus quadrinhos<sup>15</sup>. A HQ desenvolve em forma gráfica a experiência de seu criador ao jogar *Pokémon*. O criador do modelo *Nuzlocke* propõe uma maneira distinta de interagir com o jogo via uma série de regras autoimpostas. Mesmo simples, tais regras alteram fundamentalmente o funcionamento desse videogame.

Em *Nuzlocke* é função do interator considerar que seus monstros são passíveis de falecimento – algo impossível no jogo original. Normalmente, caso um *pokémon* seja derrotado em um combate, ele pode no máximo desmaiar. Com as regras modificadas, quando uma criatura atinge condição de desmaio, é dever do jogador tratá-la como morta, não mais a utilizando pelo resto da partida.

A história em quadrinhos baseada nas regras *Nuzlocke* apresenta uma forte conexão emocional do criador da HQ com os *pokémons* que eram derrotados. Essa história foi lançada inicialmente em fóruns *on-line* especializados em jogos, e conseguiu popularidade entre outros jogadores participantes desse grupo de discussão. A promessa de regras mais difíceis é um dos motivos que atrai jogadores experientes para o modelo. Porém, a característica mais mencionada desse sistema de regras autoimpostas é justamente a nova camada de laços sentimentais, perdas e frustrações que *Nuzlocke* possibilita.

Ao conectarmos esses pontos, temos a construção do contexto no qual se encontra nosso objeto de análise: uma série de vídeos de *YouTube* nomeada de *Super Best Friends Play*

---

<sup>14</sup> <http://www.nuzlocke.com>

<sup>15</sup> Ou seja, *Nuzlocke* fez uma partida *Nuzlocke* que divulgou em *Nuzlocke* é uma frase correta de ser dita.

*Pokémon LeafGreen [Nuzlocke/Hard Mode]* feita pelo canal<sup>16</sup> *TheSwItcher* e as apropriações que conseguimos enxergar na mesma. No início do projeto que levou a essa dissertação, tínhamos como objetivo analisar a maneira como regras eram apropriadas em *Pokémon* através da utilização do conjunto de regulamentações autoimpostas *Nuzlocke*. Entre postagens de fóruns, textos em blogs e histórias em quadrinhos, escolhemos *LPs* em vídeo, já que atualmente esse é o suporte mais popular para as narrações subjetivas de jogos. Optamos pelo *YouTube* devido à grande quantidade de vídeos de *LPs* presentes nessa rede, que passa das centenas de milhares<sup>17</sup>.

A partida de *Pokémon Nuzlocke* em que apoiamos para nossa análise é composta por 30 vídeos sequenciais, de duração média de 25 minutos. O primeiro foi publicado em 24 de fevereiro de 2014, e o último em oito de julho de 2014. Entretanto, o final do jogo somente foi alcançado durante um *streaming* ao vivo no dia 27 de agosto de 2014. Esse momento final está arquivado no site oficial do grupo (*superbestfriendsplay.com*), dividido em seis partes com média de uma hora cada. Ao todo, somando os 30 vídeos com o *streaming* temos quase 22 horas de vídeo, fazendo dessa a segunda maior extensão em um só jogo do canal *TheSwItcher*. O primeiro vídeo da série foi visualizado 322 mil vezes, e comparado com o último envio e suas 62 mil visualizações podemos observar uma acentuada baixa de popularidade. A diminuição de observadores aconteceu de forma gradual – com uma forte queda do primeiro para o segundo vídeo (o que é comum em séries de *LPs*) que alcançou aproximadas 192 mil visualizações, mas que depois passam por uma queda mais lenta desses números<sup>18</sup>. Todavia, é importante frisar que a média entre aprovações e desaprovações na série (feitas nas páginas de cada vídeo por meio das opções “gostei” e “não gostei”) se mantém bastante positiva, com todos os vídeos postados obtendo acima de 90% de aprovações<sup>19</sup>. A série mantém os elementos bem-humorados que o grupo apresenta, assim como a lógica de jogar em grupo dos outros vídeos do canal. Os membros Matt, Liam e Woolie participam dos 30 episódios do *LP*, com o membro restante, Pat, se juntando à trupe para o *streaming* final.

A escolha definitiva do canal *TheSwItcher* foi feita após um contato inicial com a série *Best Friends Play Pokémon Nuzlocke [Hard Mode]*. Diversas razões apoiaram a nossa decisão, como a alta popularidade do canal e o fato dos vídeos não serem produzidos por

---

<sup>16</sup> De acordo com o glossário do Google um canal é página principal de uma conta do *YouTube*. Um canal serve como centro para os vídeos relacionados a uma conta, mas também para apresentar as ações sociais (comentários, vídeos favoritos, *playlists*) dessa conta.

<sup>17</sup> Uma pesquisa no *Youtube* por “*Nuzlocke Let’s Play*” encontra aproximadamente 458 mil resultados. Conferido em fevereiro de 2016.

<sup>18</sup> De início ao fim temos uma queda de popularidade, porém, em alguns momentos do *LP*, vídeos que vieram depois tiveram melhor desempenho do que um anterior. Contudo, logo em seguida no próximo envio, enfrentavam uma grande baixa de visualizações.

<sup>19</sup> Conferido pela última vez em fev 2016.

apenas uma pessoa, mas sim vários amigos que jogam em grupo. Foi uma observação preliminar dos vídeos e, principalmente, das interferências feitas pelos criadores do canal na continuidade do jogo original que tomaram nossa atenção. Essas intervenções são caracterizadas por uma grande quantidade de referências entrelaçadas e entrepostas. A descrição e análise dessas intervenções na sua construção em produtos complexos, assim como a inserção disso nos estudos de apropriação compõem o corpo da nossa discussão.

### ***Super Best Friends Play Pokémon Nuzlocke [Hard Mode]***

Cabe aqui destrinchar o título deste *LP*, que explica melhor como todos os elementos descritos se correlacionam. *Super Best Friends* é uma nomenclatura comum ao canal de *YouTube*, *TheSwItcher*, que atualmente apresenta expressivo sucesso, com mais de 590mil inscrições e 322 milhões de visualizações totais (*YOUTUBE*, 2016)<sup>20</sup>. No canal, são publicados principalmente vídeos de *LP* apresentados por um grupo de dois ou mais amigos, o que serve como referencial para a nomenclatura *Super Best Friends*. Todos os outros vídeos de *LP* que o canal reúne recebem alguma variação desse nome.

*Play* também é uma palavra que aparece em todos os *LPs* do canal. Ela aqui traz dois sentidos, um, de criar uma ponte com o jogo em questão, com o game que aparece em um vídeo sendo sempre referenciado em seguida no título (*Best Friends Play Pokémon*, por exemplo); a palavra *play* faz, também, conexão com a lógica de *LP*, criando desde o título uma ponte com o conteúdo dos vídeos e do canal. Essa padronização permite que um visitante da página saiba rapidamente se esse ou aquele vídeo do canal é um *LP* assim como de qual jogo ele trata.

*Pokémon LeafGreen* foi lançada para o console portátil *Game Boy Advance* e é a versão escolhida, dentre os diferentes jogos da franquia *Pokémon*, a ser jogada. No *LP* analisado, os criadores do canal jogam uma versão emulada de computador, e não a original, pois isso dificulta uma gravação de qualidade da experiência em razão das pequenas telas apresentadas por consoles portáteis.

---

<sup>20</sup> Em uma comparação, isso não coloca *TheSwItcher* na lista dos 1000 canais de *YouTube* mais populares – já que todos esses contêm mais de um milhão de inscritos. Ainda assim, um valor com mais de 100 mil inscritos coloca o canal como receptor do prêmio Botão de Prata que o *YouTube* oferece. Com o seu número de seguidores atual, o canal está mais da metade do caminho em direção a receber o segundo maior prêmio, o Botão de Ouro, entregue para canais que passam da marca de um milhão de inscritos (*YOUTUBE*, 2016).

Por fim, [*Nuzlocke/Hard Mode*] faz um apontamento às regras autoimpostas pelas quais os criadores do canal decidem explorar o game escolhido. Tais regras são inteiramente pessoais e subjetivas, e não representam nenhuma forma de modificação ao código do jogo, porém, alteram profundamente noções básicas que governam o universo interno de *Pokémon* e, sendo assim, a experiência de jogo que é apresentada no *LP*.

Para melhor evidenciar a atuação das regras *Nuzlocke* – que como foi dito, funcionam no espaço da subjetividade do jogador e então não transparecem visualmente no jogo em si, os criadores do canal *TheSwItcher* optaram por realizar algumas interferências visuais e sonoras nos vídeos que compõem o escopo específico que observamos nessa dissertação.

São intervenções visuais e sonoras que utilizam da temática de morte proposta pelas regras *Nuzlocke*. Após cada morte de um personagem são inseridos nos vídeos trechos que enfatizam esse momento. Essas curtas intervenções são elaboradas na maneira descontraída que permeia o conteúdo de todos os envios no canal *TheSwItcher*. Nelas são utilizadas características do próprio jogo de *Pokémon* e da alteração da sua forma de jogar em conjunto com elementos variados, como: cultura popular, cultura digital e *gamer*, e o universo da música rap e da luta livre estadunidenses.

Essa mescla de informações e características que foi colocada nos vídeos de *Super Best Friends Play Pokémon LeafGreen [Nuzlocke/Hard Mode]* acaba por produzir apropriações que se combinam e se modelam em um movimento fluído e dependente. E são nas interferências feitas pelos membros do canal *TheSwItcher*, que podemos observar a maneira como diálogos e jogar se mesclam. Aqui, cada elemento depende e altera um ao outro na construção das alterações de jogabilidade observáveis nesse *LP*.

Ao todo foram 12 trechos de alguns segundos cada, divididos em seis mortes e seis funerais. Além da análise e observação detalhada de cada um desses momentos, também revisamos os 30 vídeos de (aproximadamente) meia hora cada, que compõem a sequência inteira dessa partida. Voltamos nossa atenção à fala dos jogadores e como elas se conectam com as alterações nos vídeos. Por fim, observamos uma relação entre os membros do *TheSwItcher* e seu público. Para tal, foi necessária a leitura de comentários e números de popularidade dos vídeos, curtidas e visualizações. Para somar ao nosso relato final, durante o período de produção dessa dissertação foi feito contato com os membros do canal para obter maiores informações sobre o processo de escolha e os resultados do *LP* de *Pokémon* no modelo *Nuzlocke*. Uma conversa via a página de *Facebook* oficial do canal foi iniciada no dia seis de abril de 2015 e – mesmo não conseguindo uma entrevista completa, o usuário Liam pode responder no dia 11 do mesmo mês algumas perguntas feitas.

Procuramos tratar os trechos analisados com base na ideia de uma espiral que indique entrelaçamentos de apropriações. Mais do que oferecer uma descrição de um jogo, de jogadores, ou de vídeos de jogadores jogando, buscamos ver como são feitas algumas amarrações entre o canal de *LP TheSwItcher* e o seu público, suas referências, a sua forma de jogar o game *Pokémon* dentro dos vídeos observados. Acreditamos que as apropriações, remixes e *mashups* que podemos observar nos vídeos de *Super Best Friends Play Pokémon LeafGreen [Nuzlocke/Hard Mode]*, do título ao corpo apresentam um caminho de análise para se compreender um objeto de fragmentações sobrepostas e interdependentes.

Empregamos ao longo desse projeto conceitos apresentados pela cultura do remix e do *mashup* e a ideia de uma recodificação de objetos em novos usos e produtos, como podemos ver em autores como Navas, Lessig, Sonvilla-Weiss e Sinnreich. Apoiaremos-nos também em Michel de Certeau para discutir apropriação, assim como para explicarmos um pressuposto dessa dissertação com relação ao recontar de jogos. Ao falarmos de um *LP* partimos da suposição que este formato é uma ação de se apropriar. Com isso, é de nosso interesse observar dentro dos vídeos escolhidos trechos que iluminem esse processo de (re)utilização de conteúdo e ações.

Nós encontramos nos vídeos escolhidos uma apropriação da jogabilidade de *Pokémon* na constituição de uma nova forma de jogar que existe somente enquanto referência de outra experiência jogável anterior. Entendemos que essas questões colocadas evidenciam dentro do objeto um conflito da função do *Let's Player*<sup>21</sup>. Ou seja, como a transformação da maneira de jogar um game popular coloca em rotas contrárias os aspectos paralelos de narrador e jogador que um criador de *LPs* é esperado de manter. Sendo assim, utilizaremos também dos trabalhos de teóricos dos jogos como Sicart e Juul que apresentam diferentes questões do jogar.

O objeto de trabalho que escolhemos apresenta uma grande densidade de informações, em especial para leitores que já não sejam jogadores assíduos eles mesmos. Para auxiliar em uma aclimatação com o assunto, utilizamos aqui de um exemplo rápido: a primeira intervenção feita pelos membros do canal *TheSwItcher* na série de vídeos *Best Friends Play Pokémon Nuzlocke [Hard Mode]*. Um trecho curto, de apenas alguns segundos de duração, mas que já demonstra a construção de um *mashup* de informações necessárias para sua compreensão, a partir de várias referências tanto internas do universo de *Pokémon* quanto externas ao mesmo. Ainda assim, o trecho em questão é

---

<sup>21</sup> *Let's Player* é o termo em inglês para denominar o criador de um *LP*. Não encontramos alternativa viável de tradução, e o termo é utilizado também em trabalhos acadêmicos sobre assunto. Sendo assim, optamos nessa dissertação pela utilização dessa forma de definir os membros do canal *TheSwItcher*.

bem mais simples (em quantidade de referências) que todas as sobreposições de apropriações que analisamos nos capítulos finais.

Durante os três primeiros vídeos da sequência de 30 gravações que escolhemos observar, não obtivemos nenhuma mudança clara na gravação do jogo além de animações de apresentação e fechamento. Os vídeos exibem somente a imagem e áudio do jogo original, sobrepostos pela sonoridade dos diálogos dos jogadores. Nenhum combate até esse momento havia se provado complicado demais, e as maiores situações de perigo foram sempre superadas, minando o impacto das regras *Nuzlocke*. Contudo, na publicação do quarto vídeo da série observamos um primeiro momento de interferência na continuidade dos vídeos feita após a gravação dos mesmos. Durante uma evolução do personagem *Kamina*, os jogadores, por meio de um diálogo, discutem uma futura interferência que deve ser feita antes do vídeo ser publicado. Logo na sequência da conversa é possível assistir o que foi mencionado – uma alteração simples ao vídeo do jogo, na qual dois óculos de sol descem do alto da tela até o rosto do personagem, seguida por uma imagem estática de uma ilustração (não oficial, feita por fãs) do mesmo personagem utilizando os mencionados óculos – como podemos observar na transcrição na FIG. 1, abaixo.



FIGURA 1 – Evolução do personagem *Kamina*  
Fonte: THESWITCHER, 2014d.

Por mais simples que tenha sido a sequência, ao se assistir, ela traz à tona os principais pontos de discussão que tocamos ao longo do corpo da dissertação. É possível ver o primeiro momento em que os autores do canal utilizam de imagens externas ao jogo, que são compostas por referências de fora do universo de *Pokémon*, mas que aludem a escolhas dos jogadores feitas ainda no primeiro vídeo, no caso, o nome que foi dado a esse *pokémon* pelos membros do canal. Na série de jogos *Pokémon*, todas as criaturas têm nomes que definem sua espécie na fauna do jogo. Entretanto, sempre que o jogador obtém um novo personagem ele

recebe a opção de lhe dar um apelido<sup>22</sup>. Os óculos são uma menção ao décimo segundo episódio da primeira temporada do desenho animado de *Pokémon*, que foi nomeado na versão brasileira de “Aí Vem o Esquadrão *Squirtle*” (POKEPÉDIA, 2015), no qual um *pokémon* da mesma espécie escolhida pelos jogadores do *LP* (um *squirtle*) foi abandonado por seus treinadores e se reúne a um bando facilmente identificável pelos óculos do grupo. Ao final do episódio, o *squirtle* líder abandona seus óculos e se junta ao grupo do personagem principal. Por fim, além da animação de *Pokémon*, temos uma construção criada pela relação dos óculos do *squirtle* líder no episódio animado, com o personagem *Kamina* da animação japonesa *Tengen Toppa Gurren Lagann*, que apresenta óculos escuros de formato similar. O apelido dado ao *pokémon* pelos membros do *TheSwItcher* é uma referência a essa similaridade visual. A seguir, uma composição dos dois personagens, para comparação (FIG. 2).

FIGURA 2 – Similaridade de óculos escuros, *squirtle* líder e *Kamina*  
 Fonte: a) BULBAGARDEN, 2016.  
 b) NETFLIX, 2015.

Como colocado, uma simples edição baseada em um rápido comentário dos jogadores é atrelada a uma composição complexa de referências. Ao longo dos outros vídeos da série *Best Friends Play Pokémon Nuzlocke [Hard Mode]* tais interferências se tornam mais comuns, assim como mais complexas. Nesses *mashups* nos é possível discutir nuances da apropriação do jogar no game *Pokémon* e observar detalhes da complexidade existente em se produzir um *LP* do mesmo jogo.

No primeiro capítulo da nossa dissertação discutimos essas bases teóricas que servem de alicerces para a pesquisa, os conceitos de remix, *mashup* e apropriação – seguidos pelas discussões em torno do jogar, rejogar<sup>23</sup>, recontar partidas e jogabilidade. Em seguida, no segundo capítulo, explicamos a fundo o fenômeno mundial *Pokémon*, assim como as especificidades das regras *Nuzlocke*. Nele também apresentamos o canal *TheSwItcher* e uma visão geral das regras e diretrizes do *LP* que compõe parte do nosso objeto. No terceiro capítulo focamos na nossa metodologia de contato com os trechos inseridos nos vídeos e na descrição da construção de suas estruturas.

<sup>22</sup> Nomes como *spearow*, *rattata* e *machop* são nomes de espécie. Um comentário sobre *spearows* pode ser tanto sobre um *pokémon* específico, quanto uma fala sobre todos os membros dessa espécie. Todo *pokémon* adquirido pode ter seu nome modificado no momento da captura. A exceção está em *pokémons* recebidos por trocas, que mantêm o nome que lhes foi dado pelo criador original.

<sup>23</sup> Utilizamos rejogar como tradução literal para *replay*. Mais sobre o termo é discutido no capítulo 4.

Delineamos em detalhes cada referência acumulada nessas intervenções para possibilitar a sequência da análise. Por fim, no quarto capítulo, é discutida a maneira como os trechos de morte e funeral observados constituem acúmulos interconectados de apropriações – que damos o nome de espiral de apropriações. Apresentamos a maneira como esses constituem *mashups* de referências diversas que utilizam tanto da participação contínua do público do canal, quanto de catálogo próprio de conhecimento de jogar desse. Discutimos também um compartilhamento de desinteresse entre *Let's Players* e usuários, e a maneira como uma quebra da espiral de apropriações funciona para descrever essa relação em um *LP*.

Na nossa conclusão procuramos conectar as três partes principais da análise, e como elas nos surpreenderam durante a pesquisa ao revelar possíveis características da construção de vídeos de *LP*. Buscamos amarrar os diferentes percursos de análise do texto no nosso foco principal, que é a maneira como a subjetividade de um jogador que também é narrador é afetada por um público ativo e engajado de forma a moldar o funcionamento próprias funções desse interator. Por fim, propomos apontamentos futuros na maneira como esses resultados podem auxiliar discussões mais extensas sobre um papel duplo do *Let's Player* na construção de relatos do jogar.

## 1. Remix, *mashup*, e apropriação em jogos

Neste capítulo, tratamos dos nossos principais aportes teóricos: Os conceitos de remix e *mashup*, e também do jogar e o recontar de partidas. Procuramos criar as conexões necessárias entre os conceitos através da ideia de *LPs* inseridos em contextos de apropriação.

A primeira parte do capítulo trata dos conceitos de reprodução e reconstrução de conteúdo a partir de recortes, colagens e modificações de fontes referenciais. Os remixes e *mashups*, pelo seu encaixe nos estudos da cultura de reprodução digital, servem de base para a nossa observação tanto do movimento de utilizar regras autoimpostas, quanto da produção de vídeos narrando formas de jogar. Apoiamo-nos também em Michel de Certeau (2011), em especial na ideia de uma apropriação de métodos e fazeres, que pode ser relacionada com seu trabalho. Compreendemos que De Certeau tratava de uma situação consideravelmente distante da que é vista na produção de vídeos de jogos narrados em redes sociais de compartilhamento de vídeos. Ainda assim, a discussão proposta pelo autor permite que nos apropriemos dos seus conceitos para auxiliar o nosso diálogo com a produção de vídeos que utilizam da imagem e som de jogos eletrônicos.

Jogos permitem variadas formas de serem jogados, e um mesmo videogame possibilita caminhos de ação múltiplos, com resultados diferentes para cada interator, cada experiência. Jogos são cuidadosamente montados para simultaneamente consentir e limitar a atividade do interator, de forma a guiar o mesmo dentro das regras colocadas. A liberdade de como se jogar, contudo, é do jogador, e ao longo de anos de existência do videogame diversas alterações e explorações de mecânicas<sup>24</sup> e regras permitiram que interatores modifiquem e ajustem a jogabilidade de um game.

Os vídeos que compõem nosso escopo de análise tratam justamente de uma alteração da forma tradicional de se participar do game *Pokémon LeafGreen*, e, para melhor entendermos e distinguirmos o que é visível nas imagens do vídeo do que é discutido e compreendido pelos jogadores do canal, é necessária a passagem por uma discussão sobre regras do jogar. Na segunda parte desse capítulo tratamos dessas questões, assim como nos

---

<sup>24</sup> Voltando ao glossário de Murray, “Mecânicas podem ser pensadas como compostas de componentes físicos e lógicos: um pode mudar o dado para uma roleta em um jogo de tabuleiro ou mudar o dispositivo de entrada de um manete para um teclado em um jogo de plataforma enquanto mantém a estrutura lógica das mecânicas subjacentes”. Ou, no original em inglês, “*Mechanics can be thought of as composed of physical and logical components: one can change the dice to a spinner in the boardgame or change the input device from a game controller to a keyboard in the platform game while retaining the logical structure of the underlying mechanics*” (MURRAY, 2015, s. p.)

concentramos no universo conceitual e léxico em torno do *LP*. Várias formas de se contar uma experiência lúdica existem e se intercalam, podendo um *LP* compor e ser composto de outras diferentes formas de reprodução de uma partida, que também são apresentadas. São discutidas também características do *Let's Player*, em especial do seu engajamento com seu público.

### 1.1 Remix e *mashup*: referência e reconstrução

Sem uma conceituação pacificada, as ideias de um produto remixado e um *mashup* muitas vezes são tomadas por sinônimos. Não é de nosso interesse seguir por esse caminho – até porque nossa análise depende de uma diferenciação dos dois termos.

Ambos os conceitos têm sua origem e funcionamento ancorados na música, e funcionam não só como procedimentos de inovação, mas também como atitudes de resistência – ainda que os participantes nesse processo de inovação cultural possam não ter consciência da sua própria permanência e ação dentro dessa relação de forças (SINNREICH, 2010). Sendo assim, é clara para nós a relação do remix e do *mashup* com uma apropriação, o espaço fragmentado do consumidor que produz. Observamos as distinções desses sentidos inicialmente na ideia de técnicas culturais, processos com raízes no universo da apropriação musical.

Entendemos, remix como uma separação e recombinação feita sobre uma obra original, mas que mantém uma série de elos com a mesma (DIAKOPOULOS et al., 2007). A transformação pode ser simples, funcional, uma manutenção da versão de raiz, porém atendendo demandas que não eram acatadas anteriormente. Originalmente, o termo remix era discutido na década de 1970 como uma prática de separação de faixas de áudio para recomposição em novos trabalhos – uma re-mixagem (DIAKOPOULOS et al., 2007). Dessa época até hoje, uma utilização usual de um remix é a produção de versões estendidas de músicas populares para ser tocadas em clubes e festas. O sentido da música original não é alterado, e a presença da mesma é imediatamente percebida, porém, a versão é transformada para atender diferentes necessidades. Um exemplo da contínua popularidade desse tipo de remix pode ser vista no *YouTube*, em que uma simples pesquisa pelo termo “*extended remix*” gera aproximadamente três milhões e 190 mil resultados<sup>25</sup>.

---

<sup>25</sup> Conferido em fev 2016.

Não obstante, um remix pode também construir um produto inteiramente novo a partir de algo anterior. Nesse sentido, a referência contínua da filiação com a obra original é definitiva, ainda que não extremamente clara (NAVAS, 2010). Um produto remixado pode parecer irreconhecível quando comparado com seu original, mas essa procedência em si não é irreconhecível ao ponto de desaparecer fazer sua linhagem. Como exemplos temos os trailers de filmes reeditados no *YouTube*, nos quais usuários da plataforma remontam prévias de diferentes películas, procurando mudar a temática e até mesmo o gênero ao qual pertencia a obra original. Filmes dramáticos como *Forrest Gump: o Contador de Histórias* são colocados como de terror<sup>26</sup>, e o suspense *O Sexto Sentido* é apresentado como uma leve comédia<sup>27</sup>. Contudo, em algumas dessas reconstruções os autores optam por utilizar faixas de áudio de outras fontes – e, a partir do momento em que tratamos de diversos pontos de origem, o objeto que discutimos passa a ser visto como um *mashup*.

O *mashup* existe na combinação de elementos. *To mash up* é misturar pontos distintos em uma combinação inédita. Aqui, a alteração do original em uma nova obra se mantém, excetuando que não há uma versão inicial que possa ser clarificada como a obra de raiz, pois não há uma única origem. Em um *mashup* diferentes fontes se intercolam e geram algo maior que a soma de seus fatores.

“*mashups* seguem uma lógica que é aditiva ou acumulativa de forma que eles combinam e colecionam bens materiais e imateriais e os agregam nos seus manifestados objetos de design ou fontes de informação da Web aberta, recombinações e interativas” (SONVILLA-WEISS, 2010, p.09)<sup>28</sup>.

O artista virtual e também comediante Neil Cicierega se especializa na produção de *mashups* em diferentes plataformas. Em seu canal no *YouTube*, o artista publicou o vídeo *Crocodile Chop*, em que mistura a canção *Chop Suey* da banda de metal *System of a Down* com o *rock n' roll* leve de *Crocodile Rock*, por Elton Jhon. Cicierega utiliza da base sonora e vocais de apoio em *Crocodile Rock* com o vocal, letra e imagens do clipe musical de *Chop Suey*. Para auxiliar na fluidez da apropriação, a vocalização gritada da banda de metal é em alguns momentos modulada para aumentar o encaixe sonoro. O resultado é um produto

<sup>26</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=1GiYx1r4200>

<sup>27</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=dJ6AyA4xpqw>

<sup>28</sup> “*mashups follow a logic that is additive or accumulative in that they combine and collect material and immaterial goods and aggregate them into their manifested design objects or open-ended re-combinatory and interactive information sources on the Web.*”

inteiramente distinto dos originais, mas que faz referência clara aos mesmos – inclusive no nome dado *Crocodile Chop*, que se apropria dos títulos das duas fontes<sup>29</sup>.

O *mashup* e o remix funcionam a partir da compreensão tanto do autor inicial, quando dos que entram em contato posteriormente. Caso não sejam identificadas as origens de um *mashup*, a apropriação passa a ser tratada como uma obra original por quem com ela interage. Se um usuário não tiver conhecimento da banda *System of a Down* assim como não reconhecer a canção *Crocodile Rock*, é inteiramente possível que esse considere a produção de Neil Cicierega como algo não construído em cima da apropriação de produções anteriores, por exemplo.

...remix e *mashup* são identidades relacionais e contingentes, isto é, o que é remix ou *mashup* sempre o é para alguém específico, em alguma situação específica. Isso porque, é claro, a capacidade de um intérprete/interlocutor reconhecer um texto/interlocutor como um híbrido é dada pelo repertório de referências que permitem a identificação de traços remissíveis a outros objetos ou fontes. (BARROS *et al*, 2014, pp. 1194-1195).

Porém, além de técnicas, trabalhamos com a ideia de culturas do remix (LESSIG, 2005); e do *mashup* e do configurável (SONVILLA-WEISS, 2010; SINNREICH, 2010). Aqui, os termos voltam a se confundir, e – ainda que quando vistos como diferentes técnicas de criação “remix e *mashup* podem ser considerados como uma membrana coevolutiva e oscilante de conteúdo gerado por usuários (mídia conversacional) e mídia de massa” (SONVILLA-WEISS, 2010, p.09)<sup>30</sup>. No espectro das mediações e agenciamentos de sociabilidade e produção comunitária, remix e *mashup* se tornam adjetivos explicativos de uma (re)escrita contemporânea da produção cultural, (LESSIG, 2005) e as relações de poder desses com as leis de direito autoral (BOYLE, 2008).

Lessig (2005; 2010) emprega uma ideia de remix que também engloba o que definimos por *mashup*, e sendo assim difere do que pretendemos com nosso argumento ao utilizarmos desses termos. Todavia, o autor trabalha com esses modelos de apropriação de forma mais abrangente, colocando em assunto os enraizamentos culturais e o processo de remixagem como formas de agir – e não somente técnicas de modificação. O autor discute como a cultura como um todo pode ser vista e construída pelo viés do remix, em que

<sup>29</sup> *Chop Suey*, por *System of a Down*: <<https://www.youtube.com/watch?v=CSvFpBOe8eY>>; *Crocodile Rock*, por Elton Jhon: <<https://www.youtube.com/watch?v=xw0EozkBWuI>>; e o *mashup Crocodile Chop*, por Neil Cicierega: <[https://www.youtube.com/watch?v=J4cGqu2\\_GQQ](https://www.youtube.com/watch?v=J4cGqu2_GQQ)>.

<sup>30</sup> No original, em inglês: “remix e *mashup* can be considered as a coevolving, oscillating membrane of user-generated content (conversational media) and mass media”

discussões e comentários sobre obras de outros autores trazem consigo interpretações e constituições de sentido que alteram o original.

O remix não é aqui uma técnica de produção atrelada com o desenvolvimento digital, mas uma forma de ação. Uma prática cultural antiga que pode ser vista, por exemplo, nos trabalhos de Walt Disney, que eram no seu cerne visitas a obras de domínio público dos Irmãos Grimm, remixadas em outro formato e suporte. É importante registrar que as obras dos Grimm apropriadas por Disney já eram reconfigurações de contos folclóricos medievais (DARNTON, 1986). Essa visão do remix como um processo cultural, uma ação-compreensão além da técnica vai de acordo com o utilizamos neste trabalho.

Nesse mesmo sentido, Boyle (2008), ao discutir questões de direito autoral e domínio público, volta sua atenção para a situação da distribuição virtual, e a maneira como aqueles que apropriam geram uma forma de compreender o próprio sistema de produção a partir de regras diferentes daquelas dominantes no sistema de copyright.

O autor defende que, “na medida em que mais e mais pessoas podem criar e distribuir cultura digital, elas têm menos chances de entender, acreditar, ou aceitar regras que estejam em desacordo com suas suposições estéticas e morais” (BOYLE, 2008. p.157)<sup>31</sup>. Ou seja, para ele, a cultura do remix é construída à parte do sistema legal de entorno da mesma – e enquanto discussões de autoria no espectro artístico e digital alcançam argumentações complexas, no meio legal os assuntos ainda se mantêm travados por leis feitas para contextos não mais aplicáveis. Em contraparte, o usuário produtor age em paralelo e ao contrário, nas ações geradoras de hibridismos que tem seu espaço não através de permissões legais, mas por dificuldades de limitações tecnológicas (BOYLE, 2008).

Voltando a Lessig (2005), o autor discute a diferença de uma cultura somente de leitura de uma baseada na dupla de leitura/escrita. A primeira é representada pelas leis de direitos autorais e definições de autoria; a segunda classificada pela reciprocidade do produtor e consumidor – que também pode ser vista como hibridização das duas definições, dando origem à noção de “produto” (BRUNS, 2008)<sup>32</sup>.

Bruns utiliza de formas comunitárias de produção *on-line* (como a Wikipédia) para demonstrar como as linhas de consumidor e produtor se embaralham na condição de um produzidor que existe dentro de uma comunidade participativa de produtos. O autor discute a

---

<sup>31</sup>No original, em inglês: “*as more and more people can create and distribute digital culture, they are less likely to understand, believe in, or accept rules that are strongly at variance with their aesthetic and moral assumptions*”.

<sup>32</sup> *Producership*, no original em inglês.

modificação do papel do consumidor perante a produção digital, e do próprio conceito de consumo:

Em sua forma digital, o conteúdo (seja informação, conhecimento ou trabalho criativo) é fácil e rapidamente compartilhável e pode ser alterado, ampliado, re combinado (...): isso significa que o termo consumo, em seu sentido convencional, não se aplica mais, assim como a informação digital não é um bem consumível (no sentido de esgotável) (BRUNS, 2008, p.14)<sup>33</sup>

A criação colaborativa de conteúdo vai além da reconfiguração do autor e do usuário, ao passar por uma lógica de coletividade. Ao participar de uma comunidade um produ usuário adota – conscientemente ou não – a forma de agir dessa. Nesse sentido, a produção coletiva de conhecimento está constantemente atualizada e reconfigurada de acordo com individualidades, mas esses indivíduos agem em função da lógica do seu agrupamento.

Ziller (2011, 2012), utiliza do contexto de apropriação e recriação para relacionar a produção em vídeos do *YouTube* com o movimento antropofágico brasileiro. A ideia da máxima de Oswald de Andrade vista no Manifesto Antropofágico (1928), “Só me interessa o que não é meu” é feita pala metáfora do devorar o outro. Dentro do contexto do modernismo, que propunha uma quebra com o pensamento tradicional, o movimento antropofágico objetivava levar essa atitude para além do campo artístico. Ziller faz uma relação entra a proposta desse movimento com o papel e as possibilidades pertinentes ao usuário do meio digital:

Ao devorar vídeos publicados na internet, aproximá-los de seu cotidiano e republicá-los, os internautas recriam as narrativas originais, impingindo a elas traços próprios. Apropriam-se das inscrições audiovisuais a partir de sua gramática original, mas a empregando em um novo registro. (ZILLER, 2012, p. 750)

O *YouTube* é repleto de exemplos de vídeos virais que são recriados, apropriados e redistribuídos com novas informações, entre remixes e *mashups*. Os *LPs* do canal *TheSwItcher* não fogem dessa lógica, e o processo de apropriação que é o *LP* de *Pokémon Nuzlocke* que observamos é composto de outras apropriações construídas pelos criadores dos vídeos, assim como pelos fãs do canal. Como resultado enxergamos a união de diferentes

---

<sup>33</sup> No original, em inglês: “*In its digital form, content (whether representing information, knowledge, or creative work) is easily and rapidly shareable, and can be modified, extended, recombined (...): this means that the term “consumption” in its conventional sense no longer applies, as digital information is a non-rival good which is not consumed (used up) as it is used.*”

conteúdos e atividades compondo um novo quadro dentro de um *LP*, que traz consigo uma biblioteca de códigos do jogar e ações de narrar. Todos esses elementos são assimilados e culminam em uma série de interferências feitas pelos membros do canal *TheSwitcher* em diferentes vídeos.

A maneira como o jogar pode ser apropriado é central a nossa discussão, e cabe a partir de aqui procurarmos relacionar de que maneiras o campo de explorações lúdicas e o das narrações de jogos se configura dentro de espaços de apropriação.

## 1.2 De Certeau, apropriação e narrar jogos

Michel de Certeau (2011), em sua obra, desenvolve uma refutação da ideia de um consumidor passivo, apático perante a dominação cultural. O autor constrói um enfoque no uso, um “fazer com” do que é imposto para fins distintos daqueles que a opressão gera. No seu trabalho, é utilizado como exemplo a colonização espanhola, que explicita a relação de uma não apatia dentro de um sistema de controle:

Faziam com elas outras coisas: subvertiam-nas a partir de dentro – não rejeitando-as ou transformando-as (isto acontecia também), mas por cem maneiras de empregá-las a serviço de regras, costumes ou convicções estranhas à colonização da qual não podiam fugir. Eles metaforizavam a ordem dominante: faziam-na funcionar em outro registro. Permaneciam outros, no interior do sistema que assimilavam e que os assimilava exteriormente. Modificavam-no sem deixá-lo. (DE CERTEAU, 2011, p.94-95)

Para a nossa argumentação, De Certeau aparece como uma primeira relação do jogar com a apropriação, e também como um caminho de explicação para a nossa premissa de reconhecer vídeos de *LP* como formas de apropriação. Sobre jogos, o autor diz que esses são “operações disjuntivas (produtoras de acontecimentos diferenciadores)” (DE CERTEAU, 2011, p.83) que dão espaço a regras e memórias de esquemas de ações. O Xadrez, por exemplo, é originário de uma arte da guerra, e jogos atuais mantém a referência de assuntos políticos e sociais como fonte de conteúdo dos games digitais contemporâneos.

Jogos são práticas cotidianas, e sendo assim, retóricas de manipulação interna do sistema. Mais especificamente, jogos utilizam de *lances* (ações em uma partida) que atuam de

maneira similar a *situações* da vida real. Estes *lances* são organizadores de uma *memória* de ações complexas (DE CERTEAU, 2011).

Sicart (2014) argumenta de forma similar, ao colocar que a apropriação é parte inerente do jogar. O autor coloca que, em especial, a ação do jogador de transformar em jogo espaços que não foram criados para esse objetivo funciona como um processo de apropriação. Um jogador se apropria para transformar a experiência com que está envolvido. Ao definir essa ação, o autor propõe: “a maneira mais comum de transformação é de uma orientação objetiva ou funcional para uma prazerosa e que engaja emocionalmente. A apropriação transforma o contexto através da atitude que lhe é projetada”<sup>34</sup> (SICART, 2014. p. 28). Para o nosso assunto, acreditamos que, pelo menos, o ato de um jogador alterar profundamente um espaço lúdico utilizando de regras que ele mesmo se impõe e que modificam completamente a experiência proposta pelos criadores do jogo original se encaixa muito bem no conceito utilizar e recriar conteúdos originais em novos registros que a apropriação traz.

A partir desses dois autores, tratamos de jogos como pertencentes a contextos propícios para apropriação. E é dentro desse conceito que continuamos com De Certeau, quando o autor trata dos relatos de partida como processos apropriadores:

Essas histórias representam uma sucessão de combinações entre todas aquelas possibilitadas pela organização sincrônica de um espaço, de regras, dados etc. (...) Como o relatório sobre um jogo de bridge ou a reprodução de uma partida de Xadrez no *Le Monde*, poderiam ser quantificadas, ou seja, tornar visível o fato de que cada acontecimento é uma aplicação singular do quadro formal. Mas jogando de novo uma partida, relatando-as, essas histórias registram ao mesmo tempo regras e lances. Memorizar bem como memorizáveis, são *repertórios de esquemas de ação* entre parceiros. (DE CERTEAU, 2011, p. 84)

Esse comentário do autor é claramente sobre relatos bem anteriores aos que vemos atualmente em vídeos de jogos digitais. Ainda assim, a interpretação de De Certeau sobre a criação de histórias e relatos sobre jogos como *repertórios de esquemas de ação entre parceiros* nos parece que ainda pode ser usada para descrever o recontar de partidas. Como vemos mais a frente, *LPs* são construções de relatos pessoais, mas que formam um engajamento contínuo com seu público. Tratar criador e observador como parceiros é tão primário para a nossa análise quanto a inserção dos jogos como apropriações de contextos e realidades em processos lúdicos.

---

<sup>34</sup> “The most usual transformation is from functional or goal oriented to pleasurable or emotionally engaging. Appropriation transforms a context by means of the attitude projected to it”

Como De Certeau discute, recontar um jogo é garantir que aquele repertório de ações passe e pertença a outros participantes. Um relatório de um jogo é um registro de práticas para construção de novas combinações por diferentes jogadores. Contudo, De Certeau tratava do registro pós-partida. Do renarrar como uma forma de recontar. O *LP* exerce essa função, mas conjuntamente apresenta uma participação mais contínua do público. Raramente *LPs* são apresentados de uma única vez, em um só lance. Jogos digitais costumam ter longas durações<sup>35</sup>, e geralmente são afetados pela participação do público. Nessas condições, a ação de memorizar é feita em conjunto com o *Let's Player*, e não após.

Dito isso, nosso foco se encontra na atividade de apropriar em si, no ato de fazer seu, tomar para si, e recriar. A proposta dos estudos de apropriação está em, principalmente, observar as práticas comuns do fazer. De Certeau as observava na construção do cotidiano (2011), e Giard, quando tratando do trabalho de De Certeau, coloca o foco na ação criativa dessas ações de se apropriar.

...é preciso interessar-se não pelos produtos culturais oferecidos no mercado dos bens, mas pelas operações dos seus usuários; é mister ocupar-se com ‘as maneiras diferentes de marcar socialmente o desvio operado num dado por uma prática’ (...), é necessário voltar-se para a ‘proliferação disseminada’ de criações anônimas e ‘percebíveis’ que irrompem com vivacidade e não se capitalizam (... e) esclarecer os caminhos sinuosos que se percebem nas astúcias táticas das práticas ordinárias” (GIARD, 2011, p.13)

Sendo assim, é feito nessa dissertação um esforço para apresentar com clareza uma situação na qual as tradicionais linhas de definição do modelo moderno de produção cultural se mesclam e se redesenham em hibridizações cinzentas e borradas, dificultando claras definições de onde se começa e termina cada etapa do processo de apropriações que compõem uma produção dentro de uma cultura da reconfiguração e do remix (SINNREICH, 2010; SONVILLA-WEISS, 2010; GASSERT, 2010). Tanto os *mashups* quanto os remixes observáveis no nosso objeto são compreendidos nessa dissertação como formas de apropriação – ainda que nem todas as formas de apropriação visíveis possam ser colocadas sob a categoria do *mashup* ou do remix.

Voltamos agora aos títulos dos vídeos do nosso objeto, *Super Best Friends Play Pokémon LeafGreen [Nuzlocke/Hard Mode]*. Já no título vemos a mistura do nome de uma trupe de *Let's Players*, colocando em evidência a ideia de apropriação que vem atrelada com essas

---

<sup>35</sup> A maioria dos jogos não casuais, que tendem a serem focos de *LPs*, tem durações médias de 15 a 20 horas. O site *how long to beat* compila listas médias de tempo de jogos digitais e tem uma série de dados para conferência: <<http://howlongtobeat.com/stats.php>>

apresentações do rejogar; como o sistema *Nuzlocke* de regras autoimpostas a partir de um jogo com renome global, e das pequenas sintonizações feitas pelos jogadores (e seu público) para melhor aliar-se ao modelo de um *LP* em vídeo. Vemos aqui diversas instâncias de modificação de uma obra a partir de um processo de hibridização – que se tornam ainda mais aparentes nos trechos que discutimos, sendo que esses trazem consigo conteúdos apropriados da cultura pop, virtual e do universo de jogos. Esse último aparece em todas as instâncias da nossa discussão. Ainda que possamos discutir referências que fujam do universo do jogar nos trechos do nosso objeto, toda situação analisada tem origem em um jogo. As mortes e enterros são formas de compreender regras de um jogo. Os vídeos de *LP* são sobre jogos. As referências de cultura pop dos trechos são utilizadas para personalizar um jogo.

A partir dessa colocação, entramos a seguir em uma conceituação de como o jogar é compreendido nesse texto e na análise que ele apresenta. Mais à frente, voltamos novamente nossa atenção ao *LP*, dessa vez focando na sua presença quando colocada em referência a outros termos e questões indicativas do jogar e do narrar de partidas.

### 1.3 O que entendemos por jogar

Os dois estudos mais citados sobre jogos, de Huizinga (2000) e Caillois (1990), nos trouxeram as primeiras grandes entradas na relação do jogar com a presença de regras. Huizinga descreve um jogo como:

...uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não-séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes. (HUIZINGA, 2000, p.16)

Já Caillois, na introdução do seu *Os Jogos e os Homens*, afirma que “todo jogo é um sistema de regras que definem o que é e o que não é do *jogo*, ou seja, o permitido e o proibido” (1990, p.11). Ambos os autores – assim como diversos outros estudiosos que tratam do âmbito do jogar (seja por um viés pedagógico ou mais com um enfoque lúdico) concordam que jogos são definidos em sistemas regrados com resultados variados (HUIZINGA 2000;

CAILLOIS 1990; SUITS 2005; AVEDON e SUTTON-SMITH 2015; CRAWFORD 1982; KELLEY 1988; SALEN e ZIMMERMAN; 2004). Esses autores, é claro, discordam sobre (ou não entram em) diversos outros pontos incluídos no jogar, como objetivos, voluntariedade, produtividade, ficção, agrupamentos sociais e eficiência. Esses diferentes contextos e conceitos contêm seus próprios momentos e espaços de análise, e, cabe a nós nessa dissertação discutir apenas o funcionamento das duas considerações nas quais todos estes pesquisadores utilizam: a ideia de regras e resultados.

Sendo assim, para fins de direcionamento, apoiamo-nos na argumentação de Juul (2002, 2011, 2012, 2013), que não somente dialoga com diversos outros autores, mas também concentra seu foco nos espaços dos jogos digitais. Juul (2011) define o jogo através de seis características que, quando somadas podem ser resumidas em um único parágrafo.

Um jogo é um sistema regado com resultados quantificáveis, no qual resultados diferentes são atribuídos com diferentes valores, o jogador exerce esforço para conseguir influenciar no resultado, o jogador se sente emocionalmente ligado ao resultado, e as consequências da atividade são negociáveis (JUUL, 2011, p. 36)<sup>36</sup>.

As regras são, então, elemento qualificador de um jogo. Contudo, isso não significa que as mesmas sejam imunes a modificações ou até mesmo que não possam ser inteiramente burladas. As regras existem no espaço da possibilidade, e não são estáveis ou impassíveis – entretanto, são obrigatórias. Ou seja, um jogador que rouba ou burla uma regra não se coloca numa situação problemática para a validação do jogar, pois o faz ainda dentro do jogo, seja para ganhar uma competição ou com objetivo de facilitar sua experiência. Esse jogador mantém a visão das regras como existentes, como algo palpável e passível de transposição. A dificuldade real está naquele que cessa de jogar, que nega a existências das regras e sendo assim, do próprio jogo, já que “só joga se se quiser, quando se quiser, e o tempo que se quiser” (CAILLOIS, 1990, p.27). Nesse sentido:

O batoteiro, esse, permanece no universo do jogo. Se ele contorna regras é, pelo menos, fingindo respeitá-las. Tenta ludibriar. É desonesto e também hipócrita. De tal maneira que se salvaguarda proclamando com sua atitude a vaidade das convenções que viola, pois tem necessidade de que os outros lhe

---

<sup>36</sup> No original, em inglês: “A game is a rule-based system with a quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels emotionally attached to the outcome, and the consequences of the activity are negotiable”.

obedeçam. Se o descobrem, expulsam-no. O universo do jogo continuará intacto. (CAILLOIS, 1990, p. 66)

Nos jogos digitais, regras são modais, ou seja, funcionam de acordo com diferentes estados nos quais o jogo se apresenta (SCHELL, 2008). Em uma partida de futebol, temos regras que determinam a vitória de algum dos times, assim como regras de conduta; no Xadrez, uma pequena regulamentação garante o funcionamento de complexas partidas. Num jogo mais complexo de mecânicas (como é o caso dos jogos da franquia *Pokémon*), diferentes momentos numa partida exigem diferentes grupos de regras.

Modos em um videogame devem ser óbvios e distintos, assim como muitas vezes hierárquicos. Nos games que levam o nome *Pokémon* os modos de jogo principais são batalhas e explorações, e são tratados com igual importância. Contudo, os jogos mais recentes da série contêm submodos de menor gravidade na escala hierárquica do game, como por exemplo, concursos de beleza de criaturas, fotografias e gravações de vídeos. Esses submodos são construídos para engrandecer a experiência do jogo principal, mas não desviar por completo o interesse do jogador. Schell (2008), ao discutir as decisões de design do famoso produtor de jogos Cid Meyer<sup>37</sup>, explica, “jogadores nunca devem gastar tanto tempo em um *subgame* que eles se esqueçam do que estavam fazendo no jogo principal” (SCHELL, 2008, p. 147)<sup>38</sup>. Tais submodos são frequentemente chamados de *minigames*, e algumas vezes são duramente criticados nas comunidades de jogadores por servirem a função de acréscimo artificial do tempo de jogo por meio de submodos obrigatórios e não contornáveis<sup>39</sup>. A duração de um jogo é pré-requisito para diversos jogadores, e um mínimo de 20 horas de jogabilidade é esperado atualmente por jogos de grandes empresas, e caso um não atinja a meta é tratado duramente em críticas profissionais ao produto (TIM, 2015).

Essas situações criadas por designers e experimentadas por jogadores são definidas no conceito de jogabilidade. De forma sucinta, o termo é descrito como a regra em ação, ou seja, a jogabilidade como o que é gerado durante o ato de se jogar. Entretanto, a jogabilidade não pode ser inteiramente compreendida como um espelhamento das regras de um jogo. Da

---

<sup>37</sup> Criador de uma das mais bem-sucedidas franquias de jogos de estratégia, *Civilization*.

<sup>38</sup> “*players should never spend so much time in a subgame that they forget what they were doing in the main game*”.

<sup>39</sup> Esse acréscimo de tempo artificial é também chamado de *AGLs*, ou *Artificial Game Lengtheners*. Para exemplo, podemos imaginar um jogo de ação espacial no qual o jogador, ao entrar em algumas portas, precisa passar por um pequeno quebra-cabeça, e caso não consiga, a passagem se mantém inacessível. Dessa forma, por mais que completamente deslocados em um jogo de ação de alta velocidade, são criados momentos de pausa obrigatória para um raciocínio deslocado em um jogo focado na ação. Tais travamentos se acumulam e contabilizam em uma experiência de jogo total maior – que consequentemente pode ser anunciada com valores maiores em propagandas do jogo em questão (SKIBA, 2012).

mesma forma que o futebol pode ser explicado por 15 regras, ele não pode ser definido por elas. O futebol ocorre no ato de uma partida, do primeiro chute ao apito final. Similarmente, a jogabilidade de um game é a implicação da interação entre regras, a busca de resultados por jogadores e a competência desses interatores, assim como seus repertórios de táticas e artifícios de jogo (JUUL, 2011). Nesta dissertação, jogabilidade é um dos termos mais repetidos, e também um dos com maior importância na construção da análise, sendo assim, nos permitimos discorrer um pouco mais sobre o assunto.

Em inglês, jogabilidade recebe o nome de *gameplay*. Ainda que a tradução em português funcione, o termo original apresenta uma construção única e interessante. *Game* é o jogo, e *play* é jogar. Mas *gameplay* não é “jogar o jogo”. A construção em inglês é mais próxima de algo como “o jogar de um jogo”, ou seja, como é jogar *aquela* jogo especificamente. Jogabilidades, nessa leitura, são emanações únicas desse ou daquele jogo.

O grupo *Quantic Foundry* de consultoria e análise de dados do universo dos jogos digitais divulgou em 2015 resultados de uma pesquisa feita das motivações de uma pessoa em jogar um game. O estudo, feito com mais de 140 mil jogadores do mundo inteiro, tinha como base seis parâmetros que identificam as possíveis razões de se jogar, elas são: **Ação**, destruição e excitação; **social**, competição e comunidade; **maestria**, desafio e estratégia; **conquista**, completude e poder; **imersão**, fantasia e história; e **criatividade**, design e descoberta (QUANTIC FOUNDRY, 2015. p. 02). Esses seis parâmetros encaixam bem no que Juul (2013) propõe, ao separar as razões de jogar entre objetivos **completáveis** – jogos que tem um final definido; **transientes** – jogos sem final definido, mas com vitórias momentâneas (jogos de luta, por exemplo, em que cada partida tem um final, mas o número de partidas é infinito); e de **melhoramento** – um mescla dos dois anteriores no qual o objetivo final, ao ser completado, é imediatamente suplantado por um novo escopo. O interessante para nós ao nos referirmos a essas duas pesquisas é compreender que, todos esses propósitos de jogar devem ser presentes na jogabilidade de um jogo. Isso transparece consideravelmente no texto de Juul (2011), que descreve os objetivos em se jogar praticamente como sinônimos de formas de jogar.

Parece-nos possível entender que o que define então um jogo eletrônico como um objeto específico dentre outros games é, acima de tudo, a sua jogabilidade. O assunto sobre o que define um único jogo ainda não é discutido a fundo na teoria sobre jogos. Juul (2011) considera um jogo específico como um conjunto de regras reconhecíveis e replicáveis mesmo que em diferentes suportes. Ou seja, o Xadrez de computador é o mesmo jogo que o Xadrez de tabuleiro, pois suas regras são facilmente reconhecíveis como as mesmas nos dois casos –

e as regras do tabuleiro podem ser repetidas em forma digital. Contudo, esse argumento apresenta algumas questões que devemos discutir.

Como foi apresentado, as regras não são absolutas em um jogo, e a ação de jogador de modificar e alterar regulamentações para atender suas vontades é algo frequente no meio dos jogos, eletrônicos ou não. A dúvida que a afirmação de Juul nos apresenta é, se um único jogo é definido por regras reconhecíveis, em qual ponto a modificação dessas regras torna o jogo irreconhecível? Acreditamos que dois jogos se diferenciam não pelas suas mecânicas, mas pelas suas formas de jogar. Ou seja, voltamos nosso olhar não para as regras (que observamos não serem obrigatoriamente imutáveis), mas para a jogabilidade.

No meio digital, jogos com temáticas similares são vistos constantemente, porém, um jogo é considerado “clone” de outro quando o mesmo compartilha de mecânicas, sistemas, e principalmente, de jogabilidade similar. Isso se deve ao fato de que o conceito de jogabilidade não pode ser protegido por leis de direito autoral. Ou seja, jogos que copiam aquilo que emana do jogar são considerados clones – caso não procurem elevar a jogabilidade anterior significativamente.

Contudo, não é impossível que jogos tenham uma jogabilidade completamente repetida e não sejam considerados cópias – principalmente se forem jogos de uma mesma empresa, em que a reutilização de mecânicas e formas de jogar em diferentes games já é esperada. Nesses casos, a temática e a história servem para diferenciar jogos que tenham a mesma jogabilidade. A questão é que em nenhuma situação jogos com a mesma temática ou história são considerados clones de outros com elementos narrativos similares, caso esses tenham jogabilidades distintas. No entanto, mesmo jogos diferentes produzidos por uma única desenvolvedora não são imunes a críticas de repetirem jogabilidade em vez de alterar a fórmula de jogo entre um lançamento e outro<sup>40</sup>.

A ideia de clonagem é amplamente discutida entre designers de jogos eletrônicos, que tendem a ser mais lenientes com o conceito do que o público e a crítica especializada. Alguns

---

<sup>40</sup> São diversos comentários repreensivos possíveis de serem encontrados em críticas especializadas de jogos eletrônicos. Mesmo em críticas positivas de um game, normalmente a repetição de uma jogabilidade é vista como forma negativa, geralmente apontando similaridades de jogabilidade entre jogos diferentes como tentativas de apenas modificar superficialmente um jogo de sucesso para gerar novas vendas. Referências a seguir:

<<http://www.forbes.com/sites/insertcoin/2014/11/12/congratulations-ubisoft-youre-the-new-ea/>> (TASSI, 2014); <<http://www.forbes.com/sites/insertcoin/2014/11/21/far-cry-4-is-a-card-that-ubisoft-can-only-play-once/>> (TASSI, 2014); <[http://kotaku.com/why-assassins-creed-makes-no-sense-to-me-1657525185?utm\\_expid=66866090-76.Xf7HV5ZSS3i8CtAkjnzQiA.0&utm\\_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com.br](http://kotaku.com/why-assassins-creed-makes-no-sense-to-me-1657525185?utm_expid=66866090-76.Xf7HV5ZSS3i8CtAkjnzQiA.0&utm_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com.br)> (LEJACQ, 2014); <<http://www.polygon.com/2014/10/14/6970783/i-played-far-cry-4-for-five-hours-and-heres-what-i-think-of-the-game>> (CAMPBELL, 2014).

artigos do jornalismo de videogames discutem como, apenas a simples alteração de um elemento na temática já é o suficiente para modificar a jogabilidade de um game e que a existência de um clone acontece apenas em cópias praticamente idênticas (CHEN, 2011; WEBSTER, 2009). Outros discutem a clonagem como parte comum do sistema econômico por trás dos jogos eletrônicos, e que a cópia é a maneira mais segura das distribuidoras de garantirem seus lucros (KELLY, 2014). O conceito de clonagem voltou à tona em discussão graças aos jogos casuais, para celulares e tablets, na maneira como diversos jogos de sucesso são imediatamente copiados por diferentes desenvolvedoras (PARKIN, 2011; RENAUDIN, 2014). Contudo, em todas essas notícias o conceito de jogabilidade é tratado como parte central do ato de clonagem de um jogo. Por essa razão, escolhemos por entender a jogabilidade como a fronteira que define o que separa ou une conceitualmente um jogo com outro. Ainda que possivelmente não seja a única forma de pensar nessa separação, é a maneira que vemos ser mais recorrente.

#### 1.4 Saltos de foguete: *metagame*, *exploit* e jogabilidade emergente

Existem diversas razões para que um jogador possa se entreter com um jogo, e não é incomum que o mesmo explore diferentes formas de engajamento com um videogame<sup>41</sup>. Nesse sentido, afrontamentos das barreiras regulamentares de um jogo são normais no universo do jogar. Há alguns termos muito utilizados por designers e interatores para identificar possíveis formas de alteração do jogar – focando em jogos digitais. Discutimos seis divisões apresentadas por Tan (2010): funções básicas de menu<sup>42</sup>; *walkthroughs*; trapaças; modificações, extensões e conversões; *exploits*; e o *metagame*. Tratamos também os conceitos de progressão, e especialmente, de emergência na jogabilidade (JUUL, 2011).

É comum em jogos digitais mais recentes a utilização de formas de “salvamento” e “carregamento” (*save* e *loading*) de um estado de partida. Iniciados como códigos escritos que eram liberados para o jogador quando esse alcançava certos pontos (geralmente novas fases)

<sup>41</sup> Não cabe entrar detalhadamente em tal discussão, mas é importante mencionar que Jesper Juul traz no ensaio *The Art of Failure* uma discussão sobre o que faz um jogo divertido. A base da ideia apresentada no texto está na frustração do jogador em ter seus objetivos sempre impedidos e gradativamente dificultados e superados (2013).

<sup>42</sup> Menu é o nome dado às interfaces de um jogo onde se encontram opções de salvamento, carregamento, assim como de modificação de certas características gráficas (resolução, qualidade visual), de áudio (volume geral e específicos, legendas) assim como de jogabilidade (nível de sangue visível em jogos violentos, nível de dificuldade, sintonias finas de acordo com o que é oferecido pelo designer)

em um jogo, atualmente as formas de se carregar uma partida se tornaram motivo de discussão por parte da comunidade de jogadores. Jogos têm formas de salvamento manual, rápida, automática a partir de certas condições, entre outras. Essas funções básicas de menu e jogo alteram a sequência de uma partida, permitindo a diversos jogos salvos gerarem diferentes caminhos – assim como a possibilidade de se refazer um progresso que um interator tenha considerado desfavorável, seja uma derrota, seja até uma forma de se jogar que possa ter sido considerada menos eficiente, ou ainda mesmo a vontade de um jogador de explorar uma diferente configuração de se lidar com essa ou aquela situação (MORAN, 2010).

Poder parar um jogo para depois retoma-lo em qualquer momento é algo considerado elemento básico de jogos atuais, mas representou um salto enorme de produtos anteriores em que isso não era possível. A partir do momento que jogos passaram dos arcades para as salas de estar foi necessário um avanço em direção do controle e conveniência do interator jogar como, e principalmente, quando quiser. Alguns jogadores consideram que o *save game* diminuiu a dificuldade dos jogos ao possibilitar uma técnica chamada de *save scumming*, na qual o jogador continuamente salva e recarrega sua partida em busca da melhor sequência de eventos possível em um jogo – ainda que de maneira consideravelmente mais lenta graças ao tempo adicionado com cada salvamento e carregamento<sup>43</sup>. Outros jogadores discutem que algumas mecânicas de jogo são injustas (eventos baseados em sorte ou acaso) e o *save scumming* não é nada mais que uma estratégia de enfrentamento de tais dificuldades. Não obstante, o salvamento de progressos é uma mecânica extremamente comum – ainda que em diferentes formas – e apesar de básica em função, facilita com que um jogo se torne uma nova experiência nas mãos do interator.

Por fim, o salvamento de jogo é uma mecânica atrelada com a ideia de falha e punição que são diretamente relacionadas com a diversão de um jogador. Morrer várias vezes é uma frustração pequena em um jogo em que se possa reiniciar imediatamente do ponto de falha, mas pode ser uma pesada penalidade em jogos nos quais a morte de um personagem obriga a se reiniciar inteiramente a aventura (JUUL, 2013). Então, apesar de algumas críticas, defensores do sistema de salvamento são vários, e os argumentos em prol do *save game* ainda defendem a função como obrigatória na maioria dos jogos (SCHWARZ, 2012).

Trapaças trazem consigo o potencial de alterar inteiramente a experiência de um jogo a partir da transposição de limitações que compõem e definem uma jogabilidade. Caso um

---

<sup>43</sup> Um carregamento de um jogo pode demorar segundos, ou, em jogos mais pesados e computadores mais lentos, pode passar de um minuto.

videogame seja baseado em conseguir recursos para comprar objetos, e o jogador utilize de uma forma não prevista nas regras de obter recursos infinitos, o jogo se torna menos sobre exploração de possibilidades e escolhas e mais um simulador de alocação de objetos. Dessa forma, a trapaça configura um modelador de jogabilidade justamente pela sua capacidade de retirar a dificuldade como elemento transformador da experiência de um jogo.

O *walkthrough* (literalmente “caminhar por”) tem um potencial igual ao da trapaça dependendo do jogo no qual é aplicado. *Walkthrough* é um passo a passo de como se completar um jogo (que pode ser publicado em diferentes suportes, seja escrito ou gravado), e caso utilizado em um videogame extremamente linear, ele é capaz de alterar a jogabilidade do mesmo. Um jogo baseado em uma partida de quebra-cabeças e localização de gatilhos de evento, caso já venha com todas as soluções preestabelecidas, se torna praticamente um vídeo sequencial com interatividade básica.

Jogadores com maior conhecimento técnico conseguem alterar um jogo no próprio código. Algumas modificações são simples, como colocar uma fotografia do interator no lugar do rosto de seu avatar<sup>44</sup>. Outras alterações exigem maior especialização e podem afetar gráficos, áudio e até as próprias mecânicas de um jogo. *Mods*, como essas transformações são chamadas, são bem quistos por fãs, e diversos sites e fóruns funcionam como agregadores de *mods*, para que vários jogadores possam se beneficiar das modificações criadas por outros<sup>45</sup>. Algumas produtoras dificultam o acesso a *mods*, acreditando que o contato com o código do jogo por parte do público possa representar um perigo de violação de direitos autorais que a empresa possua. Outras fabricantes, porém, seguem o caminho oposto, oferecendo em conjunto com seus jogos *modkits* e *mod support*, ou seja, sistemas de facilitação de modificações por parte dos jogadores, com apoio oficial de produtoras e distribuidoras (STEAM, 2015).

Para comentar os últimos dois pontos propostos por Tan (2010), *exploits* e *metagame*, se torna importante discutir também o conceito de jogabilidade emergente. *Emergência* é um termo utilizado em conjunto com *progressão* para qualificar a jogabilidade em videogames (JUUL, 2011). Jenkins (2013) trabalha com uma divisão em quatro possibilidades: evocativa, promulgada, embutida e emergente<sup>46</sup> – que funcionam na mesma lógica de separação entre emergência e progressão apresentadas por Juul. Porém, Jenkins apresenta uma abordagem de construção de espaços virtuais, que o autor utiliza para categorizar designers de jogos como

---

<sup>44</sup> Avatar é como é denominado o personagem controlado pelo jogador em jogos eletrônicos.

<sup>45</sup> Um dos sites mais famosos que funciona como repositório de *mods* é o <<http://nexusmods.com/>>.

<sup>46</sup> *Evocative, enacted, embedded e narrative*, no original em inglês.

“arquitetos de narrativa”<sup>47</sup>. Utilizamos do trabalho desses dois autores para montar nosso argumento. No entanto, vamos empregar somente os dois termos propostos por Juul (emergência e progressão), que já compreendem bem a questão da jogabilidade sem um excesso de delimitações.

Os jogos de progressão são definidos por um sentido sequencial e – mesmo que ofereçam certa liberdade ao jogador – exigem que uma série de ações seja realizada para que o interator possa prosseguir sua experiência. Caso ações erradas sejam escolhidas, o jogo acaba, e caso o interator não encontre os movimentos certos a ser realizados, ele não progride. Nesse tipo de experiência, o sequenciamento de eventos da história é inteiramente controlado pelo designer, o que permite uma exploração maior de experiências com aspirações a narrativas cinematográficas.

Já os jogos de estrutura emergente representam a forma mais original de um jogo, em que um número de regras se combina para formar uma grande gama de possibilidades de jogabilidade. De forma geral, o número de variações de uma partida emergente é inversamente proporcional ao número de regras, compondo uma relação de *assimetria básica* (JUUL, 2005). Sendo assim, um jogo emergente é aquele que permite ao jogador um maior número de ações e estratégias de acordo com as alternativas e aberturas que o jogo oferece. Xadrez, como exemplo, é um jogo com poucas regras e condições de vitória, e conseqüentemente, várias e complexas estratégias criadas e experimentadas por jogadores e programadores ao longo de anos de partidas.

Nesse sentido, jogabilidade emergente é um termo utilizado para representar formas que o interator encontra de explorar um jogo para além das previsões do designer. Em jogos eletrônicos isso recebe duas formas paralelas de interpretação, a emergência desejada e a indesejada. O primeiro caso se aplica a situações em que jogos bem construídos oferecem uma grande gama de opções e caminhos percorridos, de forma que um jogador crie sua própria narrativa de acordo com suas ações no jogo<sup>48</sup>. A configuração indesejada de emergência está em descobertas feitas por jogadores que contraria as expectativas dos

---

<sup>47</sup> Existem duas correntes de tratamento de jogos na teoria acadêmica: a ludologia – que foca nas características mecânicas e funcionais de um jogo como definidoras do mesmo, que temos Jesper Juul como exemplo de autor; e de outro lado, a narratologia – que discute o potencial narrativo criado pelos designers assim como os jogadores, linha de Henry Jenkins. Ambas são contrárias e discordam em diversos pontos, ao mesmo tempo em que tangenciam e se apoiam em noções universais para as duas teorias. No nosso projeto não discutimos entraves teóricos do tipo, e focamos na utilização de autores de ambas as linhas para adentrar no funcionamento da apropriação do jogar.

<sup>48</sup> Jogos de mundo aberto, ou jogos de *sandbox* (caixa-de-areia) são exemplos de jogabilidade emergente, onde – apesar de normalmente serem jogos com histórias lineares – a forma em que o jogador escolhe lidar com os eventos, e a ordem de engatilhamento desses eventos depende majoritariamente das ações do jogador (CAMPANELLA, 2014).

criadores de um jogo, geralmente de forma que os mesmos possam transpor ou contornar alguma dificuldade que numa situação normal deve ser enfrentada dentro do jogo. Designers de jogos consideram essa maneira indesejável, pois ela representa (assim como a maioria das trapaças são consideradas), uma forma de subverter a experiência a tornando menos interessante (SCHELL, 2008).

Como podemos ver, o que é desejável na emergência é decidido pelo ponto de vista do criador do jogo, e não do jogador. Contudo, a diversão do jogador, como conferimos nos vídeos de *Super Best Friends Play Pokémon LeafGreen [Nuzlocke/Hard Mode]*, não é passível de ser compreendida apenas como oriunda de um “jogar da forma esperada”.

Dentro do conceito de emergência, Juul (2011) propõe algumas definições de maneiras como uma jogabilidade emergente pode se apresentar em um jogo. *Variação* é a relação de número de possibilidades com a simplicidade de regras (como foi colocado no nosso exemplo anterior sobre Xadrez). *Padrões* podem ser observados em estratégias de vitórias e trabalho em equipe, e são possíveis graças a diferentes moldes encontrados em diferentes jogabilidades. Emergência também pode ser compreendida como *irreduzibilidade*, que está enraizada na ideia de que um jogo deve ser amplamente testado antes de ser lançado – e que mesmo assim, características de jogo só são amplamente compreendidas quando o game for de fato explorado por diversos jogadores. Nesse sentido, irreduzibilidade funciona como uma explicitação de que não existem atalhos em jogo. Regras são experimentadas durante a produção assim como após o lançamento do produto completo, as que funcionam (aumentam a diversão de um jogo) são mantidas, e as que não, são deixadas de lado (LIVINGSTON, 2015). Por fim, *surpresa*, a forma mais simples de emergência, em que diversos elementos de um jogo (regras, jogador, objetos e controles) se combinam de uma forma inesperada que acolhe tanto produtor quanto interator. A noção de emergência como surpresa, porém, pode existir apenas na mente do jogador, e, após a ação e passada a impressão inicial, esse mesmo consegue entender o que ocorreu a partir das regras que permitiram tal conjuntura. De início um interator não tem domínio das regras e pode passar por situações que pareçam emergentes, mas que de fato haviam sido previstas por designers no desenvolvimento do jogo. Aqui, o deslumbramento do jogador a partir da surpresa não compõe uma situação de emergência completamente, e sim, uma interpretação de um contexto comum (e planejado) de jogo como uma forma de jogar emergente. E após mais tempo de jogo, e com maior conhecimento da regulamentação do produto, o mesmo jogador alcança a consciência de que sua experiência não era de fato uma de jogabilidade de emergência.

*Exploits* são tipos específicos de técnicas que se fazem observáveis através das situações emergentes de um jogo. Um *exploit* é basicamente uma exploração de uma característica mecânica de um jogo que pode ser utilizada para resultados diferentes dos esperados. O exemplo mais famoso (cujo nome é sinônimo de *exploit* na linguagem *gamer*) é o “salto-foguete”, no qual, em jogos de tiro em primeira pessoa, um jogador utiliza uma arma similar a um lança mísseis mirando em direção ao chão, enquanto dá um salto. A explosão gera um impacto que propulsiona o jogador a uma altura maior do que é possível com um salto comum. A técnica – não planejada pelos designers quando originalmente começou a ser utilizada por jogadores – exige treinamento e experiência para ser compreendida e utilizada corretamente (FONG, 2016). Um *exploit* é claramente uma situação de emergência baseada na surpresa, mas, após ser difundida e reconhecida por uma comunidade de jogadores pode ser vista mais como um padrão, uma estratégia dentre tantas outras – intencionalmente preparadas pelos produtores ou não.

Paralelamente existe o *metagame*, que engloba formas de modificação de um jogo que aconteçam não por mudança de código ou por emergência, mas sim por objetivos dos interatores em modificar sua experiência via alterações na maneira de se jogar. Tan (2010) descreve o *metagame* como a utilização de materiais externos aos jogos na modificação e ajuste de regras e objetivos. Entretanto, entre jogadores e designers, *metagame* é um termo comumente empregado para representar “a utilização de informação e recursos de fora do jogo para afetar decisões internas do jogo” (KIM, 2010, 2’45’’) <sup>49</sup>. Esse sentido não foge ao apresentado por Tan, mas o autor qualifica o *metagame* como qualquer mudança de decisão pelo jogador, enquanto outros autores tratam do mesmo termo como somente mudanças estratégicas que facilitam a partida daquele interator. No design de jogos, *metagames* são inseridos como sistemas de recompensa em atividades existentes. O termo *gamefication* é geralmente associado à utilização de *metagames* na vida cotidiana, ou em ambientes de trabalho. Cartões de lealdade como os vistos em restaurantes, por exemplo, são considerados *metagames* (KIM, 2010).

Originalmente, o termo *metagame* deriva de uma análise provinda da Teoria dos Jogos, ou seja, de estudos matemáticos sobre decisões estratégicas. O *metagame* nesse sentido representa decisões militares aparentemente convencionais, mas que têm ramificações pouco usuais – uma guerra é um jogo, e as decisões e discussões políticas por trás, o metajogo (HOWARD, 1971). No universo lúdico o *metagame* é representado geralmente como uma

---

<sup>49</sup> No original, em inglês. “*use of out-of-game info or resources to affect in-game decisions.*”

forma de se jogar que utiliza de conhecimentos anteriores do interator sobre o jogo para lhe favorecer. A diferença de um *metagame* para uma estratégia está na origem do conhecimento utilizado. Estratégias se apoiam em informações dadas pelo jogo, enquanto o *metagame* é feito a partir de informações externas a esse. Em videogames competitivos, isso significa que, na situação em que um jogador tenha conhecimento profundo daquele jogo eletrônico em questão para saber qual personagem tem forças que atuem de formas eficientes contra o personagem escolhido pelo oponente, ele obtém vantagem na sua própria escolha. É muito comum que jogadores profissionais (ou apenas experientes e interessados) explorem ativamente o *metagame* para maior sucesso em competições – tanto nas oficiais que envolvem prêmios em dinheiro, quanto em partidas mais casuais. Alguns campeonatos ativamente tentam dificultar o *metagame* utilizando de regras como uma proibição de competidores saberem qual personagem seu oponente irá escolher, entre outras imposições e limites ao conhecimento dos interatores (EVO, 2016).

Dentro ainda da lógica de alterações de sistemas por meio de informações e recursos externos ao jogo, podemos tratar das Regras da Casa<sup>50</sup>. Aqui vemos uma noção de sintonização fina de regras por parte dos jogadores, com objetivo de aumentar a diversão (muitas vezes através da manipulação da dificuldade) de um jogo (SCHELL, 2008). Usualmente, regras da casa são muito utilizadas em jogos de tabuleiros, nos quais é comum que jogadores não encontrem ou entendam exatamente o funcionamento do jogo nos manuais. Nessas situações, os interatores podem encontrar soluções próprias, ou talvez apenas se interessem mais por uma mecânica do que outra e decidam por utilizar o jogo de forma ligeiramente alterada. Contudo, nos jogos digitais Regras da Casa não é um termo muito difundido, já que o mesmo se confunde com modificações já permitidas pelo sistema de jogo ou com *mods*<sup>51</sup>. Sendo assim, é mais apropriado compreender as Regras da Casa como pertencentes em algum ponto do espectro que existe entre o *metagame*, os *mods* e as funções básicas de menu – tangenciando a todos, porém sem adentrar por inteiro a nenhum.

*Metagame* e jogabilidade emergente se conectam em algumas partes. Ambos os conceitos podem gerar consequências similares (transformações inesperadas ou explorações complexas de padrões) e os dois funcionam no campo de existência do jogar – tanto o *metagame* quanto a jogabilidade emergente existem enquanto e porque o interator joga – não

<sup>50</sup> *House Rules*, no original em inglês.

<sup>51</sup> Pequenas modificações de balanceamento e dificuldade que normalmente se referem às Regras da Casa em jogos de tabuleiros são sistemas programados em quase todos os jogos digitais. Essas existem na maioria dos videogames como parte das funções básicas de menu para o interator utilizar à vontade. Modificações mais complexas de regras que não foram já permitidas na programação de um jogo recebem outras denominações no meio digital, como é o caso dos *mods*.

como pré-modificações de uma partida<sup>52</sup>. Porém, a emergência é originária das regras e mecânicas de um jogo. São as maneiras como os jogadores encontram espaços e caminhos entre essas regulamentações que fazem emergir diferentes jogabilidades. Nesse sentido, certos jogos, caso montados com um conjunto de regras definidas que permita menor número de resultados, podem impedir a possibilidade da emergência – o que os define como games de progressão. Já o *metagame* é inteiramente explorável em qualquer partida, pois depende somente da capacidade e interesse de um jogador de alterar e hibridizar sua experiência com seus conhecimentos de fora daquele ambiente. Ou seja, a emergência tem origem dentro de um game, enquanto o *metagame* inicia-se por fora, a partir do jogador (KARJALAINEN, 2006)<sup>53</sup>.

É esperado que jogos digitais incentivem a liberdade de escolha de um jogador. Caso um interator decida enfrentar um videogame de sua escolha se distanciando o máximo possível da ideia de *save scumming*, o jogo pode lhe oferecer uma opção na qual cada ação do jogador é automaticamente gravada, assim impedindo carregamento de versões anteriores ao último movimento feito pelo interator<sup>54</sup>. Ainda assim, não há como jogos controlarem todas as formas diferentes de jogar um videogame que os interatores se deparam. Nesse sentido se encontram as regras autoimpostas – como é o caso do nosso objeto e das regras *Nuzlocke*.

Regras autoimpostas, contudo, não é um termo muito discutido na teoria de jogos ou no jornalismo especializado<sup>55</sup> - e de fato, são formas de jogar difíceis de serem qualificadas nos modelos até então discutidos. São inteiramente controladas pelo jogador, e podem ser utilizadas por diversas razões – inclusive influências externas a um jogo. Sendo assim, esse tipo de auto-regulamentação não pode ser qualificado como uma jogabilidade emergente. O *metagame* parece mais próximo de fazer sentido como uma denominação adequada – não fossem a característica de limitação que as regras autoimpostas apresentam. O *metagame* procura facilitar a experiência do jogador através de recompensas e informações que auxiliem a tomada de decisões. As regras autoimpostas impõem limitações ao jogador. Regras da Casa é o termo mais aproximado que encontramos para relacionar com a ideia de regras

---

<sup>52</sup> O *metagame* em alguns casos adiciona jogar em situações onde não há jogabilidade anterior.

<sup>53</sup> Falamos aqui exclusivamente do *metagame* enquanto modificação iniciada pelo jogador. Não do *metagame* intencionalmente colocado por designers para recompensar diferentes atitudes do interator.

<sup>54</sup> Esse modo de jogar é conhecido por jogadores como “*ironman mode*”, e é amplamente utilizado como uma opção básica de menu em jogos de RPG e estratégia. *Ironman* é referência a uma modalidade de triátlon, notória pela sua dificuldade.

<sup>55</sup> Existem referências, mas geralmente o tratamento dado pela escrita teórica é mais de uma atitude de jogadores do que de uma qualidade definidora do jogar. Esse artigo por Fahey (2011) entra rapidamente no assunto: <<http://kotaku.com/5866572/sometimes-youve-got-to-make-up-your-own-rules>>.

autoimpostas. Contudo, as regras da casa mantêm a carga de serem afinamentos de regras existentes, e não a adoção de uma regulamentação inteiramente nova.

Sendo assim, por comparação e exemplo, podemos descrever algumas características de como funcionam as regras autoimpostas. Em primeiro lugar, elas podem ser externas ou internas ao jogo, um jogador pode decidir se limitar em um game tanto para fazê-lo mais difícil quanto por acreditar que a história do jogo exige dele essa atitude. Segundo, regras autoimpostas de alguma maneira dificultam um jogo. Qualquer lógica que “obrigue” um interator a tomar uma atitude (mesmo que essa seja benéfica em determinados momentos) funciona como um limitador das escolhas a disposição do jogador, e por consequência, uma imposição na forma de jogar. Acreditamos que a maneira como Tan se refere ao *metagame* nos parece mais propensa a identificar uma soma desse conceito com o de regras autoimpostas. A autora diz que o jogador modifica como se joga “ao criar objetivos próprios, ajustar regras, e integrar material externo, com significado pessoal, no mecanismo e narrativas do jogo e compartilhando o resultado com outros jogadores” (TAN, 2010, p. 231)<sup>56</sup>.

A partir disso, uma característica importante – mesmo que difícil de delimitar – deve ser tratada: a ideia de uma obrigatoriedade opcional. As regras autoimpostas só são regras no limite da diversão, podendo ser facilmente deixadas de lado pelo interator caso naquela situação seja de interesse para ele não seguir aquela limitação. Todavia, nesse caso o jogador não está negando as regras do jogo, mas sim, retornando às regras originais que existem programadas nas mecânicas do videogame. Mais comum nesses episódios é a recodificação e constante sintonização de uma regra em um modelo autoimposto, caso ela não atenda os objetivos do jogador ou se prove desinteressante durante o percurso de jogo. Possivelmente o mais importante de ser mencionado das regras autoimpostas é que elas são tanto quebras quanto reforços da estrutura de um jogar. Utilizar regras não programadas é negar até certo ponto a premissa de um videogame, ao mesmo tempo em que é reconhecer a importância da regulamentação em se jogar. Cada ruptura do modelo aqui é constitutiva do mesmo, incluindo nisso uma possível transposição da regra autoimposta. Porque, voltando em Caillois (1990), para que um regulamento possa ser atravessado, esse deve ser primeiro ser aceito como regulamentação. Juul (2011) irá tratar de certa maneira dessa questão ao dizer que jogos tem “consequências negociáveis”, ou seja, uma consequência no universo real que é afetada pelo resultado de um jogo (como perder dinheiro por decorrência de apostas, ou se machucar

---

<sup>56</sup>No original, em inglês. “*by self-setting goals, tweaking rules, integrating external, personally meaningful material into the game’s mechanism and narratives and sharing the results with other players.*”

jogando futebol). Essa consequência é algo que tem que ser aceita pelo jogador, já que ela não é uma imposição interna do jogo – similar ao que ocorre nas regras autoimpostas. Contudo, mesmo que seja possível dizer que o fato do jogador ter que levar as regras para fora das mecânicas de jogo seja uma consequência real, nos parece que essa interpretação extrapola o que o autor pretendia apontar em seu texto. Aqui, menos do que consequências reais negociáveis a partir do resultado de um jogo, temos o resultado real (engajamento emocional), a partir de mudanças da forma de jogar.

Nessa dissertação descrevemos tanto um sistema de regras autoimpostas, quanto os afinamentos feitos sobre essas regras para integrar os objetivos dos membros do canal *TheSwitcher*.

Fontes como a página da rede social *Tumblr*, *No Wrong Way to Play*<sup>57</sup>, se propõem a coletar formas diferentes de se encarar a maneira de jogar alguns videogames sem alterar o código dos mesmos – muitas vezes via regras autoimpostas. *Glitch play*, por exemplo, vem se tornando cada vez mais presente em *LPs* no *YouTube*<sup>58</sup>. Vídeos nos quais jogadores exploram e incorporam o erro de código como parte da jogabilidade de um jogo podem também proporcionar uma interessante discussão sobre a capacidade do jogador de modificar uma jogabilidade apenas pela ação de compreender o jogo de forma diferente.

Até então, o que pudemos discutir nesse capítulo é como o universo lúdico é propenso à modificação e afinamento de regras em prol dos interesses do jogador. De fato, a própria definição de jogabilidade é construída sobre a ação e repertório pessoal do jogador enquanto esse experimenta um videogame. Um jogo é compreendido enquanto se joga, e a expressão do jogador é feita na ação do botão apertado, mas ao mesmo tempo, o interesse e o gosto pessoal do interator podem alterar profundamente a forma como esse lida com a resposta de suas ações na tela. A compreensão do jogador, e sendo assim, a jogabilidade, não é limitada (ainda que seja oriunda) das regras e mecânicas de um jogo. A seguir continuamos na discussão iniciada aqui do jogar. Partimos do ato de recontar para descrever o funcionamento de *LP* do criador à participação do público.

---

<sup>57</sup> Em português, “sem jeito errado de jogar”: <<http://nowrongwaytoplay.tumblr.com/>>.

<sup>58</sup> O assunto foi trabalhado por nós no artigo “Contando o Errado de Forma Certa: explorações lúdicas do *glitch* em narrações do rejogar”, disponível em: <[http://www.aberje.com.br/congressonovasnarrativas/CINN\\_Anais\\_2015.pdf](http://www.aberje.com.br/congressonovasnarrativas/CINN_Anais_2015.pdf)>.

## 1.5 Recontando jogos e apropriando partidas

Jogos podem ser explorados de diversas formas, repetidas vezes, e ao narrar um jogo o interator pode estar tanto jogando pela primeira vez aquele produto, quanto procurando novas possibilidades em um ambiente com o qual já está devidamente aclimatado. Vários jogos são criados para serem explorados repetidamente (rejogados), de modo que o interator possa encontrar diferentes caminhos e resultados dentro da narrativa e das alternadas dificuldades de uma partida. E assim como qualquer meio, os jogos digitais tem sua lista de regras, vocabulários e gêneros que classificam as diferentes formas que um jogo possa ser recontado.

Com o advento dos jogos de console na década de 1970, e principalmente, com o surgimento de revistas dedicadas somente a jogos eletrônicos em 1981, se tornou comum a presença do *guia de estratégia* (EMRICH, 2015). Muitas vezes em formas de artigos, ou até mesmo de periódicos e livros oficiais de produtoras de videogames, o guia de estratégia compõe uma descrição detalhada de um jogo para além do que é apresentado no manual que vem com o mesmo<sup>59</sup>. Um guia funciona como um aglomerado de informações e dicas de como se completar determinado jogo, e oferece sugestões de maneiras mais simples de alcançar objetivos de partida, métodos alternativos de se completar uma fase, artifícios e formas de se jogar com mais precisão ou velocidade, assim como segredos escondidos em um apontado game.

Mantendo um funcionamento análogo ao guia de estratégia, o já mencionado *walkthrough* recebeu a tradução de *detonado* em português, e mantém semelhanças na maneira em que geralmente engloba as informações de um guia em sua descrição. O *walkthrough*, porém, as apresenta em uma descrição meticulosa de como se completar um jogo. Graças às similaridades, a linha que separa os dois termos não é de clara definição e é comum ambos serem utilizados como sinônimos. De forma geral, um guia de estratégia pode conter nas suas informações um detonado, mas esse segundo não necessariamente compõe um guia de estratégia.

A popularização da internet permitiu que se tornasse cada vez mais comum a produção de guias e detonados amadores, pelos próprios jogadores. Esses, em seguida, lançaram formas

---

<sup>59</sup> Normalmente até alguns anos atrás, mas recentemente caindo em desuso, um jogo eletrônico vem com alguma espécie de manual como acompanhamento; seja digital, na forma de PDFs; interno, como um elemento do próprio jogo, ou – como é comum ainda quando o jogo é comprado em mídia física – impresso e colocado em conjunto com a embalagem. Um manual apresenta informações como: instalação, requerimentos, problemas comuns (FAQs), e também uma descrição básica dos controles e elementos do jogo.

diferentes de apresentar suas partidas, culminando em inovadoras e específicas nomenclaturas. *Run* é um termo utilizado para descrever uma “tentativa” de completar um jogo em jogos digitais. *Speedrun* é uma derivação que descreve tais tentativas, porém, com o jogador tendo como objetivo gastar o menor tempo possível, em geral através de *glitches* (erros de código e programação) do jogo, ou outras formas não esperadas por um desenvolvedor durante a produção de um game. Um jogador pode explorar possíveis erros ou *bugs* de um game tanto para facilitar a cumprimento de objetivos e superação de obstáculo, quanto para pular sequências completas de um jogo, o que lhe permite alcançar o final da forma mais rápida que o esperado. *Speedruns* se tornaram comuns como forma de competição entre jogadores, e diversas discussões acerca da veracidade e da qualidade de vídeos produzidos permeiam os debates desse estilo de jogar (*SPEED DEMOS ARCHIVE*, 2015).

Já a TAS (ou *Tool-Assisted Speedrun*) envolve a ideia de contrabalancear limitações humanas, como reflexos ou coordenação motor-visual, com ajuda de emulações e outros aparatos técnicos. Esses modificadores podem alterar a velocidade de jogos, ou mesmos permitir que o jogador corrija erros “voltando atrás” nas suas ações, de forma a possibilitar feitos impossíveis em uma partida não modificada. TAS são proibidas em *speedruns* normais, e dessa maneira abrem seu próprio nicho de explorações lúdicas (*TAS VIDEOS*, 2015).

Temos de forma mais aberta a *playthrough* (“jogar por”), outro termo muitas vezes considerado sinônimo de *walkthrough*, já que ambos funcionam como a apresentação de uma sequência de jogo até sua completude. A *playthrough*, porém, não apresenta a necessidade de mostrar nenhuma informação extra ou detalhada do jogo, além de o caminho básico de se chegar ao final do mesmo. Entre todos os termos é o mais abrangente, pois engloba todos os outros, já que, de forma geral, qualquer pessoa jogando uma partida (seja em uma *speedrun*, um *LP*, ou através de um guia) do início ao fim realiza uma *playthrough* daquele jogo.

O foco dessa dissertação se encontra no *Let’s Play*, outro nome que veio em comunhão com o advento de comunidades de jogadores na internet. Diferentemente dos outros modos descritos, o *LP* lida com uma maior subjetividade do jogador, de forma que sua experiência pessoal de jogar é atrelada a comentários com tom bem-humorado, que envolvem inclusive elementos de crítica ao produto que está sendo experimentado.

A nomenclatura *LP* ganhou visibilidade em 2006 (*LPARCHIVE*, 2016), quando, dentro dos subforums de videogames do site *Something Awful*<sup>60</sup>, teve origem uma tendência na qual jogadores postavam capturas de tela de alguns games antigos (inclusive para a época,

---

<sup>60</sup> <https://forums.somethingawful.com/>

jogos como a primeira versão de *Pokémon*, lançada uma década antes) que decidiram rejogar, em conjunto com comentários bem-humorados relatando suas experiências. Com rápida popularização, em 2012, o arquivo *on-line Let's Play Archive*<sup>61</sup> já contava com mais de mil registros<sup>62</sup> e, rapidamente, o *Something Awful* passou a contar com um subfórum próprio dedicado somente a esse tipo de produção.

Um *LP* pode conter *walkthroughs*, pode ser uma tentativa de *speedrun*, ou somente uma *playthrough* sem maiores expectativas. Mas principalmente, um *LP* sempre mantém consigo a ideia de compartilhamento de experiências de maneira informal que, com sorte e esforço, consegue engajar um público. A principal característica que destaca o *LP* entre outras formas de recontar um jogo está no aspecto de entretenimento que os comentários subjetivos dos interatores trazem ao modelo. *LPs* têm como objetivo explorar a narração do jogador – quase sempre através do humor – para incrementar a experiência do público. A popularidade dos *LPs* possibilitou o surgimento de diversas subdivisões do termo, pertinentes à grande quantidade de vídeos e textos dessa forma de contar jogar que existe. O *LP* que compõe o nosso objeto, por exemplo, graças à dinâmica de grupo que predomina nos vídeos do canal *TheSitcher*, pode ser definido por uma subdivisão chamada de *Let's Play Together*<sup>63</sup>, que designa *LPs* nos quais grupos de jogadores se reúnem para oferecer maior valor de entretenimento e de conhecimento de jogo via os diálogos emergentes nos vídeos<sup>64</sup>.

Relatos de *LPs* não têm limitações de conteúdo e, de forma geral, qualquer jogo pode ser base de um *LP*, desde que siga as características do formato. No entanto, alguns estilos de jogo, como aqueles baseados somente em texto, ou jogos que já foram representados em excesso são desaconselhados pela comunidade justamente pela probabilidade de diminuir as possibilidades de entretenimento graças à superexposição ou a própria característica do jogo não se encaixar naquilo que é esperado de um *LP* (*LETS PLAY WIKI*, 2016). Jogos da marca *Pokémon* foram objeto dos primeiros *LPs* de que se tem arquivo, e a pesquisa “*Pokémon Let's Play*” no *YouTube* gera mais de 4,4 milhões de resultados<sup>65</sup>. Portanto, são jogos geralmente desaconselhados de terem *LPs* feitas. Todavia, ao jogar *Pokémon* em conjunto com as regras

---

<sup>61</sup> <http://lparchive.org/>

<sup>62</sup> Diversos outros sites atualmente contêm seus próprios vídeos e relatos do modelo, o que aumenta consideravelmente esse número de 1.000 registros que o *LPArchive* apresenta quando considerado o espectro completo. Isso, somado a falta de anúncios oficiais sobre esses números, torna impossível no momento fazer uma contagem clara do número de *LPs* registrado pela internet ao longo dos anos.

<sup>63</sup> Vamos jogar juntos, em português.

<sup>64</sup> *Versus* é uma modalidade similar também apresentada em alguns vídeos do canal, onde dois ou mais jogadores jogam em algum tipo de game competitivo – os mais comuns sendo jogos de luta e de corrida. Mais definições de *LPs* podem ser encontradas no site [letsplay.wikia.com](http://letsplay.wikia.com).

<sup>65</sup> Conferido em fevereiro de 2016.

*Nuzlocke*, os *Let's Players* conseguem se diferenciar dentro dessa rede. Não por completo, já que *LPs* de *Pokémon Nuzlocke* também são bastante populares, mas esses não se aproximam do nível de exposição dos *LPs* de *Pokémon* feitos sem a utilização das regras alteradas.

O crescimento do *YouTube* e outros sites dedicados à produção amadora de vídeos significou um marco na história dos *LPs*. O amplo sucesso do canal de *LP PewDiePie*, do usuário sueco Felix Kjellberg, ultrapassou a marca dos 42 milhões de usuários inscritos<sup>66</sup>, assim excedendo páginas oficiais de celebridades musicais e cinematográficas. *PewDiePie* é, atualmente, o usuário com o maior número de inscrições da plataforma. Não somente, entre os 20 usuários com maior número de inscritos no *YouTube*, *VanossGaming* e *Machinima* (ambos os canais com mais do que 12 milhões de inscrições) apresentam em suas listas diversos vídeos de *LP* (YOUTUBE, 2015)<sup>67</sup>. O sucesso do canal de Kjellberg e de outros jogadores bem-sucedidos comportou a possibilidade de diversas pessoas considerarem o caminho de uma carreira de criação de *LPs* (GAMASUTRA, 2014; JHONSON, 2013; RIGNEY, 2013). Com tais referências e uma real chance de se sustentar no mundo dos games, uma quantidade enorme de novos produtores se uniu aos antigos jogadores de *LPs*, e – de acordo com uma compilação crescente feita pela *wiki*<sup>68</sup> *Let's Play Wiki*, no *YouTube* tem-se mais de 1250 canais dedicados aos vídeos de *LP*<sup>69</sup>.

Contudo, é difícil para não jogadores compreenderem esse sucesso, e o que existe de interessante em apenas observar alguém jogar um game. O *Let's Player* Maxwell Adams, em uma entrevista, oferece uma possível explicação para esse interesse do público: “Eu acho que algumas pessoas veem jogos eletrônicos como uma forma de mídia qualquer, como livros ou filmes. Perguntar para eles ‘Você quer ver alguém jogar um jogo eletrônico?’ é como perguntar a eles ‘Você gostaria de assistir alguém assistindo um filme?’” (ADAMS, 2011 apud. LIGMAN, 2011, p.02)<sup>70</sup>. A justificativa do gosto por *LPs*, porém, é dada por Adams de

<sup>66</sup> Conferido em fevereiro de 2016.

<sup>67</sup> Esse recorde se aplica somente a páginas de usuários, e não a canais de agrupamento criados pelo próprio *YouTube*, como *#music* ou *#gaming* que acumulam muito mais seguidores que os canais de usuários. (YOUTUBE, 2016).

<sup>68</sup> *Wikis* são *Websites* que permitem modificação colaborativa de conteúdo e formato, diretamente pelo *browser*. O exemplo mais famoso do modelo é o *site* Wikipédia.

<sup>69</sup> A lista é atualizada tanto pela comunidade de fãs, quanto pelos próprios *Let's Players*, que tem a liberdade de se adicionarem nela. Por essa razão, os administradores da *wiki* deixam claro que a lista está em contínua expansão, e relatam “Please note that this is an incomplete list as there are new *Let's Players* that begin every month” Em português, “por favor, notem que essa é uma lista incompleta já que novos criadores de *Let's Play* surgem a cada mês” (LET'S PLAY WIKI, 2016, s. p.).

<sup>70</sup> No original, em inglês: “I think some people see video games as just another form of media, like books or movies. Asking them, ‘Would you like to watch someone play a video game?’ is like asking them ‘Would you like to watch someone watch a movie?’”. Ligman trabalha em seu artigo com uma entrevista feita por e-mail com Adams e outros criadores de *LPs*. A entrevista, porém, não se encontra publicada e o único acesso que obtivemos é através do artigo citado.

forma bastante sucinta, “se você gosta de jogar o jogo, então você provavelmente gosta de assistir ele” (2011 apud. LIGMAN, 2011, p.03)<sup>71</sup>. No texto em torno dessa entrevista (assim como outras feitas no mesmo artigo), Ligman (2001) afirma que assistir uma narração de um game é uma ação mais próxima dos espectadores do universo do esporte do que do cinema ou da literatura. É compreensível que um jogador de futebol se interesse por assistir partidas de futebol. Assim como é aceitável que um jogador de videogames goste de observar outras pessoas jogando também.

Não obstante, após a popularização dos repositórios de vídeos *on-line* – e, por conseguinte de uma maior circulação de *LPs* audiovisuais, passou a acontecer uma demanda por produções técnicas cada vez mais cuidadosas, da parte dos *Let's Players*. Com alguns vídeos alcançando mais sucesso que outros, e influências na forma de se contar um jogo ganhando visibilidade, a (re)produção de partidas em vídeo passou a ser afetada por estilos e regras próprias de criação. Ligman no mesmo artigo que tratamos, discute:

Todos os criadores de *Let's Plays* entrevistados colocaram grande ênfase em estilo, padrões técnicos e exatidão, indicando que apresentação é central ao *ethos* do jogador que atua. Essa ênfase é secundária somente à frequência com que eles mencionam mostrar e compartilhar seu amor por videogames com outras pessoas – realmente, a motivação que está no coração do *Let's Play* (LIGMAN, 2011, p. 03)<sup>72</sup>.

A mesma autora afirma que “*Let's Plays* não criam somente documentos de jogos, mas sim desenvolvem recursos compartilháveis impregnados com os interesses e personalidades dos criadores de *Let's Play*” (LIGMAN, 2011, p.11)<sup>73</sup>. Especialmente em canais sociais como os do *YouTube*, a relação de produção de vídeos é feita em conjunto com o público do canal – seja esse composto pelos inscritos regulares, ou visitantes casuais que encontram o site através de vídeos relacionados. Com isso, é extremamente importante para a qualidade e sucesso de vídeo que aconteça um diálogo entre os criadores com aqueles que acompanham o canal. Uma *wiki* especializada no assunto apresenta a seguinte descrição do que é um *LP*: “um vídeo ou uma série de vídeos nas quais o autor grava a jogabilidade de um jogo eletrônico, enquanto provê comentários na forma de conversas informais e

---

<sup>71</sup> “If you like playing the game, then you probably enjoy watching it.”

<sup>72</sup> No original em inglês: “All *Let's Players* interviewed placed an emphasis on style, technical standards and accuracy, indicating that presentation is central to the performing player's *ethos*. This emphasis was second only to the frequency with they mentioned showing and sharing their love of videogames to others – indeed, the motivation that is at the heart of *Let's Play*.”

<sup>73</sup> No original, em inglês: “*Let's Plays* do not merely create documents of games but develop shareable assets infused with the *Let's Player's* interests and personalities.”

preferivelmente divertidas com sua audiência” (LET’S PLAY WIKI, 2016, s. p.)<sup>74</sup>. Canais de *YouTube* se mantêm relevantes enquanto dura o interesse dos seus observadores, e os *LPs*, compartilharão tal atributo. Além disso, essas produções têm como características elementos tradicionais do jogar caseiro que afetam a produção do mesmo, assim como o diálogo feito com seu público.

Ligman (2011) oferece uma taxonomia do produtor de *LPs*, assim como utiliza de duas categorias para discutir o público de um *LP*: *espectadores* são aqueles que veem *LPs* como assistem a competições e testes de habilidade e destreza, de forma similar ao espectador de uma partida de esporte; e os *passageiros*, que remetem à figura do jogador conjunto, que acompanham a partida como um ator que joga conjuntamente, mesmo que fora do controle – oferecendo diferentes perspectivas e observações das ações do jogador, assim como da narrativa e do processo de jogo<sup>75</sup>.

Alguns canais trabalham com várias pessoas jogando juntas, com um jogador no controle, mas diversos outros mantendo uma conversa e indicando apontamentos relacionados à experiência em ação. Não somente, vários observadores acompanham os vídeos com grande frequência e oferecem seus próprios pareceres via comentários nas páginas de vídeos de *LPs* (que ocasionalmente são respondidos seja em outros comentários de texto ou referenciados nos próprios vídeos pelos criadores), são passageiros ativos a jogar por uma *playthrough*.

Essa definição de Ligman vai de acordo com argumentação de Bruns (2008) do usuário não mais consumidor (e nem mesmo usuário, mais sim passageiro participante, se mantermos o termo de Ligman quando discutindo especificamente *LPs*). Contudo, ao traduzirmos para o português o termo passageiro, nos deparamos com uma manutenção da noção de passividade. Um passageiro é levado, e não tem nenhuma interferência no seu destino – e o que o nosso objeto mostra não permite essa utilização do termo. Mantemos ao raciocínio de Ligman, contudo nos apoiamos na concepção de um público *copiloto*. Além da figura do espectador, que mantém sua função de observador mais tradicional, o copiloto também age e ocasionalmente opina sobre os rumos de um *LP*. Seu agenciamento é visível principalmente nos comentários dos vídeos, nos quais discussões sobre a maneira como os *Let’s Players* jogam geralmente ocupam as primeiras posições de comentários, com maior

---

<sup>74</sup> No original, em inglês: “a video or series of videos in which the author records gameplay of a video game, while providing commentary in the form of an informal and ideally entertaining chat with the intended audience.”

<sup>75</sup> *Espectador* não é uma referência à noção de passividade, e não é nosso objetivo analisar o público de um *LP* a partir desse pressuposto. É tratado aqui apenas de uma diferença de atitude perante o ato de *acompanhar* um game em conjunto com outros jogadores. O universo dos games pressupõe participação, que se dá de mais de uma forma em *LPs*.

número de curtidas e respostas de outros participantes também copilotos. Reforçando, utilizamos esse termo exclusivamente para o público engajado de um *LP*, e não para todo e qualquer participante ativo do *YouTube*. A principal característica do copiloto é que ele joga junto, e sendo assim, é um jogador, com suas próprias preferências e repertórios de ações que podem ser similares ou contrárias àquelas optadas pelos *Let's Players* nos vídeos.

Uma análise estrutural do modelo econômico do *YouTube* focado em canais de *LPs* feita por Postigo (2014) apresenta outro ângulo da relação entre o *Let's Player* com seu público. O autor discute que, nesse ambiente, o usuário inscrito é a moeda de troca. Sendo assim, para esse site, a construção de uma arquitetura feita para a relação usuário-produtor é primordial para o sucesso econômico da rede. O sistema de comentários, inscrições, favoritos, e classificação, está atrelado ao modelo de divisão de lucros de propagandas feitas com os criadores de conteúdo – aumentando a importância não só do usuário, mas do seu engajamento com o *YouTube*. Para o caso dos *Let's Players*, em especial daqueles que lucram com seus vídeos, isso significa uma manutenção da sua imagem de jogador perante o canal, como explica Postigo:

Os maiores comentadores<sup>76</sup>, que colhem benefícios de seu sucesso financeiro, não podem se deixar ver como se houvessem se esquecido dos principais valores de sua comunidade, mesmo que alguns deles sintam a necessidade de tentar aumentar seu fluxo de receita mais e mais, e por quaisquer meios necessários (POSTIGO, 2014. p. 9)<sup>77</sup>

O que vemos é uma obrigação do *Let's Player* profissional manter seu papel de jogador, enquanto considera questões comerciais e relevantes ao sucesso financeiro de seus vídeos. Levando em conta essa última colocação, nos parece necessário especificar o papel do *Let's Player* para além da nomenclatura de interator oferecida por Murray (2001) quando observamos esse ator no nosso objeto.

---

<sup>76</sup>“Comentadores” aqui é direcionado ao *Let's Player* como um “comentador” de jogos, e não aos comentários que podem ser feitos em um vídeo qualquer no *YouTube*.

<sup>77</sup> No original, em inglês: “For the top commentators who are enjoying the benefits of their financial success, they cannot be seen to have forgotten the core community values, even as some of them are driven more and more to increase their revenue stream by any means necessary”.

## 1.6 O *Let's Player*

Na nossa leitura, o *Let's Player* interator passa de ser somente o usuário que interage com o artefato digital, mas é também o comentador do mesmo. Sua subjetividade narrada e sua interação aparecem entrelaçadas, sendo as duas definidas e limitadas uma pela outra. Ao se propor a concepção de um *LP*, o criador joga e descreve a sua experiência de jogar simultaneamente. Essa descrição é definida tanto pela necessidade de se aplicar na narrativa do *Let's Player* uma subjetividade pessoal, assim como para garantir que a apresentação dessa subjetividade atenda objetivos de um entretenimento típico desse modelo de recontar partidas.

Sendo assim, entendemos que o jogador de um *LP* não é inteiramente jogador, pois sua ação é determinada – em parte – pela apresentação. Mas também não é completamente apresentador, pois a veracidade da sua subjetividade depende da aprovação de um público que em grande parte é formado por outros jogadores. Esse mesmo público espera por ações e reações honestas por parte dos interatores de um *LP*, que devem almejar ser verossímeis na representação da sua subjetividade.

Por isso utilizamos daqui para frente da ideia de um *Let's Player* que vá além do interator. Se retornarmos a ideia de copiloto discutida anteriormente, o *Let's Player* exerce a função do piloto principal. A experiência geral é compartilhada, porém, não inteiramente horizontalizada. O ator na função de *Let's Player* necessita jogar, assim como passar a subjetividade das suas ações de forma transparente – porém, o mesmo sabe dos limites do seu papel de jogador em relação ao valor de entretenimento que se dispõe a compartilhar. Mais à frente tratamos das possíveis razões da queda de popularidade da série *Best Friends Play Pokémon Nuzlocke [Hard Mode]*, que nos auxiliam em construir um retrato mais claro das nuances que constroem o papel do *Let's Player* nos vídeos do nosso objeto.

Para exemplificar o funcionamento dessa cooperação entre *Let's Player* e seu público vamos usar como exemplo a descrição do *LP Super Best Friends Play Pokémon LeafGreen [Nuzlocke/Hard Mode]*. No arquivo do site oficial do grupo, essa série de vídeos é apresentada como “Matt, Woolie e Liam *Camper*<sup>78</sup> destroem *Pokémon* com bolhas, junto com *Pikachu* fogem de batalhes contra chefes, se afastam de *back downs*, tremem de medo de *Machops*, e inventam o

---

<sup>78</sup> A palavra *camper* é referência a um termo utilizado em jogos para denominar um “Jogador que fica só esperando de “tocaia” para matar em jogos *on-line* com batalha. Frequentemente faz *ratings* altos mas é amplamente ridicularizado por não ter a iniciativa de combate” (ARKADE, 2015).

marca-passo *Tamagotchi*” (SUPER BEST FRIENDS PLAY, 2015)<sup>79</sup>. Essa descrição faz diversas referências ao universo de *Pokémon*, como tipos de criaturas (*Pikachu*, *Machop*); golpes do jogo (*bubbles*, *back down*); temática de jogos digitais (*boss fights*<sup>80</sup>); e até mesmo cultura popular digital (*Tamagotchi*)<sup>81</sup>. Um observador que não seja jogador não tem como compreender por inteiro essa apresentação. E mesmo se esse for o caso, somente um leitor experiente na série de jogos *Pokémon* ao ponto de conhecer de memória nomes de golpes e personagens consegue localizar todas as referências apresentadas. É esperado – ou pelo menos, recompensado – pelos *Let's Players* um público constituído de jogadores, figuras que participam e compreendem do universo de fala dos seus interlocutores. Os membros do canal *TheSwItcher* fazem vídeos para quem quiser ver, mas os diálogos, os comentários e as respostas são direcionados para seu público copiloto.

Ashton e Newman (2010) discutem a função de recontar um jogo como uma relação social<sup>82</sup>, de forma que o público se relaciona individualmente com seus narradores escolhidos. Nesse sentido, o *Let's Player* exerce a capacidade de modificar e regular o repertório de jogabilidade do público pertencente à comunidade na qual ele exerce influência. A ideia do jogar copiloto em *LPs* em vídeo nos permite pensar que – em parte devido às características econômicas da arquitetura do *YouTube*, em parte pela a própria conexão realizada entre os jogadores envolvidos – o público tem a mesma capacidade de regular a jogabilidade que têm os *Let's Players* (ainda que possivelmente, em menor intensidade, nem que seja pela sua forma de atuação indireta). A ação desses copilotos sobre o destino de um *LP* pode ser vista ao longo dos vídeos, como é apresentado nos capítulos 3 e 4.

---

<sup>79</sup> No original em inglês, “*Matt, Woolie, and Camper Liam curbstomp Pokémon with bubbles, run away from Pikachu boss fights, back down from back downs, cower in fear of Machops, and invent the Tamagotchi pacemaker.*”

<sup>80</sup> *Boss Fights* é um termo empregado para representar os embates contra chefes de jogos, ou seja, personagens mais difíceis de serem superados do que os normais, em um game. Geralmente, lutas contra chefes são acompanhadas de animações e trilhas sonoras especiais. Assim como jogabilidade ligeiramente diferente das usuais de um jogo. Dependendo do game, uma *boss fight* pode ser descrita como um submodo de jogo.

<sup>81</sup> *Tamagotchi* é um brinquedo portátil lançado em 1996, onde em um aparelho similar em formato a um chaveiro ou um relógio, no qual era possível interagir com uma pequena criatura digital.

<sup>82</sup> Os autores focam na produção de *walkthroughs*, mas diversas sessões do trabalho publicado fazem sentido de serem lidas pelo viés do *LP* – ainda mais considerando que diversos *LPs* também contêm *walkthroughs*.

## 2. As três partes do objeto. *Pokémon*, *Nuzlocke* e o canal *TheSwItcher*

Nesse capítulo é feita uma descrição do conglomerado de entretenimento que se tornou a franquia *Pokémon*, e suas ramificações na cultura mundial. Apresentamos o funcionamento em detalhes do jogo *Pokémon LeafGreen*. Discutimos também um histórico das regras *Nuzlocke* e as particularidades de como elas funcionam. Por fim, descrevemos em detalhes o canal *TheSwItcher*, e o plano de fundo do *LP* que analisamos. Com isso, são feitas as necessárias exposições para podermos adentrar na descrição dos vídeos devidamente inseridos em seus contextos.

### 2.1 *Pokémon*: monstros de bolso

*Pokémon* é uma franquia que tem sua origem em 1995 como um game infantil, seguido por um jogo de cartas. O rápido sucesso da série possibilitou animações de TV e cinema, quadrinhos, jogos em diferentes consoles, jogos de tabuleiro além de *merchandisings* variados. O desenho animado e o jogo de cartas particularmente alcançarem popularidade similar a dos jogos eletrônicos da franquia. O tema de abertura da primeira temporada da série animada virou uma referência para outros produtos da marca, ao cunhar a frase “Temos que pegar”<sup>83</sup>. O termo reflete uma forte lógica capitalista por trás da franquia, que se baseia numa mistura de conceitos onde recompensas se mesclam com companhia, e produtos com companheirismo (ALISSON, 2006). Criaturas no jogo são algo que você *tem que pegar*, ou seja, é reforçada uma ideia de necessidade e de posse para o público. Esse é um ideal transferido para todas as instâncias de produção da *Pokémon Company*. Como Kelts (2006) explica no seu trabalho sobre exportação de cultura japonesa, “as ideias, a beleza, os conceitos, e as mensagens são de alguma maneira secundários em relação ao produto final”

---

<sup>83</sup> A música “*Gotta catch'em all*”, no original em inglês, adquiriu sucesso mundial e recebeu diversas traduções nas versões dos diferentes países em que o desenho animado passou na TV. A frase passou a ser utilizada em outros produtos da série, principalmente em *merchandising*.

(KELTS, 2006, p. 89)<sup>84</sup>. Ainda assim, sua forma primária de videogame se mantém como pivô da franquia, e atualmente, sem considerar *spinoffs*<sup>85</sup>, existem 25 edições do jogo.

Os jogos *Pokémon* são um sucesso absoluto em vendas, conseguindo alcançar ainda no seu segundo ano de existência (momento da data de lançamento do jogo no ocidente), mais de cinco bilhões de dólares com toda a franquia, acumulando em 1997 quase o mesmo montante do que foi o lucro da indústria estadunidense de jogos eletrônicos como um todo naquele ano. Os primeiros jogos (*Pokémon Red e Pokémon Green*) venderam juntos mais de 30 milhões de cópias. Esses valores diminuíram a cada novo jogo lançado, mas continuaram impressionantes, com os recentes *Pokémon X e Pokémon Y* alcançando acumuladamente quase 14 milhões de cópias. Em 2013, a franquia *Pokémon* já rendeu o equivalente a mais de 50 bilhões de dólares para a *Nintendo*, com mais de 277 milhões de jogos vendidos em toda a franquia, mas de 20 bilhões de cartas de jogo produzidas em 10 línguas, 18 temporadas de desenho animado para TV e 18 longas-metragens de animação (LIEN, 2015; THE POKÉMON COMPANY, 2015; VIDEO GAMES SALES WIKI, 2015).

No caso do nosso objeto, os membros do Canal *TheSwItcher* optaram – dentre as diversas opções à disposição – pelo jogo *Pokémon LeafGreen*. Distribuídos no ano de 2004 em duas versões, *FireRed e LeafGreen*, ambos os jogos são relançamentos (e releituras) das versões *Red e Green* originais de 1995, dessa vez para consoles mais atuais à época<sup>86</sup>. As novas variantes mantêm a forma de jogar dos jogos originais, porém adicionam inovações em características de jogabilidade assim como em capacidades gráficas e sonoras. A maioria das melhorias do game é relacionada a questões de usabilidade, como tutoriais e textos explicativos variados e visuais avançados e que aproveitam das capacidades de processamento do console *Game Boy Advance*.

Todas as personagens e criaturas dos games de 1995 apresentam contraparte na versão de 2004. Os primeiros jogos de *Pokémon* mantêm o recorde da série de unidades vendidas (VIDEO GAMES SALES WIKI, 2015), e o personagem *pikachu*, lançado nesses jogos se tornou mascote da franquia *Pokémon* aparecendo em praticamente todos os produtos relacionados. A versão *LeafGreen/FireRed* se apoia nessa popularidade, atualizando o sucesso original para a tecnologia da época.

<sup>84</sup> No original, em inglês. “*the ideas, the beauty, the concepts, and the messages are somehow secondary to the finished product*”

<sup>85</sup> Subproduto, em português. Nome dado a uma obra derivada de uma ou mais obras anteriores. Tendem a tratar de detalhes que não receberam grande atenção nos produtos originais.

<sup>86</sup> Os jogos foram lançados no portátil da Nintendo, *Game Boy Advance*, o terceiro console da série *Game Boy*, com o primeiro da série tendo sido lançado em 1989. O portátil lançado em 2001 apresentava capacidades para jogos mais avançados e também acessórios mais avançados. O *Game Boy Advance* vinha em três versões de formatos, assim como em diversos designs limitados e promocionais.

Os jogos *Pokémon* empregam gráficos simples, que – apesar de claros avanços de 1995 até a mais recente versão de 2015, não apresentam o objetivo de fidelidade realística (FIG. 3). Os personagens são na sua maioria estilizados de acordo com uma corrente *kawaii* (BUCKINGHAN & SEFTON-GREEN, 2002; ALISSON, 2006)<sup>87</sup>, vista em diversos produtos infantis (mas também vendidos para o público adulto) da cultura japonesa. A lógica *kawaii* de design de produto tem um famoso exemplo na personagem *Hello Kitty*, construto mercadológico de alcance mundial (BUCKINGHAN & SEFTON-GREEN, 2002). Assim como acontece em *Hello Kitty*, na franquia *Pokémon* todos os produtos compartilham a mesma escolha de planejamento gráfico, que, apesar de pequenas mudanças em detalhes visuais ao longo do tempo, mantém o padrão focado no público infantil.



FIGURA 3 – Evolução gráfica de *Pokémon*  
Fonte: TOTILO, 2013.

Os jogos carros-chefes da franquia *Pokémon*, por empregarem a lógica de um RPG, contém forte ênfase em interpretação, evolução de personagem e exploração de mundos de fantasia. Sua jogabilidade apresenta uma curva de aprendizado simples, mesmo para o público infantil. Entretanto, essa simplicidade de interação esconde uma grande profundidade de mecânicas – que pode ou não ser explorada pelos jogadores. Jogos de RPG podem ser vistos, como foi explicado por Jenkins (1998; 2002), na forma de espaços virtuais existentes

<sup>87</sup> Descrita como *kawai-sa* e traduzida como “*cuteness*” por BUCKINGHAN & SEFTON-GREEN (2002), a expressão *kawaii* não tem contrapartida exata para o português. O termo mais aplicado é “fofura”, mas o conceito pode ser mais bem entendido como a descrição de designs e comportamentos infantilizados e que abusam de características consideradas “adoráveis”.

para compensar a falta de espaços reais em uma sociedade na qual crianças passam mais e mais tempo em locações fechadas como a casa, escola e clubes. O autor discute como jogos digitais possibilitam as mesmas formas de experimentações territoriais e prazeres emocionais que as brincadeiras de rua proporcionavam a crianças de gerações anteriores.

Eu argumentei que consoles de jogos devem ser tratados como mecanismos que geram espaços convincentes, que seus espaços de jogar virtuais ajudaram a compensar o lugar de declínio do quintal tradicional na cultura juvenil contemporânea, e que as principais narrativas por trás de vários jogos centram em torno da luta por exploração, mapeamento e domínio de espaços contestados (JENKINS, 2002, p.122)<sup>88</sup>.

Cada jogo apresenta uma diferente região explorável pelo interator. As primeiras áreas lançadas em 1995 e a maioria das que seguiram foram baseadas em diferentes partes do território japonês. Os recentes jogos *Pokémon X* e *Y* apresentaram um ambiente baseado no estado francês. Isso pode indicar uma tentativa da franquia de valer-se de diferentes espaços virtuais apoiados em culturas reais, com mapa, sociedade e segredos próprios, que só podem ser desvendados e descobertos através do desbravamento do jogador. Nesse quesito, *Pokémon* funciona como uma quantidade de microversos (regiões de cada game) contidos nos diversos lançamentos da série de games que somadas compõem o macroverso (o “mundo” constituído por todos os jogos) territorial e ecológico interno aos games da franquia. Esses elementos são apoiados pela perspectiva vista de cima, da qual o game é jogado, em terceira pessoa, ou seja, com o avatar e o mundo claramente visíveis para o jogador<sup>89</sup>.

Até pela idade do público focado pelos produtores dos jogos, *Pokémon* não é um videogame em que o interator possa falhar completamente. As regras não preveem nenhuma forma de derrota absoluta e – mesmo com a possibilidade de se perder algumas batalhas, é sempre permitido ao jogador se recuperar desses momentâneos reveses. Não obstante, é possível não se completar um jogo. Talvez um interator ache demasiadamente complicado acompanhar a crescente dificuldade das batalhas, ou simplesmente não se interesse pelo que o

---

<sup>88</sup> No original, em inglês: “*I have made the case that game consoles should be regarded as machines for generating compelling spaces, that their virtual playspaces have helped to compensate for the declining place of the traditional backyard in contemporary boy culture, and that the core narratives behind many games center around the struggle to explore, map, and master contested spaces*”.

<sup>89</sup> Jogos onde o jogador utiliza um único avatar são divididos em *primeira* e *terceira pessoa*. Games onde a visão de jogador emula a visão do avatar são nomeados de *primeira pessoa*, e neles o mundo jogável e alguns elementos como itens carregados pelo avatar se fazem visíveis, não o avatar em si. Os controles de movimento de games em *primeira pessoa* em geral se repartem entre movimento de personagem com – em jogos mais recentes – o movimento de câmera, ou seja, do que o personagem está olhando. Jogos de terceira pessoa utilizam de diversas câmeras e controles (ou falta de) dessas mas mantém uma perspectiva que permita ao jogador observar não só seu personagem, como o mundo ao redor a maneira como seu avatar interage com o mesmo.

game oferece, mas isso não é uma derrota interna dentro das regras programadas em *Pokémon*. Os jogos também apresentam sistemas de salvamento, possibilitando ao jogador refazer qualquer decisão que tenha achado desfavorável.

Outro elemento comum a todos os jogos digitais da série principal de *Pokémon* – e muitas vezes referenciados de alguma maneira em outros formatos de mídia da franquia, é que esses repetem a mesma introdução básica de mundo e ferramentas de jogo à disposição. Todos os jogos da marca começam de forma bastante simples, com um personagem (nos vários jogos da série é sempre utilizada a imagem de um ou uma especialista em *pokémons*) que explica o funcionamento do mundo, o que são *pokémons* e indica o teor de aventura que é sustentado pela história do game (FIG. 4).



FIGURA 4 – Uma das telas iniciais de *Pokémon LeafGreen*  
 Fonte: THESWITCHER, 2014a.

Em seguida, o jogador escolhe seu nome, e em jogos mais recentes, seu gênero. Logo após opta entre três alternativas de *pokémons* para lhe acompanhar<sup>90</sup>. Rapidamente o jogo explica as mecânicas básicas, como o funcionamento de uma batalha e os procedimentos para capturar novas criaturas. Um jogador pode caminhar por espaços no jogo em que ele é

<sup>90</sup> Sempre uma variação de três tipos de criatura, uma de fogo, uma de água e uma de planta. Os três tipos aqui representam um sistema similar ao do papel, pedra e tesoura. Água é mais forte que fogo, que ganha de planta, que por si supera água. Não importa qual tipo de *pokémon* o jogador escolha, seu rival na história sempre escolhera entre as outras duas criaturas que sobram, aquela que tenha um tipo com vantagem contra o *pokémon* do interator.

atacado por *pokémons* selvagens<sup>91</sup>, que se desenrolam em combates. A partir dessas circunstâncias (exploração e combate) temos os dois principais modos de jogo.

Primeiramente, um sistema de batalhas, no qual o personagem do jogador utiliza de *pokémons* para lutar por ele, funcionando com um líder e estrategista, e suas criaturas como os combatentes que comanda. O jogo classifica essa função como “treinador de *pokémons*”. O avatar do jogador pode também participar de batalhas com outros personagens treinadores do jogo para receber recursos monetários que lhe permitam adquirir itens para auxiliar suas batalhas e/ou capturas de novas criaturas. As criaturas vitoriosas em combate recebem experiência, e se fortalecem ganhando novas habilidades de luta. Apesar de simples à primeira vista, os combates em *Pokémon* comportam grande profundidade. As criaturas são divididas em tipos (como fogo, planta, eletricidade, sombra), cada um desses com suas fraquezas e forças. Não somente, cada *pokémon* tem à sua escolha quatro opções de golpes (que podem ser trocados por outros golpes mais fortes durante o jogo), o que, quando colocado em prática, oferece uma enorme variedade de estratégias à disposição do interator, assim como uma grande curva de aprendizado e memorização caso esse queira realmente se aprofundar e se aperfeiçoar no conteúdo de batalhas.

Durante esses combates a perspectiva se altera para algo como uma primeira pessoa, de certa forma representando a visão do avatar do jogador para com o combate que ocorre, porém, não permitindo movimentos de câmera ou qualquer ação ao jogador que não sejam emitir ordens aos *pokémons*, utilizar itens ou abandonar o combate. Na FIG. 5 podemos ver os dois pontos de vista que o jogador experiência em uma partida de *Pokémon LeafGreen*.



FIGURA 5 – Diferentes pontos de vista em *Pokémon*: exploração e combate  
Fonte: THESWITCHER, 2014a.

<sup>91</sup> Ou seja, *pokémons* que não foram ainda capturados por nenhum personagem. O jogo deixa claro o perigo de se andar por áreas selvagens sem seus próprios *pokémons* para se defender do ataque de criaturas selvagens. Curiosamente, o jogo não permite que o jogador ande sem nenhum *pokémon* com ele – ativamente criando uma regra que impede que o interator seja atacado sem a devida proteção.

A outra mecânica fundamental de *Pokémon* é a captura de criaturas, sistema que se dá por meio de itens utilizáveis chamados pokebolas. Essas são esferas que contém a criatura em forma imaterial (a representação visual do jogo é como se um *pokémon* fosse transformado em energia pura antes de ser colocado dentro da pokebola), para fácil armazenamento e transporte – assim como definição de propriedade daquele *pokémon* capturado para com o seu utilizador. Cada jogador pode andar com um máximo de seis pokebolas em uso de cada vez, mas pode guardar mais *pokémons* em um sistema de armazenamento que existe no mundo virtual do jogo. Vários *pokémons* podem ser capturados pelo universo do videogame, geralmente através dos encontros de combate, mas outras possibilidades de se adquirir criaturas existem tanto como parte da história, quanto a partir de funções sociais do jogo. A captura de novas criaturas aumenta o espectro de ferramentas à função do jogador, já que existem vários tipos de *pokémons*, e esses tipos trazem consigo diferentes habilidades e traços. Mesmo *pokémons* da mesma espécie apresentam diferentes valores de habilidades e características uns com os outros.

Capturas aumentam o número de *pokémons* do jogador que podem ser fortalecidos via combate e compra de recursos. Batalhas geram experiência para as criaturas do jogador, que ganham níveis<sup>92</sup> e, em vários casos, se transformam em novas e mais fortes criaturas (a mecânica de evolução). Somando todas as possibilidades, os primeiros jogos apresentavam 151 *pokémons* a serem capturados, trocados e adquiridos via evolução. Esse número aumentou a cada jogo lançado, e atualmente conta com uma lista de mais de 700 criaturas adquiríveis. A FIG. 6 demonstra a cadeia evolucionária de três *pokémons* – em conjunto com as mudanças gráficas dos jogos.

---

<sup>92</sup> Níveis são sistemas comuns na jogabilidade de um RPG. Na medida em que personagens adquirem experiência (geralmente um valor quantitativo e numérico) através de missões e combates ele alcança certos patamares. A cada uma dessas etapas alcançadas o personagem é premiado com melhoria de habilidades diversas. Em *Pokémon*, ao alcançar certos níveis, além das tradicionais melhorias, uma criatura pode evoluir – dessa maneira alterando habilidades, golpes e, em alguns casos, até o tipo do *Pokémon*.



FIGURA 6 – Mudança visual das evoluções de três *pokémons* ao longo dos jogos da franquia:  
Fonte: REDDIT, 2014.

Essa ênfase no conceito de treinamento mostra como a competição e o combate em *Pokémon* são tão relevantes quanto o cuidado com a criação desses *pokémons* que o jogador adquire. Não somente, esses dois modos principais de jogar dependem uns dos outros. Uma criatura não evolui sem lutar, e batalhas mais difíceis não são ganhas sem que o jogador cuide e nutra seus *pokémons*<sup>93</sup>.

As batalhas em *Pokémon* seguem regras próprias que não são as mesmas que regem o sistema de exploração do mundo de jogo. Ambos os modos exibem interfaces únicas e não intercambiáveis, com tempo, sonoridade e objetivos distintos. Todavia, elementos e

<sup>93</sup> Nos jogos iniciais, além do combate, trocas e itens em jogos serviam como possibilidades de evoluções de algumas criaturas. Com novos jogos lançados, o sistema de evoluções passou a ser ainda mais abrangente, escapando o limite da experiência de combate e trocas. Todos os jogos da série mantêm esse sistema, mas evoluções por “felicidade” da criatura, por horários especiais, e até mesmo por “beleza” de um *pokémon* se tornaram possíveis. Ainda assim, a correlação entre modos se mantém, já que a evolução é algo feito em prol de fortalecer um *pokémon*, e os modos variados de se evoluir o mesmo expandem no conceito de cuidado e criação dos jogos originais.

mecânicas de modos diferentes se intercalam: um *pokémon* que seja do tipo água tem sua eficiência modificada de acordo com os tipos de outras criaturas em um combate, assim como os golpes que ele aprende são definidos por sua afiliação. Esses mesmos golpes que a criatura aprende podem funcionar como diferentes formas de locomoção no cenário de jogo. Assim, cria-se uma relação de afetação de regras em diferentes modos. Na FIG. 7 abaixo podemos ver duas cenas de dois vídeos sequenciais do nosso objeto, o vigésimo terceiro e o vigésimo quarto episódios, nos quais o *pokémon* nomeado de *Kamina* (aqui evoluído mais uma vez, alcançando a terceira forma da sua espécie) aparece empregando o golpe *surf* em uma batalha, e ao lado, utilizando o mesmo golpe no modo exploração para poder adentrar uma área aquática do jogo, que é inacessível sem esse golpe.



FIGURA 7 – O golpe *surf* em dois momentos

Fonte: a) THESWITCHER, 2014s.

b) THESWITCHER, 2014t.

O jogo apresenta já nas suas mecânicas um predicado pivotante no direcionamento comercial da *Pokémon Company* e da *Nintendo*: o alcance com foco em um público específico, mas ao mesmo tempo abrangente. *Pokémon* é um produto voltado para crianças, mas não somente, é um jogo para *todas as* crianças. Um mercado tradicionalmente considerado difícil de alcançar como um todo, o público infantil é constantemente separado por faixas etárias (crianças de seis anos não brincam com os mesmos brinquedos das de 10 anos) ou, principalmente, por gênero.

*Pokémon* parece ter sido criado para atrair através das diferenças de gênero – ou ao menos oferecer prazeres que vão além dos simbolismos tradicionais para ambos os gêneros. Em um mundo azul-e-cor-de-rosa da cultura infantil, isso é bastante incomum. (...) Indo ao ponto, os temas do desenho animado e das atividades implicadas no jogo incorporam valores masculinos e femininos estereotipados. Sendo assim, o jogo é sobre colecionar e competir;

mas também sobre nutrir e cooperar. (BUCKINGHAN & SEFTON-GREEN, 2002. P. 382)<sup>94</sup>.

Jogos mais recentes da marca avançam além, adicionando outras noções tradicionalmente consideradas de gênero, como competições de beleza e a possibilidade de o jogador aparar a pelagem de *pokémons* (não diferente dos cortes de cachorros que vemos no dia-a-dia), assim como de vesti-los com fantasias variadas. Procurando se distanciar das fragmentações do mercado de brinquedos, a franquia *Pokémon* almeja atingir todas as crianças, assim como os distinguidos grupos etários que compõem o público infantil, por meio da complexa relação que engloba seus múltiplos produtos interligáveis. Enquanto os jogos digitais podem ser focados em crianças em torno dos dez anos, o desenho animado se concentra em jovens de idade menor, e os brinquedos de pelúcia em mais novos ainda. Entretanto, como o conteúdo do jogo é distribuído em universo de sentido coeso, não se é socialmente considerado estranho ou repreensível quando um garoto mais velho coleciona os brinquedos para idades menores, ou quando uma criança mais nova decide se aventurar pelo desenho animado (BUCKINGHAN & SEFTON-GREEN, 2002).

Sendo um jogo para crianças, as batalhas em *Pokémon* não mostram violência real. Os golpes – apesar de nomes violentos (“lança-chamas”, “chicote de vinha”, “arremesso sísmico” e “comedor de sonhos” são alguns nomes de possíveis movimentos que as criaturas podem aprender) não causam dano visual. Os movimentos de combate recebem visualizações no jogo (golpes de fogo geralmente mostram pequenas chamas e golpes de veneno podem mudar a cor do oponente), mas nada graficamente controverso para a faixa etária. Apesar de serem considerados seres vivos, no jogo, os *pokémons* não sangram ou apresentam machucados visíveis, e tem sua força vital representada em uma barra de “energia”, ou, como é chamada na terminologia do jogo, *HP (Health Points)*<sup>95</sup>.

Quando essa energia acaba, uma criatura está fora de combate – ou, em termos de jogo, desmaiadas. Tal condição não é permanente, e pode ser facilmente recuperada com utilização de itens recuperativos, ou em localidades do jogo que “curam” todas as enfermidades dos *pokémons* carregados pelo avatar do interator. Com a impossibilidade de

---

<sup>94</sup> “*Pokémon seems designed to appeal across gender differences – or at least to offer pleasures for both genders that are more than tokenistic. In the blue-and-pink world of young children’s culture, this is highly unusual. (...) More to the point, the themes of the cartoon and the activities entailed in the game incorporate masculine and feminine values. Thus, the game is about collecting and competing; but it is also about nurturing and cooperating*”.

<sup>95</sup> Pontos de vida, em português. É uma representação da vitalidade de um personagem. Nos jogos da franquia *Pokémon* são valores numéricos que quanto atingem o 0 representam a derrota (e desmaio) de um *pokémon*, que não pode mais ser utilizado até que sua energia seja recuperada com itens de jogo ou em localidades específicas para isso.



que esse percorre pela história do jogo. *Pokémon*, contudo, exhibe uma mecânica na qual é impossível para o interator conseguir todas as criaturas com um único jogo – a não ser que utilize de um sistema de trocas.

Desde os primeiros games da marca a ideia de sempre se lançar duas versões do mesmo jogo simultaneamente é atrelada ao conceito de conectividade, sendo que cada versão tem certo número de *pokémons* que só podem ser capturados naquele videogame. Ou seja, um proprietário do jogo *Pokémon Green* não tem acesso a algumas criaturas de *Pokémon Red* e vice-versa. Para contrapor essa limitação, os primeiros jogos já apresentavam a possibilidade de troca via cabo, que foi mantida e expandida em jogos atuais<sup>96</sup>. Além disso, algumas evoluções só são possíveis durante essas trocas, o que efetivamente torna impossível que um jogador consiga os 151 *pokémons* sem utilizar esse sistema.

Na versão *LeafGreen*, o sistema de trocas foi remodelado para fazer uso do aparato de conectividade do *Game Boy Advance*. Um sistema de compartilhamento que permite ao interator realizar trocas de personagens do seu jogo com outros jogos da franquia via cabo (inclusive o *spinoff Pokémon Colosseum* do console *Game Cube*, de maior potência, porém não portátil). Contudo, até então inédito aos jogos *Pokémon* foi o emprego do – na época recém-lançado – adaptador sem fio. Esse aparelho permite vários jogadores participarem simultaneamente de sessões conjuntas de jogo (ainda que com uma área de efeito pequena, de no máximo 15 metros), superando o anterior limite de dois usuários simultâneos via um cabo conector. Além de trocas de criaturas, o sistema permite que até 30 jogadores compartilhem informações e batalhem entre si. Isso acontece por meio de modos especiais dentro do game (representados como salas de encontro), e não afeta a narrativa principal de jogo. Em edições mais recentes, é possível que um jogador batalhe (e troque *pokémons*) com qualquer outro jogador ao redor do mundo que tenha o mesmo jogo e acesso à internet. Na versão emulada jogada no *LP* foi impossível a utilização de sistemas de trocas (por não se tratar do jogo original) – o que afetou algumas criaturas obtidas pelos *Let's Players*, que não puderam evoluir.

Como foi mencionado, além dos jogos oficiais, a franquia *Pokémon* é encontrada em múltiplos formatos como seriados e filmes animados, brinquedos e bonecos de pelúcia, cartas colecionáveis, merchandising, além de outros jogos digitais com jogabilidade diferentes dos principais da série. Ito (2010) discute como essa abundância de meios funciona para permitir e incentivar maior engajamento e participação de usuários. A autora entende essa

---

<sup>96</sup> As embalagens dos games já apresentavam propagandas do sistema de conectividade. E, internamente no jogo é comum personagens discutirem os funcionamentos das trocas como parte do universo jogável.

multiplicidade de produtos como uma pré-condição de um tipo de megamodelo de negócios oriental, em vez de um efeito colateral de uma prática empresarial. *Pokémon* não funciona como um sistema de conversão, ou seja, através de uma lógica de versões e referências de outras produções, como os atuais filmes baseados em quadrinhos. A franquia existe via coexistência, na qual um mesmo panteão de personagens e histórias se manifesta simultaneamente em diversas mídias. A autora propõe que a marca, ao definir os jogos portáteis, assim como as cartas colecionáveis, como centrais no seu sistema midiático criou um precedente ao canalizar o engajamento do público em – e através de – ambientes coletivos. Tal modelo se codificou em um padrão de cultura de mídia japonesa, sendo repetido por diversos outros produtos. Em *Pokémon* podemos observar diferentes arranjos de engajamentos possíveis na cultura midiática infantil, em comparação com a mídia tradicional.

A mídia digital e em rede provê um mecanismo não para suprir completamente as estruturas da tradicional mídia narrativa, mas sim para prover métodos alternativos de engajamento com estes imaginários produzidos. Na cultura de mídia infantil, o mix de mídia japonês tem sido central em uma mudança em direção de conexões mais fortes entre as novas formas interativas com as tradicionais formas narrativas. (ITO, 2010, p. 86)<sup>97</sup>

Outra propriedade importante é que, ao se inserir a jogabilidade como centro das suas textualidades, *Pokémon* se define como um fenômeno<sup>98</sup> no qual *atividade* não é uma possibilidade, mas sim um pré-requisito. É uma conexão básica de engajamento que permite que o fenômeno mantenha seu funcionamento e seu lucro no mercado. Buckingham e Sefton-Green propõem que “*Pokémon* é algo que você faz, não somente algo que você lê ou escreve ou ‘consume’” (BUCKINGHAN & SEFTON-GREEN, 2002, p. 379)<sup>99</sup>. Esse pensamento é compartilhado por Ito (2010), que segue em conjunto com o raciocínio crítico ao termo consumidor quando se falando de um usuário dos produtos *Pokémon*.

É possível fazer diversas críticas a esse modelo de engajamento com a criança direcionado por uma multinacional, tanto quanto das relações do mercado de consumo com um período tão frágil quanto a infância. Taís críticas, entretanto, fazem parte de um território

---

<sup>97</sup> No original, em inglês: “*Digital and networked media provide a mechanism not to wholly supplant the structures of traditional narrative media, but rather to provide alternative ways of engaging with these produced imaginaries. In children’s media cultures, the Japanese media mix has been central to a shift towards stronger connections between new interactive and traditional narrative forms.*”

<sup>98</sup> A ideia de fenômeno é utilizada para melhor representar o que é normalmente descrito como “moda”. A diferença principal está na neutralidade dada ao termo fenômeno, quando comparada a algumas conotações coloquiais do conceito de modismo (BUCKINGHAN & SEFTON-GREEN, 2020; ITO, 2010).

<sup>99</sup> No original, em inglês: “*Pokémon is something you do, not just something you read or write or ‘consume’*”

de entradas possíveis ao fenômeno *Pokémon* (ou até mesmo o âmbito cultural e comercial de jogos digitais) entre outras várias. A análise de conteúdo narrativo, relações comerciais e outras diversas, ao serem somadas, auxiliam na compreensão dessas recentes transformações no universo da cultura digital. As nossas lentes escolhidas, todavia, estão na observação dos entremeios das culturas participativas, assim como na necessidade de “revisitar nossos enquadramentos para entender o papel da imaginação no dia-a-dia.” (ITO, 2010)<sup>100</sup> Sem em momento algum esquecer a sombra gerada por essas questões, mas direcionando nosso olhar para conseguir compreender melhor o pequeno – ainda que denso – espaço que escolhemos adentrar.

Entendemos que *Pokémon* é um jogo para crianças, criado desde o início com um claro teor infantil, e nos diversos lançamentos paralelos e sequenciais ao jogo original, o mesmo tipo de conteúdo continua como foco principal da *Nintendo* e da *Pokémon Company* em sua produção. Ainda assim, parte do público do videogame de 1995 manteve laços com a franquia, e análises econômicas mostram que os jogadores de *Pokémon* têm gradualmente envelhecido – com o número de compradores acima dos 20 anos de idade se igualando aos mais jovens (TERRY, 2014). Esse fato vem sendo explorado pela empresa, que inseriu em seu planejamento atual alguns jogos *spinoffs* direcionados ao público mais maduro enquanto continuam com o enfoque infanto-juvenil com os games principais (ISHAAN, 2014).

Essa variada idade do público de *Pokémon*, somada ao sucesso da franquia e a facilidade com que a internet permite o acesso e transmissão de conteúdo tornou possível o contato com diversas produções feitas pelos fãs da série. *Fanarts* compõem o exemplo mais usual do assunto, em que artistas (amadores e profissionais) criam suas versões do mundo de *Pokémon*. Passando por diversos estilos artísticos, inclusive variantes realistas e referências a outros fenômenos culturais, essas produções permeiam fóruns e redes sociais. Ilustrações, animações, histórias em quadrinhos e músicas sobre os jogos aparecem em grande quantidade em sites, blogs e repositórios de vídeos como o *YouTube*.

Diversas páginas *on-line* permitem que jogadores interajam com elementos específicos dos jogos sem a necessidade de jogar o videogame inteiro. Sites e fóruns servem como campo de discussões longas sobre diferentes opções (e guias) de treinamento que esse ou aquele jogador escolheu para sua criatura. Esses debates geram consensos de grupo, que definem camadas de valor aos *pokémons*, os separando em melhores ou piores para os diferentes tipos de batalhas que podem ser enfrentadas. Um conhecido site na comunidade de jogadores,

---

<sup>100</sup> No original, em inglês: “revisit our frameworks for understanding the role of imagination in everyday life”

*Pokémon Showdown*<sup>101</sup> funciona como um emulador de combates de treinadores de *pokémons*. Nele, os jogadores deixam de lado toda a experiência de um RPG, e se concentram apenas no espectro de lutas e competições que o jogo oferece – pondo em questão discussões sobre balanceamento de criaturas e poderes, de regras de participação, e outros elementos mais comuns aos universos de jogos de luta (SMOGON, 2015).

Assim como páginas focadas em batalhas de *pokémons*, fãs criaram sistemas que analisam tipos de *pokémons*, calculadores de estatísticas, fóruns de interpretação de papéis coma temática do jogo, entre outras apropriações virtuais que disponibilizam a experiência de modos específicos de alguns dos games de *Pokémon*<sup>102</sup>. Um fã da série chegou a desenvolver um programa que permite misturar imagens e nome de dois *pokémons* diferentes, gerando uma nova criatura – que foram apropriadas em novas *fanarts* em redes sociais<sup>103</sup>. A FIG. 9 foi feita pelo autor dessa dissertação, baseada em uma das criaturas geradas pelo programa. *Beemander* é o amalgama de dois *Pokémons*, “*beedrill*” e “*charmander*”, e a ilustração faz parte de uma conjuntura de diversas outras, produzidas por diferentes autores, e postadas principalmente na rede social *tumblr.com* e em fóruns *on-line*.



FIGURA 9 – Ilustração de uma fusão *pokémon*  
 Fonte: FORTEGOMBA, 2013.

<sup>101</sup> <<http://pokemonshowdown.com/>>

<sup>102</sup> < [http://www.pokemon-tools.com/xy/en/type\\_analyzer/](http://www.pokemon-tools.com/xy/en/type_analyzer/)>; <[http://www.azuriland.com/tools/stat-calculator](http://www.azuriland.com/tools/stat-calculator/)>; <<http://pokecharms.com/forums/pokemon-role-play.18/>>.

<sup>103</sup> O criador do programa explica em uma postagem do seu blog pessoal a criação do sistema: <http://www.alexonsager.net/post/102278453618/pokémon-fusion-behind-the-scenes>

*Pokémon* foi inclusive utilizado no experimento social “*Twitch Plays Pokémon*”, no qual foi emulado o jogo original *Pokémon Red* em um site de *streaming* de vídeos, em que comentários serviam como as ações de jogador. O experimento obteve mais de 122 milhões de comandos executados ao longo da experiência que durou 16 dias e foi nomeada de “*crowd-sourced gaming*”<sup>104</sup>. Além de um sistema que se apropriou, reassociou e constantemente construiu novas regras, *Twitch Plays Pokémon* apresentou uma enorme produção de *fanarts* por jogadores, e é um bom exemplo da contínua hibridização de jogador e autor, consumidor e produtor que acontece em *Pokémon*.

Essa sucessiva criação por parte daqueles que se apropriam de jogos como *Pokémon* nos permite voltar em Bruns (2008) e na sua noção de produto. A ideia de um sistema cuja forma capital de engajamento se dá através da atividade, quando no contexto do diverso universo de apropriações e hibridizações realizadas pelos usuários de *Pokémon*, nos permite vislumbrar uma afinidade com a ideia de produzíveis, que trabalham “na construção e extensão contínua e colaborativa de conteúdo na busca por melhorias adicionais” (BRUNS, 2007, p. 08)<sup>105</sup>. Sites que treinam as habilidades de um jogador; histórias e vídeos que possibilitem contatos diferentes com as histórias já jogadas; partidas que funcionam como bibliotecas de informações e segredos dos jogos; e experimentos em jogabilidade que exploram as possibilidades à primeira vista fechadas de um jogar dialogam com a ideia de um público envolto em uma atividade que busca a melhoria do produto que utilizam. Tiramos proveito dessa última fala para nos direcionarmos ao modelo *Nuzlocke* e o histórico da construção das suas regras em uma comunidade.

## 2.2 *Nuzlocke*: a fatalidade de uma regra autoimposta

O conjunto de regras autoimpostas *Nuzlocke* foi criado em 2010 por um aluno de artes da *University of California*, Santa Cruz, que decidiu jogar novamente uma cópia que tinha do jogo *Pokémon Ruby*<sup>106</sup>. Porém, após ter completado várias e várias vezes esse videogame, e

<sup>104</sup> Sem termo correspondente em português, *crowd-sourced gaming* pode ser descrito como jogabilidade de multidão, ou mesmo, jogo de colaboração em massa. Mais sobre o assunto pode ser encontrando em <http://www.polygon.com/2014/2/14/5411790/twitch-plays-pokémon-creator-interview-twitchHPlayspokémon>. Último acesso em 04 mar. 2015.

<sup>105</sup> No original, em inglês: “*the collaborative and continuous building and extending of existing content in pursuit of further improvement.*”

<sup>106</sup> Jogo de terceira geração de *Pokémon*, lançado em 2002 em conjunto com *Pokémon Sapphire*.

ter se desinteressado por repetir a mesma experiência que considerava tediosa e pouco desafiadora após o conhecimento obtido com os anos de jogo, o estudante decidiu criar duas regras básicas para si mesmo, com o objetivo de aumentar a dificuldade da sua experiência ao rejogar *Pokémon Ruby*.

A regra inicial explícita que um jogador só é permitido de tentar capturar o primeiro *pokémon* que encontrar em cada área, e mais nenhuma outra no mesmo local<sup>107</sup>. Nos jogos da marca *Pokémon* o jogador não tem como saber exatamente com qual criatura irá se deparar fora das cidades do jogo, o que gera um elemento de aleatoriedade ao se procurar *pokémons* para capturar. Em *Nuzlocke* isso significa que o jogador não pode procurar por novas criaturas continuamente até encontrar a possibilidade que deseja, mas sim, que é obrigado a aceitar a primeira opção que lhe aparecer. Caso o jogador não consiga capturar naquele momento, lhe é permitido tentar novamente.

A segunda regra diz que, em vez de desmaiar durante derrotas de batalhas, o jogador deve considerar que um *pokémon* que atinja essa condição está morto – e não mais pode ser utilizado em novos combates. Para tal, o interator deve valer-se de uma mecânica interno ao jogo de descarte de criaturas, de forma que essas não estejam mais possibilitadas de serem acessadas ou empregadas de qualquer forma, sendo definitivamente excluídas do jogo<sup>108</sup>.

Essas duas regras em conjunto aumentam em muito a dificuldade de um jogo *Pokémon*. Contudo, em vez de passar por somente uma nova partida com mais empecilhos, o idealizador das regras observou uma grande diferença temática daquela com a qual estava acostumado nas partidas tradicionais de *Pokémon*. Na sua página *on-line*, o autor descreve sua surpresa:

Os resultados foram inesperados; mais do que simplesmente aumentar a dificuldade, essas regras o fizeram se importar pelos seus monstruosos companheiros mais do que nunca. Ele descobriu uma nova apreciação por *pokémons* que ele não teria se importado em capturar anteriormente, e se preocupou profundamente pelo seu time, sabendo que qualquer desmaio poderia significar adeus. (NUZLOCKE, 2010, s. p.)<sup>109</sup>

---

<sup>107</sup> Os jogos de *Pokémon* são divididos em áreas, normalmente rotas, cavernas e cidades. Regiões urbanas normalmente funcionam como centros de abastecimento e continuidade narrativa do jogo, onde o avatar pode curar os ferimentos de batalha das suas criaturas, comprar itens, assim como lutar contra treinadores mais fortes e descobrir novos detalhes da história. Áreas silvestres tendem a conter maiores perigos, assim como recompensas – a distância de sistemas de recuperação é equilibrada com a grande possibilidade de encontrar novos *pokémons* que essas áreas abertas apresentam.

<sup>108</sup> A descrição exata das regras no original em inglês é “1. He could only capture the first pokémon he encountered in each new area. 2. If a pokémon fainted he would consider it dead and release it.” (NUZLOCKE, 2010, s. p.)

<sup>109</sup> “The results were unexpected; rather than simply increasing the difficulty, these rules caused him to care for his monster companions more than ever before. He found new appreciation for Pokémon he

Aqui, dois pontos merecem destaque. Em primeiro lugar, o surgimento de um componente inédito à jogabilidade de *Pokémon*, a sensação de escassez. Podendo somente (e sem garantias de sucesso) capturar um único *pokémon* por área, o jogador passa a ter um número de opções bastante reduzido em comparação com o que é comum no jogo. Isso ocorre porque as opções de criaturas se tornam finitas, ao contrário do jogo normal, no qual o interator sempre pode tomar seu tempo montando sua equipe da forma que lhe convir. Em *Pokémon* a falha é temporária, e só é necessária a utilização de um entre diversos locais do jogo que permitem recuperar suas criaturas para ação. As regras *Nuzlocke* interferem nesse funcionamento de punição – alterando tanto o sistema de jogar, mas também a forma como a diversão do mesmo se dá, agradando a alguns jogadores, mas igualmente excluindo outros que não se interessam por uma experiência com frequentes e mais intensas penalidades.

Continuando o raciocínio, consideramos que a escolha de utilizar a ideia de morte durante a criação desse conjunto de regras seja o que tenha afetado de forma mais aguda a experiência do criador do modelo *Nuzlocke*. O conceito de falecimento em um jogo no qual essa probabilidade não existia já é uma alteração de teor emocional forte, mas é justamente a combinação dessa mudança com o a súbita escassez de criaturas à disposição do interator que cria o amalgama final da experiência de se jogar com tais regras autoimpostas.

Criaturas que usualmente são desconsideradas por um jogador por parecerem desinteressantes ou serem mais fracas quando comparadas com outros *pokémons*, passam a se tornar caminhos de descoberta e interesse quando obrigadas a ser admitidas na equipe do interator. Isso, quando aliado ao sistema de cuidado e criação em *Pokémon* permite intenso aumento da dificuldade do jogador em ter que descartar uma criatura que tenha desmaiado durante um combate. Como um agravante, é de comum uso em partidas *Nuzlocke* uma terceira regra – considerada por muitos jogadores como não oficial, mas obrigatória – a de nomear todos os *pokémons* capturados, escolha que é vista como uma maneira de aumentar o sentimento de apego do jogador com as criaturas que lhe acompanham. Outra regra implícita no sistema é a ideia de não utilizar de *save scumming* durante uma partida *Nuzlocke*. Caso um jogador possa refazer o resultado das suas ações, todo o impacto proposto pela adoção do modelo se desfaz. Isso não é tratado como uma regra, apenas como um predicado de comportamento (MARILLAND, 2014; BULBAPEDIA, 2016; NUZLOCKE WIKI, 2016).

---

*would have previously never bothered to capture, and worried deeply for his team, knowing any knockout would mean goodbye.”*

Aproveitando seu conhecimento como aluno de arte, o criador das regras decidiu narrar sua experiência em forma de uma história em quadrinhos. Essas HQs têm forte teor de humor e apresentam elementos inteiramente criados pelo autor, como diálogos (*pokémons* geralmente não tem a capacidade de fala em jogos, exceto em raros casos, e no quadrinho criado isso não é um obstáculo), acontecimentos, diferentes designs e teor emocional geral. Essas criações, porém, são amarradas por acontecimentos que de fato foram experimentados pelo jogador. Quais *pokémons* foram capturados, nomes escolhidos, resultados de batalhas e eventuais mortes de criaturas foram todas tratadas com (suposta) veracidade para com as situações que o jogador havia passado na sua partida pessoal.

O artista *Nuzlocke* criou uma postagem com sua HQ no fórum *4chan*, na sessão */v/*<sup>110</sup>, especializada em assuntos sobre jogos eletrônicos. A história alcançou sucesso no fórum, e o sistema de regras se difundiu entre outros usuários. Vários comentaristas se viram interessados pela súbita possibilidade que até então não era imaginável – a de ser derrotado definitivamente um jogo de *Pokémon* (NUZLOCKE, 2010).

Na época, o site *4chan* contava com um acesso de um número entre 10 milhões 20 milhões de usuários mensalmente (TSOTSIS, 2011), e o fórum ainda é conhecido como um dos maiores geradores de *memes* da internet (VAN DEURSEN, 2011). O funcionamento da página com completo anonimato para seus usuários autoriza conteúdo variado – e muitas vezes fortemente controverso. Nesse ambiente, o quadrinho *Nuzlocke* se espalhou de forma viral, e rapidamente novas HQs com o mesmo tema passaram a ser publicadas na sessão */v/*, criando um sistema muito similar aos primeiros *LPs*, porém, no lugar de imagens retiradas diretamente dos jogos, a produção em quadrinhos exigia a construção de uma narrativa dos acontecimentos pelos seus criadores, além de permitir maior estilização visual para as interpretações e entradas emocionais dos produzidos.

Podemos ver na disseminação das regras *Nuzlocke* a construção comunitária de conhecimento através do uso. Originalmente duas regras simples, com o aumento da popularidade do modelo, a comunidade de jogadores passou a reconstruir e desenvolver novas possibilidades e soluções para diferentes tipos de jogabilidade dentro do sistema de regulamentação autoimposta. Distintos níveis de dificuldade se tornaram possíveis, desde os que focam em aumentar os obstáculos, até regras que procuram intensificar a experiência emocional (AZURILLAND, 2012; REDITT, 2014; BULBAPEDIA, 2016; NUZLOCKE

---

<sup>110</sup> O *4chan* funciona num sistema que apaga postagens que não estejam em constante uso, sendo assim, a postagem de *Nuzlocke* em <http://boards.4chan.org/v/> deixou de existir não muito tempo depois do sucesso inicial.

WIKI, 2016). Nessa situação, propostas individuais são menos relevantes do que a construção de um sistema maior de possibilidades e interesses, de forma que a rede de criação passa a ser definida como um autor composto por outros autores, o produto de outros produtos em que “o contribuinte individual em um processo colaborativo de criação de conteúdo em uma comunidade mentalmente interligada participa de acordo com o design e lógica subjacentes dessa comunidade” (BRUNS, 2008, p.19)<sup>111</sup>. As regras *Nuzlocke* são efetivamente construídos de produzíveis, jogadores de *Pokémon*, geradores de regras sobre regras, que afinam uma experiência de jogo através do próprio ato de jogar – o seu, e o dos que jogaram antes.

É importante voltar a uma questão das regras autoimpostas e a conflitante situação de do jogador se dispõe a utilizar dessas. *Pokémon* é um jogo individual e não competitivo, exceto por alguns sistemas internos de batalhas via conexões *on-line*. Geralmente, o interator que decide jogar no modelo *Nuzlocke* não tem nenhuma pressão externa para de fato exercer as regras que ele se colocou. Nada impede que alguém que perca uma batalha e veja o *pokémon* com o qual passou a se importar desmaiando (e conseqüentemente morrendo) e decida “burlar” de momento essa regra e assumir que nada aconteceu. Nesse caso é confuso dizer com certeza se ir contra uma regra, trapacear, é o mesmo que nega-la. A trapaça é uma atitude comum e até certo ponto esperada em um jogo, e pelo que já discutimos, a subversão de uma regra pode significar uma manipulação de jogabilidade, uma forma de aprimorar a experiência de um jogador de acordo com o que lhe interessa em uma partida.

Dito isso, o que acontece em *Pokémon Nuzlocke* é uma ligação forte entre a manutenção das regras autoimpostas para a construção de uma situação emocional distinta da jogabilidade tradicional. Nesse caso, se um jogador nega as regras que ele mesmo se colocou a seguir, ele conseqüentemente se separa do sentido da experiência que almejava alcançar. Ele se desliga do novo jogar e retorna ao universo de significado do modelo de jogo original. Ainda assim, a ação feita por jogadores ao se apropriar desse sistema em novas regulamentações e cláusulas para sintonizar a jogabilidade de acordo com seu modelo de dificuldade desejado pode servir como meio termo entre a negação de uma regra autoimposta e a ruptura da diversão.

A seguir, discutimos o canal *TheSwItcher* e suas características e lógicas de criação de *LPs*. Em específico, discutimos a preparação em torno dos vídeos da sequência *Super Best Friends Play Pokémon LeafGreen [Nuzlocke/Hard Mode]* e os refinamentos que esses *Let's Players* escolhem para sua partida com regras autoimpostas.

---

<sup>111</sup> “The individual contributor to a collaborative process of content creation in a hive mind community participates according to the underlying design and logic of that community.”

### 2.3 Melhores amigos jogam em conjunto: o canal *TheSwItcher*

Iniciado em 25 de junho de 2010, o canal *TheSwItcher* trabalha com postagens de *LPs* de diferentes jogos digitais em situações e composições de equipe diversas. Os vídeos do canal raramente envolvem imagens dos jogadores e concentram-se nos elementos visuais e sonoros de um jogo, sobrepostos por comentários e interações entre os quatro participantes principais – que tratam uns aos outros membros somente por nomes próprios e apelidos: Matt, Pat, Woolie e Liam.

Com durações que usualmente se encontram entre 25 e 30 minutos, os vídeos do *TheSwItcher* são geralmente publicados em partes. Tal divisão é necessária já que um jogo com duração de 20 horas não cabe no espaço oferecido para um vídeo com alta definição, no *YouTube*.

O canal mantém uma média de quatro a cinco publicações de vídeos por semana. É comum que cada publicação passe das 50 mil visualizações, e não é raro que essas recebam mais de mil comentários. O canal consta com aproximadamente 590 mil inscritos, e um total de mais de 320 milhões de visualizações<sup>112</sup>.

Ocasionalmente, os criadores do canal aparecem nos vídeos, para anunciar eventos e para interagir com produtos enviados pelos fãs do canal – cartas, desenhos, entre outros. Apesar do foco em *LPs*, o canal também produz outros tipos de vídeos, como uma série em que os criadores somente assistem *cutscenes*<sup>113</sup> de jogos enquanto realizam comentários bem-humorados sobre o assunto. Para diferenciar, esses vídeos são identificados como *Best Friends Watch*, em vez de *Best Friends Play*. A série *Best Friends Watch* é à primeira vista muito similar aos outros vídeos do canal, porém, os games desses vídeos não são em nenhum momento jogados, apenas assistidos – e sendo assim, não são *LPs*.

Originalmente *TheSwItcher* funcionava como diversos outros canais pessoais no *YouTube*, no qual um usuário enviava vídeos de desenhos animados de décadas anteriores, que desfrutavam de baixíssima popularidade. Até que o criador do canal, Matt, decidiu convidar seu amigo Pat para jogar uma partida do jogo para crianças *Kirby's Epic Yarn*, que foi gravada e enviada ao canal (THESWITCHER, 2011; ZAIBATSUPEDIA, 2016).

---

<sup>112</sup> Conferido em fev de 2016.

<sup>113</sup> Cenas de animação em jogos que seguem um formato cinematográfico. Normalmente um jogador não pode tomar nenhuma ação durante uma *cutscene*, que servem principalmente para contar momentos importantes da história do game.

Essa primeira gravação foi feita de forma pouco profissional, através de uma filmagem caseira da tela de uma TV (FIG. 10), mas, ainda assim, a maneira como os dois trataram com extrema – ainda que bem-humorada – intensidade um jogo tão simples (que provocou discussões calorosas entre a dupla) foi muito bem recebido pelo público, o que serviu como impulso à notoriedade do canal. A partir do segundo vídeo de *LP* publicado a dupla foi convidada a participar do canal *Machinima*, especializado em conteúdo de games. Com o acréscimo de mais dois membros, Woolie e Liam, a trupe mantém a parceria com o *Machinima*, enviando regularmente pequenos *LPs*, nunca compondo uma *playthrough* inteira no canal, condensados sob a nomenclatura de “*Two Best Friends Play*”. Conjuntamente, o canal *TheSw1tcher* enviesou seu foco quase que inteiramente em *LPs* de *playthroughs* completas.



FIGURA 10 – *Two Best Friends Play: Kirby's Epic Yarn*  
Fonte: THESW1TCHER, 2011.

*TheSw1tcher* foca em interações bem-humoradas entre os jogadores, mesclando nas suas conversas reações aos jogos, referências ao universo de games, assim como relatos da vida pessoal dos membros do canal, contudo, sem muito aprofundamento no espaço particular desses. Com isso, poucas informações pessoais importantes são de conhecimento público, e mesmo essas foram encontradas através de perguntas de fãs respondidas em episódios especiais ou informadas casualmente em um diálogo durante uma partida. É cultuada pelos administradores do canal a ideia de *personas* moldadas para os *LPs*, que simultaneamente

originam da personalidade deles próprios em combinação com diversas narrativas criadas em conjuntos com os fãs dos vídeos. Matt, o criador do canal *TheSwItcher* é apresentado como “Presidente e Rei”, e mesmo sendo nativo do Canadá se porta nos vídeos como um caricato estadunidense patriótico. Pat é posto como “Vice-Presidente”, e se apoia na imagem de um jogador nervoso e impaciente. Woolie recebe a nomenclatura de “Lorde Regente” e muitas vezes acaba sendo alvo das brincadeiras feitas por Matt e Pat. Liam é o membro mais novo e mais recente do grupo, e por essa razão é comumente é ridicularizado pelos outros jogadores da equipe. O título escolhido por Liam foi “Princesa” (THESWITCHER, 2016; ZAIBATSUPEDIA, 2016).

Uma das características de canais de *YouTube* de sucesso, em especial daqueles que envolvem pessoas reais – é uma frutífera relação com a produção do público. Diversos *vloggers* e outras figuras similares têm vídeos especiais em que leem mensagens e correspondências de fãs. O mesmo não é diferente para vários canais de *LP*, e também se manifesta no público de *TheSwItcher* que nos últimos anos já produziu um diverso conteúdo relacionado ao canal – as chamadas *fanarts*. A maior parte da produção referencial feita pelos fãs pode ser definida como ilustrações e produções imagéticas que utilizam como base momentos emergentes em diferentes vídeos do canal. Isso vai desde uma reprodução direta de alguma situação discutida em um diálogo durante um vídeo, ou – mais comumente, de uma mistura das ações de jogo com a própria visualidade do game, gerando desenhos que funcionam misturando personagens de jogos, ações dos jogadores, assim como as pessoas reais que fazem os vídeos<sup>114</sup>. A seguir, na FIG. 11, um *fanart* feito em comemoração ao fim do ano de 2012 que apresenta todas essas características discutidas.

---

<sup>114</sup> Ademais, outro tipo de produção comum ao *LP* é a de outros criadores de conteúdo do *YouTube* se apropriarem de áudios de *LPs* e produzirem animações em cima dos mesmos. Os usuários *2snacs*, *Plague of Gripes* e *Cranky Construct* foram contatados por um dos administradores do canal, Matt, após esse observar um dos vídeos do animador no qual eles utilizavam de áudio do canal. Atualmente, esses três usuários são alguns dos animadores que criam diversas introduções animadas para os vídeos do canal *TheSwItcher*. Dois membros do canal, Matt e Pat, já foram inclusive inseridos em um game, via uma modificação feita por um fã do código do jogo *Skyrim*. A modificação permitia que as dois *Let's Players* fossem personagens utilizáveis dentro do jogo.

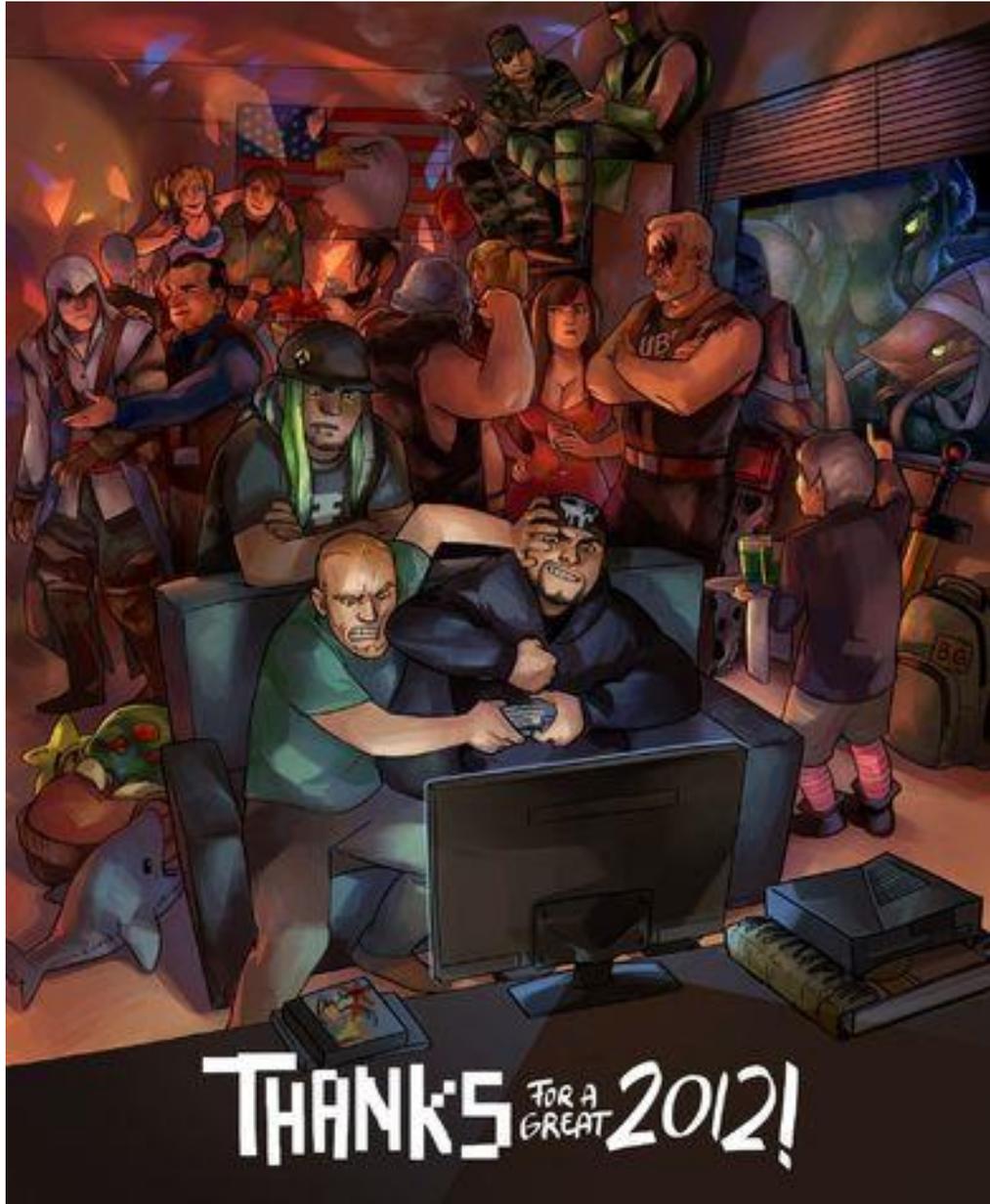


FIGURA 11 – Fanart por SketchBlargh  
Fonte: ZAIBATSUPEDIA, 2016.

Durante a entrevista que fizemos com Liam, o membro do canal *TheSwItcher* proporciona uma fala geral sobre a produção dos vídeos, e responde brevemente duas perguntas, uma sobre a influência que os comentários dos vídeos do LP analisado tiveram na produção do mesmo, e outra sobre qual a razão de se escolher o jogo *Pokémon*, especificamente no modelo *Nuzlocke*, que, de acordo com o que foi respondido, indica que a ideia veio a partir de Liam:

Eu sugeri o *Nuzlocke* porque estava pensando em fazer [um *Let's Play* de] um jogo de *Pokémon* no canal fazia um tempo, mas não tinha nenhum formato ótimo para isso. Na minha perspectiva, era ou fazer *Pokémon Colosseum*, *Pokémon XD: Gale of Darkness*, ou um *Nuzlocke*, já que eles

são formatos mais assitíveis do que uma *playthrough* normal. Woolie escolheu *Pokémon FR/LG* pela familiaridade com os originais, já que ele não havia realmente jogado muitos dos outros da série. (LIAM, 2015, p. 1)<sup>115</sup>

Primeiramente vemos uma preocupação com o valor de entretenimento na escolha de um game para um *LP*. Liam menciona dois *spinoffs* de *Pokémon* que saíram nos anos 2003 e 2005 (*Pokémon Colosseum* e *Pokémon XD: Gale of Darkness*, respectivamente). Ambos os jogos focam em combates que divergem da interface simples dos videogames principais da marca *Pokémon*, ao mesmo tempo em que mantém o design padrão da franquia, como podemos ver na FIG. 12. Liam considera que os elementos diferenciais existentes ao se apropriar das regras do jogo original permitem que o modo *Nuzlocke* seja mais interessante para o público do que as outras opções discutidas.



FIGURA 12 – Batalhas em *Pokémon Colosseum* e *Pokémon XD: Gale of Darkness*  
 Fonte: a) POKÉMON1000, 2016.  
 b) GAMESPOT, 2012.

Nas respostas concedidas para a nossa pesquisa, Liam explicou que, além do valor para um *LP*, a escolha de jogar num modelo *Nuzlocke* de regras aumentava as chances de que a série de vídeos não se alongasse demais e consequentemente diminuísse o interesse de alguns observadores. O termo [*Hard Mode*] que vemos no título dos vídeos é referência direta à maior adversidade que *Nuzlocke* proporciona comparada à tradicional dificuldade de *Pokémon*. Não somente, é também alusão ao pressuposto pelos membros do *TheSwItcher* de que não é possível, e nem de interesse deles, conseguir chegar ao final do jogo. Esse objetivo

<sup>115</sup> “I suggested *Nuzlocke* because I’d been thinking of doing a *Pokémon* game on the channel for a while, but there wasn’t a great format for it. From my perspective, it was either do *Pokémon Colosseum*, *Pokémon XD: Gale of Darkness*, or a *Nuzlocke*, since they’re more watchable formats than a vanilla *playthrough*. Woolie chose *Pokémon FR/LG*, out of familiarity with the originals, since he didn’t really play many of them.”

não foi bem-sucedido, e a série se alongou acima da média de outras do canal, culminando no *streaming* de várias horas para terminar a partida em uma só leva.

*Nuzlocke* tinha algumas vantagens; ajudava a criar uma tensão artificial através de estritas regras autoimpostas (daí a natureza de um *Nuzlocke*), e também praticamente garantia que nós iríamos terminar a série rapidamente. Para ser honesto, nós não esperávamos nem chegar à metade do jogo (LIAM, 2015, p. 1)<sup>116</sup>.

É comum que cada relato de um *LP Nuzlocke* venha com uma pré-descrição de quais regras aquele jogador escolheu no seu caso específico<sup>117</sup>, e o mesmo é feito nos vídeos de *Best Friends Play*, nos quais os participantes do canal explicam logo no início do primeiro vídeo da série, que além das regras principais também são adotadas mais algumas opções. Primeiramente, é utilizada também a regra de nomear todos os *pokémons*. Woolie argumenta que essa obrigação é atrelada a uma experiência mais emocional: “você tem que dar nome (...) se você não der nome então você não vai ter os sentimentos”<sup>118</sup> (THESWITCHER, 2014a). O diálogo sucedido entre Matt, Liam e Woolie nesse momento do vídeo nos permite observar tanto a relação dos mesmos com o objetivo de se jogar sob as regras autoimpostas, mas também o histórico de *Nuzlocke* com a ideia de uma maior sentimentalidade dos jogadores assim como a maneira com que eles, na condição de interatores, planejam lidar com essa possibilidade. A seguir, uma transcrição dos minutos 3’27’’ até 3’55’’ do vídeo *Super Best Friends Play Pokémon LeafGreen [Nuzlocke/Hard Mode] (Part 1)*.

WOOLIE: Você tem que dar uma personalidade para eles.

MATT: Quando você tem um cachorro você não chama ele de “cachorro”, normalmente, você...

WOOLIE: Exatamente! //LIAM: Não, não...// Para que quando ele morrer, você sente a merda.

LIAM: Espero que sim. Esse é o objetivo.

MATT: Mas assim, você não deveria escrever todo o passado dos seus *pokémons*, ele cresceu em ruas perigosas [LIAM e WOOLIE: risos] ele apanhava dos outros *rattatats*<sup>119</sup>...

<sup>116</sup> “*Nuzlocke had a few advantages; it helped create artificial tension through strict, self-imposed rules (hence the nature of a Nuzlocke), and it also near-guaranteed that we'd be done the series quickly. To be honest, we didn't think we'd even get halfway through the game.*”

<sup>117</sup> Essa lista do fórum *reddit* compila algumas HQs de partidas *Nuzlocke*. A grande maioria das histórias coloca na descrição dos trabalhos, ou mesmo na primeira página do quadrinho, as regras principais de *Nuzlocke* assim como qualquer outra regra que o jogador tenha utilizado:

<[https://www.reddit.com/r/nuzlocke/comments/1bzaen/huge\\_list\\_of\\_nuzlocke\\_comics\\_promote\\_your/](https://www.reddit.com/r/nuzlocke/comments/1bzaen/huge_list_of_nuzlocke_comics_promote_your/)>

<sup>118</sup> No original, em inglês “*you gotta name it (...) because if you don't name it, then you won't have the feels.*” *Feels* é uma gíria em inglês utilizada para passar emoções de tristeza e dor pessoal.

<sup>119</sup> *rattata* é uma espécie de *pokémon*.

WOOLIE: Bem, a coisa toda do *Nuzlocke* é que, quando estavam fazendo eles, o jeito que você contava para as pessoas sobre ele era com seu quadrinho *Nuzlocke*

LIAM: É.

MATT: Uau.

WOOLIE: Que você faz. Você captura seus sentimentos no momento. (THESWITCHER, 2014a).

Esse diálogo evidencia três importantes informações quanto à relação dos membros do canal com a experiência que eles se propõem a experimentar. A ideia de envolvimento emocional é tratada como uma consequência de jogo não só possível, mas provável. Eles partem da pré-condição de que isso é um elemento dado, em vez de esperar para observar se tal caso é de fato o que acontece. Os participantes também racionalizam tal situação com a metáfora de fácil compreensão de se nomear um cachorro, ou seja, de se tratar essas criaturas agora como bichos de estimação – que são facilmente reconhecíveis pela audiência como referências de contato emocional e propriedade. E por fim, discutem os limites para o funcionamento da regra. Matt questiona a necessidade de se criar passados para cada *pokémon*, enquanto Woolie discute as primeiras versões em quadrinho de *Nuzlocke*, em que justamente histórias eram criadas ao redor de cada criatura de um jogo – a diferença, porém, sendo que Matt questiona a necessidade de se trazer para o game conteúdo sentimental em exagero, enquanto Woolie apresenta justamente que esse é teor é produzido durante jogo caso as regras autoimpostas tenham seu efeito na partida (THESWITCHER, 2014a).

Além dessa obrigatoriedade, são utilizadas duas cláusulas nas regras. A primeira permite que caso o jogador encontre uma duplicata de um *pokémon* que ele já capturou, ele tem três chances para encontrar uma criatura que não seja repetida. Ou seja, uma alteração na regra principal de se capturar somente o primeiro *pokémon* que se encontrar, oferecendo uma possível maior maleabilidade ao jogador.

A segunda modificação altera a regra de nomenclatura. Woolie afirma que todos os nomes escolhidos para as criaturas capturadas serão derivados de duas temáticas, luta livre e hip-hop (THESWITCHER, 2014a). Nesta ocorrência podemos observar um primeiro momento de uma hibridização de conteúdos que se fez visível nos trechos analisados. Uma relação definida por regras entre o universo do jogo de *Pokémon* com o universo da cultura pop. Aqui, o *Let's Player* mescla em uma só decisão três elementos (rappers, lutadores, e afinamento de regras) em uma apropriação feita via o sistema de regras autoimpostas.

Os primeiros nomes escolhidos nos jogos são o do avatar do jogador e o do rival do personagem dentro da narrativa de *Pokémon*. O grupo optou – seguindo aqui a regra da

nomenclatura – por DMX e Ja Rule respectivamente<sup>120</sup>. Em seguida, quando solicitados pelo jogo a nomear seu primeiro *pokémon*, os jogadores prontamente quebram a regra de nomeação, ao dar a alcunha de “*Kamina*” ao *pokémon Squirtle*. A possibilidade de quebrar as regras autoimpostas havia sido levantada pelo participante Matt, que afirma durante uma discussão no início do primeiro episódio: “Está tudo muito bem com você falando essas regras, mas nós vamos esquecer delas, ou vamos dar um grau nelas do nada, então vamos começar de uma vez” (THESWITCHER, 2014a)<sup>121</sup>.

Além de regras de jogo, algumas opções são acatadas na produção dos vídeos que aludem a características de *Pokémon* tratadas como desinteressantes pelos criadores. A principal dessas foi a necessidade de retirar o *grinding*<sup>122</sup> – termo utilizado em jogos de RPG para descrever circunstâncias em que interatores gastam grandes períodos de jogo apenas evoluindo seus personagens através de combates, em vez de prosseguir com a história do game – atividade muitas vezes considerada tediosa devido a ser somente a repetição do mesmo tipo de situação. Em *Pokémon Nuzlocke* essa é uma técnica comum já que, tendo menos alternativas de criaturas para um jogador é mais benéfico para esse que as poucas opções a sua disposição estejam nas melhores condições possíveis.

---

<sup>120</sup> DMX é um rapper também conhecido como Dark Man X. Woolie se confunde, e acredita que sigla representa Dog Master X, e dessa forma, o membro do canal cria uma relação de Mestre dos Cachorros com o termo Mestre *Pokémon*, muito utilizado nos jogos da franquia. Ja Rule é outro rapper famoso, tratado pelos criados do canal como o exato oposto de DMX, e sendo assim, serviria bem na função de rival.

<sup>121</sup> “*It’s all well and good for you to be saying this rules, but we just gonna forget them, or suddenly punch them up, so let’s just do it.*”

<sup>122</sup> Utilizado no sentido de labor, em inglês. Um tipo de estratégia onde o jogador fortalece os personagens em vez de avançar na história de um jogo. Isso faz com que o jogador chegue mais preparado para lutar contra inimigos futuros. A atividade é considerada tediosa por diversos jogadores. (THOMPSON, 2008)

### 3. Mortos e enterrados: as referências feitas pelos *Let's Players*

Neste capítulo é explicado como se dá a relação das diversas e cumulativas partes que compõem a construção das apropriações vistas nos trechos dos vídeos escolhidos, naquilo que chamamos de espiral de apropriações. Iniciamos com uma descrição da nossa metodologia durante a observação dos vídeos, e quais são nossos pontos focais. Logo depois, tratamos de uma descrição dos trechos e das edições feitas pelos *Let's Players*. Diferenciamos os momentos que nomeamos como mortes e enterros, descrevendo seus detalhes assim como a formação das apropriações visíveis.

#### 3.1 Metodologia de pesquisa

Uma dificuldade que percebemos ao tratar da subjetividade em jogos digitais foi em obter certo distanciamento do objeto para que nossa escrita não se tornasse uma descrição de uma experiência do autor – algo que não faz parte do nosso objetivo. Acreditamos que a observação de *LPs* resolve esse problema, pois permite a análise das subjetividades nas falas e ações de diferentes jogadores registradas em vídeo e disponibilizadas para amplo acesso. Contudo, a escolha desse modelo de recontar traz suas próprias dificuldades metodológicas para uma análise.

Antes de tudo, é necessário um contato extenso com o variado conteúdo do *LP* em questão. Isso significou, na prática, que dezenas de horas de observação das diferentes camadas do objeto foram necessárias para a compreensão do funcionamento do jogo *Pokémon LeafGreen*, das regras *Nuzlocke*, e do canal *TheSwItcher*.

Primeiramente – e aliado a uma experiência anterior do autor com a franquia *Pokémon* – o jogo *Pokémon LeafGreen* foi rejogado do início ao fim, duas vezes. A primeira, com a experiência do game não modificado; e a segunda, utilizando de regras *Nuzlocke* idênticas às apresentadas no *LP* que estudamos<sup>123</sup>. O interesse aqui não era seguir à risca a completude dos objetivos de jogo, mas procurar entender mais profundamente as diferenças e semelhanças entre o jogo normal e a utilização das regras autoimpostas. Focamos na

---

<sup>123</sup> Não completamos o jogo, todos os nossos *pokémons* caíram em combate.

observação de contrastes entre as duas experiências, para que as referências apresentadas no *LP* pudessem ser devidamente compreendidas e conectadas com a fala dos *Let's Players*. Foi extremamente importante para nós poder distinguir quais falas dos jogadores se direcionam ao jogo tradicional de *Pokémon* e as que mencionam *Pokémon* sob efeito das regras *Nuzlocke*.

De maneira complementar ao contato com o jogo, fizemos uma longa observação do canal *TheSwItcher* e de outros *LPs* por eles publicados além da série de vídeos *Super Best Friends Play Pokémon Nuzlocke [Hard Mode]<sup>124</sup>*. Procuramos notar as particularidades do canal que se repetiam ao longo dos diferentes *LPs*, a relação entre os participantes, e o senso de humor característico desses *Let's Players*. Similar à necessidade de se compreender *Pokémon Nuzlocke*, nos aproximamos das nuances do canal *TheSwItcher* para que fosse possível reparar nas conexões e referências das falas desses jogadores durante a observação do *LP* que compõe o nosso objeto.

Acompanhamos o *LP Super Best Friends Play Pokémon Nuzlocke [Hard Mode]* do início até sua conclusão no episódio 30, e seguimos nosso olhar para o *streaming* que finalizou a *playthrough*. O *LP* analisado é composto por 30 vídeos de aproximadamente 25 minutos cada, que, somado ao *streaming* de pouco mais de seis horas de duração, totalizam em torno de 22 horas de vídeo. Foi importante para nós acompanhar a apresentação e construção das referências pelos *Let's Players* na ordem em que foram feitas. Durante essa observação, foram percebidas as intervenções audiovisuais realizadas pelos membros do canal *TheSwItcher* – entre elas, os trechos de morte e funeral.

Os trechos que apresentam relação com a ideia de falecimentos e enterros se diferenciam de outras intervenções no *LP* por algumas razões: são sequenciais e conectados, cada *pokémon* derrotado obtém uma intervenção de morte seguida por uma de funeral; e são mais complexos e bem montados do que outras intervenções feitas ao longo dos 30 vídeos.

Optamos por observar 12 intervenções nos vídeos 9, 11, 12, 15, 16, 19 e 27. Essas correspondem ao total de seis *pokémons* que foram derrotados e posteriormente descartados durante o *LP Super Best Friends Play Pokémon Nuzlocke [Hard Mode]*. Consideramos somente as criaturas derrotadas durante os 30 vídeos. No *streaming* final novas criaturas perderam batalhas, mas não receberam o mesmo tratamento de intervenções que acontecem nos 12 exemplos que observamos. Cada *pokémon* tratado na análise apresenta um momento de apropriação das duas situações – com o acontecimento da morte naturalmente precedendo

---

<sup>124</sup> Observamos também as séries: *Best Friends Play: Kyrby's Epic Yarn*; *Two Best Friends Play Yakuza 4*; *Two Best Friends Play The Last of Us*; *Two Best Friends Play The Walking Dead*; *Friendcast Mailbag!*; *Best Friends Play The Wolf Among Us*; e *Super Best Friends Play Mortal Kombat X*.

o momento de enterro. Todos os seis *pokémons* discutidos foram derrotados em uma batalha, e sendo assim tiveram que ser descartados pelos membros do canal. Nos vídeos, o momento de descarte é marcado por uma pausa para homenagear o *pokémon* falecido – indo de acordo com a temática estabelecida pelas regras autoimpostas.

A duração das interferências é curta, com os momentos de morte tendo menor duração do que os funerais. A maior intervenção, o primeiro funeral, é de 38 segundos – e a menor, a última morte, apenas cinco segundos. Contudo, os trechos que observamos geralmente são acompanhados por falas dos *Let's Players* e, sendo assim, as durações analisadas tendem a serem maiores do que apenas o tempo exato das intervenções as quais elas se referem.

As falas dos jogadores são gravadas durante a continuidade do jogo, e são interrompidas pelas intervenções e, algumas vezes, são até incorporadas nas interferências. Focamos nesses diálogos porque eles expressam a subjetividade dos membros do canal *TheSwItcher*. Em alguns momentos, eles nos permitem ver a tomada de decisões que influenciaram na escolha das alterações realizadas após a gravação dos vídeos.

A seguir, na Tabela 1, as durações e localizações nos vídeos de cada trecho que analisamos. O período de tempo descrito de cada trecho compreende tanto a intervenção, quanto possíveis falas relevantes de Liam, Matt ou Woolie.

Tabela 1 – Organização dos Trechos Analisados:

<b>Trechos</b>	<b>Número do Vídeo</b>	<b>Duração no Vídeo</b>	<b>Data do Vídeo</b>
Morte de Wyclef	Parte 9	12'07'' – 12'21''	14/03/2014
Enterro de Wyclef	Parte 9	15'47'' – 17'15''	14/03/2014
Morte de Jigga	Parte 11	18'34'' – 18'44''	21/03/2014
Enterro de Jigga	Parte 11	20'10'' – 23'20''	21/03/2014
Morte de Fandango	Parte 12	21'48'' – 22'00''	24/03/2014
Enterro de Fandango	Parte 12	27'04'' – 28'00''	24/03/2014
Morte de Chyna	Parte 15	16'33'' – 16'45''	06/04/2014
Enterro de Chyna	Parte 16	19'35'' – 20'26''	08/04/2014
Morte de Poppa Pump	Parte 19	05'20'' – 5'40''	22/04/2014
Enterro de Poppa Pump	Parte 19	11'14'' – 11'51''	22/04/2014
Morte de TheWarrior	Parte 27	07'40'' – 07'53''	26/06/2014
Enterro de TheWarrior	Parte 27	11'48'' – 12'22''	26/06/2014

Fonte: Produção do autor

Quanto às intervenções em si, procuramos considerar todos os elementos visuais e sonoros dessas como pertinentes à nossa análise. Cada interferência utiliza tanto de elementos internos do jogo quanto externos, e ao longo dos 12 trechos, focamos em repetições que constituem uma continuidade lógica, assim como rupturas de formato que modificam o modelo adotado pelos *Let's Players*.

Mesmo as intervenções e os trechos sendo construídos como unidades, fizemos um trabalho de divisão e agrupamento de certas características que acreditamos possuírem similaridades entre si. A razão para essa separação dos trechos e posterior rearranjo em divisões está nos conceitos de remix e *mashup*. Como utilizamos desse aporte teórico, foi necessário que cada apropriação pudesse ser vista como uma composição de diferentes referências, para que o resultado da construção dessas fontes pudesse ser lido para além da sua superfície, de modo a observarmos suas conexões e seus desenhos.

A separação dos trechos em divisões nos permite verificar a construção das apropriações por uma lógica acumulativa como a de um *mashup* (SONVILLA-WEISS, 2010), assim como buscar a linhagem visível nas diferentes referências que apontam a variadas fontes que são apropriadas pelos *Let's Players*. Os trechos que observamos são criações com diversas filiações originais, mas modificadas na criação de um novo conteúdo dentro de um diferente contexto (NAVAS, 2010). Ou seja, ao criar divisões dentro dos trechos, estamos revertendo a construção das apropriações e expondo seus detalhes e nuances. É nessa desconstrução analítica que emergem as ligações fluídas dos trechos apropriados com questões de jogabilidade, e de produção de *LPs*.

Outras características gerais dos vídeos também foram observadas como forma de engrandecer a nossa análise, assim como possibilitar maior compreensão do funcionamento da relação dos participantes do canal *TheSwItcher* com seu público. Em especial, a questão da decrescente popularidade desse *LP* foi lida através de informações apresentadas pela interface do *YouTube* em conjunto com o próprio conteúdo dos vídeos. Os valores de visualizações foram comparados, mas principalmente, nos apoiamos em diversos comentários feitos por usuários nos vídeos do *LP*, e na reação dos *Let's Players* a esses comentários.

Nessa parte, nossa metodologia não foi de observar um grande número de interações, mas apenas os *top comments*<sup>125</sup>. O *YouTube* define *top comments* como os “comentários que vieram do criador do vídeo, comentários que geraram discussão dos observadores, e

---

<sup>125</sup> Em português é, “comentários de topo” ou “principais comentários”.

comentários que foram votados positivamente pela comunidade” (YOUTUBE HELP, 2016)<sup>126</sup>. Ou seja, os *top comments* são os comentários que tendem a gerar mais discussão e reação por parte dos usuários e dos donos dos canais. Observamos que em vários vídeos os *tops comments* se repetiam em críticas à forma de jogador dos membros do canal. A partir dessa constatação, coletamos alguns comentários que servem como indícios para melhor entender a relação dos *Let's Players* com seu público.

A coleta dos comentários não foi feita de forma extensiva, e buscamos apenas as falas que fossem indicativas de uma crítica aos jogadores (ou uma crítica às críticas), e que ao mesmo tempo geraram forte repercussão na forma de respostas, de reações dos membros do *TheSwitcher*, ou obtiveram um grande número de notas positivas quando comparados a outros comentários no mesmo vídeo. Ao todo, incluímos em nossa análise 17 *top comments*, e mais 48 respostas dentro desses comentários. Indicamos os mais relevantes no texto, assim como apontamos os diálogos feitos entre os usuários. Capturas desses comentários podem ser vistas nos apêndices, ao final da dissertação.

As reações de Woolie, Matt e Liam aos comentários nos vídeos ocasionalmente tomam a forma de respostas dentro da sessão de comentários, conversando diretamente com um usuário. Contudo, na maioria das vezes, as respostas desses participantes são percebidas em diálogos que indicam as opiniões dos *Let's Players* quanto à reação de seu público, o que acontece muitas vezes durante a partida. Dessa forma, em nossa análise diferentes trocas verbais dos jogadores em vários dos 30 vídeos são referenciadas, e não somente as que antecedem e sucedem diretamente aos 12 trechos apropriados.

Essas conversas dos *Let's Players* nos servem como uma abertura para compreensão da conexão entre todas as informações de apropriação que buscamos observar. Tais diálogos tratam de assuntos diversos, mas é neles que se observamos elementos como: nomes de personagens; discussão de regras autoimpostas e mudanças nelas; reações emocionais com os personagens de jogo e os acontecimentos da partida; referências a futuras interferências, a serem feitas após a gravação do vídeo; e também, a relação com os comentários do canal. Essas trocas entre Matt, Liam e Woolie quase sempre mantêm o caráter lúdico e bem-humorado do canal.

Se os trechos analisados compõem as partes apropriadas que formam a espiral que analisamos, os diálogos dos *Let's Players*, os comentários dos vídeos e a visualização da

---

<sup>126</sup> No original, em inglês. “...comments such as those from the video creator, comments generating discussion from the viewers, and comments that have been voted up by the community.” Um criador tem a opção de escolher se os primeiros comentários que aparecem nos vídeos são os *top comments* ou os comentários mais recentes.

popularidade do *LP* são o contexto no qual a espiral de apropriações é construída. É na queda de popularidade dos vídeos, e a reação que isso causa nos membros do *TheSwItcher*, que podemos ver os atores em ação na transformação da espiral.

Afinal, é importante tomar um momento para se comentar uma das maiores dificuldades desta dissertação, que é apresentar de forma clara e funcional a complexidade do nosso objeto, que transparece derivações de diversas fontes. São várias as partes que se entrelaçam e sobrepõem umas às outras numa série de composições finais que só alcançam compreensão caso o leitor tenha conhecimento dos referenciais anteriores. Mais do que qualquer outro capítulo, este depende profundamente da utilização do glossário que anexamos ao final dessa dissertação. Uma explicação detalhada e que perpassasse por todos os termos da cultura *gamer*, *pop* ou *digital* presentes nas descrições a seguir impede ativamente que o texto prossiga de forma fluída.

### **3.2 Sobre os *pokémons* derrotados: dois rappers e quatro lutadores**

Durante nossa observação, nos ficou bastante clara a importância dada pelos *Let's Players* em nomear os *pokémons* que capturam, e a forma como essa nomeação constrói personalidades dos personagens do jogo através da fala dos criadores do canal. No *LP Best Friends Play Pokémon Nuzlocke [Hard Mode]*, a escolha feita pelo participante Woolie de utilizar apenas nomes de rappers ou lutadores de luta livre estadunidense atende as delimitações da regra de nomeação – que apenas exige que apelidos sejam dados a todas criaturas capturadas.

Além disso, devido à lógica de comentários constantes de um *LP*, os nomes dados aos *pokémons* passam a fazer parte das falas dos *Let's Players*, que assumem personalidades para esses personagens com base nas celebridades reais cujos nomes são apropriados. Nesse sentido, percebemos que, após dados os codinomes das criaturas, os jogadores passam a chamar as mesmas apenas por esse, e não mais pelos seus nomes originais, mesmos os nomes não alterados sendo possivelmente mais reconhecíveis para público do *LP* – formado por jogadores que conhecem de *Pokémon* (e que não necessariamente conheçam de rap ou de luta livre).

A partir daqui é feita uma apresentação dos seis *pokémons* que pertencem ao nosso objeto, descrevendo a maneira como esses recebem seus apelidos, para facilitar a

compreensão posterior das apropriações descritas. A ordem das criaturas é dada de acordo com o momento cronológico em que cada uma foi capturada.

Os seis *pokémons* em questão são, em ordem de captura: um *rattata* apelidado de **Fandango**; uma *mankey*, nomeada **Chyna**; um *spearow*, que recebe o nome de **Wyclef**; um *diglett*, chamado por **Jigga**; um *machop*, posteriormente evoluído para *machoke*, apelidado de **Poppa Pump**; e por fim, um *gastly* que recebe o nome **TheWarrior**<sup>127</sup>.

Ainda no primeiro episódio os *Let's Players* capturam um *rattata*, um *pokémon* com aparência similar a um pequeno roedor de cor púrpura. Seu nome vem do inglês para “rato”, *rat* em conjunto com a tradução de “ataque”, *attack*. Seu apelido, Fandango, é o nome de um personagem de Luta Livre Americana, interpretado por Curtis Jonathan Hussey. O lutador tem sua personalidade e seu visual baseado na temática de dança de salão, e uma de suas trilhas de entrada é a canção *Chachalala*<sup>128</sup>, que emula ritmos comuns à dança de salão estadunidense. Logo após capturar o *rattata*, os três participantes começam a cantar a música que eles acreditam ser a canção de Fandango, mas que na verdade é a trilha de abertura do seriado *Jeanie* é um Gênio, que é muito similar à canção tema que os *Let's Players* acreditam estar evocando<sup>129</sup>. Em seguida os participantes todos concordam que a escolha do nome é acertada (THESWITCHER, 2014a).

Mais à frente, no segundo episódio, os jogadores capturam uma *mankey*, um *pokémon* similar a um símio com um nariz de porco, que carrega um nome com clara alusão a *monkey*, palavra em inglês para “macaco”. Seu rosto mantém uma expressão de irritabilidade, característica da personalidade do *pokémon*, que é do tipo lutador. No momento da captura, Woolie inicialmente procura digitar o nome da rapper naturalizada nos EUA, Nikki Minaj<sup>130</sup>, mas esse se mostra extenso demais para o espaço permitido no game. Em seguida os jogadores optam pelo nome Chyna, mas Woolie se mostra relutante, e justifica que ele não conseguirá criar os laços necessários com o personagem caso o nome Chyna seja escolhido –

<sup>127</sup> Devido à quantidade de nomes utilizados, para referência, utilizamos sempre o nome das “espécies” de *pokémon* em minúscula, e os nomes próprios, escolhidos pelos jogadores, com inicial em maiúscula.

<sup>128</sup> Na luta livre estadunidense, os lutadores interpretam personagens alegóricos e caricatos. Em vários casos, ao caminhar em direção ao ringue de luta, um participante é guiado por uma música – não diferente de competidores em outros esportes e artes marciais. Porém, devido ao teor dramático da luta livre, tais trilhas são criadas pensando na personalidade do personagem representado pelo lutador como parte da construção do espetáculo encenado. A canção *Chachalala* do lutador Fandango é um desses casos, criada por Jim Johnstom, um compositor profissional contratado pela *World Wrestling Entertainment*, companhia da qual Fandango faz parte.

<sup>129</sup> Tema de Fandango: <<https://www.youtube.com/watch?v=PG-GbNkvx18>>; Tema de Jeanie é um Gênio: <[https://www.youtube.com/watch?v=jf\\_YZl5Upr8](https://www.youtube.com/watch?v=jf_YZl5Upr8)>.

<sup>130</sup> Onika Tarnya Maraj, de nome artístico Nikki Minaj é uma rapper famosa por letras rápidas e agressivas, assim como um estilo musical e visual extravagante.

e que isso é contrário ao objetivo do *LP* de utilizar o modelo *Nuzlocke*. Porém, os outros *Let's Players* tentam persuadi-lo de que a escolha do nome é acertada.

WOOLIE: Eu não quero me dedicar, mas você tem que se dedicar. Eu não vou ter os sentimentos certos... que eu quero para isso.

MATT: É, mas...

LIAM: Você vai aprender a ama-la..." (THESWITCHER, 2014b)

Chyna é o nome artístico de Joan Marie Laurer, uma ex-lutadora de luta livre que seguiu carreira atuando em filmes pornográficos e posteriormente em “filmes B” de Hollywood. Possivelmente a escolha do nome Chyna pelos jogadores tenha se dado graças ao tipo do *pokémon mankey* ser “luta”, contudo, não são feitas maiores explicações da escolha. Ainda assim, Liam argumenta que a escolha “é adequada”<sup>131</sup>, seguida por Matt, que reitera, “eu não sei o que poderia ser mais adequado”<sup>132</sup> (THE SWITCHER, 2014b).

No sétimo episódio é capturado pelo grupo um *spearow*, um *pokémon* similar a um pássaro de rapina – cujo visual é uma mistura de um pardal com um falcão. Seu nome deriva da palavra em inglês para “pardal”, *sparrow* em conjunto com a tradução de lança na mesma língua, “*spear*” – aludindo à personalidade agressiva desse *pokémon*. O nome escolhido para a versão capturada pelos *Let's Players* é Wyclef, em referência a Nelust Wyclef Jean, rapper haitiano que atingiu reconhecimento internacional como membro do grupo de hip-hop *The Fugees* na década de 90. Atualmente Wyclef segue carreira solo e já participou de diversas canções com outros artistas. A escolha do nome do personagem é feita pelo membro Woolie, que justifica a decisão dizendo, “Eu acho ele legal, eu acho que ele vai alcançar sucesso, nós vamos mandar um Wyclef. Nós vamos mandar um Wyclef, o *spearow*”<sup>133</sup> (THESWITCHER, 2014g). Muitas vezes, as escolhas dos jogadores para os nomes dos *pokémons* não atendem a uma razão além da vontade de momento, e o caso de Wyclef funciona com um bom exemplo, já que a justificativa não é mais representativa da celebridade escolhida do que de qualquer outro rapper de moderado sucesso. Ironicamente, a previsão de Woolie se mostra errada, já que Wyclef é o primeiro *pokémon* do grupo a ser abatido.

No episódio 11 é capturado um *diglett*, um *pokémon* que tem como referência uma toupeira – já que seu corpo está permanentemente parcialmente coberto por terra, lembrando

<sup>131</sup> “it’s appropriate”.

<sup>132</sup> “I don’t know what could be more appropriate”

<sup>133</sup> No original, em inglês, “I think he’s cool, I think he’s gonna go places, we gonna roll a Wyclef. We gonna roll a Wyclef the spearow”

as toupeiras das máquinas de fliperama *Whack-a-Mole*<sup>134</sup>. Seu nome tem origem na palavra em inglês para “cavar”, *dig*, somada com a tradução de *singlet*, que serve para descrever peças únicas de roupa, como macacões de luta livre<sup>135</sup>. Jigga é uma das alcunhas do rapper Shawn Corey Carter, mais conhecido como Jay-Z. Durante a escolha do nome do *pokémon*, os membros do canal discutem sobre diferentes apelidos do rapper, como Hova, e o próprio nome mais utilizado, Jay-Z. Liam chega a questionar a quantidade de alcunhas da personalidade:

LIAM: Quantos apelidos ele tem?

WOOLIE: Quantos ele precisar!

MATT: Porque ele é o chefe! (THESWITCHER, 2014j)

A escolha do nome é feita de forma imediata, sem muita justificativa. O participante Woolie apenas canta uma versão modificada da canção do rapper, *99 Problems*, alterando a letra para incorporar características do universo *pokémon*. “*If you having dex*<sup>136</sup> *problems I feel bad for you son, I got 99 shinies*<sup>137</sup> *and you ain’t got one*” (THESWITCHER, 2014j)<sup>138</sup>.

No mesmo episódio, ao usar o golpe *dig* com o *pokémon digglet*, o jogo descreve a ação do personagem como “*JIGGA dug a hole!*”<sup>139</sup>, o que leva Woolie a mencionar que o rapper que compartilha o nome com o personagem tem uma canção chamada “*Dig a Hole*”, para reação bem-humorada dos outros participantes. Woolie, pouco depois, canta mais uma

<sup>134</sup> Jogo analógico comum em arcades e fliperamas, onde o jogador na posse de um martelo de borracha, busca acertar a cabeça de toupeiras que aparecem e se escondem constantemente de aberturas na máquina.

<sup>135</sup> Essa escolha da utilização da palavra “*singlet*” se dá porque a evolução desse *pokémon* triplica o número de criaturas, que existem de forma simbiótica. Seguindo a lógica do nome anterior, a evolução de um *digglet* se chama *dugtrio*.

<sup>136</sup> *Pokedex* (ou seu diminutivo, *dex*) é um item presente em todos os jogos da série *Pokémon*, é uma espécie de enciclopédia interna do jogo, onde o interator pode acessar diferentes informações das criaturas que captura.

<sup>137</sup> Brillante, em português – mas normalmente entre jogadores brasileiros, o termo é utilizado em inglês. *Shiny* é uma mecânica de rara ocorrência no jogo *pokémon*, onde algumas criaturas tem uma chance consideravelmente pequena de ter seu modelo de jogo com cores diferentes das normais. Apenas uma em 4096 tentativas resultarem um *shiny*. Além da mudança de palheta de cores as criaturas não têm nenhuma diferença das suas versões normais, mas sua raridade as tornou motivo de orgulho daqueles que conseguiram algum *pokémon* em versão *shiny*. Existem diversos guias *on-line* explicando técnicas e macetes para se aumentar as chances de adquirir um *pokémon shiny*. Ao longo dos anos e das versões de jogos, a desenvolvedora da série, *Game Freak* passou a criar mecânicas de jogo que permitiam aumentar a chance (que ainda continua diminuta, de uma em cada 512 tentativas) de conseguir capturar um desses raros *pokémons*. Um exemplo de um guia construído por um usuário e postado em um fórum: <<http://www.gamefaqs.com/boards/696959-pokemon-x/68377412>>.

<sup>138</sup> A letra original da canção, não modificada é “*if you having girl problems I feel bad for you son, I got 99 problems and a bitch ain’t one*”. (JAY-Z, 2004)

<sup>139</sup> Em português é, “Jigga cavou um buraco”. Optamos por não traduzir essa fala ou as letras de música para manter originais as conexões objetivadas pelos *Let’s Players*.

vez a canção *99 problems*, novamente alterando o conteúdo com elementos do universo de *Pokémon* (THESWITCHER, 2014j)<sup>140</sup>.

No episódio 15 é capturado um *machop*, que em episódios posteriores evolui para um *machoke*. A raiz do nome das evoluções desse *pokémon* está na palavra “macho”, que em inglês geralmente é utilizada para significar vigoroso, ou, masculino. *Machop* combina com a palavra *chop*, inglês para “golpe”, ou “corte”; *machoke* faz similar combinação, porém com a palavra *choke*, que em inglês significa “enforcar”. Ambos os nomes mesclam a raiz comum com palavras de referências ao mundo da luta, encaixando com a temática do *pokémon*, que é do tipo luta. Tanto *machops* quanto *machokes* são *pokémons* antropomorfos e de musculaturas desenvolvidas, sendo que *machop* apresenta apenas braços fortes, enquanto um *machoke* tem o físico desenvolvido por completo, contendo inclusive um cinturão em seu abdômen, similar aos de campeões de lutas esportivas.

O apelido dado ao *pokémon* é Poppa Pump, alcunha de um lutador de luta livre também conhecido por Scott Steiner (atuado por Scott Carl Rechsteiner). Originalmente nomeado como Steiner, o *pokémon* é renomeado como Poppa Pump em um momento posterior do jogo<sup>141</sup>. Como se qualificando a sua escolha de nome, Woolie menciona, “*machop* já está flexionando, ele já está fazendo o *Big Poppa Pump*”<sup>142</sup> (THESWITCHER, 2014m). O *Let's Player* faz uma alusão à imagem na qual é representado o *pokémon machop* no gráfico de jogo, flexionando o braço direito, e ao personagem Scott Steiner, que tende a constantemente flexionar seus músculos e manter uma postura excessivamente chauvinista e arrogante nas suas apresentações.

No episódio 20 é capturado um *gastly*. Este *pokémon* é do tipo fantasma, e é baseado em um espírito flutuante na forma de uma esfera escura com um rosto envolto por gases púrpuras. Seu nome é alusão a *ghastly*, expressão em inglês para algo aterrorizante, sinistro. O nome escolhido para o *pokémon* é TheWarrior (também conhecido como The Ultimate Warrior), um lutador de luta livre cujo intérprete faleceu em abril de 2014, poucos dias antes da publicação do vídeo em que esse *pokémon* é capturado. A escolha desta alcunha para um *pokémon* do tipo fantasma é criada sobre uma fala de humor negro feita pelo grupo de *Let's Players* – cunhada na conexão de um *pokémon* fantasmagórico com uma personalidade real

<sup>140</sup> Woolie altera a letra original “*I got the rap patrol on the gat patrol. Foes that wanna make sure my casket's closed. Rap critics that say he's Money Cash Hoes. I'm from the hood stupid what type of facts are those*” para “*I got the Zapdos on the gat patrol. Foes that wanna make sure my casket's closed. Articuno say he's Money Cash Hoes. I'm from the hood stupid what type of facts are those*”. Zapdos e Articuno são nomes de dois *pokémons* raros de se encontrar.

<sup>141</sup> Nos jogos de *Pokémon* existem localidades especiais que permitem renomear *pokémons* capturados pelo jogador.

<sup>142</sup> “*Machop is already flexing, he's already doing the Big Poppa Pump*”.

recém-falecida. O diálogo entre os membros durante a escolha forma uma discussão se o assunto da morte de TheWarrior seria recente demais para ser tratado com leviandade, ou se isso conta como um tributo, já que o *pokemon* em questão, mesmo sendo fantasma, é considerado um personagem eficiente. Ainda assim, nenhum outro nome é discutido como opção (THESWITCHER, 2014p). A seguir, na FIG. 13, os seis *pokémons* derrotados, na ordem em que os apresentamos no texto. No caso do personagem Poppa Pump, a FIG. 13 apresenta tanto sua versão de um *machop*, e a evolução, *machoke*. Logo após, na FIG. 14, uma cronologia da captura desses seis *pokémons*, separadas por episódio em que acontecem, dentro da sequência deste *LP*.



FIGURA 13 – Os *pokémons* falecidos  
Fonte: BULBAPEDIA, 2016, e montagem nossa.

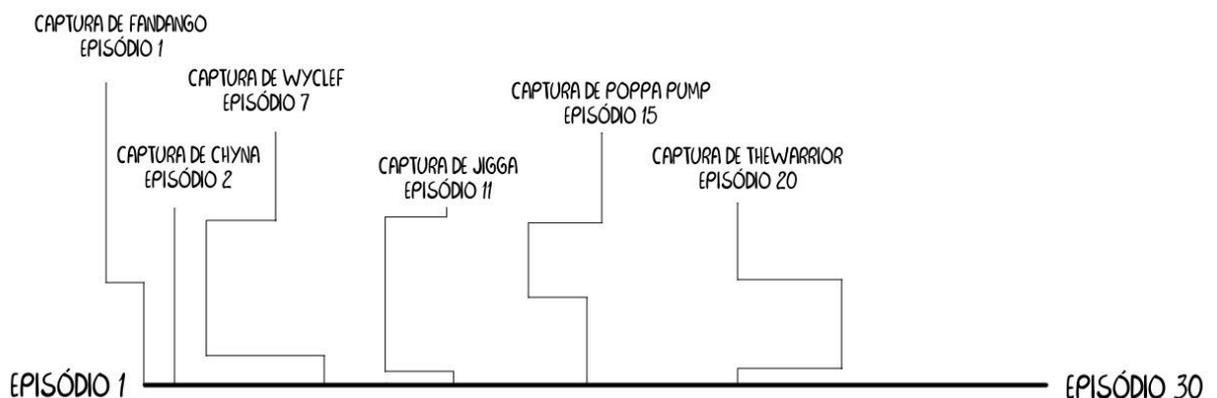


FIGURA 14 – Linha de tempo capturas  
Fonte: Ilustração do autor. 2016.

Lembramos que essa linha do tempo não representa todos os *pokémons* que foram capturados durante o *LP*, e sim apenas as capturas das seis criaturas que foram derrotadas ao longo dos vídeos. Ao todo, foram adquiridos 27 *pokémons* pelos *Let's Players* durante os 30

vídeos. Além das seis mortes do *LP*, mais quatro ocorrem durante o *streaming* final, porém essas não apresentam as mesmas interferências de morte que discutimos logo em sequência.

### 3.3 As mortes

Nessa parte do texto, é feita uma descrição do conceito de morte e dos trechos que compõem esse agrupamento, assim como das falas que os intercalam, caso essas apresentem características importantes para a nossa análise.

Morte é o termo que escolhemos para definir as situações do sistema de regras *Nuzlocke* que demandam uma diferente interpretação da condição de desmaio do jogo original. Nos vídeos avaliados, quando ocorre uma circunstância na qual as criaturas dos jogadores perdem todo o seu *HP*, os interatores reagem a tal situação, interpretando-a a partir do viés de falecimento estabelecido pela alteração das regras. A tela do jogo apresenta o significado do game original – um desmaio – mas os jogadores devem compreender a mesma ocorrência como um óbito. No jogo o momento de desmaio é representado pela barra de energia do *HP* sendo completamente esvaziada. No *LP* que analisamos esse momento é mesclado com alterações nos vídeos feitas pelos criadores do canal para dar destaque ao que é entendido como a morte de um *pokémon*.

Todas as seis interferências da categoria morte são inseridas nos vídeos no exato momento em que o *HP* do *pokémon* em questão se esvai, e geralmente ocorrem em conjunto com alguma reação vocal dos jogadores – em especial de Woolie, que tende a ser mais expressivo nas suas interjeições. Geralmente os *Let's Players* não estão esperando a derrota, e expressam surpresa quando seu personagem perde o combate.

#### 3.3.1 Seis *pokémons*, seis falecimentos

A primeira morte ocorre no episódio nove, com a derrota do *spearow* Wyclef. No momento em que Wyclef é derrotado, Woolie demonstra sua surpresa com uma forte exclamação vocal. Em seguida, o momento do *HP* desse *pokémon* se esvaindo é repetido, o som e vídeo colocados em rotação mais lenta, com a tela chacoalhando velozmente. Logo em

seguida, uma nova repetição da cena, novamente em câmera lenta, porém ainda mais vagarosa, com um foco na imagem do *HP* diminuindo, e todas as cores do vídeo com seus valores e saturações invertidos, similar a um negativo de fotografia. Na sequência, um corte abrupto faz transição para uma tela inteiramente negra, em conjunto com um som similar a um impacto metálico em uma sala com eco (FIG. 15)<sup>143</sup>.

Provavelmente por ser a primeira morte do jogo e vir de forma bastante inesperada para os *Let's Players*, logo após o trecho inserido, a reação de Woolie em gritar é acompanhada por fortes expressões de surpresa dos outros dois participantes. Os três jogadores do *LP* ficam diversos segundos se lamentando do ocorrido, e Liam expressa seu desgosto ao dizer “A gente tem que continuar lutando depois disso?”<sup>144</sup> (THESWITCHER, 2014h).



FIGURA 15 – Morte 01: Wyclef, o *spearow*, episódio 09  
Fonte: THESWITCHER, 2014h.

No episódio 11, ocorre a morte do *diglett* Jigga. Mais uma vez os jogadores são pegos de surpresa com a derrota de um *pokemon*, dessa vez após o personagem sofrer um golpe crítico<sup>145</sup>. Woolie, no meio de uma fala, ao perceber o ocorrido solta novamente uma forte interjeição de surpresa. Logo em seguida, inicia-se a intervenção no vídeo, em que a mesma

<sup>143</sup> A partir de 12'06''. <<https://www.youtube.com/watch?v=gsi0oLcewQo>>.

<sup>144</sup> “Do we have to keep fighting after this?”

<sup>145</sup> O golpe crítico é uma mecânica existente em quase todos os jogos do gênero RPG. Ele representa uma rara chance de que, ao acertar um ataque, o estrago causado por esse ataque seja substancialmente aumentado. Jogando *Pokémon* sob regras *Nuzlocke*, um golpe crítico pode alterar profundamente o andamento de um jogo.

cena é repetida, porém, com a tela em um negativo sem cores – e som e vídeo com velocidade diminuída. No mesmo momento, a tela é distorcida verticalmente. Após, temos um corte abrupto para uma tela completamente negra, em conjunto com um efeito sonoro similar a uma pequena explosão, ou um barulho de uma arma de fogo disparada à distância (FIG. 16). No diálogo que segue Liam pergunta, “O que você vai fazer quanto a isso, Woolie?” (THESWITCHER, 2014j)<sup>146</sup>. Matt expressa de forma taciturna, “Jigga está morto” (THESWITCHER, 2014j)<sup>147</sup>. E Woolie apenas solta novas interjeições, dessa vez não de surpresa, mas de frustração com o ocorrido<sup>148</sup>.

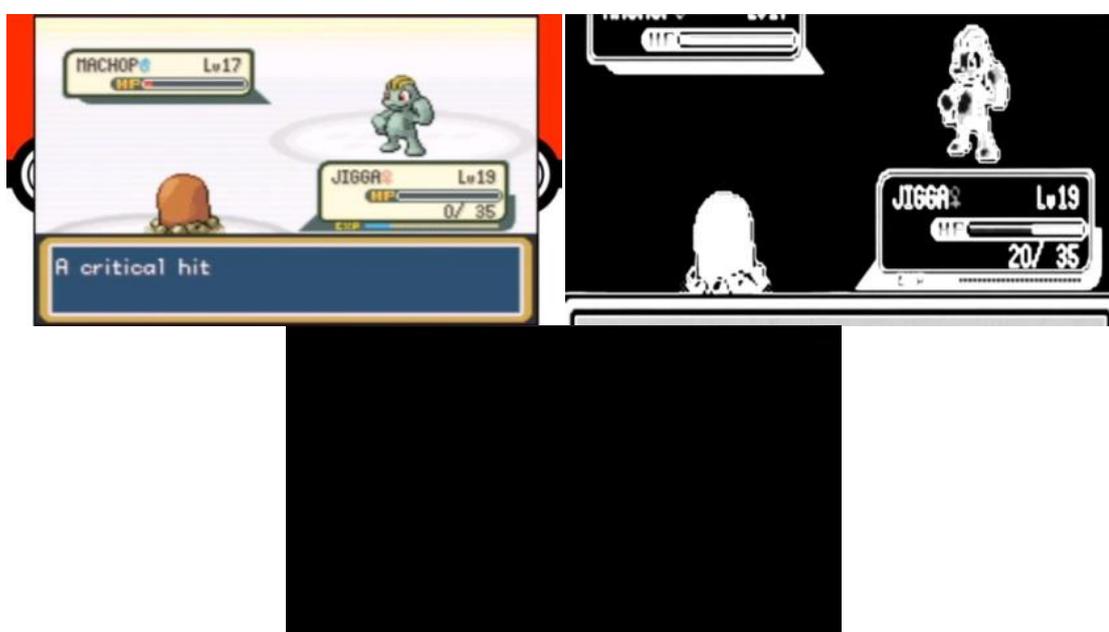


FIGURA 16 – Morte 02: Jigga, o *diglett*, episódio 11  
Fonte: THESWITCHER, 2014j.

Logo no episódio seguinte, temos a morte de Fandango, o *rattata*, que é até certo ponto prevista pelos jogadores. Em um combate particularmente difícil, Fandango é escolhido após uma discussão na qual Liam argumenta: “você tem que olhar para o seu *pokémon* e dizer, qual eu estou de boa em perder”<sup>149</sup> (THESWITCHER, 2014k). Woolie concorda, e resolutamente escolhe Fandango, já em um tom de voz triste, quando inicia uma espécie de pedido de desculpas para o *pokémon*, mas é interrompido pelos outros dois jogadores que explicam não ser possível ter certeza da morte do personagem antes de terminar o combate. Contudo, Fandango é derrotado antes de poder realizar qualquer ação.

<sup>146</sup> “What you gonna do about that, Woolie?”

<sup>147</sup> “Jigga is dead”

<sup>148</sup> A partir de 18’33”. <<https://www.youtube.com/watch?v=mY7FKxp-RpU>>.

<sup>149</sup> “You have to look at your *pokémon* and say which one I’m ok with losing?”

Ao ver a derrota, Woolie solta uma interjeição de surpresa mais contida que as das vezes anteriores, pois era um resultado já esperado. Na interferência realizada, esse momento de derrota é repetido novamente, na mesma velocidade do original, porém com o som distorcido. Simultaneamente, a tela é quadruplicada, e as quatro imagens mostram a mesma ação da derrota de Fandango. Uma pequena mudança visual é feita em cada uma das quatro imagens, que as deixam enevoadas paralelamente à queda do *HP* do personagem em jogo. Então, temos novamente um corte abrupto, seguido aqui pelo som de um sino – similar aos que são tocados ao final de partidas de boxe ou de outras lutas (FIG. 17). Os comentários após a morte são:

LIAM: Um golpe e pronto.  
 WOOLIE: Fandango perdeu!  
 MATT: D.E.P<sup>150</sup> em paz<sup>151</sup> (THESWITCHER, 2014k)

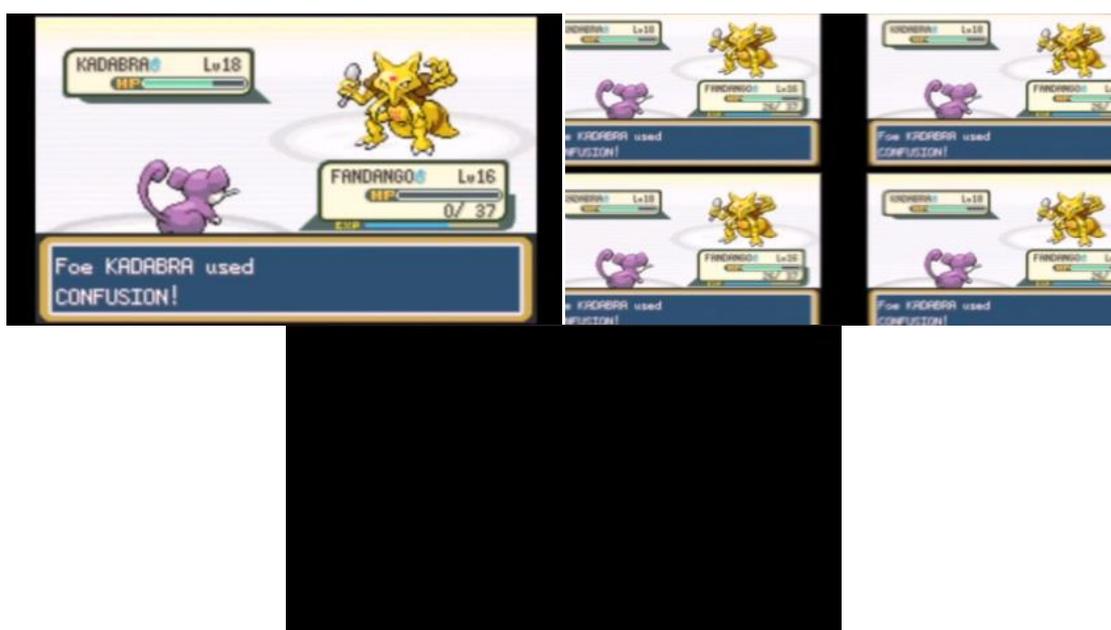


FIGURA 17 – Morte 03: Fandango, o *rattata*, episódio 12  
 Fonte: THESWITCHER, 2014j.

A morte do próximo *pokémon* só acontece três episódios depois, o que já justifica a surpresa dos *Let's Players* quando acontece. Não somente, a derrota de Chyna, a *mankey*, ocorre após um golpe crítico vindo do *pokémon* inimigo – o que aumenta ainda mais o espanto da parte desses jogadores. Similar a outras situações nas quais o mesmo ocorreu, Matt, Woolie e Liam conversam sobre um assunto e têm a fala interrompida para expressar

<sup>150</sup> Sigla para “Descanse em Paz”.

<sup>151</sup> A partir de 21'47”. <<https://www.youtube.com/watch?v=F6CHqLEjjPk>>.

uma interjeição sobre o ocorrido – porém aqui mais de decepção do que de surpresa. A intervenção que segue é feita a partir de uma repetição do momento da barra de *HP* vazia, durante a vocalização de desapontamento dos *Let's Players*. A tela é focada no *HP* de Chyna, a voz dos participantes é colocada em baixa velocidade, e a cor da cena é transformada em um negativo do original (FIG. 18). Mais simples que as edições anteriores, a edição de morte de Chyna apresenta um esforço menor em se diferenciar dos trechos de mortes anteriores. Quando termina, o vídeo do *LP* continua a partir interjeição de Woolie que havia sido interrompida pela inserção do trecho. Esse *Let's Player* passa alguns segundos se autocriticando pelo ocorrido com um tom de voz abatido, enquanto os outros dois jogadores comentam a situação de forma um pouco menos afetada<sup>152</sup>.



FIGURA 18 – Morte 04: Chyna, a *mankey*, episódio 15  
Fonte: THESWITCHER, 2014m.

Alguns episódios a seguir, no décimo nono da série de vídeos *Best Friends Play Pokémon Nuzlocke [Hard Mode]*, morre o *machoke* Poppa Pump. A derrota desse *pokémon* surpreende bastante os *Let's Players*, com Woolie comentando de forma agressiva ao presenciar mais um personagem abatido por um golpe crítico: “eu não acredito!”<sup>153</sup> (THESWITCHER, 2014m). Em seguida, já na interferência no vídeo, temos uma ilustração ocupando a tela inteira do *pokémon* que derrotou Poppa Pump, um *kangaskhan*. O vídeo aos poucos foca no rosto dessa criatura, enquanto a mesma imagem é sobreposta por uma filmagem de labaredas de fogo em movimento. Simultaneamente, um som agudo e sombrio acompanha a ação (FIG. 19).

<sup>152</sup> A partir de 16'30". <<https://www.youtube.com/watch?v=QkEEK3nwmyY>>.

<sup>153</sup> “I don't believe it!”



FIGURA 19 – Morte 05: Poppa Pump, o *machoke*, episódio 19  
 Fonte: THESWITCHER, 2014o.

Essa edição é única quando comparada aos outros trechos de morte, já que somente ela não mostra o *pokémon* derrotado, e sim, apresenta uma imagem solitária do combatente vitorioso. Após a interferência, enquanto Woolie demonstra desgosto com o ocorrido, Matt comenta o fato desse personagem derrotado ser pouco conhecido do público<sup>154</sup>. A razão disso está no fato de que a maioria das cenas em que esse *pokémon* foi utilizado em jogo foi retirada dos vídeos finais por não serem interessantes de se assistir, já que eram cenas de *grind*. Ele comenta que “fãs vão se lembrar da insignificante participação de Poppa Pump, agora que nós o vamos liberar”<sup>155</sup> (THESWITCHER, 2014o)<sup>156</sup>.

A última morte só ocorre muito à frente na série de vídeos, no episódio 27, com a derrota do *gastly* TheWarrior. É a maior distância entre duas mortes seguidas, com a derrota de TheWarrior e Poppa Pump sendo separadas por oito episódios. Pouco antes do acontecimento, Woolie percebe que seu *pokémon* será vencido, explicitando “Ele morreu. Warrior se foi.”<sup>157</sup> (THESWITCHER, 2014u). A intervenção que é rápida, repetindo a ação do momento da morte de TheWarrior, contudo, com a sequência do vídeo invertida e com a imagem em um negativo das cores. O som da cena repetida é trocado pelo de um grande sino. Em seguida se tem uma transição fluida para uma tela em branco, e logo após acontece a retomada da partida (FIG. 20). Woolie chega a expressar certo descontentamento, mas em seguida uma discussão entre ele e Liam sobre as mecânicas de combate muda o foco do momento<sup>158</sup>. Similar às reações da morte de Chyna e Poppa Pump, esse último trecho transparece menos surpresa e desalento por parte dos *Let's Players*, que rapidamente deixam

<sup>154</sup> Nesse caso o personagem nomeado como Poppa Pump, e não o lutador de mesmo nome, e nem a espécie de *pokémon gastly*, da qual o personagem Poppa Pump faz parte.

<sup>155</sup> “fans will remember Poppa Pump’s unrememberable run now that we will release him”

<sup>156</sup> A partir de 5’15”. <<https://www.youtube.com/watch?v=wS4DrGBpblk>>.

<sup>157</sup> “He is dead. Warrior is gone”

<sup>158</sup> A partir de 7’40”. <<https://www.youtube.com/watch?v=F7xE-NBCYTU>>.

de lado o acontecimento do falecimento do personagem para a entrada em diferentes assuntos, ou somente uma volta de atenção ao jogo.

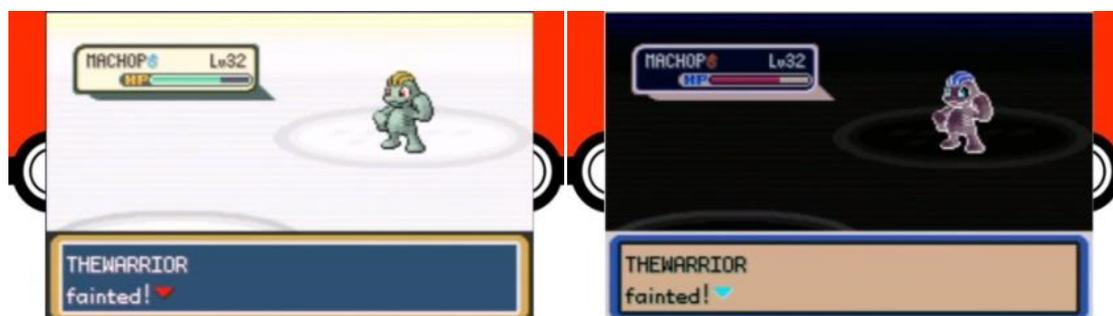


FIGURA 20 – Morte 06: TheWarrior, o *gastly*, episódio 27  
Fonte: THESWITCHER, 2014u.

Abaixo, na FIG. 21, uma linha do tempo das seis mortes discutidas, separadas por personagem derrotado.



FIGURA 21 – Linha do tempo das mortes  
Fonte: Ilustração do autor, 2016.

Como observamos nas FIG. 15, 16, 17, 18, 19 e 20, as sequências, apesar de similares, apresentam também diferenças. Um número maior de capturas de imagens diferentes em um mesmo trecho geralmente significa que a duração desse é maior quando comparada com um trecho com menos variações de imagens. Todas as capturas são iniciadas logo antes do início das intervenções, sendo assim, a primeira imagem de cada morte é do momento tradicional de jogo.

Ainda sobre o que observamos nos momentos representativos de morte, quase todas as interferências mantêm uma mesma lógica visual. Uma exceção clara é a penúltima morte, que se diferencia bastante dos outros trechos. Pondo de lado esse falecimento de Poppa Pump, todas as outras intervenções de falecimento são definidas por um visual de transformação da imagem – em que simultaneamente empregam essa modificação sobre uma repetição dos instantes de derrota dos respectivos *pokémons*. Mudança nas cores; alteração de velocidade do

vídeo; tremor, distorção e multiplicação da tela; assim como a utilização de foco em detalhes se repetem de forma similar em cinco dos seis trechos de morte.

Os efeitos sonoros que acompanham essas intervenções são mais variados, mas podemos os separar em duas propostas. De um lado, percebemos alterações do som original do vídeo, de forma a repetir e enfatizar as interjeições de surpresa dos *Let's Players* (em especial de Woolie, cuja voz tende a sobrepor a dos outros jogadores nesses momentos). De outro, os trechos utilizam de efeitos sonoros externos e impactantes, como sinos e barulhos de choques físicos. Mais uma vez, a única exceção está no quinto trecho, que se difere do formato das outras intervenções nos vídeos.

A morte de Poppa Pump, como é possível observar na FIG. 19, se destaca em relação às outras cenas de morte por apresentar um visual completamente diferente. É o único trecho que não foca em uma repetição estilizada da derrota do personagem, mas sim, na vitória do adversário. O som utilizado nesse trecho também se difere dos outros, já que não é nem uma transformação do som do *LP*, nem uma incorporação de efeito sonoro – e sim de algo mais próximo de uma trilha sonora. Não é dada nos vídeos uma explicação para essa mudança de estilo feita somente no quinto trecho.

### 3.4 Os funerais

Descritos os episódios de morte, vamos à exposição das intervenções de descarte e funeral dos *pokémons*. Detalhamos cada um dos seis trechos escolhidos que compõem essa sessão, com as devidas explicações dos elementos mais pertinentes. Reforçamos a utilização do glossário para conferência de alguns termos menos conhecidos, já que essas apropriações colocam em jogo muito mais referências do que as cenas de morte.

Os funerais, ou enterros, sempre acontecem algum tempo após a derrota de um *pokémon*. Todas essas situações mantêm uma característica comum. São formadas por uma composição a partir de duas fontes: a espécie de *pokémon* derrotada; e a celebridade que os interatores se apropriam do nome ao apelidar seus personagens. O objetivo dessas interferências é fazer uma versão bem-humorada do algo como uma elegia, um pastiche de um memorial fúnebre. Além das imagens representantes das duas referências, todos os trechos trazem também um elemento sonoro que reverencia os rappers e lutadores escolhidos, assim como uma frase que serve como análoga a um epitáfio.

O conceito de um enterro para os personagens vem posto à tona pelos jogadores pela primeira vez logo no início do *LP*. Woolie, enquanto explica tanto para o público quanto para Matt as regras *Nuzlocke*, apresenta a regra de que os desmaios de *pokémons* sejam tratados como mortes. E durante essa explicação, Woolie alude ao conceito de se enterrar os *pokémons* falecidos. “Ele morreu. Você tem que enterrar ele. E liberar ele”<sup>159</sup> (THESWITCHER, 2014a), explica Woolie. Em seguida, Matt, que ainda não havia compreendido o conceito de morte nas regras, comenta sobre o ato de enterrar um *pokémon* que estivesse desmaiado: “bem, mas se você enterrar ele, ele vai morrer!”<sup>160</sup> (THESWITCHER, 2014a). Desde aqui, o conceito de liberar (ou descartar) um *pokémon* já é visivelmente tratado como parte da construção sentimental que é o objetivo das regras *Nuzlocke*<sup>161</sup>.

No nono vídeo da série, após o desmaio de Wyclef, o *spearow*, e em seguida a consideração desse como morto, Woolie comenta, “a gente tem que enterrar ele. Droga, temos que deixar ele ir, cara”<sup>162</sup> (THESWITCHER, 2014h). Na sequência os outros jogadores concordam imediatamente, como se fosse natural a utilização da ferramenta de liberar um *pokémon* como análoga ao ato de um enterro.

É claro para nós que a relação entre libertar um *pokémon* e a ideia de um enterro tem origem no conceito de morte que é inserido na jogabilidade pelas regras *Nuzlocke*. Apesar de que, como mencionamos, em nenhum local da descrição das regras autoimpostas é feita essa conexão. Mas como pode ser percebido nesse diálogo, tal relação é feita pelos *Let's Players* de forma natural, como se já fosse algo esperado diante dos acontecimentos.

Talvez possamos entender melhor caso percebamos a situação de morte como incontrollável e a de enterro como controlável. Um personagem ser derrotado é algo que acontece além da vontade de um jogador – análogo a como a morte muitas vezes ocorre fora do controle dos seres humanos. Já o ato de descartar um *pokémon* é uma ação, um movimento controlado pelo interator, que deve ser racionalmente decidido. Daí a possível relação com um enterro – algo dentro do domínio das pessoas, uma atitude a ser tomada após o acontecimento inesperado<sup>163</sup>.

<sup>159</sup> “It’s dead. You need to bury it. And release it”.

<sup>160</sup> “well, but if you bury it, it’s going to die!”.

<sup>161</sup> A partir de 2’26’’: <<https://www.youtube.com/watch?v=reB41G9Y1TM>>.

<sup>162</sup> “we gotta go bury him. We gotta fucking let him go, man”

<sup>163</sup> Não são todos os utilizadores das regras *Nuzlocke* que adotam o sistema de descarte como ação final. Diversos jogadores optam por apenas não utilizar mais os *pokémons* derrotados, mantendo-os em um local de armazenamento interno do jogo. Os mesmos argumentam que isso serve para “lembrar” dos que foram derrotados – uma espécie de memorial. O *wikihow* das regras *Nuzlocke* como na descrição do sistema a possibilidade de apenas guardar os *pokémons* e nunca os utilizar novamente: <<http://www.wikihow.com/Do-a-Nuzlocke-Challenge-in-Pok%C3%A9mon>>

Além disso, a própria terminologia oferecida pelo jogo original serve como apoio para essa conexão feita pelos *Let's Players*. O termo em inglês da opção que permite descartar um *pokémon* é “*release*”, cuja tradução literal é “liberar”. Sendo assim, frases ditas pelos jogadores como “temos que deixa-lo ir”, ganham um duplo sentido nem sempre proposital, já que esse tipo de comentário pode servir aos dois significados da ação de “libertar” um *pokémon*. Os diálogos dos vídeos não deixam claro se, nesses comentários, o duplo sentido é proposital ou indicativo apenas de uma das duas possibilidades de compreensão dessas falas.

Devemos levar em conta também o valor de entretenimento que as cenas de enterro oferecem para o público. As falas dos jogadores e suas ações simulando funerais servem tanto para reforçar o efeito das regras *Nuzlocke* com seus copilotos, quanto para garantir interesse do público em momentos do jogo menos ativos visualmente – como é o caso dos trechos de descarte.

### 3.4.1 Seis *pokémons*, seis enterros

O primeiro enterro acontece pouco após a morte de Wyclef, o *spearow*, no episódio nove. Como esse é o primeiro acontecimento do tipo no *LP*, acaba por ser o mais comentado de toda a série de vídeos *Best Friends Play Pokémon Nuzlocke [Hard Mode]*. Nos minutos anteriores à liberação de Wyclef, Matt descreve acaloradamente diversas formas de enterro para homenagear o *pokémon*, ao mesmo tempo em que Woolie continuamente profere interjeições de desânimo e desgosto. Pouco antes de efetivamente descartar o personagem, os jogadores – em especial Woolie, pronunciam o seguinte diálogo, como se estivessem discursando em um funeral:

WOOLIE: Então, jovem Wyclef...

LIAM: Levado de nós tão cedo.

WOOLIE: Cedo demais, cara! Nós nem conseguimos ver o *fearow* que existia dentro dele.

MATT: É.

WOOLIE: Ia ser um *fearow* detonante<sup>164</sup>. E ele teria se juntado, e depois terminado com o *The Fugees*.

MATT: Ia fazer aquela música legal com o The Rock<sup>165</sup>. //WOOLIE: É, é, é.// *It doesn't matter*<sup>166</sup>.

<sup>164</sup> *Fearow* é a evolução do *pokémon spearow*.

<sup>165</sup> The Rock é o nome artístico de Dwane Jhonson, um ex-lutador de luta livre estadunidense, atualmente um famoso ator de Hollywood.

WOOLIE: *It doesn't matter*. E então a gente nunca mais iria falar sobre você.

MATT: *Ces't la vie*.

WOOLIE: E lentamente ele se vai... (THESWITCHER, 2014h)

Após essa última fala, observamos um corte do vídeo, com uma transição que claramente se diferencia do resto da jogabilidade pela trilha e visual diferentes daqueles vistos no jogo. Durante o trecho inteiro temos uma versão em *8-bits*<sup>167</sup> da música *Hips Don't Lie* da cantora Shakira, lançada em 2005, e que conta com participação do rapper Wyclef Jean que dá nome ao *pokémon* falecido. Logo após, somos apresentados por uma edição do momento em que os jogadores encontram este *pokémon* pela primeira vez, porém, sob um filtro sépia na tela. Além do filtro, uma pequena sobreposição é feita com algumas ranhuras na imagem, emulando um rolo de filme antigo. Em seguida, passamos para o momento da captura desse *spearow*, ainda sob o mesmo filtro, agora com a sobreposição de uma fotografia do rapper Wyclef Jean. A imagem do rapper atravessa a tela horizontalmente, de forma vagarosa. Continuamos com o mesmo visual, mesclando momentos como a nomeação desse *pokémon* e uma batalha importante, com mais uma imagem estática do rapper transitando lentamente pela tela. Por fim, é feita uma transição visual na forma de *flashes* para uma montagem visual que consta de: uma ilustração do *pokémon spearow*, uma fotografia do rapper Wyclef Jean, um leve filtro acinzentado no canto direito da composição, e o texto “*R.I.P in Peace – Wyclef – Episode 7 – Episode 9*” (FIG. 22).

---

<sup>166</sup> *It doesn't matter* é uma canção lançada em 2000, com autoria de Wyclef Jean, Melky Sedeck e The Rock.

<sup>167</sup> Referência aos processadores de 8 bits, que compunham vários dos consoles de primeira geração. A estética de *8-bits* é de um visual e uma sonoridade simples em recursos que remetem às primeiras capacidades de produção audiovisual em computação. Na música, o estilo *8-bits* também é conhecido como *chiptune* ou *chiptmusic* e tem um som fortemente sintetizado.

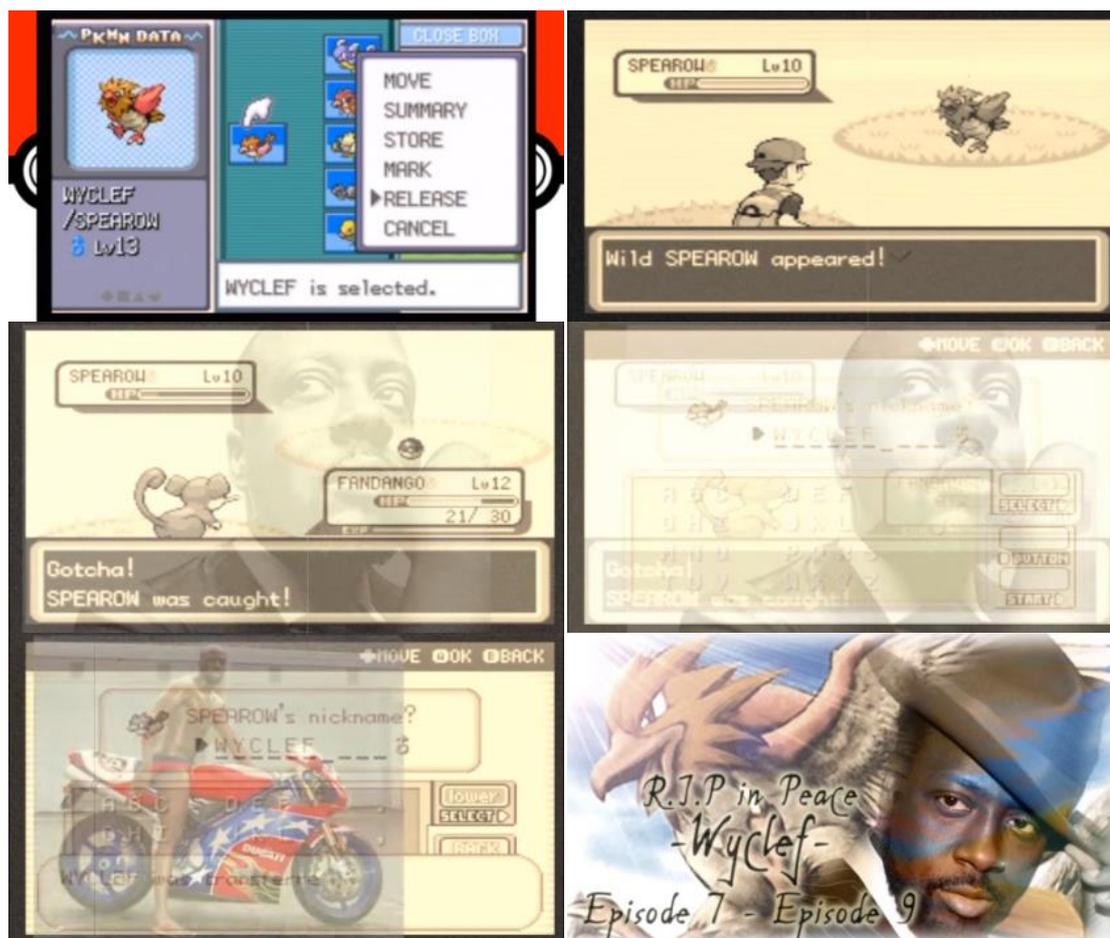


FIGURA 22 – Enterro 01: Wyclef, o *spearow*, episódio 09  
 Fonte: THESWITCHER, 2014h.

Posteriormente à cena, Woolie comenta com uma voz taciturna, “Ao final do dia, ele é apenas mais um *fearow* morto, na parte de trás de um restaurante chinês”<sup>168</sup> (THESWITCHER, 2014h), uma referência direta ao filme, *O Fantástico Sr. Raposo*<sup>169</sup>.

O segundo enterro ocorre no episódio 11, marcando o fim da breve aparição de Jigga, o *diglett*. Durante os minutos entre a derrota e a liberação deste *pokémon*, Woolie não consegue encontrar o caminho para o local de jogo em que é permitido realizar a ação de descartar. Prontamente o *Let's Player* justifica seu erro emulando uma depressão após a morte de Jigga: “Eu estou vagueando como um bêbado! Estou bêbado e tropeçando! Oh Deus! Eu estou tão triste que ele morreu que eu... oh...”<sup>170</sup> (THESWITCHER, 2014j).

<sup>168</sup> “In the end of the day, he’s just another dead *fearow*, behind the back of a Chinese restaurant”. A frase do filme original é, “Sure. But in the end, he’s just another dead rat in a garbage pail behind a Chinese restaurant”.

<sup>169</sup> A partir de 15’ 18”. <<https://www.youtube.com/watch?v=gsi0oLcewQo>>.

<sup>170</sup> “I’m wandering around like a drunk! I’m drunk and stumbling. Oh God! I’m so sad that he died I’m just... oh...”

Pouco antes da ação de descarte, Woolie novamente inicia um discurso póstumo, no qual fala solenemente, “Sean Carter nasceu em quatro de dezembro. Ele nasceu uma criança forte... e eu não lembro do resto”<sup>171</sup> (THESWITCHER, 2014j). Matt comenta pouco depois, “Verdadeiramente, ele viveu uma vida dura”<sup>172</sup> (THESWITCHER, 2014j), em referência a canção *Hard Knock Life (Ghetto Anthem)*, lançada por Jay-Z em 1998, e após mais uma conversa, Matt comenta irritado da tristeza de Woolie, “Você não ia ficar tão derrubado assim nem se eu morresse!”<sup>173</sup> (THESWITCHER, 2014j). Na sequência desse comentário, ocorre a intervenção no vídeo.

Este trecho se inicia com sobreposições de imagens do Rapper Jay-Z com fragmentos que relembram a trajetória do *pokémon* Jigga – a captura, nomeação, e dois combates desse personagem. Aqui, os mesmos filtros visuais utilizados no enterro anterior são repetidos. A música tocada nesta parte é a canção lançada em 2000, *I Just Wanna Love U (Give it 2 Me)*, do rapper em questão em conjunto com o artista Pharrell Willians. A transição final mantém o esquema de uma ilustração do *pokémon* falecido, uma imagem da celebridade que dá nome ao personagem, bordas acinzentadas/azuladas e o texto de falecimento – aqui novamente utilizando da expressão do funeral anterior, mas com informações alteradas para corretamente representarem o momento, “*R.I.P in Peace – Jigga – Episode 11 – Episode 11*”. Nesse caso, ao centro da imagem é observável uma montagem que mescla o rosto do rapper Jay-Z com o do *pokémon diglett*, construído um amalgama de características – no caso, um nariz arredondado e o corpo enterrado abaixo do nariz do *pokémon* são adicionados à face do rapper (FIG. 23).

---

<sup>171</sup> “Sean Carter was born on December 4th. He was born a strong child... And I don’t remember the rest”

<sup>172</sup> “truly, he lived a knock hard life”

<sup>173</sup> “You wouldn’t even be this broken up if I died!”



FIGURA 23 – Enterro 02: Jigga, o *diglett*, episódio 11  
 Fonte: THESWITCHER, 2014j.

A partir desse enterro, passa a ser feito pelos *Let's Players* um comentário de humor em relação ao personagem Fandango, que é tratado durante certos momentos no *LP* como uma espécie de “reserva” da equipe de *pokémons* dos jogadores. Esse personagem é considerado pelos participantes como mais fraco do que as outras opções que são conquistadas ao longo da partida – e geralmente não faz parte da equipe principal. Contudo, Fandango volta para os *pokémons* em uso logo após a morte de Wyclef, e novamente após a morte de Jigga. Nesse segundo momento os jogadores Liam e Woolie comentam dessa situação em um tom de como se estivessem envergonhados dessa ação, ainda que dissimulados – enquanto Matt simula uma resposta do personagem Fandango, em um diálogo que ocorre da seguinte forma:

LIAM: Oh, olha que está de volta no time!  
 WOOLIE: Pelo jeito é!  
 MATT: [risos]  
 LIAM: Fandango! Ei cara... nós sempre gostamos de você!  
 WOOLIE: Nós sempre voltamos para o Fandango!

MATT: Vocês voltam se arrastando seus filhos da mãe.

WOOLIE: Ele já está acostumado. Ele se acostumou... (THESWITCHER, 2014j)

A utilização de Fandango como reserva não dura muito, já que em sequência ocorre a sua morte. A composição do terceiro enterro, de Fandango, o *rattata*, mantém a lógica dos trechos anteriores, com os jogadores comentando como um discurso em um funeral. Woolie diz: “Fandango, muita honra, cara. Muita honra”<sup>174</sup> (THESWITCHER, 2014k), mencionando a usabilidade desse personagem que foi considerado pouco eficiente de se jogar em episódios anteriores. Durante o ato de descartar Fandango, os jogadores mais uma vez entoam a canção de abertura do seriado “Jeanie é um Gênio”, em vez do tema musical, *Chachalala*. Após a canção, Liam faz um comentário da pouca utilidade desse *pokémon* ao mencionar, “nada de valor foi perdido”<sup>175</sup> (THESWITCHER, 2014k). No episódio 14 os *Let’s Players* comentam ao mesmo tempo em que se surpreendem com o fato de terem se equivocado com a canção de Fandango. No próximo capítulo voltamos a esse caso específico de explicitação do erro em um *LP*.

Mantêm-se nesse trecho sequências de sobreposições de cenas prévias do *pokémon* falecido, intercalado com imagens do lutador Fandango, e por fim, a composição de imagens e texto que finalizam todos os trechos. As cenas reutilizadas continuam com o esquema anterior de retratar o momento de captura, de nomeação, e mais um combate. Os mesmos filtros dos trechos precedentes também são empregados nessa parte da montagem. A composição final contém uma ilustração do *pokémon rattata*, uma fotografia do rosto da celebridade apropriada, e uma composição visual da silhueta desse *pokémon* se mesclando com a palavra “fandango” em caixa alta, ambos em uma cor azul com detalhes brilhantes. O texto agora aparece escrito “*Rest in R.I.P – fandango – episode 1 – episode 11*”. A trilha utilizada nesta edição é uma versão *8-bits* da canção *Chachalala* (FIG. 24)<sup>176</sup>.

---

<sup>174</sup> “*Fandango, full honors, man. Full honors*”

<sup>175</sup> “*nothing of value was lost*”

<sup>176</sup> A partir de 26’49”. <<https://www.youtube.com/watch?v=F6CHqLEjjPk>>.



FIGURA 24 – Enterro 03: Fandango, o *rattata*, episódio 12  
 Fonte: THESWITCHER, 2014k.

Diferentemente do que acontece com todos outros enterros, o funeral de Chyna só é realizado no episódio seguinte ao que ocorre sua morte. Isso é devido ao local de jogo em que os jogadores se encontravam ser muito distante de uma área que fosse possível acesso ao descarte de *pokémons*. Repetindo o modo como fizeram nos primeiros enterros, antes de liberar o *pokémon*, os *Let's Players* tomam um momento para falar de forma solene da personagem derrotada.

WOOLIE: Oh, Chyna... você participou da viagem, você fez suas responsabilidades... Você derrotou todos os tipos pedra, e...

LIAM: Você era o canhão mais de vidro<sup>177</sup> que já tivemos.

WOOLIE: E nós acidentalmente te ressuscitamos<sup>178</sup>. (THESWITCHER, 2014n)

<sup>177</sup> Glass Cannon, no original em inglês. Uma gíria dos games que serve com uma metáfora para personagens com alta capacidade de danificar os inimigos, porém com baixa resistência física. Normalmente, são personagens arriscados de se jogar com grande chance tanto de vencer quanto de perder rapidamente um combate.

<sup>178</sup> Após a morte de Chyna, os jogadores estavam distantes demais de uma localidade onde pudesse descartar o *pokémon* derrotado. Posteriormente, antes da ação de descartar, os jogadores recuperam a

Em seguida, Woolie marca<sup>179</sup> o *pokemon* com um coração – simbolizando algum carinho pela personagem. Contudo, os outros participantes caçoam da atitude, insinuando que Woolie é insensível em marcar uma criatura já morta<sup>180</sup>.

Com Chyna, a intervenção no vídeo é consideravelmente mais curta, e nela é apresentado apenas o equivalente ao momento final dos trechos de morte já descritos – sem as sobreposições de momentos marcantes e imagens da celebridade, presentes nas intervenções anteriores. Aqui temos a sobreposição de quatro imagens, uma do *pokemon mankey*, duas da ex-lutadora Chyna, e uma imagem de um pôr-do-sol no oceano. O texto do epitáfio também muda em relação às variações da expressão “R.I.P”, sendo apresentado como “*Gone but not 4gotten – Chyna – Episode 2 – Episode 16*”. A trilha do funeral é uma versão 8-bits da música *Break it Down*, criada pela *The Chris Warren Band*, tema do grupo de luta livre *D-Generation X*, do qual a lutadora Chyna foi integrante (FIG. 25).



FIGURA 25 – Enterro 04: Chyna, a *mankey*, episódio 15  
Fonte: THESWITCHER, 2014n.

Após a cena, os *Let's Players* prosseguem com uma fala em despedida da personagem.

LIAM: D.E.P em paz, Chyna, D.E.P em paz.

WOOLIE: D.E.P em D.E.P.

MATT: É, D.E.P.

WOOLIE: Opa! Espera aí, vamos substituir ela! (THESWITCHER, 2014n)<sup>181</sup>.

---

vida da personagem não propositalmente, pois passado um longo tempo desde a derrota o combate, eles esquecem que o personagem estava morto.

<sup>179</sup> Nos jogos da série *Pokémon* é possível colocar um símbolo em alguma criatura capturada. Esse símbolo só aparece quando olhando a descrição do personagem, e não afeta em nada o visual do jogo. É usado geralmente para jogadores que tem várias criaturas iguais poder diferenciar rapidamente entre elas. No jogo, essa ação é conhecida como “marcar”.

<sup>180</sup> Aqui, Liam e Matt tratam a ação de marcar feita por Woolie como análoga a situação de marcar um animal de rebanho. Os dois *Let's Players* brincam que Woolie estaria – no jogo – utilizando de ferro quente em uma criatura já falecida. E criticam tal ação como de pouco tato.

<sup>181</sup> A partir de 19'34''. <<https://www.youtube.com/watch?v=BanE3J9VXh0>>.

Antes da liberação de Poppa Pump, o *machoke*, no episódio 19, Woolie expressa grande frustração com ter sido derrotado e perdido esse *pokémon*: “Não acredito que a gente perdeu... Eu não acredito que perdemos o Poppa Pump! Eu estou com tanta raiva disso!”<sup>182</sup> (THESWITCHER, 2014o). No momento de fazer a homenagem falada antes da intervenção no vídeo, Woolie pergunta “o que se tem para dizer?”<sup>183</sup> e é prontamente respondido “nada”<sup>184</sup> pelos outros dois jogadores (THESWITCHER, 2014o). Em seguida, o assunto caminha para outras discussões, e Woolie pede que retornem a falar do personagem, “nós estamos falando sobre o Poppa Pump agora, pessoal, lembrem-se. Nós estamos falando sobre...” (THESWITCHER, 2014o)<sup>185</sup> e é interrompido por Liam, que argumenta, “mas ele nunca fez nada” (THESWITCHER, 2014o)<sup>186</sup>. Woolie concorda, mas discute sobre o valor do *pokémon*, mencionado que “a maior parte das suas realizações não foram gravadas”<sup>187</sup>. Similar ao Scott Steiner real” (THESWITCHER, 2014o)<sup>188</sup>.

Conservando o novo formato mais curto de intervenção que é utilizado a partir do enterro de Chyna, a *mankey*, é feito pelos *Let's Players* apenas uma montagem final. São arranjadas duas imagens do lutador Poppa Pump, e duas ilustrações do *pokémon machoke*, (sendo que em uma delas ocorre uma montagem do rosto de Poppa Pump no corpo do *machoke*) e nuvens em um céu azul ao fundo. Nessa parte, em vez de uma música referencial, temos um áudio da introdução que vinha antes do tema musical durante as entradas de Poppa Pump em suas lutas, com o som de uma sirene de polícia seguido pela frase gritada pelo lutador, “Gritem se vocês me ouvem”<sup>189</sup>. O epitáfio aqui é apresentado como “*We Miss U – Poppa Pump – Episode 15 – Episode 19*” (FIG. 26).

---

<sup>182</sup> “*Can't believe we fucking lost... I can't believe we lost Poppa Pump! I so mad about that!*”

<sup>183</sup> “*what is there to say?*”

<sup>184</sup> “*nothing*”

<sup>185</sup> “*we're talking about Poppa Pump now guys, remember. We're talking about...*”

<sup>186</sup> “*but he never did anything*”

<sup>187</sup> Woolie está mencionando nessa fala da escolha dos membros do canal em retirarem das versões finais dos vídeos momentos de *grind*, ou seja, de batalhas repetitivas, com objetivo de fortalecer os personagens do jogo.

<sup>188</sup> “*much of his accomplishments were off-camera. Much like the real Scott Steiner*”

<sup>189</sup> “*Holla if you hear me*”



FIGURA 26 – Enterro 05: Poppa Pump, o *machoke*, episódio 19  
 Fonte: THESWITCHER, 2014o.

Após a intervenção, os jogadores comentam que, já que um *pokémon* havia falecido, então seria hora de recolocar Fandango no time – o que, porém, não seria possível, já que esse personagem também estava morto<sup>190</sup>.

Muito à frente na série acontece o último funeral, com TheWarrior, o *gastly*. Woolie, como foi feito previamente em todas as vezes que antecederam diretamente um enterro, inicia um pequeno discurso sobre o *pokémon* derrotado, se lamentando das possibilidades perdidas com a derrota do mesmo.

WOOLIE: Sabe Warrior, você poderia ter sido um competidor. Sabe? Você poderia ter sido algo.

MATT: Eu não sei se ele teria sido.

WOOLIE: Não, ele seria perigoso mais para frente. Mas nós jogamos com o seu destino. Achamos que podíamos zoar e jogar o sistema colocando você contra pessoas **bem** acima do seu cacife... e o gráfico de tipos<sup>191</sup> meio que mentiu para gente, então... é. Eu te deixo ir. (THESWITCHER, 2014u)

Essa última intervenção mantém o modelo mais curto, e é também a menos complexa entre todas. Contendo apenas duas imagens, uma do *pokémon gastly* e uma do lutador The Warrior, sobrepostas por um fundo que parece ser uma fotografia tirada dentro de corpo de água, como uma piscina ou o mar, e a câmera voltada para a superfície. A trilha que toca é uma versão *8-bits* da canção tema do lutador The Ultimate Warrior, *Unstable*. O epitáfio final que acompanha a imagem é “*We hardly knew ye, dawg – TheWarrior – Episode 20 – Episode 24*” (FIG. 27). O número que alude ao episódio 24 provavelmente é um erro dos criadores já

<sup>190</sup> A partir de 10'25''. <<https://www.youtube.com/watch?v=wS4DrGBpblk>>.

<sup>191</sup> *Type Chart* em inglês. São gráficos encontrados *on-line* ou em revistas especializadas que mostram as relações de tipos de *pokémon*, quais vantagens e desvantagens cada tipo tem um para com o outro. Um exemplo de um gráfico de tipos (atualizado para os jogos atuais), aqui: <<http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Type>>

que a morte do *pokémon* em questão ocorre no episódio 27. Terminada a intervenção, Matt e Liam se despedem do personagem expressando deboche<sup>192</sup>.



FIGURA – 27 – Enterro 06: TheWarrior, o *gastly*, episódio 27

Fonte: THESWITCHER, 2014u.

A seguir, na FIG. 28, uma linha do tempo das intervenções de enterro no *LP Best Friends Play Pokémon Nuzlocke*, organizadas de acordo com os *pokémons* a que se referem.



FIGURA 28 – Linha do tempo dos enterros

Fonte: Ilustração do autor. Janeiro de 2016.

Similar ao que aconteceu no agrupamento de morte, mais capturas de tela significam que a intervenção tem uma duração mais extensa. A primeira imagem de cada enterro representado nas figuras é durante a partida, no momento do descarte do *pokémon* tratado.

Como podemos perceber, os três primeiros funerais recebem claramente um maior cuidado por parte dos *Let's Players*. Esses sempre mantêm uma mesma lógica de imagens representativas de memória, cenas anteriores dos *pokémons* intercaladas por fotografias dos músicos de dos lutadores, sob a presença de um filtro sépia similar à imagem de filmes antigos. Apresentam também composições que mesclam *pokémon*, celebridade, e um texto com o primeiro e último episódio daquele personagem dentro do *LP*, e a frase “*R.I.P in Peace*” nos dois primeiros e uma inversão no terceiro, com “*Rest in R.I.P*”.

<sup>192</sup> A partir de 11'32''. <<https://www.youtube.com/watch?v=F7xE-NBCYTU>>.

Os três últimos enterros são bem mais simples, e contêm apenas a composição final que faz um amálgama entre os lutadores (os três últimos trechos não contêm mortes de *pokémons* baseados em rappers) e os respectivos *pokémons* que recebem seus nomes. Contudo, nessas composições o texto se modifica. Ainda é representado o episódio inicial e final de cada criatura (com um erro no caso de TheWarrior), contudo, a expressão “*R.I.P in Peace*” não mais aparece, sendo substituída por três diferentes frases: *We hardly knew ye, dawg*; *We Miss U*; e *Gone but not 4gotten*.

Nos trechos os sons são empregados como canções evocativas das celebridades referenciadas, com exceção apenas no caso de Poppa Pump. Nessa situação, ainda é uma canção que é apropriada, porém, somente é utilizada no trecho a introdução da mesma, no qual não ocorre ainda uma melodia. No caso dos rappers as canções fazem parte do trabalho dos autores, enquanto com os lutadores são temas musicais das personalidades de combate dos mesmos.

## 4. A Espiral de apropriações

A partir das descrições dos trechos no capítulo anterior, podemos procurar as raízes de cada um desses arranjos, ou seja, de que forma tais amarrações dependem de uma compreensão anterior para que as intervenções finais sejam inteligíveis. Detalhamos cada agrupamento que pode ser visto na composição dessas apropriações, procurando continuidades, sobreposições e conexões que coordenem nosso raciocínio – e também delimitem um esqueleto da espiral.

Em seguida, buscamos analisar uma noção de dependência entre partes, na qual uma determinada apropriação tem sua compreensão moldada a partir de outras apropriações anteriores, e de determinados contextos apresentados neste *LP*. É realizada uma observação inversa, indo dos conteúdos concluídos – os trechos de mortes e enterros – para a segmentação de seus elementos, observando os elos e dependências entre apropriações. Em seguida, buscamos descrever aquilo que chamamos de espiral de apropriações, suas características, e como essas são identificadas dentro dos conceitos de remix e *mashup*.

### 4.1 Divisões de elementos apropriados

Para facilitar nossa análise, pensamos em um arranjo que organize o excesso de referências que esses trechos curtos apresentam. Utilizamos de divisões que devem sempre ser lidas considerando o teor bem-humorado do canal *TheSwItcher*. As referências mórbidas da série *Best Friends Play Pokémon Nuzlocke [Hard Mode]* não são feitas com intuito de representar um sincero lamento<sup>193</sup>, e nem ao mesmo encaixam em humor negro, já que não são relacionadas com nenhum falecimento real, apenas com interpretações propositais de regras autoimpostas em um jogo que nem ao menos permite a morte de seus personagens. Uma exceção está no caso do personagem *TheWarrior*, que, ultrapassa a fronteira desse tipo de gracejo – e os próprios jogadores reagem à escolha que fazem do nome de um *pokémon*

---

<sup>193</sup> O que não quer dizer que o efeito de ligação emocional das regras *Nuzlocke* não tenha efeito. Apenas queremos deixar claro que, ainda que ligações emocionais sejam feitas, elas são sempre influenciadas pelo bom humor do canal.

fantasma ser baseado em uma recente morte da vida real com certo receio. O que não os impede em manter o nome – e a piada controversa.

Abaixo apresentamos nove divisões que delimitamos após nossa observação. Esses arranjos foram construídos tendo em mente o contexto geral dos vídeos, mas a forma como esses se relacionam uns com os outros é baseada unicamente nos trechos que optamos por analisar. O objetivo aqui é encontrar quais dados podem ser resolvidos em grupos, e como esses grupos se tangenciam ou se sobrepõem dentro das intervenções. Isso é feito para que seja possível compreender os laços necessários para que composições como as que apresentamos façam sentido para o público. Como procuramos observar o equilíbrio de sobreposições de apropriações, nos foi necessário definir limites internos do conteúdo desses trechos, de uma maneira que torne possível identificar relações, diferenças e ordens de importância para a compreensão dos trechos analisados. Não pretendemos somente criar linhas para o nosso entendimento acadêmico, mas também compreender de que forma é criado o conjunto final de cada trecho a partir de uma construção feita parte a parte, apropriação a apropriação.

**Divisão Um. *Pokémon*:** O universo *Pokémon* aparece em todos os trechos e falas. É o plano de fundo temático e o contexto no qual tudo acontece durante o *LP*. Aqui, *pokémon* está em seu sentido duplo, tanto das criaturas que estão sendo mortos e enterrados, quando da série de jogos originais, e dos sistemas que dela fazem parte.

**Divisão Dois. Regras *Nuzlocke*:** São derivadas do universo de *Pokémon*, já que existem sobre o mesmo, mas compõem agrupamento próprio. Servem como catalisadoras para as apropriações que observamos – sem deixar elas mesmas de ser uma apropriação. É devido a essa regulamentação autoimposta que todas as referências não diretas de *pokémon* são apropriadas pelos *Let's Players*. A divisão Dois, assim como a divisão Um, engloba e entra em contato com todos os outros grupos.

**Divisão Três. Rappers e Lutadores:** Pertencentes à cultura pop estadunidense, os artistas de rap e lutadores de luta livre mencionados são também referência às regras *Nuzlocke*, em especial, à regra de nomeação de *pokémons* que os membros do canal decidem no primeiro vídeo. São campos encaminhadores de outras referências, principalmente em consideração às músicas (tanto temas musicais quanto canções autorais) e às personalidades e frases apropriadas das personalidades representadas.

**Divisão Quatro. Canções e Temas:** Aparecem em todos os trechos de funeral e em algumas falas dos *Let's Players*. Além da sua associação com as celebridades mencionadas,

em alguns momentos mesclam também características que remetem ao universo dos jogos digitais, através das versões *8-bits* de algumas das trilhas.

**Divisão Cinco. Mortes e Funerais:** São derivadas do conjunto de regras *Nuzlocke*. Os momentos em que *pokémons* são derrotados são relacionados com a ideia de morte. E a situação de descarte desse mesmo *pokémon*, é pertinente à noção de enterro. As reações dos jogadores – surpresa e choque com relação a mortes, e diálogos desanimados durante os descartes reforçam essa definição. São diretamente atrelados também com as celebridades que nomeiam os *pokémons* em questão, em especial nas homenagens dos funerais, em que outros elementos já mencionados da realidade daquela personalidade se mesclam com o conceito de funeral.

O interesse aqui está no fato das regras *Nuzlocke* definirem que, quando um *pokémon* é derrotado ele deve ser considerado como morto – mas somente isso. Não existe nenhuma menção nas regras ao conceito de um funeral. Os membros do canal consideram a situação de descarte como um enterro, enfatizando o conjunto de regras mencionado ao mesmo tempo em que extrapolando o que ele demanda.

**Divisão Seis. Textos:** As frases inseridas nos trechos de funerais fazem referências à ideia de epitáfio. Trazem também alusões a jargões e trejeitos de fala e escrita. As frases são apresentadas com gírias e maneirismos da escrita de internet e da linguagem coloquial. “*R.I.P in Peace*” e “*Rest in R.I.P*” são variações da mesma gíria *on-line*, com origem em diversos fóruns por entre 2007 e 2008<sup>194</sup>. Baseada na redundância entre a sigla representativa da expressão comum em enterros de países de língua inglesa, *Rest In Peace* (descanse em paz, em português), *R.I.P in Peace* (descanse em paz em paz) ainda é usada de forma irônica em fóruns *on-line*. O segundo caso, *Rest in R.I.P* (Descanse em descanse em paz) é apenas uma inversão feita pelos *Let's Players* em tom de humor.

“*We hardly knew ye, dawg*” é uma alusão à tradicional canção irlandesa de temática antibélica, “*Johnny I Hardly Knew Ye*”. E feita em conjunto com a expressão *dawg*, uma modificação da palavra “*dog*” (cachorro), geralmente usada entre rappers como uma gíria que significa “colega”, ou, “parceiro”. “*Gone but not 4gotten*” e “*We miss u*” são expressões em inglês comuns em funerais e outras homenagens póstumas para representar a saudade daqueles que ficam, porém, nos trechos, elas são escritas com trejeitos de escrita virtual.

“4” e “U” são gírias de escrita digital. A primeira é baseada na sonoridade do número quatro quando escrito em inglês (*four*) e a segunda na letra “U”, quando vocalizada em

---

<sup>194</sup> Mais sobre a expressão em: <<http://knowyourmeme.com/memes/rip-in-peace>>.

fonética inglesa ([yoo]). *4gotten* usa dessa sonoridade para compor uma versão da palavra “*forgotten*”, ou “esquecido”, em português. “*We miss u*” também segue a mesma construção fonética com a letra “U”, podendo ser lida como “*we miss you*”, ou, em português, “nós sentimos sua falta”.

Ao representar os episódios em que os *pokémons* são capturados e os que são mortos durante as últimas imagens dos funerais, o texto das edições também se refere, simultaneamente, a duas questões. De um lado, a menção aos episódios e os momentos de captura e descarte referenciam o jogo *Pokémon*, as regras *Nuzlocke* e o fato de ser feito um *LP*. Por outro, servem como alusão a datas de nascimento e morte que geralmente aparecem em lápides.

**Divisão Sete. Alterações e interferências visuais e sonoras:** As transições, edições e filtros são feitos de modo a acentuar os respectivos momentos – morte e enterro – em que se encontram. As ocasiões de morte, associados sempre com a surpresa, transformam o vídeo em câmeras lentas destorcidas, deixam a tela como uma fotografia em negativo e focam no *HP* das criaturas se esvaindo, de maneira a estender e intensificar a sensação de surpresa e de derrota.

As edições dos enterros são feitas com objetivo de acentuar o clima de uma homenagem póstuma. São sobrepostas transições lentas, imagens se movimentando vagarosamente pela tela, e um filtro visual sépia, que evoca memória e passado, enquanto lembranças de cenas anteriores se alternam com imagens de referência dos personagens de jogo e das celebridades homônimas.

**Divisão Oito. Reações e Diálogos dos *Let's Players*:** Os comentários e interjeições dos jogadores são apresentados de duas formas durante a série de vídeos analisada. A maneira primária é através de falas sobre as situações de morte e falecimento, de maneira a perpassar as sensações de perda que fortalecem o funcionamento das regras *Nuzlocke*. Essas falas garantem que o objetivo com esse *LP* seja até certo ponto justificado ainda nos momentos de erro, pois a derrota nesse modo de jogar atende a expectativa apresentada pelos próprios *Let's Players* no princípio do *LP*. Lembramos aqui que no primeiro episódio Woolie menciona jogar de acordo com esse conjunto de regras para que sejam geradas reações emocionais (THESWITCHER, 2014a).

Em outras falas dos jogadores encontramos características que se referem às celebridades que dão nome aos *pokémons*. E os diálogos dos *Let's Players* constantemente confundem universo real com o do jogo ao criar personalidades e históricos para os *pokémons* derrotados de acordo com figuras reais. Já nos trechos de morte vemos de maneira mais

incorporada a fala na própria construção da nossa espiral, não apenas como sentido referencial, mas parte do produto final. As vozes de surpresa e desalento dos *Let's Players* geralmente são mescladas e editadas para reforçar o pastiche criado para representar a sensação de perda.

**Divisão Nove. O LP:** De certa forma o verdadeiro plano de fundo de tudo o que ocorre (caso considerarmos como plano de fundo das nossas apropriações, não a temática, mas o universo do jogador), o fato de estar sendo realizado um *LP* raramente é mencionado pelos jogadores. As exceções são quando esses tratam de assuntos dos comentários nos vídeos, ou nas raras ocasiões que discutem outros jogos, ou o próprio *LP* que está sendo feito. Nos trechos de falecimento, porém, a ideia do *LP* está sempre presente no epitáfio dos personagens falecidos, ao mencionar quantos e de quais episódios esses *pokémons* derrotados fizeram parte.

Feita essa primeira observação, podemos adicionar aqui mais uma propriedade do *LP* não tão aparente, mas que participa profundamente da construção das apropriações que observamos. Como foi discutido anteriormente, dentre as diversas formas de narrar um jogo, os *LPs* contêm expectativas do público a ser atendidas com relação a uma dinâmica de apresentação. Ou seja, um *LP* e suas características delimitam o que é esperado do seu modo de ser realizado. A imagem do *Let's Player* existe nesse espaço, e é em si formada de duas fontes, a do narrar e recontar, do espetáculo, e também da ludicidade que vem com o papel do jogador. Sendo assim, o *LP* traz para essas apropriações o contexto que permite a criação do espaço para as interferências, no contar e jogar que se encontram nessa genealogia de significado dos trechos de morte e enterro. O *LP* é o contexto no qual todas as interferências ocorrem. Os trechos modificados não apresentam uma alteração do código do jogo, mas a gravação, reprodução e até mesmo o próprio jogar.

Realizadas essas nove divisões, é importante entender como relacionada a essas a sempre presente noção de **jogar**. O mundo dos games é constantemente misturado com outras referências, não só na base *pokémon*, como na utilização de versões em *8-bits* em algumas músicas escolhidas, e na fala dos *Let's Players* durante os momentos que precedem e seguem os trechos de morte e falecimento. Optamos por não fazer uma divisão somente para o conceito de jogar, pois esse já transparece tanto no jogo *Pokémon*, nos vídeos de *LP* e nas regras *Nuzlocke*. Para nossa análise, utilizar de uma divisão “jogar” acabaria mantendo essa somente como uma base conceitual sempre constante, mas visível apenas no atravessamento por outras divisões. Isso não impede, é claro, uma discussão sobre como o jogar é afetado e apropriado no nosso objeto. Pelo contrário, optamos por não delimitar o jogar como uma

divisão apropriada justamente por, graças à sua permanência em outras divisões, podermos utilizar dessas para compreender melhor como que o jogar pode ser remixado e remodelado.

No GRAF. 1, apresentamos de que maneira essas divisões se sobrepõem. Todas as divisões que contém elementos de contato se encontram em interseções com um ou mais grupos. Sendo assim, o contato entre divisões representa laços de derivação de apropriação, enquanto o tamanho dos grupos é o grau de força e importância desses como base ou superfície da espiral de apropriações. Por exemplo, o círculo envolvendo *Pokémon*, a série de jogos que serve como umas das bases para todo o projeto é bem mais extenso do que a divisão específica de **edições visuais e sonoras**, aqui menor já que representa apenas uma pequena parte quando consideramos o *LP* inteiro. *Pokémon* acaba por englobar **edições visuais e sonoras** mesmo que essas não dependam do fato de serem *pokémons*, mas sim do fato de existirem falecimentos que permitem memoriais. Contudo, as **edições visuais e sonoras** são derivadas das **mortes e enterros**, que por si vem das regras *Nuzlocke*, que só existem graças ao jogo *Pokémon*.

O objetivo do GRAF. 1 é apresentar quais das divisões são de referências separadas que se acumulam (*Pokémon*; **LP**; **mortes e enterros**; **rappers e lutadores**) e quais existem apenas dentro de uma divisão anterior (*Nuzlocke*; **Reações e Diálogos**; **Músicas e Temas**; **Edições Visuais e Sonoras**; **Textos**). Nomes de **rappers e lutadores**, por exemplo, são apropriados pelos *Let's Players* na hora de apelidar seus *pokémons*, de acordo com o que é pedido pelas regras *Nuzlocke* e sendo assim se intercalam. As **músicas e temas**, contudo, existem apenas dentro da divisão **rappers e lutadores**, ainda que também sobrepondo todas as outras divisões na construção dos trechos finais que analisamos. As regras *Nuzlocke* funcionam de forma similar, já que foram feitas apenas para o jogo *Pokémon*, então são contidas dentro dessa divisão, ainda que influenciem em todas as outras divisões.

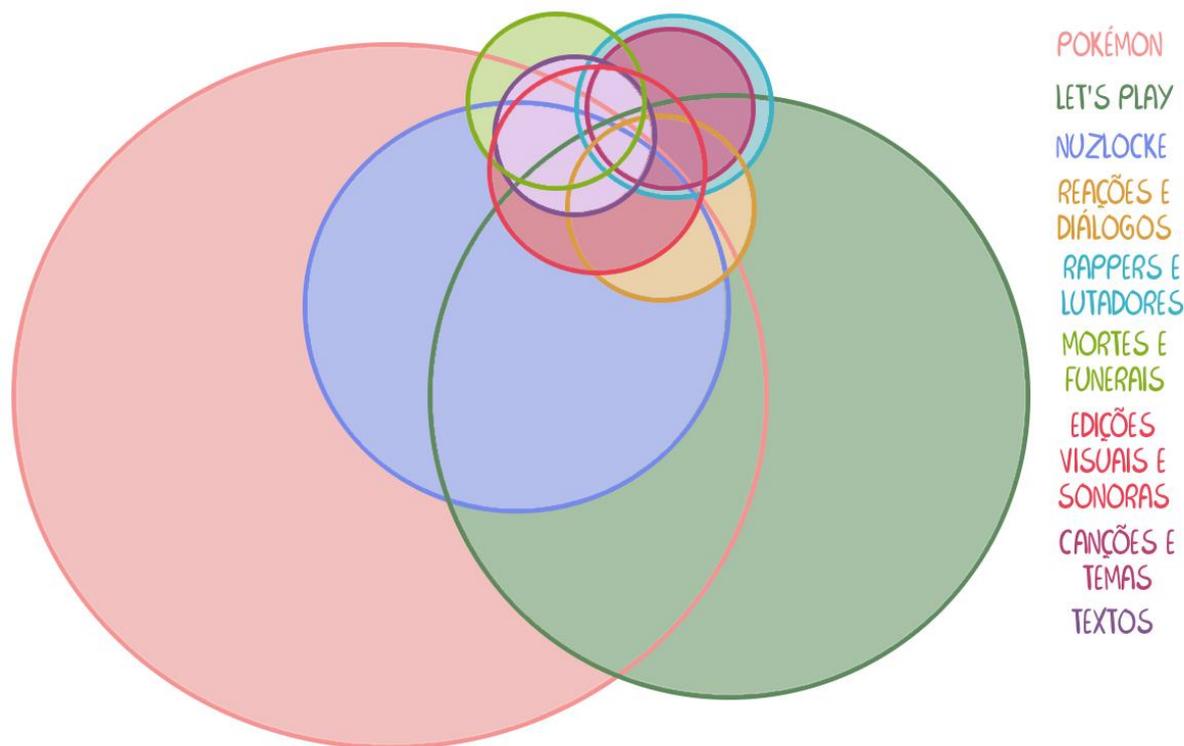


GRÁFICO 1 – Sobreposições das divisões  
 Fonte: Ilustração do autor. Janeiro de 2016.

Entendemos a complexidade do GRAF.1, mas é importante deixar claro que essa é a intenção pretendida por nós. Os arranjos e sobreposições de cada trecho que observamos não são ordenados perfeitamente, e as conexões feitas geralmente foram criadas a partir de uma lógica de humor e espontaneidade pelos *Let's Players*. Nomes decididos na hora, mortes surpresas e o teor da conversa no momento dos descartes modificaram a maneira como os trechos foram produzidos. Sendo assim, a aparente desordem presente na imagem acima acaba por ser corretamente representar a forma como são entrelaçadas as diferentes apropriações que analisamos.

Dessa forma, para melhor compreendermos essas construções, é necessário que a partir daqui façamos de maneira mais profunda uma discussão sobre apropriação dentro dos trechos analisados. Mantemos a utilização de ênfases no texto para realçar os momentos que aludem às divisões que optamos por utilizar – ou seja, quando estivermos falando especificamente do conteúdo que compõe um trecho do objeto.

## 4.2 Sobre as intervenções de morte e funerais

Iniciamos a análise dos trechos pelas intervenções representativas da morte de um *pokémon*. Essas passagens são mais simples de conteúdo do que as intervenções de enterro, e suas características conectivas, mais fáceis de traçar. Nos momentos de morte, a reação dos criadores nos vídeos, assim como a intervenção que é feita na edição final, remete à surpresa e ao impacto que essas batalhas perdidas causam nos *Let's Players*. Aqui, a fala dos participantes ao longo dos vídeos é somada ao repertório interno de informações dos copilotos na construção da espiral e do amálgama de referências que fazem parte. Comentários críticos, expressões de espanto, inversão de cores e câmeras lentas são mesclados em uma mesma intervenção audiovisual, e reforçam o conceito de falecimento que é imposto pelas regras *Nuzlocke*. Sendo assim, procuramos decifrar quais laços devem ser construídos pelo público do canal para conseguirem conectar todas as referências que fazem parte das intervenções analisadas.

Um trecho de morte é apresentado como uma sequência que se inicia com **alterações sonoras e visuais**; feitas para engrandecer uma ideia de morte visível através de **falas e diálogos de jogadores**; presentes em um vídeo de **LP**; que alude a uma série de **regras autoimpostas**; criadas para aumentar a dificuldade e intensidade emocional do jogo *Pokémon*. Essas conexões são menos complexas do que as que ocorrem nos funerais, mas ainda assim apresentam uma característica marcante do nosso objeto, que é a interdependência de apropriações. Cada elemento inserido é uma referência que existe como forma de ligação com outra referência.

**Edições e comentários** em um **LP** para **morte, morte** para regras *Nuzlocke, Nuzlocke* para *Pokémon*. O funcionamento nesses trechos é similar a uma sequência de dominós enfileirados, em que peças se encaixam uma logo após a outra, construindo a apropriação que observamos. Uma sequência de dominó só consegue formar uma imagem conectando suas peças caso essas estejam devidamente enfileiradas, com os espaços bem definidos. Pois, caso seja retirado uma ou outra peça, uma ruptura do sistema ocorre, o que impede a formação completa da mesma, como podemos ver a seguir na FIG. 29.

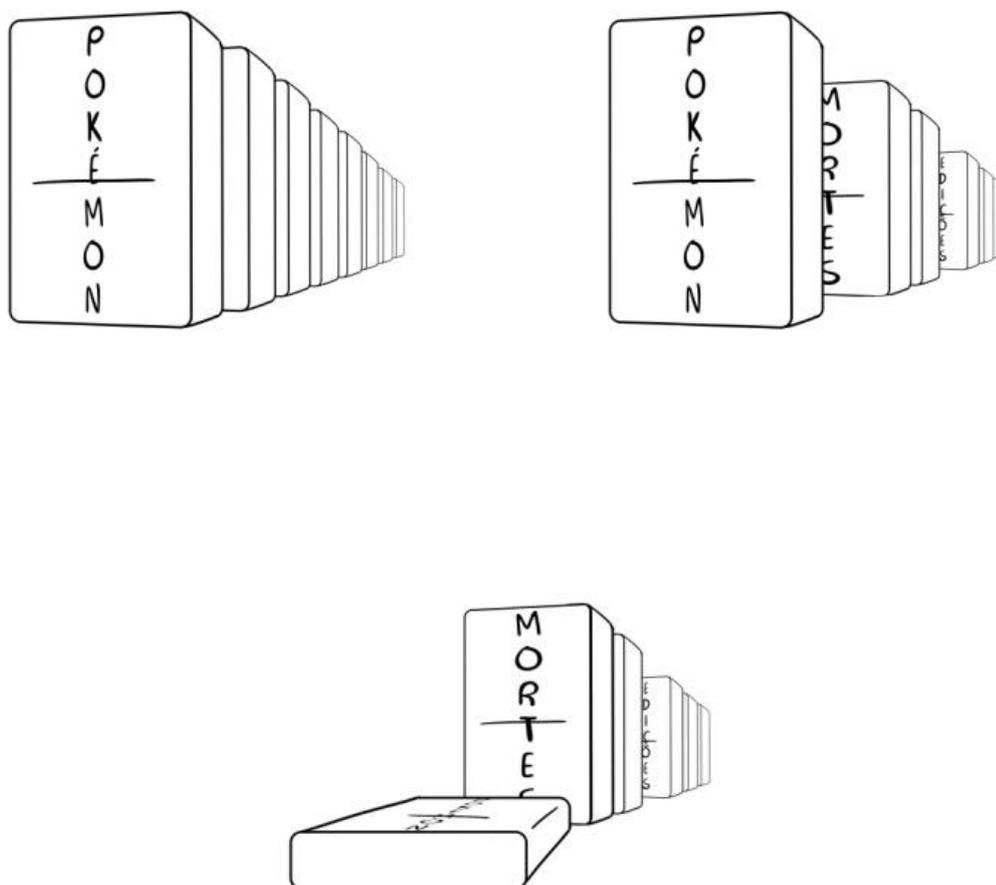


FIGURA 29 – Sequência dominó completa-incompleta  
 Fonte: Ilustração do autor. Janeiro de 2016.

Os trechos de enterro apresentam uma maior complexidade de conteúdo. Isso dificulta a decisão de por qual parte iniciar a análise. Entre tantos elementos interconectados, talvez seja ligeiramente arbitrário decidir por um ponto que possa representar um fechamento dessas correntes de referências. Optamos por começar pela parte sonora das edições analisadas, essas servindo não como uma, mas sim duas aberturas na superfície dessa espiral de apropriações.

As **músicas e outras composições de som** nos vídeo do *LP* derivam das celebridades que nomeiam os personagens derrotados; elas são desde trilhas que acompanham **lutadores** ao entrar no ringue e a própria fala desses lutadores, até músicas produzidas pelos **rappers** que são referenciados; essas figuras do mundo real são constantemente mencionadas nos **diálogos dos jogadores**; e dão personalidade aos personagens do videogame devido a uma das **regras Nuzlocke**, a de nomeação; que por si são feitas para modificar o jogo *Pokémon* e derivam do mesmo.

Por outro caminho, as **músicas** e **trilhas** também servem como parte da construção do memorial criado em homenagem aos *pokémons* falecidos. Sendo assim, elas entram em conjunto à **modificação visual** que interfere na sequência normal do **LP**, na construção dessas elegias, do filtro sépia que evoca o passado até as transições leves e movimentação calma das imagens estáticas na tela – não diferente de como eram construídas antigas montagens de retrospectivas da TV aberta. Nessas **alterações** também está o **texto**, que serve conjuntamente como epitáfio e como referência a gírias virtuais e a outros elementos do universo de jogadores na internet. Tudo isso é envolto pelo conceito de **enterro** ao se descartar uma criatura, que também é uma interpretação imposta pelo conjunto de **regras Nuzlocke** inseridas na série de jogos *Pokémon*.

Como visto, os trechos de funerais apresentam uma rede entrelaçada bem mais complexa do que as intervenções de morte. Mortes no jogo são surpresas, momentos que interrompem o raciocínio dos *Let's Players*, e geralmente são acompanhadas por interjeições e reações ao ato. Já os velórios são situações planejadas por esses participantes, e que apresenta uma fala menos reativa e mais discursiva, por parte de Woolie, Liam e Matt.

Se nas intervenções de morte é possível fazermos uma comparação visual com um enfileiramento de dominós, os trechos de enterro são mais similares ao jogo Jenga<sup>195</sup>, em que uma torre é erguida utilizando pequenos paralelepípedos, os quais são retirados um a um em áreas diferentes da construção, de forma que o jogador que retira uma peça tenta realizar a ação sem que a torre desabe. Os trechos de falecimento funcionam de forma similar, com referências sendo sobrepostas e entrelaçadas, nas quais, caso o copiloto não tenha conhecimento de algumas partes, é possível que a totalidade ainda se sustente, mas a cada referência desconhecida as chances do conteúdo final fazer sentido ao observador diminuem. A seguir, na FIG. 30, uma representação da torre de Jenga dentro do contexto do nosso objeto.

---

<sup>195</sup> Jogo onde um grupo de participantes constrói uma torre empilhando peças. Em seguida, vão retirando essas peças uma a uma até a torre desabar. Perde o jogador que tirar a peça que faça a torre cair.

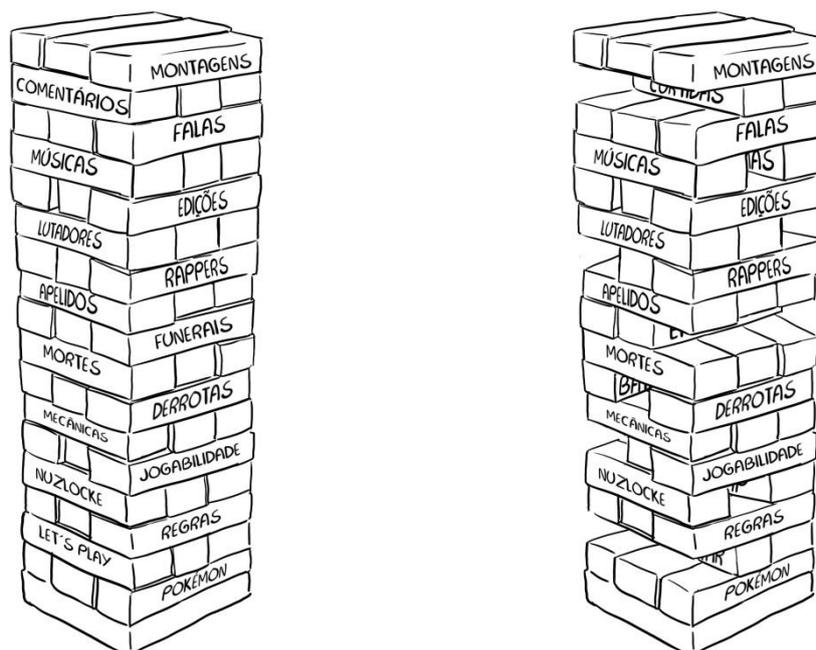


FIGURA 30 – Torre de apropriações  
 Fonte: Ilustração do autor. Janeiro de 2016.

A partir dessas duas visualizações – o dominó e a Jenga – optamos pela imagem de uma espiral ao descrever esse sistema de apropriações. A forma como uma espiral é construída nos pareceu apropriada para envolver simultaneamente os dois agrupamentos – mortes e enterros – que compõem nosso objeto. Uma continuidade espiralando sobre si própria, com elementos distantes quando contados sequencialmente, mas ao mesmo tempo coexistindo paralelamente.

Optamos pela espiral principalmente para aproveitar de sua lógica visual. A espiral apresenta diversos elementos paralelos e próximo um dos outros, enquanto simultaneamente, é construída a partir de uma linha sequencial. Numa espiral dois elementos podem estar lado-a-lado ao mesmo tempo em que distantes na hierarquia dessa forma. Como vimos nas figuras anteriores, divisões podem se tocar, se interseccionar, ou até se englobar completamente. Ainda assim, essas mesmas divisões tem uma certa hierarquia de construção, iniciando pela ideia de jogo, passando em seguida, por exemplo, por *Pokémon*, regras, *Nuzlocke*, morte, funerais, celebridades e edições. A FIG. 31 apresenta uma visualidade da espiral, e de como as divisões mesmo seguindo uma sequência linear se tocam e se emparelham e posições diferentes.



FIGURA 31 – Espiral de apropriações  
 Fonte: Ilustração do autor. Julho de 2016.

Entendemos que à primeira vista a espiral parece demasiadamente confusa. Mais uma vez essa é uma escolha nossa para tratar do nosso objeto, igualmente complexo. Na FIG. 31 nosso objetivo é apresentar como que, mesmo uma construção de agrupamentos amontoados apresenta uma linearidade na sua construção que podemos traçar. A seguir buscaremos desconstruir essa espiral para que possamos entender melhor seu funcionamento.

### 4.3 Desconstruindo a espiral

Nosso objetivo em linearizar as sobreposições de referências está em construir uma lógica que o explique o raciocínio por trás das interferências dos *Let's Players*. Ainda que as edições sejam atos bem pensados, as decisões que os trechos de apropriações aludem são discutidas e colocadas em jogo de forma casual, como parte do jogar-contar em questão. Ao compreendermos em que ordem essas amarras são feitas, podemos então passar a discutir como essas apropriações são construídas pelos *Let's Players* do canal *TheSwItcher*, em conjunto com seu público.

A seguir, um mapa aberto das ligações internas nos trechos de morte e enterro que vimos na série *Best Friends Play Pokémon Nuzlocke [Hard Mode]*. O mapa pretende apresentar de forma menos tridimensional aquilo que foi representado nas imagens do dominó e do jogo Jenga, assim como completar a visualização da espiral iniciada no gráfico de divisões apresentado anteriormente. Procuramos mostrar abaixo linhas de derivação, ou seja, de qual referência anterior se origina essa ou aquela apropriação (FIG. 31).

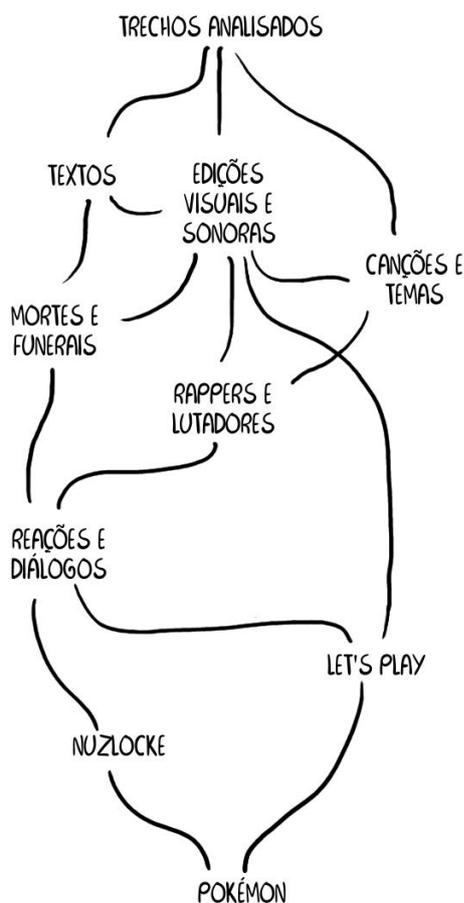


FIGURA 32 – Linhas de origem  
Fonte: Ilustração do autor. Janeiro de 2016.

Como podemos ver nas FIG. 29, 30 e 31, as apropriações são simultaneamente **sobrepostas, intercaladas, paralelas e deriváveis**. Utilizamos uma pequena parte dentro da composição maior das intervenções como exemplo do funcionamento dessas conexões. No segundo trecho do agrupamento de enterros, nos encontramos com a despedida para Jigga, o *diglett*. Na última captura desse momento (FIG. 32), é inserida uma representação do rapper Jay-Z modificada para que esse tenha as características físicas do *pokémon diglett*. Somado a

isso está o texto de despedida com o nome e tempo de vida do personagem, e mais uma mensagem dos *Let's Players*.



FIGURA 33 – Captura de tela do momento final do enterro de Jigga  
Fonte: THESWITCHER, 2014j.

Essa figura é **sobreposta** – *pokémon* e rapper têm suas formas mescladas na montagem de centro. Ao mesmo tempo, a figura é **intercalada** com uma trilha musical (canção autoral do rapper), e com uma modificação visual e adição de texto que fazem analogia à ideia de um memorial fúnebre. De forma **paralela**, autorreferências ao *LP* na forma de texto servem tanto para auxiliar na construção da imagem do funeral, como para servir de guia para o observador – de certa forma uma quebra da narrativa criada no trecho. As falas antes e depois dos trechos, assim como a própria noção de morte e enterro sendo aplicadas a um jogo que não tem esses conceitos programados, permitem observar as fontes nas quais os sentidos são **derivados e deriváveis**, criando conexões como: ***Pokémon-Nuzlocke-Rapper-Música-Funeral-Epítáfio-Funeral-Morte-Nuzlocke-Pokémon***<sup>196</sup>.

<sup>196</sup> *Pokémon* pode ser jogado via um sistema de regras autoimpostas de nome *Nuzlocke*, que incentivam a utilização de apelidos. Os jogadores optam por utilizar apelidos de **rappers**, e escolhem o nome Jigga para o *diglett* capturado. Quando derrotado, ao se despedir desse *pokémon*, os *Let's Players* decidem tocar uma **obra** desse músico que dá nome ao *diglett*. A **canção** é feita para se formar o clima de um **funeral**, que é reforçado em textos que lembram um epítáfio. Esses **textos** mostram o tempo de vida da criatura, quase como uma lápide que acompanha um **enterro**. Toda essa situação ocorre porque, ao ser derrotado, Jigga foi considerado **morto**. Isso acontece como parte das regras *Nuzlocke*, que foram feitas para modificar o jogo *Pokémon*.

Como já foi dito por nós sobre a espiral de apropriações, a escolha dessa metáfora visual para explicar nosso raciocínio é oriunda do complexo entrançamento de elementos que se sobrepõem, assim como pela maneira como esses têm seu sentido derivado do conhecimento de informações anteriores. Um observador que sabe do que se trata o jogo *Pokémon*, mas não tenha compreensão das regras *Nuzlocke*, não entende por completo a razão das cenas de funeral interferindo no *LP*. Um copiloto de *LPs* de *Pokémon* até consegue compreender a utilização das celebridades como apelidos das criaturas, já que essa é uma mecânica do jogo original. Contudo, caso não reconheça a noção de morte imposta pelo modelo *Nuzlocke*, não perceberá a apropriação à sua frente como uma homenagem póstuma, pois nem mesmo o descarte da criatura – o momento de jogo análogo à condição de enterro – tem sentido suficiente para um público que só tenha as noções do jogo original.

Isso não é uma subestimação da capacidade de compreensão do público desses vídeos. Apenas apontamos que, caso um observador não acompanhe a série de vídeos desde o início, e só se depare com um dos trechos de morte ou enterro sem as devidas referências, o mesmo terá dificuldades em reconhecer por completo a razão dessas interferências. Justamente por isso acreditamos que a característica principal da nossa espiral de apropriações está profundamente amalgamada com o próprio funcionamento de um *LP*. É o jogar junto, a ação do *Let's Player* em relação à ação do copiloto, que permite a construção em conjunto dessas apropriações.

*Best Friends Play Pokémon Nuzlocke [Hard Mode]* é uma série de praticamente três dezenas de episódios, todos de aproximadamente meia-hora. O público que acompanha fielmente os vídeos participa não só de uma partida de *Pokémon*, mas da construção dos comentários de humor que os *Let's Players* fazem. A comparação que fizemos a partir do trabalho de Ligman (2011), do jogador copiloto, volta à tona nesse momento. Dois amigos jogando um videogame em casa do início ao fim criam repertórios de fala próprios, que só fazem sentido para aqueles que forem colaboradores daquela situação de jogabilidade específica. É o que coloquialmente é chamado de “piada interna”, um relacionamento que só faz sentido para os que participaram da formação do mesmo. No caso de um *LP* de sucesso como o nosso objeto, é uma conexão compartilhada por milhares de pessoas.

Novamente, é a mesma situação do jogador copiloto – mas quando considerada a função do *Let's Player*, percebemos que além do jogar em conjunto, um diálogo em conjunto é feito simultaneamente. E, para o público que participa desde *LP*, os trechos e edições são culminações representativas daquilo que esse tipo de recontar do jogar tem a oferecer: uma mistura completa de jogo, referências e conversações que os *Let's Players* cultivam. Ligman

(2011), focando nessa relação do público com o *LP* identifica uma mudança do próprio significado da expressão “*Let’s Play*”, que a autora não mais acredita ser representativo de jogar no lugar do outro, jogar para que o outro não precise fazer o mesmo.

A própria nomenclatura *Let’s Play*, um divertido convite para engajamento midiático coletivo, não representa hoje uma eliminação do jogar, mas sim uma mensagem acolhedora a todos que já têm um interesse em jogos e que desejam aprender e explorar, fazendo essa prática uma na qual participação em grupo é realçada e validada<sup>197</sup> (LIGMAN, 2011, p.12)

Essa fala é corroborada por Strangelove (2010), quando esse discute a capacidade de apropriação do público do *YouTube*. O autor reforça a força participativa da audiência em afetar a mídia da qual se apropria, de forma que a produção de cultura comercial passa a ser afetada pela produção de cultura amadora. O autor não fala especificamente sobre o público de um *LP*, mas sim sobre o funcionamento do *YouTube* de forma geral, mas a ideia da força de apropriação do público nos parece encaixar eficientemente com o conceito de participantes copilotos.

Postigo (2014), na sua análise do sistema profissional de um *LP*, apresenta argumentos que reforçam a ideia do copiloto. O autor explica que em alguns tipos de jogos para diversos jogadores simultâneos, *Let’s Players* algumas vezes jogam de fato em conjunto com os seguidores de seus canais durante a gravação dos seus vídeos. Os jogadores que têm a chance de interagir com esses *Let’s Players* desejam ser vistos jogando com as celebridades virtuais que admiram. Nesse sentido, as relações de participação dos vídeos e da situação de copiloto transbordam para lógicas cooperativas e competitivas em espaços que o autor considera pertencentes à produção de *LPs*: os consoles e computadores nos quais ocorrem as gravações dessas *playthroughs*<sup>198</sup>.

Nesse momento reforçamos a importância do *LP* como uma constante na formação da espiral de apropriações vista no nosso objeto – em especial do papel do *Let’s Player* e na forma como o contar das experiências lúdicas dos jogadores afetam diretamente o que é apropriado. Como exemplo, utilizamos de uma ocasião não encontrada diretamente nos trechos de intervenções, mas sim nas falas de entorno desses. Um momento importante da

<sup>197</sup> “The name *Let’s Play* itself, a fun invitation to collective media engagement, today does not represent the obviation of play but a welcome message to those already with an interest in gaming who wish to self-educate and explore, making the practice one in which group membership is enhanced and validated.”

<sup>198</sup> O autor discute que, “ainda que o *YouTube* não volte seus objetivos econômicos para um Xbox 360 ou um *Playstation 3*, eu coloco essas plataformas de jogos e seus periféricos associados dentro da órbita do *YouTube* pois jogadores as levaram lá.”<sup>198</sup> (POSTIGO, 2014, p. 09). Tradução nossa.

construção da espiral de apropriações, no qual os *Let's Players* erram a canção tema do lutador Fandango, durante a derrota do *pokémon* que recebe o nome da celebridade.

Os membros do canal *TheSwItcher* cantam a trilha do seriado *Jeanie é um Gênio*, sonoramente similar à melodia de *Chachalala*, e optam por manter a confusão no vídeo final (e também a reação ao erro, quando no episódio 14 comentam terem se confundido). Com isso, Matt, Liam e Woolie trazem para o espectro da narração uma característica pertencente à camada lúdica dos *LPs*: o erro. Sempre presente na subjetividade de uma partida, a falha é comum na atividade de jogo de um *LP*, mas as apresentações e edições pelos *Let's Players* geralmente demonstram uma questão de cuidado. Aqui, o erro é relacionado à apresentação – cantar a música errada pode de certa forma atrapalhar o contexto que conecta o *pokémon* e o lutador, mas acaba por reforçar a imagem do *Let's Player*. A subjetividade do jogar perpassa para o contar, já que a ação dupla é feita como uma só. Sendo assim, o sentido da apropriação que vemos nos trechos escolhidos também é derivada da ação de jogar-contar sempre presente no papel do *Let's Player*.

#### 4.4 Um *mashup* de apropriações

O nosso aporte teórico nos oferece dois caminhos para compreender a espiral de apropriações: o remix e o *mashup*. Entre os dois, graças à quantidade de referências que cada trecho analisado oferece, nos parece fazer mais sentido que a espiral seja descrita como um *mashup*. A lógica de uma mistura cumulativa e da combinação de objetos e fontes de informações – sendo essas abertas ou fechadas a novas recombinações (SONVILLA-WEISS, 2010) é bem adequada ao que propomos com a imagem da espiral. Cada trecho do *LP* analisado transparece uma agregação de conteúdos diversos, que são unidos pela simples razão dos *Let's Players* tomarem decisões de mesclar diferentes referências.

Navas (2010), ao discutir o conceito de *mashup* na música, foca na importância de que, mesmo com diversas gravações como fonte de extensão, seleção e reflexão, a efetividade de um *mashup* depende do reconhecimento da existência anterior dessas mesmas gravações. Sendo assim, o significado final do conteúdo dos trechos de morte e funeral vistos na série *Best Friends Play Pokémon Nuzlocke [Hard Mode]* é dependente do conhecimento prévio do observador. Nós mencionamos isso na ideia de um público que precisa das referências para poder participar do que os *Let's Players* propõem com os trechos de morte e funeral. Aqui,

focamos na importância de o público reconhecer o *mashup* como uma soma de referências, e não algo inteiramente novo.

Para observadores sem o catálogo pessoal de informações necessário, uma composição de dois elementos com fontes distintas pode apenas soar como uma unidade original. Um conhecimento limitado pode fazer um *mashup* se passar como um remix, caso uma das partes apropriadas não seja reconhecida e por consequência seja compreendida como uma alteração de um produto inicial, e não uma mistura. Porém, como foi dito, os *mashups* aqui analisados nos trechos e edições escolhidos são construídos ao longo de diversos episódios em conjunto com o público do *LP*. Isso obriga que os elementos sejam reconhecidos separadamente pelo público do canal, para no final, serem agregados na forma das intervenções. Dessa maneira, é menos provável que o público copiloto não tenha o conhecimento necessário para entender os *mashups* apresentados.

Nesse sentido, cada elemento do *mashup* da espiral pode ter sua própria discussão separada de seu funcionamento como uma apropriação. Podemos discutir somente a apropriação de canções e da estética *8-bits* na construção de novos produtos musicais. É possível também tratar da apropriação de conceitos fúnebres para descrever situações de interpretação de regras em jogos digitais. Mas, quando colocadas em conjunto e entendidas como conectadas, enxergamos o objeto final como um *mashup de apropriações*, ou seja, uma espiral interconectada de conteúdos apropriados que podem até funcionar separadamente, mas só completam seu corpus quando entendidos inteiramente pela construção dos seus elos de conexões e das sobreposições dessas fontes.

À primeira vista, acreditamos que o *mashup* em si, no caso do nosso objeto, não é efetivamente produzido em conjunto pelos *Let's Players* com seu público. Mas a intenção dos membros do *TheSwItcher* com os trechos de mortes e enterros só pode ser entendida caso a referência de todas suas partes seja componente – ou passe a fazer parte durante o acompanhamento do *LP* – do repertório pessoal do observador. O que só é inteiramente possível caso o mesmo tenha acompanhado a série de vídeos e faça parte do universo *gamer*, ou seja, caso o espectador tenha sido um copiloto. Como a escolha do conteúdo da espiral é feito apenas pelos *Let's Players* (os nomes dados, a escolha de se jogar um *Nuzlocke*, as músicas e edições) a participação do público parece afetar menos a criação do *mashup*, e mais a forma como esses copilotos compreendem essas apropriações. Contudo, ao final desse capítulo, discutimos a forma como o *LP Super Best Friends Play Pokémon Nuzlocke [Hard Mode]* é afetado pela reação e comentário do público, e como essa mudança influencia a atitude dos *Let's Players* e altera o resultado final das interferências de mortes e funerais.

#### 4.5 Jogando com a apropriação: rejogar e rejogabilidade

A partir daqui tratamos da discussão sobre apropriação em contextos lúdicos. Especificamente, abordamos a situação de se utilizar regras autoimpostas na reformulação de um jogo. Pretendemos entender a questão de como é alterada a condição de um game quando esse mesmo passa a ser compreendido de forma diferente da que ele foi criado para ser utilizado.

Ao voltar à teoria sobre jogos buscamos novamente a jogabilidade, o componente que qualifica a diversão de um jogo (JUUL, 2011). A jogabilidade é a experiência lúdica que emana das regras e mecanismos que compõem o jogo. Como experiência, é qualificada pela relação criada entre mecânicas e códigos do objeto lúdico com estratégias e habilidades do interator.

Ainda que definida e alternada pelo jogador, a jogabilidade de um jogo eletrônico tem início – e é até certo ponto é limitada – pelas suas mecânicas. Um jogador pode interpretar um mesmo videogame de diversas formas. Similarmente, uma pessoa pode encarar uma partida de Xadrez como uma metáfora para guerra, ou apenas como peças em um tabuleiro. A compreensão do que há por traz de uma partida, ou o que ela representa, por mais diversa e infinita nas suas formas de entendimento, não necessariamente altera a jogabilidade de um jogo. Paralelamente, uma jogabilidade emergente prevê múltiplos caminhos de contato pelo jogador, e um mesmo jogo pode suportar entradas completamente díspares por jogadores – ainda que mantenha tudo dentro do escopo previsto pela programação de uma jogabilidade aberta.

Alguns pesquisadores do lúdico como Murray (2001), acreditam que “os interatores podem apenas atuar dentro das possibilidades estabelecidas quando da escritura e da programação de tais meios” (MURRAY, 2001. p. 149). Isto é, que toda a liberdade do jogador encontra fronteiras nos limites da máquina e dos sistemas que essa comporta. Contudo, nosso objeto de pesquisa mostra uma realidade diferente dessa.

Não podemos dizer que *Pokémon Nuzlocke* se encaixa dentro desses entraves de regulamentações. Neste sistema de regras autoimpostas existe mais do que um ajuste de regras para atender interesses do jogador, e sim uma completa reformulação de conceitos básicos do universo de *Pokémon* que afetam tanto a jogabilidade quanto a temática desse videogame. Modelações como Regras da Casa afinam a dificuldade de um jogo enquanto

mantém seu sistema de funcionamento intacto<sup>199</sup>. *Metagames* utilizam de conhecimentos externos para modificar uma experiência de jogo, tornando-a mais fácil. O conjunto de regras autoimpostas que tratamos aqui vai além. Ainda que não possamos dizer que o que vemos nas regras *Nuzlocke* e neste *LP* são características de todas as regras autoimpostas, é perceptível que *Pokémon Nuzlocke* não é mesma coisa que *Pokémon*. São similares, mas *não são o mesmo jogo*.

Invariavelmente, mesmo com as modificações *Nuzlocke*, *Pokémon* sustenta-se como um jogo que está com seus algoritmos codificados a partir de entradas de ação de um jogador que são transformadas em imagem, movimento e som em uma tela. Porém, o jogar se altera. Mesmo que ao jogar *Nuzlocke*, um interator esteja com cartucho de *Pokémon* inserido em seu console portátil, a jogabilidade que ele experimenta é a de *Pokémon Nuzlocke* – que, novamente, é fundamentalmente diferente da de *Pokémon*, tanto em contexto temático, quanto em estratégia lúdica. *Pokémon* é um jogo de possibilidades, *Nuzlocke*, um de escassez.

Na FIG. 33, retirada do nono vídeo da série analisada, temos representadas duas situações possíveis, lado a lado: um desmaio numa batalha de *Pokémon* e paralelamente, no contexto do modelo *Nuzlocke*, uma morte na mesma batalha. Não podemos observar nenhuma diferença visual (e durante o jogo, também não acontecem diferenças sonoras), todavia, graças ao conhecimento que temos da lógica de regras autoimpostas, sabemos que se trata de duas jogabilidade diferentes, e que cada batalha representada abaixo oferece consequências diferentes para o jogador.



FIGURA 34 – Desmaio e morte de Wyclef

Fonte: THESWITCHER, 2014h.

Apoiamo-nos na da ideia de jogabilidade com elemento de delimitação que separa um jogo de outro jogo para voltar a discutir o ato de rejogar. No caso, buscamos diferenciar duas

<sup>199</sup> Podemos inclusive tratar o fato dos *Let's Players* do canal *TheSwItcher* utilizarem uma regra pessoal de nomenclatura apenas com nomes de rappers e lutadores como um afinamento de interesse pessoal de uma regra original. Nesse sentido, essa escolha é uma Regra da Casa dentro das regras *Nuzlocke*.

jogabilidades diferentes de uma jogabilidade e sua apropriação. Comparar dois jogos distintos não é a mesma coisa que comparar um jogo e uma nova experiência de jogabilidade derivada desse jogo – mas ainda assim, continuidades podem ser encontradas nessa comparação.

Quando tratamos de duas formas de jogabilidade diferentes, estamos falando sobre dois jogos únicos. Xadrez e Truco, Gamão e Tetris, a marca *Pokémon* e a franquia FIFA; todos jogos desiguais na forma de jogar, ainda que semelhanças possam ser encontradas. Entretanto, em uma situação como a de *Pokémon Nuzlocke*, vemos acontecer uma nova jogabilidade produzida através da subjetividade do jogador. As mecânicas internas e códigos são os mesmos, e todo o plano de fundo ainda se mantém, entretanto com resultados distantes dos esperados em um game tradicional de *Pokémon*. Dessa forma utilizamos do termo *rejongabilidade* para conseguir nomear a situação que vimos nos vídeos dessa análise. Similar à maneira em que jogar de novo gera novas experiências dentro de um mesmo jogo, a *rejongabilidade* funciona como a observação de um novo sentido nas mecânicas e regras de um game, derivadas de uma forma de jogar pré-existente, mas emanando em uma diferente jogabilidade. Não é apenas jogar de novo, mas sim um novo jogar.

Um jogo pode ser jogado repetidamente, gerar diversas experiências e se manter o mesmo jogo, desde que não tenha alterada sua jogabilidade. Em estudos e notícias sobre o jogar digital, *Replay Value* e *Replayability* são palavras usadas para representar uma qualidade de um jogo poder ser jogado novamente (*rejogado*) várias vezes sem o interator perder o interesse (WOLF, 2010). *Rejogar* é recursivo e cumulativo, e a experiência anterior de um jogador com o mesmo jogo afeta sua ação futura (MCALLISTER & RUGGILL, 2011). Isso não quer dizer que a jogabilidade se modifica ao se *rejogar*, mas que o *rejogar* é parte da jogabilidade, e que o *agora*<sup>200</sup> do jogo não é o único momento que engloba a jogabilidade, já que finais anteriores são definitivos na criação de novos inícios, e ações passadas são constantemente lidas pelo jogar do presente (NEWMAN, 2013).

Sendo assim, se o *rejogar* não garante uma nova jogabilidade, nos foi necessário compreender as diferenças de *rejogar* para um novo jogar. A *rejongabilidade* aparece como uma forma de experimentar uma partida de maneira diferente, a partir de regras novas que geram algo similar a um novo jogo para o interator. Um jogador de Xadrez que opte por jogar sem utilizar a rainha está ainda jogando Xadrez? E caso esse mesmo jogador escolha jogar sem que o xeque-mate venha da derrota do rei, mas sim com a vitória sobre todos os peões do oponente? E se o jogo

---

<sup>200</sup> Conceito colocado por Juul em um artigo sobre tempo nos jogos em 1999. O autor discute que, como fazemos uma ação e essa é em seguida compreendida pelo sistema, então sempre temos a impressão de um constante *agora* ao jogar um game – mesmo quando esse *agora* existe em dualidade ao tempo interno da narrativa do jogo.

for explorado apenas com os cavalos e as torres, e mais nenhuma peça, ainda pode ser considerado uma partida de Xadrez? Na nossa observação, acreditamos que Xadrez deixa de ser o mesmo jogo caso ele pare de ser jogado como Xadrez. E no mesmo raciocínio, *Pokémon* deixa de ser *Pokémon* para se tornar *Pokémon Nuzlocke*<sup>201</sup>.

Contudo, *Nuzlocke* não é um grupo de modificações de regras aplicáveis em qualquer jogo digital. São mudanças feitas pensando especificamente nos jogos da franquia *Pokémon*, e suas transformações só são aplicáveis ao se considerar o videogame referencial. *Nuzlocke* se apropria da jogabilidade de *Pokémon*, e com isso proporciona uma nova experiência de jogo. *Nuzlocke* não é um jogo montado sozinho, mas sim construído sobre uma experiência anterior, e dessa forma, configura uma rejogabilidade.

#### 4.6 Apropriação do jogar

Baseado no que foi discutido até agora, a partir do caso específico da utilização de regras autoimpostas que afetam fundamentos principais de um jogo, assim como mudam profundamente a experiência deste, vamos discutir aqui a rejogabilidade como uma forma de apropriação, e quais as características que a definem.

É claro que analisar um conceito que existe apenas na subjetividade daquele joga pode ser algo difícil de justificar para além de uma experiência pessoal – e não uma verdadeira entrada nas discussões de apropriação. Contudo, é justamente papel do *Let's Player* nos apresentar visualizações palpáveis dessa subjetividade. Como discutido, esse interator vive entre o universo do contar e jogar, e as duas experiências são conectadas por uma constante na forma dessa subjetividade. Ele conta o que joga e joga o que conta. A sua experiência pessoal está sempre em primeiro plano e é nela que encontramos o apontamento necessário para apoiar a nossa observação da rejogabilidade como uma possível forma de apropriação.

Apropriar é fazer seu enquanto ainda existindo no outro, ou como Ziller (2012) discute ao mostrar as várias similaridades da apropriação com o conceito de antropofagia, é o se deixar influenciar pelo outro, devorando e digerindo fontes na produção e republicação de

---

<sup>201</sup> O que não impede que jogos tenham regras diferentes em locais distintos, ou através de longos períodos de tempo, e ainda assim sejam reconhecidos como o mesmo jogo. Contudo, isso é mais comum no caso de jogos de tabuleiro e brincadeiras (JUUL, 2011). Em jogos digitais, a repetição de regras e sistemas, como já observamos, tende a ser relacionada ou com sequências oficiais, ou com o conceito de clonagem.

novos objetos. Com isso, a jogabilidade é justamente fazer o seu próprio jogo a partir de uma experiência que compartilha de um mesmo espaço lúdico, mas evoca diferentes lugares do jogar. Essa alteração da jogabilidade via apropriação do jogar delinea um movimento que se insere nas propostas de cultura do remix (LESSIG, 2008) e nos novos sistemas de autoria (MANOVICH, 2004, 2007).

Entender a jogabilidade como um remix pode parecer, pelo menos de início, o caminho correto. O ato de transformar um original para que esse atenda novas necessidades e objetivos (maior duração, velocidade diferente, outro estilo) é exatamente o que ocorre nas remixagens variadas (DIAKOPOULOS *et al*, 2007; NAVAS, 2010). Uma jogabilidade se refere a um jogo experimentado de uma forma tão única que um novo formato surge dessa experiência. Nesse sentido, a jogabilidade aparece similar à mixagem, em que diferentes entradas constitutivas se combinam em canais que geram um resultado almejado (ainda que não inteiramente previsto).

Entretanto, acreditamos não ser correto definir a jogabilidade analisada como remix. O ponto do modelo *Nuzlocke* inicialmente, quando seu criador almejou apenas dificultar sua experiência, talvez seja mais próximo dos remixes estendidos, nos quais ocorre transformação que mantém o sentido do original. Mas o resultado da incorporação dessas regras ao jogo *Pokémon* apresenta um quadro mais complexo, com mais questões do que uma simples alteração de dificuldade. As regras *Nuzlocke* adicionam conceitos, não apenas mudam as regras originais (morte, por exemplo, é um conceito inexistente no jogo original, e sua incorporação não é de mudança mecânica, mas de modificação temática). E, além do seu funcionamento no jogar, o modelo *Nuzlocke* tem em suas raízes na *Web* a ideia de construção em grupo.

Ito (2010) discute sistemas midiáticos culturais japoneses como construções de *mashups* participativos a partir do fenômeno *Pokémon*. Tan (2010) foca nas capacidades inerentes de reconstrução do jogar e de suas raízes na ludicidade da brincadeira, não diferente do que faz Sicart (2014) quando esse diz da ocupação de contextos através do brincar. Esses pensamentos possibilitam que se continue a longa discussão sobre o que é o jogar – no nosso caso, da experiência do jogador com o universo dos games ao procurar construir uma jogabilidade. Entendemos que o próprio catálogo pessoal de recursos lúdicos de um jogador disposto a alterar profundamente as regras de um videogame é um elemento a ser quantificado na dissecação dos diferentes pontos de origem da jogabilidade. Um jogador recebe esse nome porque o mesmo joga. Diversos chavões e padrões são incorporados por jogadores a cada novo game que decidem experimentar – e essas relações são difundidas em redes de

discussões de comunidades e fóruns, mas também no espaço do recontar, das revistas especializadas, dos *walkthroughs* e *playthroughs* e *speedruns*, e, é claro, dos *LPs*.

Jogadores participam de comunidades, e experiências de alterações de regras como o caso *Nuzlocke* são apresentadas em fóruns e tomam novas formas e maneiras de ser. São regras feitas por comunidades de produtores (BRUNS, 2008). Durante toda a nossa pesquisa, grande parte das nossas referências foi encontrada em conteúdo derivado do universo dos jogos digitais por contribuintes em *wikis* comunitárias, grupos de discussões, redes de comentários em vídeos e sites especializados formados por equipes. Desde arquivamentos de *LPs* a fóruns específicos de explicações das regras *Nuzlocke* originais e das suas modificações, o trabalho de produto realizado pelos jogadores apresenta um catálogo informativo de fácil acesso para qualquer interator e pesquisador.

As regras *Nuzlocke*, depois de criadas e compartilhadas, rapidamente cresceram para novos horizontes que superam o que foi proposto pelo fundador das mesmas em 2010. Jogadores têm acesso ao modelo *Nuzlocke* já alterado, com novas opções e diferentes sistemas e propostas de engajamento. O jogador interessado tem diversos caminhos a percorrer para montar a jogabilidade da forma que mais lhe interessar.

Portanto, a rejogabilidade no nosso objeto trabalha com a união de – no mínimo – duas partes. Como base, o jogo original, a forma inicial na qual o novo produto se constrói. Em seguida, acontece a utilização de regras pré-determinadas e construídas em comunidade, que se mistura na forma de um novo objeto. Então, pelo menos no caso *Nuzlocke*, a rejogabilidade não deve ser lida como um remix, pois ela não existe como reestruturação de um original, mas sim na recomposição a partir de um jogo e de um *repertório de ações do jogar* construído em comunidade. No nosso objeto, a rejogabilidade é um *mashup*, indo de acordo com as discussões já citadas de Ito (2010), Sonvilla-Weiss (2010), Sinnreich (2010) e Barros (2014).

Outra característica marcante da rejogabilidade é que ela é derivada de regras autoimpostas, ou seja, ela só se mantém enquanto o jogador se interessa em conservar a mudança. Isso impede a utilização do termo em situações como uma sequência de um jogo lançada por empresas ou mesmo como uma produção por fãs. A rejogabilidade, como enxergamos no nosso objeto, é resultado de ação de *jogar de outra forma*. Não de modificações de códigos, novos lançamentos ou mudanças mecânicas. Isso reforça a afirmação de que, no nosso caso, a rejogabilidade é um *mashup*. A importância principal aqui está na adição de novos elementos regulamentadores e temáticos a um jogo, e não a

maleabilidade dos que já existem. Uma lógica cumulativa que é típica do funcionamento de um *mashup*.

O que chamamos de rejogabilidade vai sempre ser um novo jogo, mas que existe enquanto – e somente como – referência de um produto anterior. *Nuzlocke* não existe sem *Pokémon*, ainda que não seja *Pokémon*. E somando a isso, o que a espiral de apropriações nos mostra é que as modificações do jogar podem também devir de outros ambientes além do espaço da regra e das ações do ambiente lúdico.

#### 4.7 A relação do *Let's Player* com seu público: entre contar e jogar

Nos vídeos analisados, podemos observar uma interessante dinâmica entre os *Let's Players* Woolie e Matt. Woolie está sempre mais afetado emocionalmente do que Matt nas suas falas, e geralmente é quem mais expressa tristeza e surpresa durante momentos de morte e enterro. Matt demonstra menos interesse tanto pelo jogo, quando pelo conceito desse LP em si – o que é evidenciado na abertura de cada episódio. O início de todos os vídeos da série *Super Best Friends Play Pokémon Nuzlocke [Hard Mode]* apresenta uma animação de Woolie e Liam cavalgando um *pokémon*, e Matt sendo arrastado pelas pernas, contra sua vontade. Isso é percebido pelos fãs, que comentam o fato em um dos vídeos, perguntando se Matt não se interessa pelos jogos da marca *Pokémon*. O *Let's Player* responde ao comentário dizendo “Eu gosto. Mas eu prefiro o anime” (THESWITCHER, 2014b)<sup>202</sup>.

É possível que essa diferença de reação emocional tenha origem em outros fatores. Nos vídeos, Woolie é quem está no controle dos personagens, enquanto Matt e Liam acompanham e opinam, o que pode significar um maior apego do primeiro com o resultado das suas ações. Até mesmo a própria personalidade que cada participante assume nos vídeos pode justificar essa diferença de reação. Porém, com base no que observamos até agora, nos parece possível afirmar que um maior relacionamento com a franquia *Pokémon* facilita um engajamento emocional com os personagens do jogo. Assim, a efetividade do modelo *Nuzlocke* está atrelada ao conhecimento da série de jogos na qual essas regras autoimpostas foram criadas para serem utilizadas sobre.

---

<sup>202</sup> “I do, but I like the anime the most”

Contudo, o mais importante para a nossa análise dessa relação entre os *Let's Players* é o fato de ser perceptível para o público o interesse desses participantes com relação ao jogo e às regras *Nuzlocke*.

O enterro de um *pokémon* é tratado com humor pelos *Let's Players*, mas, em jogo, é uma ação sendo feita. O descarte de um *pokémon* não é só uma mudança de atitude de jogo, mas também, uma transformação de contexto temático. A personalidade proporcionada pelos apelidos afeta decisões e atitudes, assim como o conceito de morte modifica a maneira de se entender aquele ambiente. No caso de *Pokémon Nuzlocke*, a rejogabilidade apresenta a soma de um jogo original, de um repertório de ações do jogar feito em comunidade, de mudanças temáticas, e de referências pessoais dos jogadores, de forma que um novo jogo é produzido ao se jogar diferente.

O que vemos no *LP* analisado é que a rejogabilidade é reafirmada para o público com as interferências feitas nos vídeos. Os trechos dos vídeos observados não demonstram ação de jogo especificamente, mas, os conteúdos que essas interferências apresentam evidenciam que existem mais referências sendo acumuladas – pelo menos no que tange à rejogabilidade do nosso objeto. Mas, além disso, os trechos apresentam para o público um interesse dos *Let's Players* para com o resultado das regras *Nuzlocke*. Os trechos modificados exigem um esforço pós-partida por parte dos membros do *TheSwItcher* que é atrelado ao entusiasmo desses com a experiência que estão tendo.

Se as visualidades de *Pokémon* e *Pokémon Nuzlocke* não são diferentes, cabe aos *Let's Players* providenciarem formas de se ver as diferenças de jogabilidade. Os trechos de mortes e funerais explicitam que o jogo que os membros do *TheSwItcher* jogam é algo diferente de uma partida tradicional de *Pokémon*. E justamente nesses trechos curtos de alterações visuais e sonoras em um vídeo que temos a maior ligação da visualização do processo de rejogabilidade no nosso *LP*. A espiral de apropriações visível nos trechos transparece a rejogabilidade ao mesmo tempo em que também é formada por ela. Mas, como destacamos a partir da próxima parte desta dissertação, a queda de popularidade dos vídeos desse *LP* pode ser relacionada com a mudança de quantidade de conteúdo entre os trechos de mortes e enterros iniciais e os finais. Essa consideração nos auxilia a obter detalhes do perfil e função do *Let's Player* no *LP* que analisamos.

A partir daqui procuramos entender como uma queda de visualizações dos vídeos da série *Super Best Friends Play Pokémon Nuzlocke* pode servir para explicar melhor o funcionamento do papel do *Let's Player*, assim como possivelmente representar mais um diferencial para a construção (e também o cessar) da espiral de apropriações.

A popularidade dos vídeos da série de *LP* que observamos, como foi discutido na descrição do canal *TheSwItcher*, diminuiu consideravelmente ao longo dos 30 episódios. A queda de mais de 100 mil visualizações quando comparamos o segundo episódio com o último demonstra uma rejeição comparativamente maior do que a média de outras séries longas do canal<sup>203</sup>. Simultaneamente, as edições e interferências dos criadores, em especial nas cenas de funeral, passam a ser mais curtas e simples – demonstrando um menor cuidado, ou pelo menos, uma menor disposição para a criação de peças complexas.

Liam, quando questionado na nossa conversa se alguma reação do público havia influenciado na produção ou nas decisões do *LP* explica que as escolhas que eles como jogadores faziam não tinham nenhuma influência do público, mesmo que admitindo uma diminuição de interesse pela produção da série após diversos episódios:

Já faz um tempo desde a *playthrough*, mas eu não acho que os comentários fizeram muita importância. A maioria das coisas que os usuários sugeriram (como não gravar o *grinding*) já era algo que nós planejávamos fazer depois que percebemos que era um problema, mas antes dos episódios que foram ao vivo quando esses usuários sugeriram isso. Eu sei que nós definitivamente perdemos o gás um pouco, mas de novo, nós honestamente não achávamos que iria durar o tanto que durou. A escolha do *stream* no final foi para que nós pudéssemos forçar ele (o *LP*) a entreter mais<sup>204</sup> (LIAM, 2015, p.1).

A explicação de Liam nos permite atentar para alguns pontos de discussão. Ainda que o entrevistado afirme que as sugestões do público não tenham afetado a *playthrough*, ele também deixa passar uma preocupação com entreter seu público, apontando a longa duração da série como culpada pelo desinteresse. Todavia, alguns dados que são discutidos a seguir conflitam com essa afirmação.

Contrariando diretamente a fala de Liam está uma enquete que os próprios *Let's Players* do canal fizeram a partir do episódio 19. A votação pedia que o público decidisse por uma nova regra para dificultar mais a partida e aumentar a chance de uma derrota dos jogadores. Seis opções foram dadas, e somente uma das possibilidades não era uma escolha de aumentar a dificuldade. Entre as diversas opções à disposição, a vencedora foi a de não

<sup>203</sup> Outras séries longas do canal tendem a manter uma relação mais próxima de queda de visualizações entre primeiros e últimos episódios – geralmente se mantendo com uma diferença de aproximadamente 50 mil visualizações (THESWITCHER, 2016).

<sup>204</sup> “*It's been a while since the playthrough, but I don't believe the comments had huge effects. Most of the things users suggested (like placing the grinding offscreen) was something we planned to do after we realized it was an issue, but before the episodes went live where users suggested it. I know we definitely ran out of steam a little, because again, we honestly didn't think it would last as long as it did. The choice to stream the end was so that we could just force it to be more entertaining.*”

permitir que os jogadores escapassem de combates<sup>205</sup>. Dentre as seis opções possíveis de escolha, quatro dividiram quase que igualmente entre si 80% dos mais de 23 mil votos. Abaixo, na FIG. 34, uma captura do resultado da votação. Nela podemos ver como foi acirrada a votação.

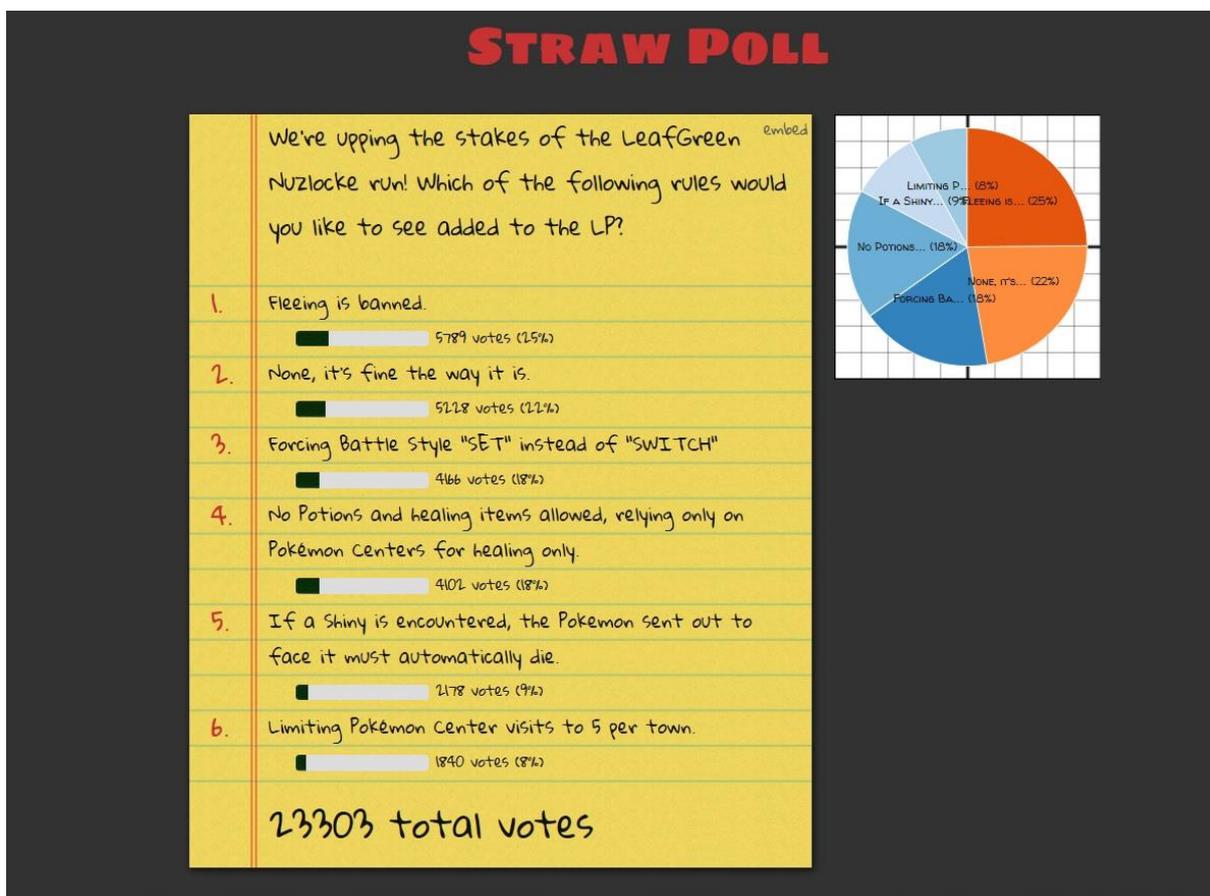


FIGURA 35 – Resultado da enquete para mudança de regras  
Fonte: STRAWPOLL, 2014.

Se considerarmos apenas a fato de que em segundo lugar ficou a opção de não mudar nada na partida, pode parecer que a insatisfação do público é ilusória, já que vários participantes optaram para que nada fosse modificado. Contudo, somando todas as outras opções que propunham mudanças na série, o resultado final é de que 78% do público participante da enquete estavam interessados que fosse incrementada a dificuldade do sistema de regras do *LP*.

<sup>205</sup> As outras opções de regras que não foram escolhidas eram: uma mudança do modo de batalha de “set” para “switch”, o que impede que os jogadores troquem de *pokemon* após entre fases de uma batalha, caso fossem vitoriosos; proibição da utilização de itens que recuperam o *HP* de personagens; caso um *pokemon shiny* fosse encontrado, o *pokemon* que lutou contra ele deve morrer; limitar a utilização de áreas que recuperam a energia dos personagens.

#### 4.7.1 A influência dos comentários do público do LP

No início do LP, vários dos *top comments* apresentam críticas à forma de jogar e a escolhas feitas pelos *Let's Players*. Decisões feitas na partida são duramente criticadas em discussões nos comentários, que argumentam formas mais eficientes de se vencer batalhas ou de se treinar os *pokémons* capturados pela equipe jogadora.

Algumas falas são críticas à falta de conhecimento sobre *Pokémon* pelos *Let's Players*, como vemos em um usuário que menciona uma confusão feita por Woolie com os nomes de dois *pokémons* voadores, mas de espécies diferentes: “O Woolie chamando um *pidgey* de *spearow* me dá vontade de parar de assistir” (THESWITCHER, 2014e)<sup>206</sup>. Outros comentaristas questionam Woolie (que está no controle da partida) por não ser efetivo nas suas ações. Um usuário que havia inicialmente dito que não iria criticar de forma alguma os *Let's Players*, muda de opinião após ver decisões de Woolie. Esse comentarista explica que, contrário à sua posição inicial, não consegue mais resistir à necessidade de questionar os *Let's Players*: “na verdade, eu não posso não criticar mais” (THESWITCHER, 2014f)<sup>207</sup>. Comentários como esses recebem mais aprovações que a média do LP, e principalmente, mais reações por outros usuários. Discussões podem ser vistas em que alguns comentaristas tentam defender os *Let's Players*, mas a maioria das críticas é recebida com apoios na forma de respostas que concordam com essas opiniões. As críticas podem ser vistas desde os primeiros episódios, antes do falecimento de qualquer *pokémon*, mas aparecem em maior quantidade a partir da morte desses, que o público muitas vezes considera como falta de planejamento ou habilidade por parte de Woolie.

Não demorou a que, durante os vídeos, tivéssemos reações a esses comentários pelos membros do canal *TheSwItcher*. No décimo terceiro episódio Liam explica que eles receberam por correio, enviado por um fã, um guia de estratégia impresso do jogo *Pokémon LeafGreen*. O presente é tratado pelos *Let's Players* como uma crítica, e é recebido de forma dúbia pelos membros do canal, que repreendem e agradecem ao mesmo tempo a pessoa que enviou. Não é incomum nos vídeos dessa série que os *Let's Players* referenciem alguns comentários dos fãs. Nesse mesmo episódio, por exemplo, Woolie comenta com Liam a seguinte situação, “as pessoas estão convencidas que você me dá conselhos ruins de propósito

<sup>206</sup> “Woolie calling pidgey a spearow makes me want to stop watching”.

<sup>207</sup> “Actually, I can't not criticize anymore”.

para avacalhar a *playthrough*, o que é uma ótima desculpa para poder cometer erros”<sup>208</sup> (THESWITCHER, 2014l). Liam justifica suas ações falando que ele apenas erra e não é nada planejado, e em seguida Matt comenta sarcasticamente “Bem, graças a um fã atencioso nós temos agora um guia que nos diz todas as coisas sobre as quais você estava errado”<sup>209</sup> (THESWITCHER, 2014l)<sup>210</sup>. Ainda que uma leve irritação dos jogadores por receberem o guia de estratégia tenha transparecido, Matt, Liam e Woolie passam a utilizar a revista como fonte de referência em todos os episódios. Com o tempo alguns comentários se tornam críticas bem diretas a Woolie: “Cara, Woolie é tão ruim em *Pokémon*” (THESWITCHER, 2014j)<sup>211</sup>; e também à equipe de *Let’s Players* como um todo: “eles basicamente não prestam atenção no que está acontecendo e metade do time quase morre. Muito pouco profissional, muita idiotice...” (THESWITCHER, 2014k)<sup>212</sup>. O ANEXO-A contém capturas que fizemos desses e outros *top comments* críticos.

Essa preocupação maior em jogar “corretamente” que surge nos *Let’s Players* gera efeito, e como podemos ver na linha de tempo completa (FIG. 35), temos uma sequência decrescente da distância de episódios em que cada falecimento ocorreu. Em especial, a partir do episódio 19, uma nova morte só ocorre oito vídeos depois, no episódio 27. Isso faz com que em mais de um terço do *LP* tenha acontecido apenas uma morte, enquanto os 10 episódios centrais contabilizem cinco mortes.

---

<sup>208</sup> “people are convinced that you’re giving me bad advice on purpose to fuck up the playthrough, which is a great outlet to make mistakes”.

<sup>209</sup> “Well, thanks to a thoughtful fan we now have a guide telling you all the things you are wrong about”.

<sup>210</sup> A conversa sobre o guia inicia em 2:28 minutos, e continua em diversos momentos ao longo do vídeo. <<https://www.youtube.com/watch?v=nqPp-IccSKY>>

<sup>211</sup> “man woolie is so bad at pokémon (sic)”.

<sup>212</sup> “They mostly don’t pay attention to what is happening then half the team gets nearly killed. So unprofessional, much idiocy...”

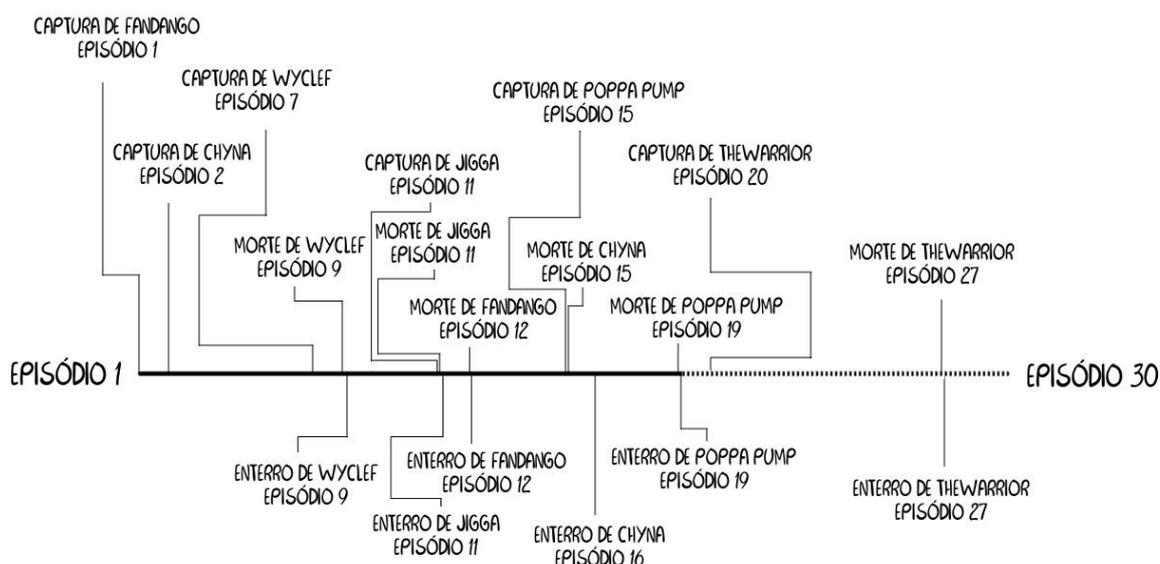


FIGURA 36 – Linha do tempo completa

Fonte: Ilustração do autor. Janeiro de 2016.

Apesar de os *Let's Players* reagirem da maneira como foi pedida nos comentários e jogarem de forma mais eficiente e cuidadosa, diminuindo o número de falecimentos e vencendo mais batalhas, a queda de popularidade dos vídeos se manteve. Após a utilização do guia, no episódio 13, três mortes ocorrem, as dos personagens Chyna, Poppa Pump e TheWarrior. Essas três mortes também coincidem com a mudança de preparo das intervenções, sendo as três últimas mortes e enterros mais simples do que as três primeiras. Esses acontecimentos também geram cada vez menores reações por parte dos *Let's Players*, que ao final, com a morte de TheWarrior, mal demonstram preocupação com o ocorrido.

Foi possível ver como o desinteresse dos *Let's Players* na maneira como narravam a partida, e a alteração de postura com as intervenções afetou o público deste LP. Os *top comments* dos vídeos finais mudam bastante de teor quando comparado aos iniciais. Alguns comentários falam sobre o resultado da votação não dificultar em muito a experiência devido ao nível alto das criaturas dos jogadores: “não poder fugir de *pokémons* selvagens aumenta pouco ou nada a dificuldade, já que os *pokémons* deles já estão em tal nível” (THESWITCHER, 2014o)<sup>213</sup>. Aqui, a discussão apresenta uma vontade dos usuários de ver um maior risco no LP – contudo, isso não necessariamente significa que esses comentadores desejam ver os *Let's Players* jogando de forma pouco eficiente. Outros usuários, porém, são mais claros na sua defesa aos membros do canal *TheSwItcher*: “eu não ligo quando vocês

<sup>213</sup> “Not fleeing from wild pokémon adds little to no difficulty as their pokémon are at such a level”.

erram ou jogam mal” e “eu gosto muito de *Pokémon* e reparo todos erros mínimos nessa *playthrough*. Mas em vez de reclamar eu dou risadas, porque é engraçado” (THESWITCHER, 2014q)<sup>214</sup>. No episódio 22, já após os *Let's Players* modificarem sua forma de jogar, e a ocorrência de mortes praticamente acabarem, um comentário que recebeu 96 apoios discute que os jogadores passaram a se arriscar muito pouco: “...vocês estão morrendo de medo dele te matar? Vamos lá galera” (THESWITCHER, 2014r)<sup>215</sup>. Nesse mesmo sentido, no último episódio é possível ver uma crítica de alguns usuários a outros comentaristas: “A única coisa que arruinou esse *LP* foram os usuários constantemente reclamando sobre alguma coisa” (THESWITCHER, 2014v)<sup>216</sup>. Esses comentários reativos podem ser encontrados no ANEXO-B.

Observamos em alguns desses comentários, além de menções à queda de qualidade do *LP*, uma crítica aos *Let's Players* terem atendido as demandas do público, argumentando que jogar de forma cuidadosa acaba por ser menos interessante de assistir do que ver os jogadores participando de forma mais agressiva da partida. Ainda vemos críticas à forma de jogar, porém, dessa vez, criticando a cautela dos jogadores. É também possível observar uma defesa dos membros do canal por parte do público que se incomoda com a quantidade de reclamações, inclusive culpando essas críticas pela queda de qualidade da *playthrough*. Essas novas reações, que mesclam comentários de apoios com novas críticas geraram mais discussões que a primeira leva de comentários unicamente repreensivos. Dentre as respostas que os comentários receberam podemos ver apoios à sugestão dos *Let's Players* tomarem mais riscos, críticas à falta de acontecimentos no *LP*, e reforços da ideia de que os membros do *TheSwItcher* jogam *Pokémon* de forma errada.

Esses *top comments* nos permitem observar uma mudança da opinião do público em relação ao jogar que é apresentado no *LP* – e também uma mudança de atitude da parte dos membros do *TheSwItcher*. De início vemos uma forte crítica feita pelo público com relação às habilidades e conhecimento dos *Let's Players*. Uma mudança de atitude e maior preocupação por parte de Woolie e Liam (Matt mantém um constante posicionamento de desinteresse), gera resultados mais positivos nas batalhas e no treinamento dos *pokémons*. As críticas, contudo, não diminuem. Somadas a comentários repreensivos que ainda questionam as habilidades dos jogadores, novas críticas são feitas agora ao excesso de cuidado dos *Let's*

---

<sup>214</sup> “I for one don't mind when you guys make mistakes or play poorly” e “I'm very much into Pokémon and notice every tiny mistake in this playthrough. But instead of bitching about it, I just laugh, because it's funny”.

<sup>215</sup> “...yet you're terrified of it killing you? Come on guys”.

<sup>216</sup> “The only thing that ruined this LP was the viewers constantly complaining about something”.

*Players*, contrário ao que se espera de uma partida *Nuzlocke*. Defesas se misturam às críticas, e discussões sobre a qualidade do *LP* e à forma certa de jogar podem ser vistas em alguns desses comentários principais.

Entretanto, como os vídeos são gravados em levadas longas, e depois editados em partes, podemos afirmar que os *Let's Players* provavelmente não tiveram conhecimento da maioria das reações após o aumento do cuidado na partida. Nenhum dos membros do canal participa de discussões nos comentários após os episódios iniciais, e nos últimos vídeos raramente os membros do *TheSwItcher* mencionam os comentários. Percebemos que, apesar dos comentários como um todo servirem como fonte de visualização da opinião do público e da queda de popularidade dos vídeos, a atitude dos *Let's Players* foi afetada principalmente pelas primeiras reações dos usuários, que eram predominantemente críticas.

A situação presente nos comentários de parte do público se irritar quando os jogadores jogam “mal” e outra parte se irritar quando os mesmos jogam “bem” só é visível graças à condição específica das regras *Nuzlocke*. Parte do entretenimento do modelo *Nuzlocke* está na constante possibilidade de derrota, e nas situações emocionais derivadas de se considerar a morte de um *pokémon* numa jogabilidade marcada pela escassez de personagens à disposição do jogador. Simultaneamente, tem-se a característica de um *LP* se diferenciar de outras formas de narrar um jogo pela sua explicitação da subjetividade do jogador. Um público quer ver reações emocionais de um *Let's Player*, e o valor de entretenimento dessa forma de recontar é fortemente influenciada pela forma de jogar apresentada, e pelo número de situações que o jogo permite de explorar a subjetividade do criador do *LP* (LIGMAN, 2011; RADDE-ANTWEILER, WALTMATHE, ZEILER, 2014).

Sendo assim, o modelo *Nuzlocke* – de produzir reações emocionais a partir de interpretações – parece perfeito para um *LP* e a explicitação de subjetividades perante situações lúdicas. Porém, no nosso objeto é justamente essa justaposição que parece servir de gatilho para o desinteresse de público e de jogadores na série *Super Best Friends Play Pokémon Nuzlocke [Hard Mode]*. Com a soma dos *top comments*, da fala de Liam, dos dados de popularidade, das diferenças de detalhes entre os trechos analisados e das conversas dos jogadores nos vídeos, podemos traçar uma análise da figura do *Let's Player* e do próprio *LP*.

#### 4.7.2 A função dupla do *Let's Player*

No contexto que discutimos, o próprio conceito do *Let's Player* como interator-parte-jogador-parte-comentador se torna conflitante. O interesse do público de um *LP*, seja esse espectador ou copiloto, está nas individualidades de cada *playthrough*, tanto em relação aos sucessos, quanto às falhas. A derrota é atrativa em uma partida *Nuzlocke*, e em especial no caso do nosso objeto, é de grande interesse para o público. A derrota no *LP* que analisamos é sempre acompanhada de uma intervenção criativa e bem-humorada dos criadores na forma das edições de morte e enterros, algo interessante para os apreciadores do canal.

Porém, é o fato do público de um *LP* ser em grande parte formado por jogadores copilotos, que jogam junto, que impede que esse mesmo público aceite que os controladores daquela partida de que fazem parte joguem de forma ineficiente. O narrador não pode narrar bem se jogar bem, nesse caso. Pois, em um *LP* de *Pokémon Nuzlocke* falhas aparecem como necessárias para gerar momentos interessantes de serem observados. Uma partida *Nuzlocke* sem mortes acaba por oferecer a mesma experiência de uma partida comum de *Pokémon*. Aqui, o que é considerado como atrativo são justamente os erros e atitudes arriscadas tomadas pelos *Let's Players*. Mas, como discutimos, caso esses joguem ineficientemente, são duramente criticados, ainda que isso deixe a *playthrough* mais interessante.

Assim, nos perguntamos: o quanto esse conflito visível na imagem do *Let's Player* afeta a construção da espiral de apropriações?

Definitivamente, o desinteresse é um fator relevante, já que podemos visualizar uma diminuição da quantidade de referências e detalhes nas intervenções finais – que coincidem com a mudança de forma de jogar. Porém, adentrando um pouco mais na questão, é possível considerar que as regras *Nuzlocke* e o jogo *Pokémon* (que são elementos básicos deste sistema de apropriações intercaladas) são diretamente afetados e afetam a maneira de jogar a partida. Regras diferentes mudam o jogar, mas a necessidade de se contar a partida de uma forma específica e de garantir o engajamento do público também afeta essa mesma forma de jogar. Como não existem diferentes jogabilidades em uma mesma *playthrough* (o jogar é o mesmo, pode ser maleável e se transformar, mas não é múltiplo em casos de games de um jogador) temos que considerar que a própria condição do *Let's Player* afeta e é afetada pela apropriação da jogabilidade na composição dos *mashups* discutidos.

A partir da ótica da rejogabilidade, a experiência *Nuzlocke* apresentada no *LP* nos mostra um jogo diferente do tradicional *Pokémon*, mas não necessariamente novos jogadores.

Grande parte do público dos vídeos parece saber o que é jogar *Pokémon* de forma eficiente<sup>217</sup> – mas o que isso significa para a jogabilidade *Nuzlocke* não tem a mesma força com esses observadores.

A maneira como são aplicadas as regras *Nuzlocke* altera em partes o que deve ser almejado em uma partida. Puramente como um jogo, “não perder” se mantém como objetivo claro da jogabilidade, mas é durante seu atrelamento com uma a criação de relatos e expressões subjetivas, e na expectativa de amarrações pessoais, que acaba por se almejar que uma derrota aconteça de alguma maneira. Dessa forma, no *LP* analisado, ganhar ou perder não são as questões principais, mas sim, como fazer a experiência se tornar mais pungente. Se entendermos dessa maneira o nosso objeto, uma nova luz se dá quanto ao conflito de jogabilidade observado nos comentários críticos nos vídeos.

Parte do público do *LP* se fez ouvir no desejo de que os *Let's Players* jogassem uma partida melhor de *Pokémon*, enquanto Woolie, Matt e Liam estavam se apropriando dessa jogabilidade e participando de uma partida *Nuzlocke*. Em seguida, quando os *Let's Players* modificam seus atos e passam a jogar *Pokémon* de maneira mais eficiente, comentários críticos aparecem questionando os criadores do canal de não estarem aproveitando ao máximo as possibilidades da experiência *Nuzlocke*. Os membros do canal *TheSwItcher* se colocam na difícil posição de ter que pilotar dois jogos diferentes para um público que nem sempre está como copiloto do mesmo jogo que os *Let's Players*.

Com isso, os membros do canal *TheSwItcher* aos poucos se separam de partes importantes que compunham a espiral de apropriações. Ainda que as regras *Nuzlocke* estejam em efeito, a experiência gerada pela jogabilidade aproxima-se mais do jogo *Pokémon* tradicional, do que o modificado. É um abandono velado da rejogabilidade, um retorno à fórmula do jogo tradicional que transparece na qualidade do *LP*. Se os trechos editados servem como reforçadores de uma visualização da rejogabilidade, então o abandono da mesma acontece em conjunto com uma menor preocupação com essas interferências. Se as mortes se tornam menos importantes como temática e mecânica no jogo, então o mesmo ocorre com sua presença nos vídeos.

Voltando à metáfora da torre de Jenga, a espiral de apropriações pode ser rompida de diversas formas, e inicialmente discutimos a necessidade do observador acompanhar e

---

<sup>217</sup> Somando as indicações dadas pelos comentários – constantemente discutindo macetes e estratégias de se sair vitorioso na partida - com o fato da versão de *Pokémon* jogada não ser nem tão antiga para ser pouco conhecida, nem tão recente para ter baixa adesão, nos parece improvável que o público do vídeo seja formado por observadores que não tenham experimentado um jogo de *Pokémon*. Mais plausível é a ideia que os interesses e experiências do público estejam alinhados com o conteúdo do vídeo.

reconhecer referências. Porém, a espiral também é passível de rompimento pelos seus criadores. São diversas peças que a compõem, e ao se perder bases como a subjetividade e jogabilidade que vêm com o modo *Nuzlocke*, a torre cai (FIG. 36).

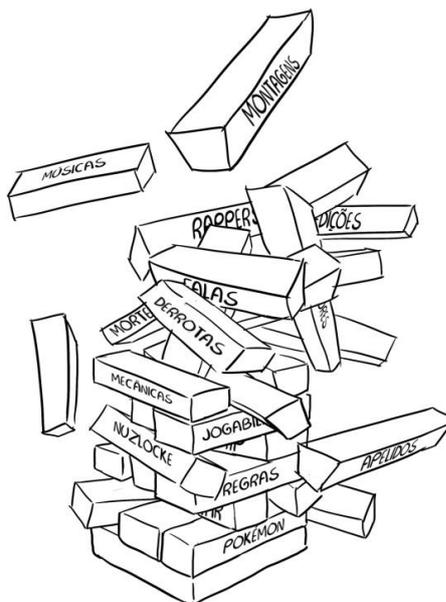


FIGURA 37 – Rompimento da torre  
Fonte: Ilustração do autor. Janeiro de 2016.

Se *LPs* se apoiam na ideia de jogar em conjunto, de uma sensação de participação entre jogadores, então uma queda de interesse do *Let's Player* provavelmente acarreta uma queda de interesse do seu público. Um criador de *LPs* expressa suas emoções e gostos para o público. Um *Let's Player* pode não gostar de um jogo, mas mesmo assim consegue fazer um *LP* interessante, pois desgostos e críticas podem ser atrativos ao serem compartilhados. Contudo, o que podemos ver na ação dos membros do *TheSwitcher* não é um desgosto pelo jogo, mas um desinteresse no próprio *LP*. Ao desfazerem parcialmente as apropriações, Liam, Matt e Woolie transparecem para seus copilotos que a vontade inicial, o gosto e cuidado que foram feitos durante a construção da espiral não mais afetam suas decisões. A baixa popularidade dos últimos vídeos não é reação a somente uma queda da qualidade do *LP*, mas um resultado de uma experiência compartilhada. A queda da torre (FIG. 35) não afeta apenas as apropriações, mas também todos aqueles que participaram da sua construção. *LPs* serem sobre jogar em conjunto é a razão do sucesso desse modelo – mas no caso do nosso objeto, é a evidência de que sua maior força é também um possível ponto de fragilidade.

## CONCLUSÃO

Ao iniciar o projeto que gerou essa dissertação, era nosso plano compreender o modelo *Nuzlocke* de jogar *Pokémon* por meio do viés da apropriação. Os vídeos de *LP* apareceram como uma maneira possível de observar a construção de um *mashup* a partir da divulgação de uma experiência subjetiva de um grupo de jogadores. Em específico, os vídeos sobre *Pokémon Nuzlocke* do canal *TheSwItcher* e suas interferências na continuidade do jogo surgiram durante o início da pesquisa para a dissertação, e se provaram um encaixe benéfico para as conexões entre os *mashups* dos vídeos com os *mashups* de regras e formas de jogar que tínhamos em foco. Pareceu-nos possível, considerando o escopo do projeto inicial, utilizar características desse *LP* para explicitar algumas qualidades do jogar. Acreditamos que esse objetivo original foi alcançado.

Comprendemos a especificidade do nosso objeto, e o que falamos aqui não é uma tentativa de explicar novas maneiras de entender o que é o conceito de jogabilidade. Mas dentro do nosso escopo, foi possível encontrar uma forma de reler esse termo por um caminho de culturas de modificação e reconstrução de conteúdos apropriados. Mesmo se seguirmos a proposta de que jogar é apropriar, nossa pesquisa não necessariamente necessita concordar ou discordar dessa fala. Não podemos afirmar se jogar é apropriar com o que avaliamos, mas nos foi possível ver o que se procede em uma situação na qual o jogar é apropriado.

No nosso caso específico do jogo *Pokémon*, encontramos um apoio na questão da jogabilidade. A nossa argumentação de que *Pokémon* e *Pokémon Nuzlocke* não são o mesmo jogo não se baseia em questões de código ou de programação, mas sim na ação de jogadores. Se não são feitas mudanças físicas entre *Pokémon* e *Pokémon Nuzlocke*, existem claras diferenças na forma como esses dois jogos são explorados. Como foi mencionado, um jogo é definido enquanto alguém o joga – e no caso do nosso objeto, vemos dois jogos que só são diferentes porque são jogados de forma diferente.

Nossa pesquisa não foi sem casos inesperados, e a principal surpresa na escrita dessa dissertação surgiu durante a queda de popularidade dos vídeos que observamos. A função dupla do *Let's Player* nos apareceu durante a procura de razões do declínio dos vídeos. Os caminhos que foram feitos para isso nos causaram uma inversão do nosso raciocínio empregado até essa observação. Utilizávamos da apresentação de subjetividades do *LP* para termos visualidades mais claras do movimento antropofágico do jogar. Mas foi a espiral de

apropriações visíveis nos vídeos que permitiu identificar um ponto de conflito no papel de narrar e jogar simultaneamente.

Ao decidir jogar *Pokémon Nuzlocke*, era intenção dos membros do canal *TheSwItcher* prover uma experiência que provocasse o engajamento de seu público. Acima de tudo, *Nuzlocke* são regras autoimpostas que existem enquanto o jogador quer. Elas não “aparecem” no jogo caso o jogador não queira. No caso de um *Let’s Player*, isso gera o conflito de como fazer seu público compreender as suas ações da mesma maneira que você.

Utilizando das apropriações visíveis nos trechos de mortes e enterros, os membros do *TheSwItcher* tornam “reais” as ações de jogar *Nuzlocke*, que até então só existiam de fato na compreensão dos jogadores. Os trechos potencializam a escolha dos membros do canal de não jogar *Pokémon*, mas sim *Pokémon Nuzlocke*. E também demonstram o gradual distanciamento dessa escolha, um ponto de conflito inesperado para nós. Buscávamos nas intervenções uma forma de ver a construção de um *mashup* que utilizava o jogar. Obtivemos resultados nesse sentido, mas também pudemos ver a utilização de um *mashup* para viabilizar a visualização de outro jogar. Uma jogabilidade apropriada. Uma rejogabilidade.

As críticas que vemos nos comentários dos vídeos após alguns episódios mostram um descompasso entre parte do público e canal – algo crítico para um *LP*. Pilotos e copilotos, caso sigam caminhos diferentes, permitem uma abertura para se romper a experiência. A queda de esforço apresentado pelos *Let’s Players* nos trechos analisados acontece em conjunto com uma menor afirmação das regras *Nuzlocke*. Mortes afetam cada vez menos esses jogadores, que demonstram maior preocupação em vencer batalhas do que em garantir uma experiência *Nuzlocke* recompensadora. As novas regras ainda estão presentes, mas sua utilização é menos impactante do que as mecânicas de combate do jogo original que acabam sendo a verdadeira dificuldade dos episódios finais. Aos poucos, os membros do canal deixam de jogar *Nuzlocke*, e voltam a jogar *Pokémon* – ainda que com regras modificadas. Perde-se a presença da rejogabilidade e se volta a algo mais próximo de Regras da Casa, de afinamentos de dificuldade da experiência original.

Essas apropriações feitas (e desfeitas) pelos membros do canal são tão representativas das subjetividades dos mesmos quanto suas falas e interjeições durante os vídeos. O papel duplo de *Let’s Players* de Matt, Liam e Woolie entrou em choque com seu público e internamente na própria ação de jogar. Rejogabilidade e regras autoimpostas se sustentam na frágil condição do interesse do jogador. Se esse não quer jogar de certa maneira, ele não joga. No *LP* da série de vídeos *Super Best Friends Play Pokémon Nuzlocke [Hard Mode]* a rejogabilidade e as regras autoimpostas foram inseridas em uma relação possivelmente ainda

mais frágil – a do entusiasmo dos *Let's Players* e da vontade de seu público. Se entendermos apropriar como tomar para si, incorporar e recriar, então se apropriar do jogar é um ato de jogo. E no caso, os membros de um canal de *LPs* não puderam ser somente jogadores.

Acreditamos que essa situação seja a mais difícil de qualificar, ainda que a mais representativa da rejogabilidade. Os *Let's Players* continuam utilizando regras *Nuzlocke* até o final do jogo, mas não jogam como se essas regras de fato sejam relevantes. Ainda se vê uma apropriação de regras, mas não mais uma apropriação de jogar. Entendemos isso como um reforço de que o jogo não é definido como um conjunto de regras – mas sim como aquilo que emana na sua jogabilidade.

Consideramos importante mencionar que, algum tempo após o último vídeo enviado, durante o *streaming* final, era objetivo dos jogadores ir até o fim do jogo de uma forma ou de outra, não se importando se saíssem derrotados ou vitoriosos. Esse *streaming* foi feito ao vivo, sem cortes, em uma série de ações bem menos cuidadosas dos que as feitas nos 30 vídeos anteriores. Os jogadores vencem o último antagonista e finalizam a partida, mas não sem custos. Diversos *pokémons* morrem durante essa última investida. O *streaming* foi considerado um sucesso pelo público, e também pelos criadores, como podemos ver nessa fala final das respostas de Liam para nossas questões.

A escolha de fazer um *stream* no final foi para que pudéssemos forçar a ser mais divertido. E nós achamos que foi bem-sucedido, haha. Oito episódios fracos com nossos níveis de energia não iriam ser tão bons. E, bem, nós milagrosamente conseguimos. Um bando de idiotas fez um *Nuzlocke*. Bam, prova inegável de que *Pokémon* é um jogo para bebês. Haha (LIAM, 2015, p.1)<sup>218</sup>

Essa fala nos permite retornar a uma ideia permanente em toda a escrita, mas que não coube ser discutida inteiramente a fundo – a questão da subjetividade do jogador explícita durante um *LP*. Entendemos que é possível que o leitor se sinta na expectativa de maiores definições de o que é possível retirar e descobrir nesse universo de narrações do jogar, mas não nos coube (nem em espaço nem em proposta) adentrar nesse assunto. Contudo, podemos indicar através desse projeto um ponto de discussão de como que um modelo voltado para representação de subjetividades acaba por não permitir por completo essa transparência,

---

<sup>218</sup> No original, em inglês: “*The choice to stream the end was so that we could just force it to be more entertaining. And we think that was successful, haha. A limp eight episodes on our low energy levels wouldn't have been nearly as good. And, well, we miraculously succeeded. A bunch of idiots did a Nuzlocke. Bam, undeniable proof that Pokemon is a baby game. Haha*”.

justamente por ser acionado em conjunto com questões de popularidade virtual, e até mesmo monetárias, no caso dos *Let's Players* que fazem da função uma carreira.

Por fim, acreditamos que os objetivos dessa pesquisa foram cumpridos, inclusive possibilitando alguns resultados que abriram caminhos de análise inesperados. Esperamos que essa dissertação possa auxiliar futuras pesquisas sobre as questões propostas, em especial discussões que tratem de alterações de jogabilidade, e trabalhos sobre o extenso conteúdo de *LPs* disponível na *Web*.

## Referências Bibliográficas

- ALDEN. *Content Creator Earn Over \$50M Through Steam Workshop, Can Now Earn Money in More Games*. 2015. Disponível em: <<http://steamcommunity.com/games/SteamWorkshop/announcements/detail/154581565731694927>>. Acesso em: 26 mai. 2015.
- ALLISON, Anne. *Portable Monster and Commodity Cuteness: Pokémon as Japan's new global power*. **Postcolonial Studies**. 2003. Vol 6. Disponível em: <<http://web.mit.edu/condry/Public/cooljapan/Feb23-2006/Allison-03-Postcol-Portble.pdf>>. Acesso em: 01 mar. 2016.
- ANDERSON, Chris. **A Cauda Longa: do mercado de massas para o mercado de nicho**. São Paulo: Campus, 2006.
- ASHTON, Daniel; NEWMAN, James. *Relations of Control: Walkthroughs and the Structuring of Player Agency*. **The Fiberculture Journal**. 2010. Vol 16. Disponível em: <<http://sixteen.fibreculturejournal.org/relations-of-control-walkthroughs-and-the-structuring-of-player-agency/>>. Acesso em: 13 fev. 2016.
- AVEDON, Elliot; SUTTON-SMITH, Brian. **The Study of Games**. California, Ishi Pres. 2015.
- AZURILLAND. *Make Your Own Challenge. (my variants on the Nuzlocke)*. 2012. Disponível em: <<http://www.azurilland.com/forums/pokemon/pokemon-challenges/ongoing-challenges/429106-make-your-own-challenge-my-variants-on-the>>. Acesso em: 01 mar. 2016.
- BAER, Ralph. *Videogames: in the beginning*. Nova Jersey, Rolenta Press, 2005.
- BAILEY, Kat. **The Worst Pokémon of All Time**. 2013. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2013/10/09/the-worst-pokémon-of-all-time>>. Acesso em: 26 mai. 2015.
- BARROS, Marcelo *et al.* Remix, Mashup, Paródia e Companhia: por uma taxonomia multidimensional da transtextualidade na cultura digital. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**. Belo Horizonte. Vol. 13. No4. p. 1191-1221. Out/Dez. 2013. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbla/v13n4/a11v134.pdf> >. Acesso em: 26 mai. 2015.
- BOLTER, Jay; GRUSIN, Richard. **Remediation. Understanding new media**. Boston, The MIT Press, 2000.
- BRIDGMAN, Andrew. **Toplist Results: the worst pokémon of all-time**. 2014. Disponível em: <<http://www.dorkly.com/post/58484/toplist-results-the-25-worst-pokémon-of-all-time>>. Acesso em: 25 mai. 2015.

BROWN, Mark. *21 greatest Pokemon rhymes and references in rap songs. I got more green than Bulbassaur*. 2013. Disponível em: <<http://www.pocketgamer.co.uk/r/3DS/Pokemon+X+%2F+Pokemon+Y/feature.asp?c=5434>>. Acesso em: 13 fev. 2016.

BRUNS, Axel. *Blogs, Wikipedia, Second Life and beyond: from production to produsage*. New York: Peter Lang, 2008.

\_\_\_\_\_. *Produsage: a working definition*. 2007. Disponível em: <<http://produsage.org/node/9>>. Acesso em: 25 mai. 2015.

BUCKINGHAN, David; SEFTON-GREEN, Julian. *Gotta catch 'em all: structure, agency and pedagogy in children's media culture*. In: TOBIN, J. *Pikachu's Global Adventure: the rise and fall of Pokémon*. 2004. Duke University Press. Durham.

BULBAPEDIA. *Nuzlocke Challenge*. 2016. Disponível em: <[http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Nuzlocke\\_Challenge](http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Nuzlocke_Challenge)>. Acesso em 01 mar. 2016.

BURGESS, Jean; GREEN, Joshua. *Youtube e a revolução digital: como o maior fenômeno da cultura participativa está transformando a mídia e a sociedade*. São Paulo: Aleph, 2009. \_\_\_\_\_ *The entrepreneurial Vlogger: Participatory Culture Beyond the Professional-Amateur Divide*. In: Snickars, Pelle; Vonderau, Patrick. *The Youtube Reader*. Suécia: National Library of Sweden, 2009.

BYCER, Josh. *What Defines a Game: meaning vs action*. 2013. Disponível em: <[http://www.gamasutra.com/blogs/JoshBycer/20130122/185251/What\\_Defines\\_a\\_Game\\_Meaning\\_Vs\\_Action.pHP](http://www.gamasutra.com/blogs/JoshBycer/20130122/185251/What_Defines_a_Game_Meaning_Vs_Action.pHP)>. Acesso em: 13 fev. 2016.

CAILLOIS, Roger. *Os Jogos e os Homens*. Lisboa: Cotovia. 1990.

CAMPANELLA, Rodrigo. *Jogando Com a Cidade: a construção das ações no espaço urbano nos jogos digitais de mundo aberto "Bioshock" e "Grand Theft Auto IV"*. 2014. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Minas Gerais, Minas Gerais, 2014.

CAMPBELL, Colin. *I Played Far Cry 4 For Four Hours And Here's What I Think of The Game So Far...* 2014. Disponível em: <<http://www.polygon.com/2014/10/14/6970783/i-played-far-cry-4-for-five-hours-and-heres-what-i-think-of-the-game>>. Acesso em 01 mar. 2016.

CHEN, Brian. *For Creator of Games, a Faint Line on Cloning*. 2012. Disponível em: <[http://www.nytimes.com/2012/03/12/technology/for-creators-of-video-games-a-faint-line-on-cloning.html?\\_r=2&pagewanted=all](http://www.nytimes.com/2012/03/12/technology/for-creators-of-video-games-a-faint-line-on-cloning.html?_r=2&pagewanted=all)>. Acesso em: 14 fev. 2016.

CRAWFORD, Chris. *The Art of Computer Game Design*. 1982. Disponível em: <[http://www-rohan.sdsu.edu/~stewart/cs583/ACGD\\_ArtComputerGameDesign\\_ChrisCrawford\\_1982.pdf](http://www-rohan.sdsu.edu/~stewart/cs583/ACGD_ArtComputerGameDesign_ChrisCrawford_1982.pdf)>. Acesso em 01 mar. 2016.

DARNTON, Robert. *O grande massacre de gatos: e outros episódios da história cultural francesa*. Rio de Janeiro, Graal, 1986.

DE CERTEAU, Michel. **A invenção do cotidiano**: 1. artes de fazer. Petrópolis: Vozes, 2011. 10 ed.

DEURSEN, Felipe. Por trás da rede antissocial: 4chan. **Super Interessante**. Abril. 2011. Disponível em: <<http://super.abril.com.br/tecnologia/rede-antissocial-4chan-624494.shtml>>. Acesso em: 25 mai. 2015.

DIAKOPOULOS, Nicholas *et al.* **Remixing Authorship: reconfiguring the author in online video remix culture**. Technical Report. Georgia Tech. 2007. Disponível em: <<http://www.deakondesign.com/wp-content/uploads/2007/06/evolution-hypertext-tr.pdf>>. Acesso em: 01 mar. 2016.

EMRICH, Alan. *Decline of Guides: What I observed as the barbarians stormed the gate*. Disponível em: <[http://www.alanemrich.com/Writing\\_Archive\\_pages/decline.htm](http://www.alanemrich.com/Writing_Archive_pages/decline.htm)>. Acesso em: 25 mai. 2015.

EVO. **Tournament Rules**. 2016. Disponível em: <<http://evo.shoryuken.com/tournament-rules/>>. Acesso em 01 mar. 2016.

FAHEY, Mike. *Sometimes You've Got To Make Up Your Own Rules*. 2011. Disponível em: <<http://kotaku.com/5866572/sometimes-youve-got-to-make-up-your-own-rules>>. Acesso em: 13 fev. 2016.

FONG, Dennis. **Rocket Jump Techniques**. Disponível em: <<http://www.quaketerminus.com/quakebible/adv-rjump.htm>>. Acesso em: 05 fev. 2016.

FRASCA, Gonzalo. *Ludology meets narratology*. Parnasso, 3: Helsinki, 1999. Disponível em <<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>>. Acesso em: 25 mai. 2015.

GAMASUTRA. *How has the rise of YouTubers affected how you make games?* Disponível em: <[http://www.gamasutra.com/view/news/219367/How\\_has\\_the\\_rise\\_of\\_YouTubers\\_affected\\_how\\_you\\_make\\_games.php](http://www.gamasutra.com/view/news/219367/How_has_the_rise_of_YouTubers_affected_how_you_make_games.php)>. Acesso em: 05 nov. 2014.

GARROCHO, Luís; ZILLER, Joana. **Rastros de um Dispositivo do Jogar: Agenciamento de Agrupamentos no Experimento Social Twitch Plays Pokémon**. VIII Simpósio Nacional da ABCiber: comunicação e cultural na era de tecnologias midiáticas onipresentes e oniscientes, 2014, São Paulo. Disponível em: <<http://www.abciber.org.br/simpósio2014/anais/Links/gts6.html>>. Acesso em: 26 nov. 2015.

GARROCHO, Luís; ABI, Maiana. **Contando o Errado de Forma Certa**: Explorações lúdicas do *glitch* em narrações do rejogar. I Congresso Internacional de Novas Narrativas: encontro de narrativas de comunicação e artes, 2015, São Paulo. Disponível em: <[http://www.aberje.com.br/congressonovasnarrativas/CINN\\_Anais\\_2015.pdf](http://www.aberje.com.br/congressonovasnarrativas/CINN_Anais_2015.pdf)>. Acesso em 26 nov. 2015.

GIARD, Luce. História de uma Pesquisa. In: DE CERTEAU, Michel. **A invenção do cotidiano**: 1. artes de fazer. Petrópolis: Vozes, 2011. 10 ed.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

ISHAAN. **Pokémon's Audience Is Growing Older**. 2014. Disponível em: <<http://www.siliconera.com/2014/12/01/pokemons-audience-growing-older/>>. Acesso em: 14 fev. 2016.

ITO, Mizuko. *Mobilizing the Imagination in Everyday Play*. In: SONVILLA-WEISS, Stefan. **Mashup Cultures**. SpringerWien. Nova York. 2010.

JENKINS, Henry. O que aconteceu antes do Youtube? In: BURGESS, Jean; GREEN, Joshua. **Youtube e a revolução digital**: como o maior fenômeno da cultura participativa está transformando a mídia e a sociedade. São Paulo: Aleph, 2009.

\_\_\_\_\_. *Game Design as Narrative Architecture*. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah. (Org.). **First Person: New Media as Story Performance, and Game**. Cambridge: MIT Press, 2002. Disponível em <<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/lazzi-fair>>. Acesso em: 26 mai. 2015.

JOHNSON, Daniel. **Six ways to make money playing video games**. Disponível em: <<http://www.telegraph.co.uk/technology/video-games/10457250/Six-ways-to-make-money-playing-video-games.html>>. Acesso em: 05 nov. 2014.

JUUL, Jesper. *Introduction to Game Time*. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah. (Org.). **First Person: New Media as Story Performance, and Game**. Cambridge: MIT Press, 2002. Disponível em: <<https://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/>>. Acesso em: 13 fev. 2016.

\_\_\_\_\_. **Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**. Massachusetts: MIT Press. 2011.

\_\_\_\_\_. **A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players**. Massachusetts: MIT Press. 2012.

\_\_\_\_\_. **The art of failure: an essay on the pain of playing video games**. Massachusetts: MIT Press. 2013.

KARJALAINEN, Miro. *Emergence and Meta-Gaming*. 2006. Disponível em: <<http://www.cynicalstuff.com/emergence-and-meta-gaming>>. Acesso em: 26 mai. 2015.

KELLEY, David. *The Art of Reasoning*. New York, W. W. Norton & Company, 1988.

KELLY, Tadhg. *What Games Are: why all the clones?* 2014. Disponível em: <<http://techcrunch.com/2014/01/05/why-all-the-clones/>>. Acesso em: 14 fev. 2016.

KELTS, Roland. *Japanamerica: how japanese pop culture has invaded the U.S.* Nova Iorque, Saint Martin's Press, 2006.

KIM, Amy Jo. *Meta-Game Design: reward systems that drive engagement*. 2010. Disponível em: <<http://www.gdcvault.com/play/1012242/Meta-Game-Design-Reward-Systems>>. Acesso em: 13 fev. 2016.

LEE, Dave. *Computer and Video Games on-line magazine facing closure*. 2014. Disponível em: <<http://www.bbc.com/news/technology-27486867>>. Acesso em: 26 mai. 2015.

LEJACQ, Yannick. *Why Assassin's Creed Makes no Sense to Me*. 2014. Disponível em: <[http://kotaku.com/why-assassins-creed-makes-no-sense-to-me-1657525185?utm\\_expid=66866090-76.Xf7HV5ZSS3i8CtAkjnzQiA.0&utm\\_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com.br](http://kotaku.com/why-assassins-creed-makes-no-sense-to-me-1657525185?utm_expid=66866090-76.Xf7HV5ZSS3i8CtAkjnzQiA.0&utm_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com.br)>. Acesso em: 01 mar. 2016.

LESSIG, Lawrence. *Re-examining the Remix*. 2010. Disponível em: <[http://www.ted.com/talks/lessig\\_nyed#t-627709](http://www.ted.com/talks/lessig_nyed#t-627709)>. Acesso em: 26 mai. 2015

\_\_\_\_\_. *Remix: make art and commerce thrive in the hybrid economy*. Nova York: Penguin Books, 2008.

\_\_\_\_\_. *Cultura Livre*. Disponível em <<http://www.rau-tu.unicamp.br/nou-rau/softwarelivre/document/?view=144>>. Acesso em: 14 set. 2014.

LETSPLAYWIKI. *List of Let's Players*. Disponível em: <[http://letsplay.wiki.com/wiki/List\\_of\\_let%27s\\_players](http://letsplay.wiki.com/wiki/List_of_let%27s_players)>. Acesso em: 26 mai. 2015.

\_\_\_\_\_. *LP Guide for Newbies*. Disponível em: <[http://letsplay.wiki.com/wiki/LP\\_guide\\_for\\_newbies](http://letsplay.wiki.com/wiki/LP_guide_for_newbies)>. Acesso em: 26 mai. 2015.

\_\_\_\_\_. *Welcome to the Let's Play Wiki*. Disponível em: <[http://letsplay.wiki.com/wiki/Let%27s\\_Play\\_Wiki:Main\\_Page](http://letsplay.wiki.com/wiki/Let%27s_Play_Wiki:Main_Page)>. Acesso em: 26 mai. 2015.

LIEN, Tracey. *How successful is Pokémon? Take a Look at the Numbers!* 2014. Disponível em: <<http://www.polygon.com/pokémon/2014/8/18/6030089/Pokémon-sales-numbers>>. Acesso em: 26 mai. 2015.

LIGMAN, Kris. *Let's Play Super Term Paper RPG: Interactivity by Proxy in Web 2.0 culture*. 2011. Disponível em: <<https://direcritic.files.wordpress.com/2011/04/kris-ligman-lets-play-super-rutgers-rpg.pdf>>. Acesso em: 26 mai. 2015.

LPARCHIVE. *The History of The Let's Play Archive*. Disponível em: <http://lparchive.org/history>. Acesso em: 04 mai. 2015.

MACHINIMA. *About*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/machinima>>. Acesso em: 26 mai. 2015.

MANOVICH, Lev. Quem é o autor? Sampleamento / remixagem / código aberto. In: BRASIL, André;

\_\_\_\_\_. *Remix and remixability*. 2005. Disponível em: <<http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0511/msg00060.html>>. Acesso em: 18 set. 2014.

\_\_\_\_\_. *What comes after remix?* 2007. Disponível em: <[http://manovich.net/DOCS/remix\\_2007\\_2.doc](http://manovich.net/DOCS/remix_2007_2.doc)>. Acesso em: 17 set. 2014.

MARRILAND. *New Way to Play: The Nuzlocke Challenge*. 2014. Disponível em: <<http://www.azurilland.com/articles/new-way-to-play/5024-new-way-to-play-nuzlocke-challenge>>. Acesso em: 01 mar. 2016.

MCALLISTER, Ken; RUGGILL, Judd. *Gaming Matters: art, science, magic and the computer medium*. Alabama, The University of Alabama Press, 2011.

MORAN, Chuck. *Playing with Game Time: Auto-Saves and Undoing Despite the 'Magic Circle'*. *The Fiberculture Journal*. San Diego. Vol 16. 2010. Disponível em: <<http://sixteen.fiberculturejournal.org/playing-with-game-time-auto-saves-and-undoing-despite-the-magic-circle/>>. Acesso em: 26 mai. 2015.

MURRAY, Janet. *Glossary*. Disponível em: <<http://inventingthemedium.com/glossary/>>. Acesso em: 26 mai. 2015.

\_\_\_\_\_. *Hamlet no Holodeck: O Futuro da Narrativa no Ciberespaço*. UNESP/ITAÚ Cultural, 2001.

NEWMAN, James. *Video Games*. Nova Iorque, Routledge, 2013.

NUZLOCKE WIKI. *Nuzlocke Rules*. Disponível em:

<[http://Nuzlocke.wiki.com/wiki/Nuzlocke\\_Rules](http://Nuzlocke.wiki.com/wiki/Nuzlocke_Rules)>. Acesso em: 26 mai. 2015.

PARKIN, Simon. *Clone Wars: Is plagiarism killing creativity in the games industry?* 2011. Disponível em: <<http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2011/dec/21/clone-wars-games-industry-plagiarism>>. Acesso em 14 fev. 2016.

PEWDIEPIE. *About*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/PewDiePie/about>>. Acesso em: 26 mai. 2015.

POKÉMON COMPANY. *Pokémon in Figures*. Disponível em: <<https://www.pokemon.co.jp/corporate/en/data/>>. Acesso em 13 fev. 2016.

POKÉPEDIA. *Aí vem o Esquadrão Squirtle*. Disponível em: <[http://pt-br.pokepediabr.wiki.com/wiki/A%C3%AD\\_vem\\_o\\_Esquadr%C3%A3o\\_Squirtle](http://pt-br.pokepediabr.wiki.com/wiki/A%C3%AD_vem_o_Esquadr%C3%A3o_Squirtle)>. Acesso em: 26 mai. 2015.

POSTIGO, Hector. *The Socio-Technical Architecture of Digital Labor: Converting play into YouTube money*. *New Media & Society*. Chicago. Vol 18. 2014. Disponível em: <[https://www.academia.edu/10311807/The\\_socio-technical\\_architecture\\_of\\_digital\\_labor\\_Converting\\_play\\_into\\_YouTube\\_money](https://www.academia.edu/10311807/The_socio-technical_architecture_of_digital_labor_Converting_play_into_YouTube_money)>. Acesso em: 13 fev. 2016.

QUANTIC FOUNDRY. *Gamer Motivational Model*: overview and descriptions. 2015. Disponível em: <<http://quanticfoundry.com/wp-content/uploads/2015/12/Gamer-Motivation-Model-Overview.pdf>>. Acesso em: 13 fev. 2016.

REDITT. *Here's a Big List of Nuzlocke Rules. Feel Free to Comment With More!* 2014. Disponível em: <[https://www.reddit.com/r/nuzlocke/comments/1i8we7/heres\\_a\\_big\\_list\\_of\\_nuzlocke\\_rules\\_feel\\_free\\_to/](https://www.reddit.com/r/nuzlocke/comments/1i8we7/heres_a_big_list_of_nuzlocke_rules_feel_free_to/)>. Acesso em 01 mar. 2016.

RADDE-ANTWEILER, Kerstin; WALTMATHE, Michael; ZEILER, Xenia. *Video Games, Let's Plays, and Religion: the relevance of researching gamevironments*. *Gamevironments*. Vol 1. 2014. Disponível em: <<http://elib.suub.uni-bremen.de/edocs/00104169-1.pdf> >. Acesso em: 01 mar. 2016.

RENAUDIN, Clement. *Cloned to Death: Developers release all 570 emails that discussed the development of 'threes!'*. 2014. Disponível em: <<http://toucharcade.com/2014/03/27/developers-release-all-570-threes-emails/>>. Acesso em: 14 fev. 2016

RIGNEY, Ryan. *Want to Sell Your Game? Don't Tick Off YouTubers*. Disponível em: <<http://www.wired.com/2013/10/stanley-parable-sales/>>. Acesso em: 26 mai. 2015.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Rules of Play: game design fundamentals*. Cambridge, MIT Press, 2003.

SCHELL, Jesse. *The Art of Game Design: A book of lenses*. CRC Press. 2008.

SCHWARZ, Eric. *The Save Scumming Problem*. 2012. Disponível em <[http://www.gamasutra.com/blogs/EricSchwarz/20120113/90898/The\\_Save\\_Scumming\\_Problem.pHP](http://www.gamasutra.com/blogs/EricSchwarz/20120113/90898/The_Save_Scumming_Problem.pHP)>. Acesso em: 26 mai. 2015.

SICART, Miguel. *Play Matters*. The MIT Press. Massachusetts. 2014.

SINNREICH, Aram. *Mashed Up: music, technology, and the rise of configurable culture*. University of Massachusetts Press. Massachusetts. 2010.

SKIBA, Alexander. *Artificial Prolonging of Gameplay Time*. 2012. Disponível em: <<http://ghostlyrics.net/2012/03/04/artificially-prolonging-of-gameplay-time/>>. Acesso em: 26 mai. 2015.

SMOGON. *ORAS OU Suspect Process, Round 3 – Wandering Ghosts [Aegishash remains in ubers]*. 2015. Disponível em: <<http://www.smogon.com/forums/threads/np-oras-ou-suspect-process-round-3-wandering-ghosts-aegishash-remains-in-ubers.3536089/page-14>>. Acesso em: 26 mai. 2015.

SONVILLA-WEISS, Stefan. *Mashup Cultures*. SpringerWien. Nova York. 2010.

SPEED DEMOS ARCHIVE. *Speed Demos Archive*. Disponível em: <[http://speeddemosarchive.com/lang/rules\\_en.html](http://speeddemosarchive.com/lang/rules_en.html)>. Acesso em: 26 mai. 2015.

SUITS, Bernard. *The Grasshopper: games, life and utopia*. Ontario, Broadview Press. 2005.

TAN, Wei-Han. *Playing (with) Educational Games*. In: SONVILLA-WEISS, Stefan. *Mashup Cultures*. SpringerWien. Nova York. 2010.

TASSI, Paul. *Congratulations Ubisoft, You're The New EA*. 2014. Disponível em: <<http://www.forbes.com/sites/insertcoin/2014/11/12/congratulations-ubisoft-youre-the-new-ea/#2f010a485462>>. Acesso em: 01 mar 2016.

\_\_\_\_\_. *'Far Cry 4 is a Card That Ubisoft Can Only Play Once*. 2014. Disponível em: <<http://www.forbes.com/sites/insertcoin/2014/11/21/far-cry-4-is-a-card-that-ubisoft-can-only-play-once/#5820c7e824a5>>. Acesso em 01 mar. 2016.

TERRY, Stefan. *Pokémon is Appealing Less and Less to Kids, More and More to Adults*. 2014. Disponível em: <<http://www.gamnesia.com/news/pokemon-is-appealing-less-and-less-to-kids-more-and-more-to-adults>>. Acesso em: 14 fev. 2016.

THESWITCHER. *About*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/TheSwItcher/about>>. Acesso em: 14 fev. 2016.

\_\_\_\_\_. *Two Best Friends Play: Kirby's Epic Yarn*. 2011. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=CoMaEWHOLto>>. Acesso em: 04 fev. 2016

\_\_\_\_\_. *Super Best Friends Play Pokémon Nuzlocke [Hard Mode] – Part 1*. 2014a. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=reB41G9Y1TM>>. Acesso em: 29 fev. 2016.

\_\_\_\_\_. *Super Best Friends Play Pokémon Nuzlocke [Hard Mode] – Part 2*. 2014b. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=\\_gRhOMxvkcY](https://www.youtube.com/watch?v=_gRhOMxvkcY)>. Acesso em: 29 fev. 2016.

\_\_\_\_\_. *Super Best Friends Play Pokémon Nuzlocke [Hard Mode] – Part 3*. 2014c. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=sxOFCCJSHSQ>>. Acesso em: 29 fev. 2016.

\_\_\_\_\_. *Super Best Friends Play Pokémon Nuzlocke [Hard Mode] – Part 4*. 2014d. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=4Yuc2N9oIng>>. Acesso em: 29 fev. 2016.

\_\_\_\_\_. *Super Best Friends Play Pokémon Nuzlocke [Hard Mode] – Part 5*. 2014e. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hYNeLglqsUs>>. Acesso em: 29 fev. 2016.

\_\_\_\_\_. *Super Best Friends Play Pokémon Nuzlocke [Hard Mode] – Part 6*. 2014f. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=PsvNseSTwSs>>. Acesso em: 29 fev. 2016.

\_\_\_\_\_. *Super Best Friends Play Pokémon Nuzlocke [Hard Mode] – Part 7*. 2014g. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=4WCQ19Eur1c>>. Acesso em: 29 fev. 2016.

\_\_\_\_\_. *Super Best Friends Play Pokémon Nuzlocke [Hard Mode] – Part 9*. 2014h. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gsi0oLcewQo>>. Acesso em: 29 fev. 2016.

\_\_\_\_\_. *Super Best Friends Play Pokémon Nuzlocke [Hard Mode] – Part 10*. 2014i. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=U-LIapc7IHg>>. Acesso em: 29 fev. 2016.

\_\_\_\_\_. *Super Best Friends Play Pokémon Nuzlocke [Hard Mode] – Part 11*. 2014j. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=mY7FKxp-RpU>>. Acesso em: 29 fev. 2016.

\_\_\_\_\_. *Super Best Friends Play Pokémon Nuzlocke [Hard Mode] – Part 12*. 2014k. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=F6CHqLEjjPk>>. Acesso em: 29 fev. 2016.

\_\_\_\_\_. *Super Best Friends Play Pokémon Nuzlocke [Hard Mode] – Part 13*. 2014l. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=nqPp-IccSKY>>. Acesso em: 29 fev. 2016.

\_\_\_\_\_. *Super Best Friends Play Pokémon Nuzlocke [Hard Mode] – Part 15*. 2014m.  
Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=QkEEK3nwmyY>>. Acesso em: 29 fev. 2016.

\_\_\_\_\_. *Super Best Friends Play Pokémon Nuzlocke [Hard Mode] – Part 16*. 2014n.  
Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=BanE3J9VXh0>>. Acesso em: 29 fev. 2016.

\_\_\_\_\_. *Super Best Friends Play Pokémon Nuzlocke [Hard Mode] – Part 19*. 2014o.  
Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=wS4DrGBpblk>>. Acesso em: 29 fev. 2016.

\_\_\_\_\_. *Super Best Friends Play Pokémon Nuzlocke [Hard Mode] – Part 20*. 2014p.  
Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=frZLY9Dwx8s>>. Acesso em: 29 fev. 2016.

\_\_\_\_\_. *Super Best Friends Play Pokémon Nuzlocke [Hard Mode] – Part 21*. 2014q.  
Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=NcO7mnVs-\\_8](https://www.youtube.com/watch?v=NcO7mnVs-_8)>. Acesso em: 29 fev. 2016.

\_\_\_\_\_. *Super Best Friends Play Pokémon Nuzlocke [Hard Mode] – Part 22*. 2014r.  
Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=QrryzFLFe-Y>>. Acesso em: 29 fev. 2016.

\_\_\_\_\_. *Super Best Friends Play Pokémon Nuzlocke [Hard Mode] – Part 23*. 2014s.  
Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=p4M2Micn-5I>>. Acesso em: 29 fev. 2016.

\_\_\_\_\_. *Super Best Friends Play Pokémon Nuzlocke [Hard Mode] – Part 24*. 2014t.  
Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=cVfy9bfwxhg>>. Acesso em: 29 fev. 2016.

\_\_\_\_\_. *Super Best Friends Play Pokémon Nuzlocke [Hard Mode] – Part 27*. 2014u.  
Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=F7xE-NBCYTU>>. Acesso em: 29 fev. 2016.

\_\_\_\_\_. *Super Best Friends Play Pokémon Nuzlocke [Hard Mode] – Part 30*. 2014v.  
Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=26JKzUHVhCU>>. Acesso em: 29 fev. 2016.

THOMPSON, Clive. *Back To The Grind in Wow – and loving every tedious minute*. 2008.  
Disponível em: <<http://www.wired.com/2008/07/gamesfrontiers-0728/>>. Último Acesso em: 01 mar. 2016.

TIM, Geoffrey. *The Order: 1886 is five hours long... if you skip half of it*. 2015. Disponível em:  
<<http://www.lazygamer.net/general-news/the-order-1886-is-five-hours-long-if-you-skip-half-of-it/>>.  
Acesso em: 26 mai. 2015.

TOTILO, Stephen. *Watch 15 Years of Pokémon Graphics Evolve, Slowly But Surely*. 2013.  
Disponível em: <<http://www.kotaku.com.au/2013/01/watch-15-years-of-pokémon-graphics-evolve-slowly-but-surely/>>. Acesso em: 10 fev. 2016.

TSOTSIS, Alexia. **4Chan Has 18M Uniques A Month, Canvas Participation Is Optional**. 2011. Disponível em: <<http://techcrunch.com/2011/05/25/4chan-has-18m-uniques-a-month-but-canvas-participation-is-optional/>>. Acesso em: 26 mai. 2015.

TWO BEST FRIENDS PLAY WIKI. **Best Friends Zaibatsu**. Disponível em: <[http://twobestfriendsplay.wiki.com/wiki/Best\\_Friends\\_Zaibatsu](http://twobestfriendsplay.wiki.com/wiki/Best_Friends_Zaibatsu)>. Acesso em: 26 mai. 2015.

\_\_\_\_\_. **Fanstuffs**. Disponível em: <<http://twobestfriendsplay.wiki.com/wiki/Category:Fanstuffs>>. Acesso em: 26 mai. 2015.

\_\_\_\_\_. **Pokémon LeafGreen**. Disponível em: <[http://twobestfriendsplay.wiki.com/wiki/Pokémon\\_LeafGreen](http://twobestfriendsplay.wiki.com/wiki/Pokémon_LeafGreen)>. Acesso em: 26 mai. 2015.

VANOSSGAMING. **About**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/VanossGaming/about>>. Acesso em: 26 mai. 2015.

VIDEO GAMES SALES WIKI. **Pokémon**. Disponível em: <[http://vgsales.wiki.com/wiki/Pokémon#cite\\_note-shipments-1](http://vgsales.wiki.com/wiki/Pokémon#cite_note-shipments-1)>. Acesso em: 26 mai. 2015.

WOLF, Mark. **Encyclopedia of Video Games: the culture, technology, and art of gaming**. Greenwood. Santa Barbara, 2012.

YOUTUBE. **YouTube Creator Rewards: Build your audience and be recognized for your success**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/yt/creators/rewards.html>>. Acesso em: 13 fev. 2016.

YOUTUBE HELP. **View & Organize Comments**. 2016. Disponível em: <<https://support.google.com/youtube/answer/6000976?hl=en>>. Acesso em 01 mar. 2016.

ZILLER, Joana. Expressões Antropofágicas: Apropriação e Recriação de Vídeos no Youtube. **Contemporânea Comunicação e Cultura** - v.10 – n.03 – set-dez 2012.

\_\_\_\_\_. **Qualidade da Informação e produsage**: semiótica, informação o usuário antropofágico. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) – Escola de Ciência da Informação, Universidade Federal de Minas Gerais, Minas Gerais, 2011.

## GLOSSÁRIO

### 1-0

**4u e 4gotten:** (“Para você” e “esquecido”). Ver “escrita *online*”.

**8-Bits:** Referência aos processadores de *8-bits*, que compunham vários das primeiras gerações de consoles de jogos. A estética de *8-bits* é de um visual e uma sonoridade simples em recursos e que remetem às primeiras capacidades de produção audiovisual em computação. Na música, o estilo *8-bits* também é conhecido como *chiptune* ou *chimusic* e tem um som fortemente sintetizado.

### A

**Articuno:** Um *pokémon* considerado lendário dentro da temática dos jogos da marca. É uma ave azul controladora de ventos glaciais. Se nome vem de *artic* (ártico) e de *uno* (um).

**Avatar:** Termo utilizado para denominar o personagem controlado pelo jogador em jogos eletrônicos. Geralmente, avatares podem ser modificados para melhor atender a imagem que o jogador que apresentar. Avatares são muito importantes em jogos de multijogador, pois representam a imagem que será associada com o interator perante outros jogadores.

### B

**Batalha *Pokémon*:** Modo dentro dos jogos da franquia *Pokémon*. Envolve um combate estratégico entre o jogador em um personagem de jogo, ou outro jogador. A batalha ocorre entre, no máximo, seis *pokémon* de cada lado, que podem ser trocados uns por outros durante o combate. Cada *pokémon* tem quatro golpes a sua disposição, e, além disso, o jogador também pode escolher as ações de utilizar um item, trocar de criatura, ou fugir da batalha. Combates em *Pokémon* são definidos pelos tipos dos *pokémons* envolvidos, pelo nível de cada personagem, e pela estratégia do jogador – mas também contam com certo elemento de sorte visto nos acertos críticos.

## C

**Canhão de Vidro:** *Glass Cannon*, no original em inglês. Uma gíria dos *games* que serve com uma metáfora para personagens com alta capacidade de lesar os inimigos, porém ele mesmo apresentando baixa resistência física. Usualmente, são personagens arriscados de se jogar com grande chance tanto de vencer quanto de perder rapidamente um combate.

**Copiloto:** O jogador que joga em conjunto com o *Let's Player* ao acompanhar um *LP*. Baseado na noção de *passageiro* apresentada por Ligman (2010).

## D

**Descartar um pokémon:** Ação possível dentro dos jogos da marca *Pokémon* para caso o jogador não queria nem manter um personagem no seu grupo, e nem armazená-lo. A ação de descartar (ou liberar) um pokémon efetivamente apaga o código deste personagem da partida do jogador.

**Dex:** Diminutivo de *Pokedex*, elemento interno de todos os jogos da série *Pokémon*. Serve como uma enciclopédia que lista todos os pokémons existentes. Na medida em que um jogador captura novas criaturas, suas informações são adicionadas na *Pokedex*.

## E

**Escrita online:** Gírias de escrita digital baseadas na sonoridade de números e letras. Na dissertação observamos especificamente a utilização do número quatro quando escrito em inglês (*four*) e da letra “U”, quando vocalizada em fonética anglo-saxônica ([yoo]). São colocadas para representar a expressão em inglês, “*for you*” (para você, em português). De forma similar, *4gotten* usa da sonoridade norte americana da no número quatro para compor uma versão da palavra “*forgotten*”, ou “esquecido”, em português. “*We miss u*” também segue a mesma construção fonética com a letra “U”, podendo ser lida como “*we miss you*”, ou, em português, “nos sentimos sua falta”.

**Evolução:** Mecânica temática da franquia *Pokémon*, na qual uma criatura, ao atingir determinado número de níveis (que varia de *pokémon* para *pokémon*), modifica de forma e habilidades. A evolução muda a nomenclatura de uma criatura, e pode alterar também seu tipo. Evoluções tendem a fortalecer um *pokémon*, e são almejadas pelos jogadores. Além de níveis, evoluções podem ocorrer em alguns casos via uma ou mais mecânicas como: utilização de itens especiais, trocas com outros jogadores, horário do dia, entre outras.

## F

**Fearow:** A evolução do *pokémon Spearow*. Seu nome é a mistura das palavras em inglês *fear* e *sparrow*, ou seja, “medo” e “pardal”. A utilização da expressão “medo” provavelmente se dá por essa espécie de *pokémon* ser considerada muito agressiva.

**Feels:** (Sentimentos). Termo muito utilizado coloquialmente em fóruns online e redes sociais por membros de língua inglesa para representar a situação de se emocionar – geralmente evocando uma sensação de tristeza, mas também utilizados para representar um leque maior de emoções fortes. Vem como diminutivo da palavra “feeling” (sensação ou sentimento, em português), e tem origem na expressão “*I know that feel bro*”, que pode ser traduzida como “Eu sei como é, irmão”. Mais sobre em: <<http://knowyourmeme.com/memes/feels>>. Último acesso em 24 fev. 2016.

## G

**Gamer:** Termo utilizado para jogadores de videogame que compartilham certos trejeitos culturais, formas de escrita, e atitudes.

**Golpe Crítico:** O golpe crítico é uma mecânica existente em quase todos os jogos do gênero RPG. Ele representa uma rara chance de que, ao acertar um ataque, o estrago causado por esse ataque seja substancialmente aumentado. Jogando *Pokémon* sob regras *Nuzlocke*, um golpe crítico pode alterar profundamente o andamento de um jogo.

**Gráfico de Tipos:** *Type Chart* em inglês. São gráficos encontrados online ou em revistas especializadas que mostram as relações de tipos de *pokémon*, quais vantagens e

desvantagens cada tipo tem um para com o outro. Um exemplo de um gráfico de tipos (atualizado para os jogos atuais), aqui: <<http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Type>>. Último acesso em 02 fev. 2016.

**Grind ou Grinding:** (Moagem). Utilizado no sentido de labor, em inglês. Um tipo de estratégia na qual o jogador fortalece os personagens em vez de avançar na história de um jogo. Isso faria com que o jogador chegasse mais preparado para lutar contra inimigos futuros. A atividade é considerada tediosa por diversos jogadores. (THOMPSON, 2008)

## H

**HP:** Sigla para *Health Points*, em inglês. Pontos de Vida, na tradução em português, é um termo comum em jogos para representar visualmente o valor numérico que define a energia vital de um personagem. Nos jogos da série Pokémon, o HP é apresentado tanto numericamente, quando visualmente, na imagem de uma barra que se esvai, mudando de cor (verde, amarelo e vermelho, sequencialmente, do maior para o menor valor) na medida em que diminuiu.

## I

**Interator:** (*Interactor*). “O ser humano que está interagindo com um artefato **digital**. Preferível a ‘usuário’ porque o artefato não é necessariamente uma **ferramenta**”. No original, em inglês: “*The human being who is interacting with a digital artifact. Preferable to ‘user’ because the artifact is not necessarily a tool*” (MURRAY, 2015, s. p. grifos da autora).

## J

**Jeanie é um Gênio:** Seriado estadunidense dos anos 60 de grande popularidade internacional com o nome original de *I Dream of Jeannie*. No Brasil a série foi transmitida por diversas emissoras diferentes. O tema de abertura da série é de autoria de Buddy Kaye e Hugo Montenegro.

**Jenga:** Jogo no qual um grupo de participantes constrói uma torre empilhando peças. Em seguida, vão retirando essas peças uma a uma até a torre desabar. Perde o jogador que tirar a peça que faça a torre cair.

**Jogabilidade:** A implicação da interação entre regras, a busca de resultados por jogadores e a competência desses interatores, assim como seus repertórios de táticas e artifícios de jogo (JUUL, 2011). Jogabilidade pode ser de progressão (sequencial e engatilhada por ações específicas), ou emergente (aberta e reativa às ações do jogador).

## K

**Kangaskhan:** Nome de um *pokémon* similar a um dinossauro bípede, mas com um marsúpio similar ao do canguru, que contém um filhote da criatura. Seu nome é uma combinação da palavra em inglês *kangaroo* e do termo *Khan*, utilizado pelos conquistadores mongóis da antiguidade.

**Kawaii:** (Fofo, bonito). Termo utilizado para descrever uma corrente de design japonesa baseada em imagens e comportamento infantilizado, que almejam ser “adoráveis”.

## L

**Let's Play:** (Vamos jogar). Um recontar de partidas focado na experiência subjetiva do jogador. O *Let's Play* pode ser visto em diversos suportes. Atualmente, o mais comum, é em vídeos no *YouTube*. *Let's Plays* focam também numa relação com seu público, em criar laços de se jogar em conjunto.

**Let's Player:** O interator que comanda o *Let's Play*. Não é nem inteiramente jogador, nem inteiramente narrador. Sua função é definida pela mescla dessas duas ações, que podem se complementar, ou, em alguns casos, conflitarem.

**Liberar um *pokémon*:** Ver “descartar um *pokémon*”.

**Luta livre Norte-Americana:** *Wrestling*, no original, em inglês. A luta livre norte americana é um evento televisivo de grande popularidade nos EUA. Um fenômeno encontrado mundialmente, esse tipo de espetáculo apresenta lutadores que encenam complicados

confrontos físicos para seu público. Geralmente, os lutadores profissionais dessa categoria utilizam de personalidades de palco, que mantêm mesmo em entrevistas e outras apresentações não oficiais. Apesar de claramente encenada, a luta livre exige grande capacidade física de seus participantes, propensos a ferimentos durante as apresentações.

## M

**Marcar um *pokémon*:** Na série de jogos *Pokémon* é possível marcar sua criatura com um pequeno símbolo. A marca não aparece em nenhum momento no jogo, exceto em alguns menus específicos, quando se entra nas descrições de tal *pokémon* específico. Marcar não tem uma usabilidade prática de jogo, além da estética de diferenciar sua criatura com um toque pessoal. Jogadores que têm vários tipos do mesmo *pokémon*, usam marcar como uma forma rápida de diferenciar uns dos outros.

**Mecânicas:** “Mecânicas podem ser pensadas como compostas de componentes físicos e lógicos: um pode mudar o dado para uma roleta em um jogo de tabuleiro ou mudar o dispositivo de entrada de um manete para um teclado em um jogo de plataforma enquanto mantém a estrutura lógica das mecânicas subjacentes”. Ou, no original em inglês, “*Mechanics can be thought of as composed of physical and logical components: one can change the dice to a spinner in the boardgame or change the input device from a game controller to a keyboard in the platform game while retaining the logical structure of the underlying mechanics*” (MURRAY, 2015, s. p.)

**Metagame:** Decisões e escolhas feitas por um jogador, durante uma partida, que dependem de conhecimento externo e anterior àquele que provém do jogo. O metagame é geralmente utilizado para facilitar a experiência do jogador.

**Mods:** (Modificações). Mudanças de código feitas em um jogo para alterá-lo esteticamente, ou modificar suas mecânicas e sua jogabilidade.

## N

**Nível:** Uma espécie de patamar de desenvolvimento de personagem em jogos de RPG. Níveis são ganhos através de “pontos de experiência”, um valor numérico obtido de diversas formas. Em *Pokémon*, a experiência é ganha via combates e alguns itens. Quando certos valores são alcançados, um personagem sobe de nível. Em jogos, novos níveis indicam melhores características (força, velocidade, resistência, HP) e também novas habilidades (golpes, defesas, evoluções). Níveis são uma forma de um jogo de RPG manter a lógica da sua curva de dificuldade. Caso um jogador esteja encontrando inimigos de níveis maiores do que os dos seus personagens, cabe a ele perceber que aquela situação está acima dos seus recursos no momento.

## P

**Pidgey:** Um tipo de *pokémon* ave comum. Seu nome é referência a palavra em inglês para pombo, “*pidgeon*”.

**Pikachu:** O *pokémon* mais reconhecível mundialmente, é um tipo elétrico baseado em um roedor arredondado e amarelo. Seu nome é baseado em onomatopeias japonesas para choques e faíscas, e para o som que ratos fazem.

**Personas de Lutadores:** Na luta livre norte-americana os lutadores fazem uma mistura de combate real com atuação. Um espetáculo de violência fantasiosa é criado, com vilões e heróis, de forma similar às novelas que passam em TV aberta. Contudo, é esperado que os atores mantenham suas personas de lutadores em todos os momentos que envolvam participação pública. Muitos espectadores desse tipo de programa acreditam que as personalidades criadas, assim como as lutas encenadas, seriam de fato reais.

**Primeira Pessoa:** Situação em jogos digitais na qual o jogador enxerga o mundo de jogo pelos olhos do seu avatar.

**Playthrough:** (Jogar por). Termo utilizado para representar uma partida de um jogo feita do início ao fim. Todas as formas de recontar um jogo são *playthroughs*.

**Pokémon:** Marca que referência uma franquia multimídia de entretenimento. No texto, quando colocado com inicial maiúscula, *Pokémon* será referência aos jogos, ou a franquia em si. Quando colocado com inicial minúscula, *pokémon* ou *pokémons*, servirá como menção às criaturas dos jogos, personagens de jogo que aparecem em diversos momentos no texto.

## R

**RIP In Peace:** (D.E.P em paz). Uma gíria e *meme* de internet com origem em diversos fóruns por entre 2007 e 2008. Baseada na redundância entre a sigla representativa da expressão comum em enterros de países de língua inglesa, *Rest In Peace* (descanse em paz, em português), R.I.P in Peace (descanse em paz em paz) ainda é usada de forma irônica em fóruns *online*. Mais sobre em <<http://knowyourmeme.com/memes/rip-in-peace>>. Último acesso em 24 fev. 2016.

**RPG:** *Role-Playing Game*, ou, jogo de interpretação de papéis, em português. São jogos com forte ênfase em interpretação, evolução de personagem e exploração de mundos de fantasia.

**Run:** (Corrida). Utilizado no sentido de “tentativa”. Uma *run*, é a tentativa de um jogador de vencer um determinado jogo.

## S

**Shiny:** (Brilhante). Uma mecânica rara dos jogos *Pokémon*, em que algumas criaturas têm uma chance consideravelmente pequena (uma em 4096 tentativas resultam um *shiny*) de ter seu modelo de jogo com cores diferentes das normais. Além da mudança de palheta de cores as criaturas não têm nenhuma diferença das suas versões normais, mas sua raridade as tornou motivo de orgulho daqueles que conseguiram algum *pokémon* em versão *shiny*. Existem diversos guias online explicando técnicas e macetes para se aumentar as chances de adquirir um *pokémon shiny*. Ao longo dos anos e das versões de jogos, a desenvolvedora dos jogos da marca *Pokémon*, *Game Freak*, passou a criar mecânicas de jogo que permitiam aumentar a chance (que ainda

continuará diminuta, de uma chance em 512 tentativas) de conseguir capturar um desses raros pokémons.

**Speedrun:** (Corrida rápida). É uma tentativa de se completar um jogo na menor velocidade possível, seja com ajuda de ferramentas ou modificações (*T.A.S.*, ou *Tool Assisted Speedruns*), seja apenas com a habilidade do jogador.

**Spinoff:** (Subproduto). Nome dado a uma obra derivada de uma ou mais obras anteriores. Tendem a tratar de detalhes que não receberam grande atenção nos produtos originais.

**Streaming:** (Relativo a fluxo, ou correnteza). *Streaming*, às vezes também chamado de *stream* por usuários, são apresentações e gravações transmitidas ao vivo e *online*.

## T

**Temas musicais de lutadores:** Na luta livre norte-americana, os lutadores interpretam personagens alegóricos e caricatos. Em vários casos, ao caminhar em direção ao ringue de luta, um participante é guiado por uma música – não diferente de competidores em outros esportes e artes marciais. Porém, devido ao teor dramático da luta livre, tais trilhas são criadas pensando na personalidade do personagem representado pelo lutador como parte da construção do espetáculo encenado. A canção *Chachalala* do lutador Fandango é um desses casos, criada por Jim Johnston, um compositor profissional contratado pela *World Wrestling Entertainment*, companhia da qual Fandango faz parte.

**Tentacool:** Um *pokémon* do tipo água, similar a uma lula. Seu nome deriva da união de duas palavras em inglês, *tentacle* (tentáculo), e *cool* (frio, ou, legal).

**Terceira Pessoa:** Situação em jogos digitais na qual o jogador enxerga o mundo de jogo de um ponto de vista flutuante, podendo enxergar o corpo do seu avatar interagindo com o ambiente.

**Tipo:** Em *Pokémon* as criaturas do jogador apresentam diferentes tipos. Cada tipo tem forças e fraquezas quando colocados para combate com outros tipos. Durante os anos, novos tipos foram adicionados aos jogos, o que aumentou o número de opções estratégicas,

assim como a profundidade do combate em *Pokémon*. Atualmente os tipos são: Fogo, Água, Grama, Elétrico, Normal, Gelo, Lutador, Veneno, Terra, Voador, Pedra, Aço, Fantasma, Psíquico, Inseto, Dragão, Noturno e Fada.

## V

**Vanilla:** (Baunilha). Termo utilizado para denominar jogos que não foram modificados de nenhuma forma além das delimitações da desenvolvedora original.

## W

**Walkthrough:** (Jogar por). Em português é conhecido como “detonado”. Vídeos ou textos que servem como um guia minucioso de como se completar um jogo – indicando segredos e outros elementos poucos conhecidos para o jogador.

## Z

**Zapdos:** Um *pokémon* considerado lendário dentro da temática dos jogos da marca. É uma ave amarela controladora de relâmpagos. Se nome vem de *zap*, termo em inglês utilizado usualmente para verbos que envolvam questões elétricas, e de *dos* (dois).

## APÊNDICES

## APÊNDICE A – COMENTÁRIOS CRÍTICOS AO LP: EPISÓDIOS 3, 5, 6, 10, 12 E 15.



**Blaze Eduardo** 5 meses atrás  
Use withdraw against thundershock  
Not knowing that Fandango got run away  
Matt talking shit

Leia mais

Responder · 3

Ocultar respostas ^



**linguicaguy** 2 meses atrás  
+Eduardo Max Not to mention they totally could've run away from that Pikachu with a level 11 Squirtle. It's 6 fucking levels higher than that thing for fuck's sake.

Responder ·



**Blaze Eduardo** 2 meses atrás  
+linguicaguy i know but that i understand because if that thundershok gets a crit, off goes Kamina because nuzlock got no revives, believe me luck is a thing in pokemon games

Responder ·



**linguicaguy** 2 meses atrás  
+Eduardo Max I might be inclined to accept that IF they didn't try to fight the Pikachu with Kamina anyways. Like, there's a higher chance of Thundershock getting a crit by fighting instead of running because **YOU'RE GIVING THE WILD POKEMON THE CHANCE TO ATTACK YOU BACK.**

Responder ·



**Blaze Eduardo** 2 meses atrás  
+linguicaguy yeah i can agree with that it kind got me nervous, they doing everything wrong

Responder ·



**Raiden The Jack** 9 meses atrás  
Woolie "I know everything about this game - How do I do a thing" Madden.

Responder · 12



**Conor Doherty** 2 meses atrás  
Didnt call Geodude Rocklesner

Responder · 1



**Brock Crutchfield** 9 meses atrás (editado)  
Why not name Geodude "Stone Cold"?

Responder · 1



**Ace Productions NY** 1 ano atrás  
Shouldn't Geodude just be THE ROCK? He is a rock after all

Responder · 12



**Sursion7** 1 ano atrás  
Woolie calling pidghey a spearow makes me want to stop watching.

Responder · 10



**BeastialMightyena** 7 meses atrás  
Just because he messed up a name you wanna stop watching huh? Is this what the pokemon fan base has turned into?! :P

Responder · 4



**KillrateOmega** 1 ano atrás

You don't have to baby your pokemon.

For example, you could've fought that lv 11 Bellsprout with your lv 9 Pidgey. It was a Flying type pokemon that just recently gained access to Gust versus a Grass/Poison pokemon. There was nothing to worry about there.

Responder · 6



**finowa** 1 ano atrás

I'm not going to criticize your way of playing in the slightest and am telling everyone who do so to eat a dick and stop complaining because who the fuck cares, so please hear my name demands out: Chris Benoit and Iron Sheik. Any Pokemon, female or male, doesn't matter. I just want this to happen

Responder · 27

Ocultar respostas ^



**finowa** 1 ano atrás

Actually, I can't not criticize anymore. Woolie, quick attack does way more damage than tackle. I thought this was one of these things everyone just... Knows. Also, fuck off with Chyna and Kamina for a while

Responder · 36



**Abbey Esparza** 1 ano atrás

I still cant believe they aren't leveling their magikarp. Gyarados is the hypest shit. But I am sure they won't be wrecked by Lance's two dragonites. It will be fiiiine.

Responder · 27

Ocultar respostas ^



**T Diddy** 1 ano atrás

Do you know how hard it is to grind with a magikarp, that motherfucker will die on the first battle

Responder · 1



**Abbey Esparza** 1 ano atrás

+T Diddy You don't actually fight with it., just switch out at the beginning of the battle.

But yeah, I guess it's a bitch to grind to level 20 during a nuzlocke. Still think Gyarados is worth it though. Esp, since once it evolves it learns bite.

Responder · 11



**Shadowbeast21** 1 ano atrás

+Abbey Esparza Too bad bite is a special move in this gen & Gyrados's type it learns more special moves and gyrados is a physical attacker

Responder · 4



**Dylan Bickart** 1 ano atrás

+T Diddy

Actually, there's a very prominent way to grind and that's use the Magikarp as your first party member, then swap in to one of your stronger ones. It'll take the hit and likely be able to kill the thing, splitting the experience in half but accounting for level difference as well.

It gets easier when you get EXP Share.

Responder · 3



**baylaust** 1 ano atrás

In all fairness, grinding with Magikarp is a pain without EXP Share, and potentially dangerous in a Nuzlocke run, since swapping it out each turn is a guaranteed hit against one of your Pokemon.

But in the end, Gyarados is worth the trouble.

Responder · 4



**Dylan Bickart** 1 ano atrás

+baylaust

You usually are pretty evenly leveled against wild Pokémon regardless of where you are in the game, captured Pokémon have naturally buffed stats, (more often then not you can take a few hits) and when grinding you tend to abuse a nearby Pokémon Center.

Unless you're grinding one of your weaker Pokémon with your weakest, then you're just asking to lose some party members.

Responder · 1



vegehanku 1 ano atrás  
man woolie is so bad at pokemon

Responder · 6



Lelldorin84 1 ano atrás  
He does it on purpose to troll the universe.

Responder · 10



Richard Pryer 1 ano atrás  
Pat has gone over this loads of times, Woolie sucks lol

Responder ·



ProfeTa6 1 ano atrás (editado)  
They mostly don't pay attention to what is happening then half the team gets nearly killed. So unprofessional, much idiocy, wow

Responder · 4

Ocultar respuestas ^



DIO's Scary Monster and THE WORLD 1 ano atrás  
Back in the first few episodes, a lot were complaining that they were taking it too safe and no one is dying. Now that there's deaths there's still complaints, you can't really please everyone.

Responder · 41



Mordalon 1 ano atrás  
+DIO's Scary Monster and THE WORLD  
there's a difference between being not overly cautious and ignoring obvious type match ups.

Responder · 3



TheSw1tcher 1 ano atrás  
Well said!

Responder · 16



DIO's Scary Monster and THE WORLD 1 ano atrás  
+Mordalon  
Let's be super fair here, the match could've gone better but let's focus on the part after Fandango's death.

They had 6 Pokemons, 3 are below the middle in health that one attack would kill them, Lesnar and Chyna are bad choices as Ground and Rocks are weak against Psychic and Confusion and would've owned them. Fandango is also not an obvious choice against Kadabra but they had to give someone up. They were super lucky that Kadabra used Kinesis instead of an Leia mais

Responder ·



KrisProwler 1 ano atrás  
Yeah, because flawless, no death let's plays are the true hallmark of the Best Friends Zaibatsu...

Responder · 10



ProfeTa6 1 ano atrás  
I apologise for my comment. It's just that it felt a bit "flat" during the Ja Rule fight. Kinda like "yadda yadda yadda oh wait kamina is almost dead maybe we should have been paying attention". I don't even give a fuck about Fandango.

Responder · 1



Devon LaPointe 1 ano atrás (editado)  
You—you never got a Spearow? Then what the fuck was Wyclef?

Nuzlocke- You're doin' it wrong.

EDIT:

Also, Saboteur Liam advising Woolie to put Ludacris up against a Kadabra? Facking boelshit!

Responder · 72

Ocultar respostas ^



Abe 1 ano atrás  
They need to put their pokemon in a death box, because their memories are shit.

Responder · 28



Jerry The Predator 1 ano atrás  
They also have two nicknamed Ludacris.

Responder · 21



Ibrecyo 1 ano atrás  
They were talking about an extra spearow because in the last episode they were wondering if they had a different spearow in the box

Responder · 5



Evil Ryu 1 ano atrás  
Matt threw away a fire axe.  
Patt shot the gas bags of an airship at point blank range.  
Woolie used every attack except the super effective one, then switched to his half dead, undertrained, glass cannon pokemon right after the same attack pattern that had already killed two of his previous pokemon. This is now his defining failure.  
Not sure who fucked up harder though.

Responder · 117

Ocultar respostas ^



Cantabile 1 ano atrás  
I'd have to say Woolie since his is the most complicated and had the most time for him to stop it happening. LOL

Responder · 31



Fever Pitch 1 ano atrás  
We wait for Liam to raise the bar.

Responder · 47



SmokinBacon 1 ano atrás  
I thought his fuck-up in Donkey Kong was his defining failure?

Responder · 7



Kaiser00Wilhelm 1 ano atrás  
+Smokinbacon Now there are two.

Responder · 5



omegaxtrigun 1 ano atrás  
And against a Cubone that used Focus Energy.

Responder · 2

Fonte: a) THESWITCHER, 2014c.  
b) THESWITCHER, 2014e.  
c) THESWITCHER, 2014f.  
d) THESWITCHER, 2014i.  
e) THESWITCHER, 2014k.  
f) THESWITCHER, 2014m.

## APÊNDICE B – COMENTÁRIOS DE REAÇÃO AO LP: EPISÓDIOS 3, 5, 19, 21, 22 E 30.

- 
-  **Grey the Monochrome** 1 ano atrás  
I voted for no potions instead of no fleeing cause I feel like they're at the point where wild Pokémon don't really pose enough of a threat that not being able to flee would actually be dangerous. It's all about the trainer battles, man. Can't run away from trainers, can't potion up during them, butts will be clenched.  
Responder · 11  
- Ocultar respostas ^
-  **TastySammiches** 1 ano atrás  
changing to set battles would probably make trainer battles way harder. Those free switches make a difference.  
Responder · 4  
-  **Grey the Monochrome** 1 ano atrás  
+TastySammiches It's an extra hit, but it's an extra hit you can potion away.  
Responder · 2  
-  **Beelzebubster** 1 ano atrás  
I voted for set battles but I totally agree. Not fleeing from wild pokemon adds little to no difficulty as their pokemon are at such a level.  
Responder ·  
-  **seymourglass26** 1 ano atrás  
+Grey the Monochrome So you use the potion and get hit again. What exactly does that solve?  
Responder · 1  
-  **Grey the Monochrome** 1 ano atrás  
+seymourglass26 To be honest, you'll most likely use a potion and then the enemy will do something stupid like growl. Or you wait till you get hit one or two more times and then you potion up and it hardly mattered.  
Responder ·  
-  **seymourglass26** 1 ano atrás (editado)  
+Grey the Monochrome  
Good point. Dumb AI and optimization.  
Responder ·  
-  **Beelzebubster** 1 ano atrás  
Set Battles or No potions are both better than no fleeing by a longshot though.  
Responder ·  
-  **Awarewolf** 5 meses atrás  
Y'know, I never understood the point of "Set" rules. I mean, I know what it is, but it doesn't really add any level of skill. You just get hit once if you decide to switch out. It doesn't add skill, it's just a way to lower your health. It just comes off to me as artificial difficulty. You might as well just have a sliding scale to lower your max HP.  
Responder ·  
- 
-  **A German Spy** 1 ano atrás  
I for one don't mind when you guys make mistakes or play poorly. I forget type matchups sometimes too. I forget where items are located. I get my facts mixed up from time to time. Point is, I enjoy these videos for your interactions with one another more than anything else, and that's something you CANT screw up.  
Responder · 163  
- Ocultar respostas ^
-  **Zero Tolerance** 1 ano atrás  
Well if they broke up because of something one of the other said, I'd count it as a screw up.  
Responder ·  
-  **Speedwagon\_Corporation** 1 ano atrás (editado)  
I Agree. It shows that even the illustrious *Zaibatsu* are humans too.  
Responder · 20  



EmperorZ19 1 ano atrás (editado)

So, you did over 50% of Primeape's health with water pulse, water pulse has 100% accuracy, and you go first, yet you're terrified of him killing you? Come on guys

Responder · 96

Ocultar respostas ^



Zero Tolerance 1 ano atrás

They still don't understand. Liam would've said something but he didnt look, Woolie loses his shit every time something uses focus energy , Matt doesn't care.

Responder · 66



REAPER3fitty 1 ano atrás

I thought the same thing.

Responder · 1



ThatRabbitGuy Wut? 1 ano atrás

+Zero Tolerance Which is why everyone loves this series, it's what makes it unique :D

Responder · 1



Zold 1 ano atrás

Focus Energy, Woolie's greatest foe.

Responder · 12



Zold 1 ano atrás

Also, Matt does care. As long as you use bite or tackle.

Responder · 19



StrikeTeam7 1 ano atrás

+zoldator

Woolies greatest foe is himself.

Responder · 9



Lamonticus 1 ano atrás

You have to realize by now that Woolie punks out every time his pokemon's HP is in the yellow or the enemy pokemon buffed itself.

Responder · 9



CPCGamer 1 ano atrás

They had a ghost type the whole time and could sit around slapping their dicks while Primape died of old age, entirely unable to hit them, but didn't. Come on now.

Responder · 15



Lamonticus 1 ano atrás

The only thing that ruined this LP was the viewers constantly complaining about something.

- "Get a Pokemon typing wrong". People complain

- "Use a guide given to them by a fan. People complain

- Be reckless and get a few pokemon killed. People complain

Ler mais

Responder · 27

Ver todas as 4 respostas v



Isaac Argesmith 2 meses atrás

+Moe Szyslak Dangenrompa.

Responder ·



Tharghana 2 meses atrás (editado)

+Lamonticus I don't know man, these guys are reaaally bad at Pokemon, and Liam thinks he's good and they listen to his bad advice like he's right. Like Magnemite doesn't have levitate and Snorlax is a beast; not useless. Liam I will come to down to Montreal and slap you for these offences xD.

Responder ·

Fonte: a) THESWITCHER, 2014o.

b) THESWITCHER, 2014q.

c) THESWITCHER, 2014r.

d) THESWITCHER, 2014v.

**ANEXOS**

## **ANEXO A – RESPOSTAS DE LIAM EM LINGUAGEM ORIGINAL.**

**06 de Abril. 2015.**

L.F.G: The two things I really wanted to ask is, Why play under Nuzlocke rules?  
And second, did the comments on the videos affected the choices made by you guys during play (and also the choice of finishing under streaming instead of a normal uploaded video?)

**11 de Abril. 2015.**

LIAM: Sorry to get back to you so late, I was away from home for a little while!  
I suggested Nuzlocke because I'd been thinking of doing a Pokemon game on the channel for a while, but there wasn't a great format for it. From my perspective, it was either do Pokemon Colosseum, Pokemon XD: Gale of Darkness, or a Nuzlocke, since they're more watchable formats than a vanilla playthrough.

Woolie chose Pokemon FR/LG, out of familiarity with the originals, sine he didn't really play many of them.

Nuzlocke had a few advantages; it helped create artificial tension through strict, self-imposed rules (hence the nature of a Nuzlocke), and it also near-guaranteed that we'd be done the series quickly. To be honest, we didn't think we'd even get halfway through the game.

It's been a while since the playthrough, but I don't believe the comments had huge effects. Most of the things users suggested (like placing the grinding offscreen) was something we planned to do after we realized it was an issue, but before the episodes went live where users suggested it. I know we definitely ran out of steam a little, because again, we honestly didn't think it would last as long as it did.

The choice to stream the end was so that we could just force it to be more entertaining.

And we think that was successful, haha.

A limp eight episodes on our low energy levels wouldn't have been nearly as good.

And, well, we miraculously succeeded.

A bunch of idiots did a Nuzlocke.

Bam, undeniable proof that Pokemon is a baby game.

Haha.

Anyways, I hope that helps you out! -Liam