

PUCRS

ESCOLA DE COMUNICAÇÃO, ARTES E DESIGN - FAMECOS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL
MESTRADO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL

LETICIA DALLEGRAVE

STREAMING DE JOGOS COMO SISTEMA DE PERFORMANCES: UM OLHAR SOBRE A
TRANSMISSÃO AO VIVO DE UMA *STREAMER* DE FORTNITE ATRAVÉS DA TWITCH

Porto Alegre
2020

PÓS-GRADUAÇÃO - *STRICTO SENSU*



Pontifícia Universidade Católica
do Rio Grande do Sul

LETICIA DALLEGRAVE

STREAMING DE JOGOS COMO SISTEMA DE PERFORMANCES:
UM OLHAR SOBRE A TRANSMISSÃO AO VIVO DE UMA *STREAMER* DE
FORTNITE ATRAVÉS DA TWITCH

Dissertação apresentada como requisito para a obtenção do grau de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Escola de Comunicação, Artes e Design – Famecos da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Orientador: Prof. Dr. André Fagundes Pase

Porto Alegre

2020

Ficha Catalográfica

D146s Dallegrave, Letícia

Streaming de jogos como sistema de performances : um olhar sobre a transmissão ao vivo de uma streamer de Fortnite através da Twitch / Letícia Dallegrave . – 2020.

191 f.

Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, PUCRS.

Orientador: Prof. Dr. André Fagundes Pase.

1. Comunicação. 2. Streaming de jogos. 3. Performance. 4. Fortnite. 5. Twitch. I. Pase, André Fagundes. II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da PUCRS
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Bibliotecária responsável: Clarissa Jesinska Selbach CRB-10/2051

LETICIA DALLEGRAVE

STREAMING DE JOGOS COMO SISTEMA DE PERFORMANCES:
UM OLHAR SOBRE A TRANSMISSÃO AO VIVO DE UMA *STREAMER* DE
FORTNITE ATRAVÉS DA TWITCH

Dissertação apresentada como requisito para a obtenção do grau de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Escola de Comunicação, Artes e Design – Famecos da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Aprovada em: 13 de março de 2020.

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. André Fagundes Pase – PUCRS (Orientador)

Profa. Dra. Adriana da Rosa Amaral – UNISINOS

Prof. Dr. Roberto Tietzmann – PUCRS

Porto Alegre

2020

Dedico esse trabalho a minha mãe
Marlene Fernandes dos Santos que
sempre apoiou meus sonhos.

AGRADECIMENTOS

Não posso começar estes agradecimentos sem dedicar tudo que eu fiz e faço à minha mãe Marlene Fernandes dos Santos. Lutar sozinha para criar uma filha foi um desafio que enfrentamos juntas e neste momento de entrega da dissertação tenho certeza de que tudo valeu a pena. Apesar desse agradecimento ser em memória, sei que essa força incrível agora vive dentro de mim. Eu tento honrar isso todos os dias. Se eu for 1% da mulher incrível que tu foi, vou ser a pessoa mais feliz do mundo. Obrigada, mãe.

O caminho do mestrado foi uma montanha-russa e eu não teria conseguido passar por ele sem o Gianluca. Em todos os tombos, ele estava lá com a mão estendida pronto para me ajudar a levantar. A vida é muito mais colorida com a tua presença, mesmo nos momentos mais cinzas. Obrigada por fazer parte desta conquista.

Desde o início dessa jornada, eu sabia que essa hora chegaria e eu não teria palavras para agradecer ao prof. André Fagundes Pase. Obrigada por sobreviver as orientações malucas e provocar questionamentos até o fim do trabalho. Eu não estaria aqui sem a tua orientação.

Aos amigos, agradeço a paciência e compreensão nestes dois anos em que eu praticamente desapareci para realizar esse trabalho.

Me sinto honrada em ter feito parte do PPGCom da Famecos e circular novamente pelo prédio 7 da PUCRS. Agradeço aos professores e funcionários pelas trocas e orientações nestes 2 anos.

Aos colegas do Ubitec, que me acolheram no início do percurso e proporcionaram espaços incríveis de discussão. Aos colegas do JEDI (Jogos e Entretenimento Digital Interativo), pelas discussões inspiradoras que impactaram diretamente neste trabalho e dos momentos de *gameplay* que foram fundamentais para aliviar a tensão desta reta final.

Aos professores Adriana Amaral e Roberto Tietzmann pelas contribuições ao trabalho e a minha formação. Professores inspiradores como vocês que me até o mestrado.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pela bolsa que permitiu a realização deste trabalho.

RESUMO

Este trabalho observa como o ato de transmitir online jogos digitais é formado por um conjunto de performances simultâneas entre jogo, jogador, plataforma e audiência para criar uma forma de entretenimento ao vivo. Para tanto, há um resgate conceitual sobre performance com a devida contextualização neste ambiente, seguida da discussão sobre este comportamento que une jogar e assistir através da mediação de uma plataforma. Assim, a pesquisa realizou um Estudo de Caso (YIN, 2010) da produtora de conteúdo Loeya, conhecida por apresentar partidas de Fortnite no seu canal na plataforma Twitch. O *gameplay* é alterado quando compartilhado e o papel do jogador passa a ser múltiplo, pois também é um *streamer*. A audiência possui agência e passa de espectador a coparticipante, se assim desejar. A plataforma influencia diretamente e indiretamente performance ao vivo. O jogo digital funciona como ferramenta performática e oferece contexto para as ações transmitidas.

Palavras-chave: Comunicação. Streaming de jogos. Performance. Twitch. Fortnite.

ABSTRACT

This research observes how the act of transmitting digital games online is formed by a set of simultaneous performances between game, player, platform and audience to create a form of live entertainment. For this, there is a conceptual rescue on performance with the proper contextualization in this environment, followed by the discussion on this behavior that unites playing and watching through the mediation of a platform. The research carried out a Case Study (YIN, 2010) of the content producer Loeya, known for presenting Fortnite matches on her channel on the platform Twitch. The gameplay is changed when shared and the player's role becomes multiple, as he is also a streamer. The audience has an agency and changes from spectator to co-participant, if desired. The platform, directly and indirectly, influences live performance. The digital game works as a performance tool and provides context for the transmitted actions.

Keywords: Communication. Streaming. Performance. Twitch. Fortnite.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Diagrama dos quadrantes de ação	32
Figura 2 – Estrutura MDA.....	34
Figura 3 - Designer e Jogador na Estrutura MDA	35
Figura 4 - Elementos de uma transmissão ao vivo.....	42
Figura 5 – Captura de tela da aba “Procurar” na plataforma Twitch.....	45
Figura 6 - Comparativo entre plataformas: Twitch x Youtube Gaming	46
Figura 7 – Captura de tela da aba “Procurar” da plataforma Twitch com filtro "Vida Real".....	48
Figura 8 - Emotes e Distintivos.....	49
Figura 9 – Captura de tela no jogo Apex Legends	51
Figura 10 – Calendário de streams de Maio da streamer Riyuuka.....	54
Figura 11 - Interação entre audiência e <i>bots</i> no canal NickssS.....	56
Figura 12 - Diagrama do circuito-ambiente: espaços de engajamento, interação e negociação em um livestream.....	58
Figura 13 – Captura de tela da estação de trabalho do streamer Ninja	59
Figura 14 - As sete esferas interligadas de performance	67
Figura 15 - Estrutura Performance, Mídia Digital e Jogos Digitais	87
Figura 16 - Streaming de jogos como sistema de performances	95
Figura 17 - Série Ícones Skin Ninja	101
Figura 18 - Canal Loeya.....	102
Figura 19 - Linha do tempo da transmissão	104
Figura 20 - Linha do tempo hora 01	105
Figura 21 - Tela "the stream is starting soon".....	105
Figura 22 - Vídeo abertura	106
Figura 23 - Loeya bebendo G Fuel.....	107
Figura 24 - Loeya cantarolando.....	109
Figura 25 - Loeya assistindo vídeo enviado por usuário	110
Figura 26 - Loeya e mapa Fortnite	111
Figura 27 - Loeya dançando.....	112
Figura 28 - Linha do tempo hora 02	113
Figura 29 - Loeya deixa a transmissão	114
Figura 30 - Linha do tempo hora 03	115
Figura 31 - Emotes chat	116
Figura 32 - Linha do tempo hora 04	117
Figura 33 - Chat comemorando jogada.....	118
Figura 34 - Linha do tempo hora 05	119
Figura 35 - Placar Cheer e interação com usuário	120
Figura 36 - Cheer x2500 com vídeo de ativação.....	121
Figura 37 - Loeya triste	122
Figura 38 - Linha do tempo hora 06	123
Figura 39 - Comercial Amazon.....	123
Figura 40 - Linha do tempo hora 07	124
Figura 41 - Linha do tempo hora 08	125
Figura 42 - 2 vídeos na transmissão	126

Figura 43 - Transmissão dentro da transmissão	127
Figura 44 - Loeya e chat torcendo.....	128
Figura 45 - Linha do tempo hora 09	130
Figura 46 - Linha do tempo hora 10	131
Figura 47 - Loeya boceja.....	132
Figura 48 - Loeya aponta no jogo.....	132
Figura 49 - Linha do tempo final da transmissão.....	133
Figura 50 - Tela "the stream is ending thanks for watching"	134
Figura 51 - Tela final Twitch	135
Figura 52 - Seção "Vídeos" no canal Loeya	137
Figura 53 - Ativações feitas pela audiência	146
Figura 54 - Streaming de jogos como sistema de performances final.....	153

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 JOGOS DIGITAIS	18
2.1 Jogos antes de serem digitais	20
2.2 Jogos na sociedade contemporânea	23
2.3 Definição para jogos digitais	26
2.4 Jogos digitais como ações	29
2.5 Mecânica, Dinâmica e Estética	33
2.5 Jogo digital transformado em competição transmitida ao vivo	37
3 STREAMING DE JOGOS	40
3.1 Plataformas para <i>streaming</i> de jogos	44
3.2 Impacto do <i>streaming</i> na indústria de jogos	50
3.3 <i>Streamer</i>	52
3.4 A performance na transmissão ao vivo de jogos	60
4 PERFORMANCE E PLAYFORMANCE	63
4.1 Performance como ações	63
4.2 Performance como ritual	69
4.3 Performance no contexto latino-americano	73
4.4 Performance do corpo e da voz	76
4.5 Performance no cotidiano	80
4.6 Performance em Jogos	83
4.6.1 Jogo como performance	84
4.6.2 Jogo como performance assistida	86
4.6.3 <i>Playformance</i>	90
4.7 Performance do <i>streaming</i> de jogos	91
5 ANALISANDO UMA TRANSMISSÃO AO VIVO	94
5.1 Estudo de Caso	94
5.2 Fortnite, o jogo do ano de 2018	99
5.3 Loeya, competição e autenticidade nas transmissões ao vivo	101
5.4 Loeyalist day! Subgames and chill :D	103
5.4.1 Hora 01	104
5.4.2 Hora 02	112
5.4.3 Hora 03	115
5.4.4 Hora 04	117

5.4.5 Hora 05.....	119
5.4.6 Hora 06.....	122
5.4.7 Hora 07.....	124
5.4.8 Hora 08.....	125
5.4.9 Hora 09.....	129
5.4.10 Hora 10.....	130
5.4.11 Final da transmissão.....	133
5.5 Análise do Caso “Loeyalist day! Subgames and chill :D”.....	135
5.5.1 A plataforma de streaming performa.....	136
5.5.2 Espectadores ou coparticipantes?.....	138
5.5.3 Jogo digital como ferramenta performática e contexto para ações.....	139
5.5.4 A performance do jogador-streamer.....	140
5.6 Categorizando a performance do <i>streaming</i> de jogos.....	143
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	150
REFERÊNCIAS.....	154
LUDOGRAFIA.....	161
APÊNDICE A – Tabela da transmissão ao vivo.....	162

1 INTRODUÇÃO

Jogos, principalmente os jogos digitais, são a principal fonte de entretenimento do século XXI e, assim como qualquer tecnologia, “toda vez que uma nova invenção ou cultura de jogos surge, ela modela e muda a forma como lemos as histórias dos jogos”¹ (HJORTH, 2011, p. 30). O avanço da indústria dos jogos é percebido por demais áreas do entretenimento, a exemplo da Netflix, que no início de 2019 considerou Fortnite (2017) um concorrente mais perigoso que demais empresas do nicho do audiovisual, como HBO e Hulu (PATCHES, 2019).

A transmissão ao vivo de jogos através de plataformas de *streaming* proporcionou, desde 2011, uma nova relação do público com jogos. Jogadores podem compartilhar sua sessão de jogo com uma audiência interessada em assistir a esta performance ao vivo. As plataformas dedicadas para transmissão auxiliam esse processo e incentivam a criação de uma comunidade em volta desta performance, colocando jogador e audiência como responsáveis pela manutenção dela (TAYLOR, 2018).

O *streaming* de jogos, sendo esta nova maneira de se relacionar com jogos, é um campo de estudo recente. Entender como o *streaming* altera a relação entre jogos e jogadores é uma importante fonte de evidência para a área dos estudos de jogos, afinal,

[...] o jogo é a pedra fundamental da cultura e da experiência humana, devemos olhar para que tipos de jogos estamos jogando agora e como os jogamos para que possamos compreender a nós mesmos e a nosso contexto. Essa percepção é especialmente importante no momento atual, pois, da metade do século XX para cá, não foram apenas as ferramentas e as tecnologias que servem de suporte aos jogos que mudaram: [...] mudaram também os próprios jogos e as teorias de que dispomos para compreendê-los (FRAGOSO; AMARO, 2018, p. 23).

Os estudos de jogos existem há mais de 100 anos (FRAGOSO; AMARO, 2018), porém, foi a partir dos anos 70, junto com a popularização dos jogos com os videogames, que intensificaram os trabalhos sobre o tema, assim como surgiram novos jogos, que por consequência viraram objeto de estudo.

Em síntese, podemos dizer que as pesquisas identificadas com os Game Studies abordam todos os tipos de jogos, problematizando-os diretamente. Suas questões são direcionadas para a configuração dos jogos propriamente ditos, para a experiência de jogo ou para a

¹ Tradução livre do original: “Every time a new invention or gaming culture emerges, it shapes and shifts how we read the histories of games”.

inserção social, cultural, política e econômica dos jogos (FRAGOSO; AMARO, 2018, p. 49).

O trabalho de Fragoso et al. (2017) mapeia os trabalhos sobre jogos digitais feitos no Brasil, entre 2000 e 2014. Ao categorizar os trabalhos, os autores descobriram que a área da comunicação acolhe os estudos de games em maior proporção que outras áreas do conhecimento, ao mesmo tempo em que utiliza suas próprias abordagens (socioculturais) para realizar os estudos.

Utilizando a comunicação como recorte, fizemos uma pesquisa no Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES pela palavra-chave “jogos”, utilizando como filtros as Ciências Sociais Aplicadas (Grande Área do Conhecimento) e Comunicação (Área Conhecimento). A plataforma filtrou 171 trabalhos. Destes, 86 não possuem nenhuma relação com a área dos jogos, nem como objeto de estudo, nem utilizando de alguma teoria dos estudos dos jogos. Dos 85 trabalhos restantes, somente 1 trabalho foi selecionado para ser analisado detalhadamente pois converge com a presente pesquisa: a tese de doutorado “A Midiatização do jogar: Do círculo mágico aos circuitos-ambiente nos usos das redes digitais via *streaming*”. Apesar de não aparece neste filtro, foi selecionada através das palavras-chaves “streaming” e “games” uma dissertação para análise: “Performance play: Consumo como performance no streaming de games da plataforma Twitch”. Apesar de estar fora da Comunicação como área de conhecimento (Processos e Manifestações Culturais), dialoga com o presente trabalho.

A Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação (Intercom) realiza anualmente o Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Desde 2016, foi criado dentro da Divisão Temática 5 (Comunicação Multimídia) o Grupo de Pesquisa de Games, focado em todos os tipos de jogos, sejam eles eletrônicos ou analógicos. Nestes quatro anos, foram 105 trabalhos inscritos e apresentados em um grupo de pesquisadores especializados em jogos. Dentre estes trabalhos, nenhum trata exclusivamente a prática do *streaming*.

Os anais de eventos da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (COMPÓS) foram a última fonte de dados escolhida para busca de trabalhos neste primeiro momento. Realizando uma pesquisa pelas palavras “jogos, jogo, game e videogame” (e descartando resultados que não tinham o jogo como objeto ou teoria), filtramos, de 2009 a 2019, 20 trabalhos. Destes, somente um trabalho dialoga com a presente dissertação: “Consumo digital como

performance sociotécnica: Análise dos usos da plataforma de streaming de games Twitch”.

Aguiar (2018), em sua tese *A Midiatização do jogar: Do círculo mágico aos circuitos-ambiente nos usos das redes digitais via streaming*, chega à concepção de um circuito-ambiente, tendo como núcleo principal o conceito de círculo mágico e colocando em operação a tríade concebida no trabalho formada por Regras-Lúdico-Negociação. Através da revisão teórica, o autor realiza uma proposta metodológica com as seguintes categorias: círculo mágico, formando o núcleo do processo, podendo ser ele ao-vivo, editado e comentado; circuito-ambiente, interações que ocorrem na borda do círculo mágico, podendo ser informação-agenda, informação jornalística, cotidiano, fãs e celebridades; e, por fim, os processos de produção que afetam as duas esferas anteriores, sendo as rotinas de produção e a sustentabilidade. A partir destas categorias, Aguiar (2018) analisa três casos diferentes a luz destas informações e gera uma tabela comparativa.

Durante a revisão crítica, o autor aponta que os *streamers* e a plateia são os participantes mais ativos deste processo, sendo sua interação pautada pelo jogo que está sendo jogado. O resultado (a *stream*) funciona como uma criação conjunta entre público e comunidade, que se cria em volta da pessoa que transmite.

Percebo aí a presença então, de três estruturas, três metáforas: a do círculo mágico, evocada pelo espaço de jogo compartilhado via *streaming*; a do circuito comunicacional, posta em atividade pela interação entre *streamer* e plateia; e, por fim, a da performance, da atuação, desenvolvida no espaço do streaming (AGUIAR, 2018, p. 82).

Paz (2016), em sua dissertação *Performance play: Consumo como performance no streaming de games da plataforma Twitch*, investiga as maneiras que o consumo como performance surge nas relações entre atores humanos e não-humanos a partir da Teoria Ator-Rede, utilizando como objeto a plataforma de *streaming* Twitch. No que tange a performance, o trabalho percebeu que a plataforma Twitch, mesmo não sendo um ser autoconsciente, tem capacidade de performar. Os *streamers*, por sua vez, manipulam ferramentas externas para possibilitar que a audiência tenha mais possibilidades de performance, “[...] os *streamers* performam com a função principal de entreter e a audiência atua com a função de marcar ou mudar a identidade” (PAZ, 2016, p. 133). Ele conclui ser ambígua a relação de consumo e performance nas relações entre Twitch (não humanos) e usuários da plataforma (humanos).

Portanto, as maneiras pelas quais o consumo como performance emergem nas relações entre atores humanos e não humanos, na plataforma de streaming de games Twitch, estão relacionadas com as estruturas do código computadorizado, que objetiva um determinado controle e projeto social, que por sua vez é fator de funções específicas de performance, assimétricas entre *streamer* e audiência, mas que se tornam criatividade na medida que habilitam os sujeitos a navegarem em um mundo de mídias de conectividade, construídas e programadas em códigos (PAZ, 2016, p. 134).

Por fim, o artigo *Consumo digital como performance sociotécnica: Análise dos usos da plataforma de streaming de games Twitch* discute performance, consumo digital e condicionantes de interface na plataforma Twitch através de uma comparação entre considerações teóricas e respostas obtidas através de questionário online. Na pesquisa, a função “entreter” aparece como uma das funções de performance e “parece indicar uma verticalização na questão da performance no Twitch frente às análises precedentes, no sentido de apontar para a centralidade do papel do *streamer* na plataforma em relação ao dos espectadores” (MONTARDO et al., 2016, p. 24). Além disso, a pesquisa oferece informações sobre comportamentos dos usuários da plataforma, principalmente de quem assiste.

Os três trabalhos entendem a performance como parte da dinâmica da ferramenta, assim como a importância entre as relações entre *streamer* e audiência. Apesar disso, cada trabalho possui uma abordagem teórica e metodológica diferente com resultados relevantes para o estudo do *streaming* de jogos, demonstrando que o assunto está longe de ser esgotado.

Foi realizada uma primeira aproximação entre o tema e a pesquisadora, em um artigo chamado “Monetizando a performance: jogo online como plataforma para produção de performance e desenvolvimento de estratégias mercadológicas” (PASE e DALLEGRAVE, 2019). O artigo observa as possibilidades de performance no jogo online Fortnite (2017) através de uma estrutura proposta por Fernández-Vara (2009) que aproxima a performance teatral dos jogos digitais. Através da estrutura proposta pela autora, foi possível analisar o jogo enquanto performance. Em um primeiro momento, o próprio jogador é audiência da sua performance, porém, com a popularização do *streaming* de jogos, passa a existir uma audiência externa para assistir a performance. Por ser um artigo e possuir um número reduzido de páginas, outras questões e possibilidades ficaram pendentes para novos estudos. Percebendo esta lacuna, decidimos seguir a abordagem de maneira mais aprofundada e estruturada no presente trabalho.

Desta maneira, analisando os trabalhos já realizados e as possibilidades de novos estudos sobre o *streaming* de jogos, o presente estudo tem como problema de pesquisa: de que maneira a transmissão ao vivo de jogos digitais através de plataformas dedicadas estimulam a criação de performance? A partir deste questionamento, a pesquisa objetiva entender como funciona a performance em uma transmissão ao vivo de um jogo digital, desdobrando-se nos objetivos específicos:

- Como a transmissão ao vivo de jogos através de plataformas altera a relação entre jogos, jogadores e espectadores;
- Como o encontro entre jogo digital e plataforma de *streaming* oferece possibilidade de produção de performance para o jogador;
- Entender a participação e performance do espectador durante uma transmissão ao vivo.

Para contemplar a proposta, a revisão bibliográfica possui três suportes que, apesar de separados na parte teórica, serão inter-relacionados na parte exploratória: Jogos Digitais, *Streaming* de Jogos e Performance e *Playformance*.

O segundo capítulo contextualiza os jogos digitais. Em um primeiro momento, através de Huizinga (2018) e Callois (2017), conceituamos os jogos e quais são suas características fundamentais. Após esse resgate, entendemos o papel dos jogos na sociedade contemporânea, compreendendo-os como mais que um sistema baseado em regras. Conceituamos jogos digitais (JUUL, 2011), entendemos como os jogos podem ser entendidos como ações (GALLOWAY, 2006) e como podemos decompor os jogos para analisá-los (HUNICKE et. al, 2004). Ao final do capítulo, entendemos como o jogo como suporte para a competição proporcionou um ambiente para as transmissões ao vivo (HJORTH, 2011; TAYLOR, 2012; TAYLOR, 2018).

O *streaming* de jogos é analisado com detalhes no capítulo 3, entendendo como ocorre esse novo fenômeno contemporâneo relacionado aos jogar. A transmissão ao vivo é formada por 4 elementos, plataforma, jogo, *streamer* e audiência, e o capítulo exemplifica e relaciona o comportamento de cada parte. Ao final, resgatamos como os trabalhos analisados no capítulo entendem a performance na transmissão ao vivo de jogos.

O quarto capítulo eleva a discussão do que é a performance no *streaming* de jogos. Para isso, resgatamos conceitos de performance (SCHECHNER, 2013;

TURNER, 1982; TAYLOR, 2013; ZUMTHOR, 2007; GOFFMAN, 2002) relacionando-os diretamente a questões discutidas no capítulo anterior. Em um segundo momento, resgatamos como os estudos de jogos entendem a performance (NITSCHKE, 2014; FERNÁNDEZ-VARA, 2009) dando ênfase ao conceito de *playformance* (FRASCA, 2007) que será amplamente utilizado na parte empírica do trabalho.

O capítulo 5 contempla a parte exploratória do trabalho. Apresentamos a proposta metodológica do trabalho (YIN, 2010) e como adaptaremos o método para um fenômeno contemporâneo. Apresentamos o jogo digital Fortnite (2017) e a *streamer* Loeya, que junto com a plataforma Twitch e a audiência formam o campo final a ser observado pela pesquisa. A partir da realização de uma observação direta, realizamos o cruzamento entre teoria e prática para entender como funciona o *streaming* de jogos em contexto. A partir da análise, entendemos como podemos analisar uma transmissão ao vivo de um jogo digital e realizamos conclusões e considerações finais do presente trabalho.

2 JOGOS DIGITAIS

Jogos fazem parte da cultura (HUIZINGA, 2018) e, conforme há um avanço tecnológico, os jogos e o jogar avançam para outros dispositivos (KERR, 2006). A popularização dos jogos digitais iniciou nos anos 70 e, desde então, a indústria está em constante crescimento. Em 2007, o mercado internacional de jogos arrecadou US\$ 35 bilhões de dólares e em 2018 estimou-se que foram movimentados cerca de US\$ 137.8 bilhões de dólares (NEWZOO, 2018a). O aquecimento do mercado de jogos não fica restrito somente a mercados internacionais. Em 2017, o Brasil teve um faturamento de 1.3 bilhões de reais (BNDES, 2018). Este crescimento acelerado transformou os jogos, principalmente os digitais, em uma importante forma de entretenimento no século XXI (HJORTH, 2011).

Os responsáveis por acelerar este crescimento econômico foram os jogos eletrônicos e digitais. Spacewar! (1961), considerado o primeiro jogo interativo criado para computador, foi desenvolvido por estudantes do MIT (*Massachusetts Institute of Technology*). O que era apenas para ser um experimento feito em um dos primeiros computadores disponíveis em faculdades virou o primeiro jogo para computador. Os jogos interativos não ficaram restritos aos espaços acadêmicos e rapidamente criaram seu espaço em ambientes sociais. Os fliperamas surgem como um espaço coletivo e comunitário para jogar. Com o avanço da tecnologia, a primeira geração de consoles transforma a televisão dos espaços privados em uma nova maneira de entretenimento em família. A popularização do computador pessoal possibilita um novo espaço para a indústria, que investe em jogos feitos para computador (KENT, 2001). Por fim, através de consoles móveis (Game Boy, Nintendo DS, Sony PSP) e do celular os jogos acompanham o movimento pessoal dos jogadores, que podem jogar em qualquer lugar (HJORTH; RICHARDSON, 2014).

Além do crescimento da indústria de jogos, houve grande interesse de diferentes áreas do conhecimento em analisar, a luz de suas teorias, o fenômeno que estava ocorrendo. Desta maneira,

[...] os jogos podem ser "lidos" (ou compreendidos) como artefatos culturais, indústrias, comunidades, culturas materiais (ou seja, a dimensão psicológica dos objetos como parte da sua identidade

cultural) e práticas de mídia - para citar apenas algumas possibilidades² (HJORTH, 2011, p. 9).

A definição de jogo, “para permanecermos fiéis à perspectiva dos *Game Studies*, essa definição deve ser feita a partir do reconhecimento do jogo como artefato sociotécnico” (FRAGOSO; AMARO, 2018, p. 11). As autoras apontam duas características que distinguem os jogos de outros produtos culturais: “[...] a possibilidade de alterar diretamente o conteúdo do jogo” (FRAGOSO; AMARO, 2018, p. 11) e “[...] a existência de regras que estabelecem objetivos e definem as estratégias válidas para alcançá-los” (FRAGOSO; AMARO, 2018, p. 12). A primeira característica diz respeito à capacidade que o jogo oferece para o jogador fazer mudanças que alterem de modo significativo a sua experiência. Livros e filmes têm sua história determinada por um escritor ou diretor e, na maior parte dos casos, ocorre de maneira linear, do início ao fim, conforme foi pré-determinado. Os jogos possibilitam ramificações da história. O jogador, ao escolher determinado caminho, deixará de escolher outro. O jogo *Persona 5* (2016), por exemplo, possui 3 finais conforme decisões que o jogador tomar: o final bom, o final ruim e o final verdadeiro. O desfecho final será diferente conforme escolhas feitas ao longo do caminho. Isso confere ao jogador a possibilidade citada pelas autoras de alterar o conteúdo do jogo, de possuir uma relação mais ativa com o artefato. A presença de regras funciona como propriedade do sistema formal de todos os jogos e será visto com mais detalhes no presente capítulo.

Observar os jogos como artefatos culturais através de diferentes abordagens teóricas os torna um campo rico e fértil para estudo. Entendendo essa pluralidade, será feito um breve resgate sobre o início dos estudos de jogos para, em um segundo momento, entender os jogos digitais. Tensionaremos a discussão para os jogos digitais como ações e a relação dos jogos digitais e o computador pessoal. Apresentaremos a estrutura MDA (*Mechanics, Dynamics e Aesthetics*, traduzidos no presente trabalho para Mecânica, Dinâmica e Estética), que foi criada com objetivo de facilitar o processo de decomposição, estudo e *design* de jogos. Esta estrutura será utilizada na etapa exploratória do presente trabalho. Por fim, será feito um breve

² Tradução livre do original “[...] games can be ‘read’ (or understood) as cultural artefacts, industries, social communities, material cultures (i.e. the psychological dimension of objects as part of one’s cultural identity) and media practices—to name but a few possibilities”.

resgate do início das transmissões de campeonatos de jogos digitais, inicialmente através dos *eSports*, até a transmissão ao vivo via *streaming*.

2.1 Jogos antes de serem digitais

Em 1938, em seu livro *Homo Ludens*, Huizinga (2018) inicia sua pesquisa colocando o jogo como um comportamento mais antigo que a cultura e a sociedade humana, pois é algo que pode ser observado no comportamento dos animais.

O jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função *significante*, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa (HUIZINGA, 2018, p. 3, grifo do autor).

Através dessa ideia de forma significativa, o estudo de Huizinga (2018) entende o jogo como uma forma específica de atividade e como função social. Para ele, o objeto a ser analisado são as ações que ocorrem durante o jogo, ou seja, enquanto ele acontece. Ele percebe, porém, que o jogo não pode ser caracterizado e encaixado conforme outras atividades humanas, como artes ou filosofia, tendo seu próprio modo de funcionamento.

Em busca de uma estrutura para entender os jogos, ele empreende uma pesquisa descritiva, onde explica as principais características encontradas nos jogos. A primeira característica definida por ele é o jogo como uma atividade voluntária, que não pode ser obrigatória e nem forçada. A noção de obrigação só é aceita para o jogo quando este formar uma função cultural ou fazer parte de um ritual. A segunda característica é que o jogo não faz parte da vida real, ou seja, existe uma “[...] evasão da vida ‘real’ para uma esfera temporária de atividade com orientação própria” (HUIZINGA, 2018, p. 11). O jogo, apesar de ter capacidade de absorver totalmente os seus jogadores, ainda ocorre em um espaço separado. Um atributo formal ao jogo é o fato dele ser desinteressado. É uma atividade temporária que ocorre “[...] como um *intervalo* em nossa vida cotidiana” (HUIZINGA, 2018, p. 12, grifo do autor). O autor, porém, percebe que, se o jogo é realizado de maneira regular, ele acaba se transformando em algo que faz parte do cotidiano.

Desta separação entre vida real e jogo surge a terceira característica elencada pelo autor que é a limitação. O jogo é jogado em um espaço separado dentro de limites de tempo e espaço. Quando o período do jogo acaba ou o espaço é violado o jogo cessa, o que não altera a transformação de quem jogou até aquele momento, que

pode sair deste espaço com alguma mudança. Nesta ideia de limitação do espaço surge o conceito de círculo mágico. “Dentro do círculo do jogo, as leis e costumes da vida quotidiana perdem validade. Somos diferente e fazemos coisas diferentes” (HUIZINGA, 2018, p. 15).

“Reina dentro do domínio do jogo uma ordem específica e absoluta. E aqui chegamos a sua outra característica, mais positiva ainda: ele cria ordem e é ordem” (HUIZINGA, 2018, p. 13, grifo do autor). Existe, então, a ideia de um espaço específico para o jogo-ordem e, caso ocorra uma violação desta ordem, isso estraga o jogo. A tensão, não ter certeza do que vai ocorrer em cada passo do jogo, funciona para ajudar no funcionamento desta ordem. O jogador precisa realizar esforço e movimento para que o jogo ocorra. Nesta ideia de ordem e tensão, as regras funcionam para determinar o que é válido ou não naquele espaço. Elas são absolutas e, caso um jogador quebre-as, é considerado um “desmancha-prazeres”.

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo 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, 2018, p. 16).

O autor percebeu uma tendência em formar comunidades em volta do momento de jogo, que ele denomina como formação de um clube. O clube oferece uma “sensação de estar ‘separadamente juntos’, numa situação excepcional, de partilhar algo importante, afastando-se do resto do mundo e recusando as normais habituais, conserva sua magia para além da duração de cada jogo” (HUIZINGA, 2018, p. 15). Existe, então, uma ideia de um grupo de pessoas em volta de um jogo desde o início dos estudos de jogos.

Como complemento ao trabalho de Huizinga (2018), Callois (2017) avança e critica pontos levantados pelo autor em relação ao estudo dos jogos. Para ele, a obra “não é um estudo dos jogos, mas uma pesquisa sobre a fecundidade do espírito de jogo no campo da cultura, e mais precisamente do espírito que preside à determinada espécie de jogos: os jogos de competição regrada” (CALLOIS, 2017, p. 34). Um segundo problema apontado por Callois (2017) foi a exclusão dos jogos de apostas e

azar da definição de Huizinga (2018), mesmo estes sendo parte importante dos jogos como parte da cultura e, até mesmo, como parte da história dos jogos (KENT, 2001).

Apesar disso, Callois (2017) segue as características de Huizinga (2018) para caracterizar os jogos. O jogo, para ele, deve ser livre, separado em espaço e tempo, seu resultado deve ser incerto e é responsabilidade do jogar resolver. Não deve resultar em bens ou ganhos materiais (improdutiva), possui regras que devem ser pré-estabelecidas e seguidas corretamente ou estabelece a não existência de regras (por exemplo, em jogos de representação). Por fim, adiciona uma nova característica que não existia no trabalho anterior que é a ideia de uma atividade fictícia, ou seja, pressupõe uma realidade diferente ou uma negação da realidade presente.

A contribuição inédita do trabalho de Callois (2017) está em sua categorização para os jogos, inicialmente, as categorias podem estar em dois modos *paidia* e *ludus*. No primeiro, *paidia*, “reina, quase integralmente, um princípio comum de divertimento, de turbulência, de improvisação livre e de alegria despreocupada, por onde se manifesta uma certa fantasia” (CALLOIS, 2017, p. 47), enquanto o *ludus* “permanece perfeitamente inútil, exigindo mesmo assim uma quantidade sempre maior de esforços, de paciência, de destreza ou engenhosidade” (CALLOIS, 2017, p. 48).

Em cada modo existem as categorias fundamentais. A primeira delas, *Agôn*, representa os jogos como competição, onde o vencedor demonstra que possui mais habilidade perante condições de igualdade com os demais. *Alea* funciona como o oposto de *Agôn*, pois o jogador não terá nenhuma influência no resultado, sendo ele passivo a “[...] generosidade do destino” (CALLOIS, 2017, p. 53). Apesar de opostas, ambas respeitam e exigem a criação de uma condição de igualdade perante todos os jogadores. Outra categoria feita pelo autor, *Mimicry*, aceita a existência de um universo fictício, pelo menos durante o momento de jogo. “Tem como característica comum apoiar-se no fato de o sujeito simular crer, fazer crer a si próprio ou fazer com que os outros criam que é um outro diferente de si mesmo” (CALLOIS, 2018, p. 57). Representações teatrais e interpretações dramáticas, por consequência, entram neste grupo. *Ilinx*, a última categoria elencada pelo autor, “[...] trata-se de aceder a uma espécie de espasmo, de transe ou de aturdimento que destrói a realidade com uma soberana brusquidão” (CALLOIS, 2017, p. 62).

Para o autor, *paidia* é a forma mais pura e livre do jogo, é espontânea, forma uma “[...] agitação imediata e desordenada, por uma recreação impulsiva e relaxada, facilmente excessiva, cujo caráter improvisado e desregulado permanece essencial,

se não a única razão de ser” (CALLOIS, 2017, p. 69). Em contrapartida, o *ludus* representa a criação de regras e obstáculos para tornar a atividade mais difícil e desafiadora para encontrar nessa resolução um tipo de prazer. Não por acaso, “a civilização industrial deu origem a uma forma particular de *ludus*: o *hobby*, atividade secundária, gratuita, iniciada e continuada para o prazer” (CALLOIS, 2017, p. 75).

A contribuição dos autores, para além da definição e categorização para jogos, é o entendimento do jogo como parte da sociedade e da cultura. Entender os jogos, como jogamos e porque jogamos faz parte do entendimento do humano. “O que se expressa nos jogos não é diferente daquilo que uma cultura expressa. As motivações coincidem.” (CALLOIS, 2017, p. 155).

2.2 Jogos na sociedade contemporânea

A noção de círculo mágico de Huizinga (2018) exclui os jogos da vida real, porém, conforme apontado por Consalvo (2009), essa noção deriva em uma forma pronta para entender os jogos e não entende o jogo em seu contexto. Dessa forma, a autora propoe uma atualização para o contexto contemporâneo do que foi observado por Huizinga (2018) em 1938. Para a autora, o jogo deve ser visto

[...] como uma atividade dinâmica e contextual, na qual os jogadores devem se envolver para que o significado seja feito. Além disso, é somente através desse engajamento que o jogo é feito para significar³ (CONSALVO, 2009, p. 411).

Jogadores possuem vida reais e responsabilidades e isso é de alguma forma absorvido para dentro do seu momento de jogo. Dessa forma, os jogos fazem parte da vida em sua totalidade, pois

[...] não podemos dizer que os jogos são círculos mágicos, onde as regras ordinárias da vida não se aplicam. É claro que elas se aplicam, mas em adição a, para competir com outras regras e em relação a múltiplos contextos, em diferentes culturas e em diferentes grupos, situações legais e lares⁴ (CONSALVO, 2009, p. 416).

A expansão da indústria dos jogos possibilitou novos títulos, modos de jogar e até mesmo jogadores de diferentes faixas etárias. Jogar deixa de ser somente uma

³ Tradução livre do original: “[...] as a contextual, dynamic activity, which players must engage with for meaning to be made. Furthermore, it is only through that engagement that the game is made to mean”.

⁴ Tradução livre do original: “[...] we cannot say that games are magic circles, where the ordinary rules of life do not apply. Of course they apply, but in addition to, in competition with, other rules and in relation to multiple contexts, across varying cultures, and into different groups, legal situations, and homes”.

atividade lúdica (HUIZINGA, 2018) e está presente como forma de entretenimento na sociedade. Essa presença proporciona novos espaços sociais e novas práticas, onde os jogos passam a fazer parte de uma lógica de indústria cultural, como o cinema ou a televisão, porém, “[...] é claramente global em seu alcance: suas redes de produção exploram geografia, tempo e regimes de trabalho desregulamentados para produzir produtos e serviços para mercados específicos”⁵ (KERR, 2006, p. 147). A partir desta expansão da indústria,

Os jogos digitais são claramente moldados por uma ampla gama de fatores sociais e culturais, por jogos não digitais, tradições sociais e culturais de jogos e formas de mídia existentes. Ao mesmo tempo, os jogos digitais são transmídia, híbridos e em constante evolução⁶ (KERR, 2006, p. 41).

Ao aproximar os jogos das teorias das novas mídias, Larissa Hjorth (2011) entende que os jogos são participantes importantes no fenômeno de mediação e remediação. “Os jogos - como um conjunto de culturas, práticas e comunidades - oferecem muito espaço para a criatividade artística, tanto em nome do jogador em geral quanto da comunidade do artista”⁷ (HJORTH, 2011, p. 43).

Ao atingir o *mainstream*, os jogos estão em constante transformação, que possibilita o crescimento de novos gêneros, como os indie games e os jogos artísticos (FONTOURA, 2019). A indústria dos jogos possibilita uma aproximação maior entre consumidores e produto. Essa aproximação, por sua vez, faz com que os “[...] jogos e o papel do jogador sempre estiveram na vanguarda de práticas inovadoras de consumo”⁸ (HJORTH, 2011, p. 43). Surgem novas formas de consumo feitas pelos próprios jogadores como os “[...] modding (modificações de computador de jogos existentes), machinima (cinema usando ferramentas dos jogos) e culturas complementares como cosplay (jogos de fantasia) e eSports”⁹ (HJORTH, 2011, p. 10). Complementando esta lista, desde 2011, existe a prática da transmissão ao vivo de jogos via *streaming*, que será analisada na sequência do trabalho.

⁵ Tradução livre do original: “[...] is clearly global in its reach: its networks of production exploit geography, time and deregulated working regimes to produce products and services for particular markets”.

⁶ Tradução livre do original “Digital games are clearly shaped by a wide range of social and cultural factors, by non-digital games, social and cultural traditions of play and existing media forms. At the same time digital games are transmedial, hybrid and constantly evolving”.

⁷ Tradução livre do original: “Games—as a set of cultures, practices and communities—offer much room for artistic creativity both on behalf of the general player and the artist’s community”.

⁸ Tradução livre do original: “[...] games and the role of the player have always been at the forefront of innovative consumer practices”.

⁹ Tradução livre do original “[...] modding (computer modifications of existing games), machinima (cinema using game engines) and ancillary gaming cultures like cosplay (costume play) and eSports”.

As empresas entendem que fornecer aos jogadores, principalmente os que produzem conteúdo, mais possibilidade de agência e participação pode resultar na produção de um retorno financeiro significativo ou ao menos visibilidade. No programa de parceiros oferecido pelo jogo League of Legends (2009) criadores de conteúdo que realizaram o processo seletivo e fazem parte do programa possuem acesso antecipado a informações sobre lançamentos, recebem bens virtuais (REBS, 2012) para distribuir para sua audiência e podem até mesmo participar de eventos internacionais com a viagem paga pela desenvolvedora (RIOT GAMES, 2017).

Acompanhando o crescimento da internet e das mídias sociais, os jogos digitais proporcionaram um ambiente online acessível para jogadores em escala global, desde que com acesso à Internet. “Os jogos se tornam uma extensão das redes sociais já existentes, oferecendo novas maneiras de interagir e se envolver, frequentemente com amigos, conhecidos e até estranhos”¹⁰ (HJORTH, 2011, p. 133). Os jogos podem servir como uma forma de contato entre pessoas, seja através de contatos feitos dentro do jogo ou em comunidades sobre o jogo nas redes sociais.

Hjorth (2011) elenca as principais mudanças que afetaram os jogos na primeira década do século XXI e mostra como os jogos digitais se incorporaram na sociedade. “O surgimento de jogos em rede, móveis e casuais que, por sua vez, recrutaram novos tipos de tradicionalmente não-jogadores”¹¹ (HJORTH, 2011, p. 127). O aumento de jogadores, de novos gêneros, a construção de uma indústria cultural (KERR, 2006) resultou no fenômeno que estamos observando no presente trabalho. Os “[...] jogos tornaram-se parte do imaginário cultural popular global”¹² (HJORTH, 2011, p. 127) e, por consequência das possibilidades vistas até aqui, são a principal fonte de entretenimento do século XXI. Entendendo a evolução e importância dos jogos como forma de entretenimento, cabe neste momento resgatar uma definição do que é um jogo digital.

¹⁰ Tradução livre do original “Games become an extension of the already existing social networks, providing new ways to interact and engage frequently with friends, acquaintances and even strangers”.

¹¹ Tradução livre do original: “[...] the rise of networked, mobile and casual gaming that have, in turn, recruited new breeds of traditionally non-players.”

¹² Tradução livre do original: “[...] games have become part of the global popular cultural imaginary”.

2.3 Definição para jogos digitais

Por que os computadores e consoles se relacionaram bem com os jogos? A partir deste questionamento, Juul (2011) reúne as principais definições de jogos, em busca de um conceito único que inclua os jogos digitais. A partir de conceitos de pesquisadores da área, como o próprio Huizinga (2018) e Callois (2017), o autor reúne 6 características para construção desta nova definição: regras, resultado variável e quantificável, valor atribuído aos possíveis resultados, esforço do jogador, ligação do jogador ao resultado e consequências negociáveis. A partir disso, Juul (2011, p. 36) formula o conceito:

Um jogo é um sistema formal baseado em regras com um resultado variável e quantificável, onde diferentes resultados recebem valores diferentes, o jogador exerce esforço para influenciar o resultado, o jogador se sente ligado ao resultado, e as consequências da atividade são opcionais e negociáveis¹³.

A partir da criação dessa definição, o autor resgata seis características elencadas para maior entendimento desta afinidade entre computadores e jogos. Ao fazer parte do sistema formal de um jogo,

As regras precisam ser suficientemente bem definidas para que possam ser programadas em um computador ou suficientemente bem definidas para que você não precise discutir sobre elas toda vez que jogar¹⁴ (JULL, 2011, p. 37).

Ao colocar uma máquina para controlar e ditar as regras, as nuances e subjetividades, que poderiam ser impostas por participantes, deixam de existir, tornando o processo mais fluído. As regras e jogar a partir delas oferece contexto para ações.

Mover um avatar é muito mais significativo em um ambiente de jogo do que em um espaço vazio; jogar uma bola tem implicações mais interessantes no campo de um jogo do que fora dele; um ataque rápido só é possível se houver regras especificando como os ataques funcionam; vencer um jogo requer que a condição de vitória tenha sido especificada; sem regras no xadrez, não há xeque-mate, final ou Defesa Siciliana. As regras de um jogo adicionam significado e

¹³ Tradução livre do original: "A game is a rule-based formal system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the outcome, and the consequences of the activity are optional and negotiable".

¹⁴ Tradução livre do original: "The rules of games have to be sufficiently well defined that they can either be programmed on a computer or sufficiently well defined that you do not have to argue about them every time you play".

permitem ações estabelecendo diferenças entre movimentos e eventos em potencial¹⁵ (JUUL, 2003, p. 10).

A segunda propriedade que faz parte do sistema formal de um jogo é o resultado variável e quantificável. As regras oferecem diferentes possibilidades para o resultado de um jogo, porém, a habilidade do jogador também precisa ser levada em consideração. O jogo precisa ser um desafio, e aqueles que entenderem o desafio e como superá-lo com mais facilidade terão mais habilidade que iniciantes. Ao mesmo tempo que o resultado e o caminho até o final do jogo não deve ser óbvio ou fácil demais, o objetivo final, o resultado quantificável, precisa estar colocado com clareza. O autor usa como exemplo o Pac Man (1980). O objetivo do jogo é alcançar um placar numérico, e não se mover de forma bonita na tela. Isso poderia se tornar ambíguo, porém, as regras e a presença de um placar que contabiliza pontos se o jogador agir de uma determinada maneira, demonstra com clareza qual o resultado quantificável desejável pelo jogo.

O valor atribuído aos possíveis resultados “[...] significa simplesmente que alguns dos resultados possíveis do jogo são melhores que outros”¹⁶ (JUUL, 2011, p. 40) e o jogador precisa saber seu objetivo e entender como alcança-lo. Normalmente o jogo dará alguma instrução sobre qual deve ser o comportamento do jogador, seja através de uma instrução em tela, de um manual de instrução ou simplesmente colocando o jogador em jogo e ensinando-o através de um tutorial.

Há uma tendência de que os resultados positivos sejam mais difíceis de alcançar do que os resultados negativos – isso é o que torna um jogo desafiador; um jogo em que fosse mais fácil alcançar o objetivo do que não o alcançar provavelmente não seria muito jogado¹⁷ (JUUL, 2011, p. 40).

Os possíveis resultados tensionam o jogador a agir e colocar esforço para vencer o jogo e seu sistema, ao mesmo tempo em que o jogo responde aos esforços

¹⁵ Tradução livre do original: “Moving an avatar is much more meaningful in a game environment than in an empty space; throwing a ball has more interesting implications on the playing field than off the playing field; a rush attack is only possible if there are rules specifying how attacks work; winning the game requires that the winning condition has been specified; without rules in chess, there are no checkmates, end games, or Sicilian openings. The rules of a game add meaning and enable actions by setting up differences between potential moves and events”.

¹⁶ Tradução livre do original: “[...] simply means that some of the possible outcomes of the game are better than others”.

¹⁷ Tradução livre do original: “There is a tendency that the positive outcomes are harder to reach than the negative outcomes - this is what makes a game challenging; a game where it was easier to reach the goal than not to reach it would likely not be played very much”.

do jogador, seja colocando mais desafios ou aumentando a dificuldade das fases conforme o jogador percebe como vencer.

É uma parte das regras da maioria dos jogos (com exceção de jogos de azar) que as ações dos jogadores possam influenciar o estado do jogo e o resultado do jogo. O investimento do esforço do jogador tende a levar a um apego do jogador ao resultado, uma vez que o investimento de energia no jogo torna o jogador (parcialmente) responsável pelo resultado¹⁸ (JUUL, 2011, p. 40).

O esforço do jogador relaciona-se diretamente com a sua ligação com o resultado. O jogador tem uma relação psicológica com o resultado do jogo, ele pode ficar triste se perder ou feliz se ganhar, e este sentimento dependerá diretamente do seu esforço e sua atitude em mudar o resultado.

Por fim, a última propriedade são as consequências negociáveis e elas tensionam a relação entre o jogar e o mundo real. Apesar de não ser obrigatório, o jogo pode ter consequências refletidas no mundo real. O autor utiliza como exemplo as consequências imediatas de perder dinheiro ao jogar em um cassino. Podemos atualizar o exemplo através dos esportes eletrônicos, onde a profissionalização do jogar possibilitou a criação de torneios em que ganhar ou perder um jogo influenciará diretamente na premiação em dinheiro de cada time. Ganhar ou perder um jogo têm influência no mundo real (TAYLOR, 2012), seja através de prestígio para a equipe ou maior premiação em dinheiro.

A partir dessa discussão, Juul (2011) entende os jogos para computador como a última etapa de uma história dos jogos. Apesar de seguir muitos dos conceitos clássicos de jogos, os computadores possibilitaram uma extensão e uma quebra destes conceitos. Um exemplo está nas regras, apesar de seguirem sendo jogos baseados em regras, nos jogos digitais o computador sustenta e aplica as regras. Isso torna possível a criação de regras mais complexas e tira uma responsabilidade do jogador, que não precisa ficar responsável por monitorar se as regras estão sendo cumpridas. Assim como as regras, os jogos para computador podem retirar a noção de tempo do jogador ou até mesmo a existência de objetivos, conforme há uma extensão das formas de jogar.

¹⁸ Tradução livre do original: "It is a part of the rules of most games (except games of pure chance) that the players' actions can influence the game state and game outcome. The investment of player effort tends to lead to an attachment of the player to the outcome since the investment of energy into the game makes the player (partly) responsible for the outcome".

Retomando a pergunta inicial, por que os computadores e consoles se relacionaram bem com os jogos? Um dos motivos apontados pelo autor é a ausência de um suporte material fixo para jogar. O cinema necessita de um projetor e uma tela de projeção, os jogos digitais não precisam necessariamente de equipamentos materiais, e sim uma máquina que ofereça o processamento dos dados, no caso de um computador ou console. O segundo motivo resgata a ideia do computador como um ótimo processador de regras, além de possibilitar que elas se tornem mais complexas e desafiadoras, ele impede que elas sejam quebradas.

As seis características elencadas pelo autor que caracterizam um jogo podem ser variadas e quebradas, tornando a área dos jogos digitais uma área fértil para testar e aprimorar diferentes combinações. Assim como uma tela de uma pintura, as características são ferramentas que precisam ser re combinadas para formar um jogo, que poderá ser inédito ou não perante os outros.

Finalmente, a revolução nos jogos proporcionada pelos computadores é uma de suas contribuições mais fortes para a cultura humana. Nós gostamos de jogar, então agora jogamos jogos de computador¹⁹ (JUUL, 2003, p. 11).

Estas características, então, serão levadas em consideração para análise de jogos digitais no presente trabalho. Descritas as suas características, os jogos digitais podem ser identificados de maneira estática ou como ações, conforme será visto a seguir.

2.4 Jogos digitais como ações

Corroborando com as definições de jogos observadas até agora, Alexander Galloway (2006) define o videogame²⁰ como “um objeto cultural, vinculado à história e à materialidade, constituído por um dispositivo computacional eletrônico e um jogo simulado em software”²¹ (GALLOWAY, 2006, p. 1). O autor, por outro lado, afasta os jogos das demais indústrias culturais ao afirmar que videogames são ações. Sem a participação de jogadores e máquinas, os videogames são apenas código de computador. “Alguém *joga* um jogo. E o software é *executado*. O operador e a

¹⁹ Tradução livre do original: “Finally, the revolution in games that computers have provided is one of their strongest contributions to human culture. We like to play games, so now we play computer games”.

²⁰ O videogame é um jogo eletrônico ou digital jogado através de uma máquina. Manteve-se a nomenclatura utilizada pelo autor, porém, entendemos o videogame como também um jogo digital.

²¹ Tradução livre do original: “A video game is a cultural object, bound by history and materiality, consisting of an electronic computational device and a game simulated in software”.

máquina jogam o videogame juntos, passo a passo, movimento por movimento”²² (GALLOWAY, 2006, p. 2, grifo do autor).

O resultado da ação do jogo é chamado pelo autor de “trabalho”. Ele compara com a fotografia. A pessoa fotografa uma cena e o trabalho realizado resulta em uma forma física, no caso, a fotografia impressa ou um arquivo digital da fotografia. No videogame não existe um objeto resultante do trabalho. “Para entender os videogames, então, é preciso entender como a ação existe no *gameplay*, com atenção especial às suas muitas variações e intensidades”²³ (GALLOWAY, 2006, p. 3).

É importante, portanto, entender o que torna o *gameplay* algo único aos jogos. Ele diz respeito ao jogar, como o jogador se relaciona e interage com as ferramentas que o jogo oferece.

Em um sentido técnico, o *gameplay* sempre diz respeito à interação do jogador com o estado subjacente de um jogo, e o *gameplay* é normalmente usado para descrever a experiência específica de interagir com o jogo [...]”²⁴ (JUUL, 2014, p. 216).

Gráficos, áudio ou própria a narrativa influenciam nesta relação, porém, não definem o *gameplay*, são ferramentas que possuem a função de auxiliar na conexão entre jogador e *gameplay*. Juul (2014) aponta que esta relação define jogos, pois não pode ser encontrada em nenhuma outra forma de arte. Os jogos implicam em uma avaliação da performance da audiência, onde ela só avança quando cumpre requisitos mínimos, afinal, “[...] apenas jogos podem ser ganhos ou perdidos e apenas jogos possuem GAME OVER”²⁵ (JUUL, 2014, p. 216, grifo do autor).

Dessa forma, através do *gameplay*, existe uma mudança importante: o que antes era visto através dos olhos (televisão, filme, livro) se transforma em movimento muscular, dos dedos, no ato de fazer. Para jogar, você precisa movimentar, agir – e a máquina precisa agir ao mesmo tempo.

As pessoas movem as mãos, corpos, olhos e bocas quando jogam videogame. Mas as máquinas também atuam. Eles agem em resposta

²² Tradução livre do original: “One *plays* a game. And the software *runs*. The operator and the machine play the video game together, step by step, move by move”.

²³ Tradução livre do original: “To understand video games, then, one needs to understand how action exists in *gameplay*, with special attention to its many variations and intensities”.

²⁴ Tradução livre do original: “In a technical sense, *gameplay* always concerns the player’s interaction with the underlying state of a game, and *gameplay* is typically used to describe the specific experience of interacting with the game [...]”.

²⁵ Tradução livre do original: “[...] only games can be won or lost, and only games have game over”.

às ações do jogador, bem como independentemente deles²⁶ (GALLOWAY, 2006, p. 4).

Existem dois tipos básicos de ações nos videogames: ações da máquina e ações do operador. “As ações da máquina são atos performados pelo software e hardware do computador do jogo, enquanto as ações do operador são atos performados pelos jogadores”²⁷ (GALLOWAY, 2006, p. 5). O autor utiliza o exemplo de Super Mario Bros. (1985): encontrar um item utilizável é um ato feito pelo operador, porém, realizar a ação do item, possibilitar que esse item ofereça um poder especial ao personagem, é um ato feito pela máquina. Ambas as ações são necessárias para que ocorra o *gameplay*. “Tanto a máquina quanto o operador trabalham juntos em uma relação cibernética para efetuar as várias ações do videogame em sua totalidade”²⁸ (GALLOWAY, 2006, p. 5). Essas ações entre operador e máquina diferencia os videogames das demais mídias.

Eles imergem e encantam. Em termos de tempo, os videogames acumulam investimentos significativos dos jogadores. Isso acontece em jogos de uma forma não vista em outras mídias de massa²⁹ (GALLOWAY, 2006, p. 5).

Após separar operador e máquina, Galloway (2006) apropria-se do conceito de diegese da teoria literária e fílmica para demarcar as ações que ocorrem durante o *gameplay*.

A diegese de um videogame é o mundo total da ação narrativa do jogo. Como no cinema, a diegese de videogames inclui elementos na tela e fora da tela. Inclui caracteres e eventos que são mostrados, mas também aqueles que são meramente referenciados ou presume-se que existam dentro da situação do jogo. Enquanto alguns jogos podem não ter narrativas elaboradas, sempre existe algum tipo de cenário de jogo elementar ou situação de jogo - a “segunda realidade” de Caillois - que funciona como a diegese do jogo. Em PONG, é uma mesa, uma bola e duas pás; no World of Warcraft são dois grandes continentes com um mar no meio³⁰ (GALLOWAY, 2006, p. 7).

²⁶ Tradução livre do original: “People move their hands, bodies, eyes, and mouths when they play video games. But machines also act. They act in response to player actions as well as independently of them”.

²⁷ Tradução livre do original: “[...] machine actions are acts performed by the software and hardware of the game computer, while operator actions are acts performed by players”.

²⁸ Tradução livre do original: “[...] both the machine and the operator work together in a cybernetic relationship to effect the various actions of the video game in its entirety”.

²⁹ Tradução livre do original: “They immerse and enthrall. Time-wise, video games garner significant investment by players. This happens in gaming to an extent not seen in other mass media”.

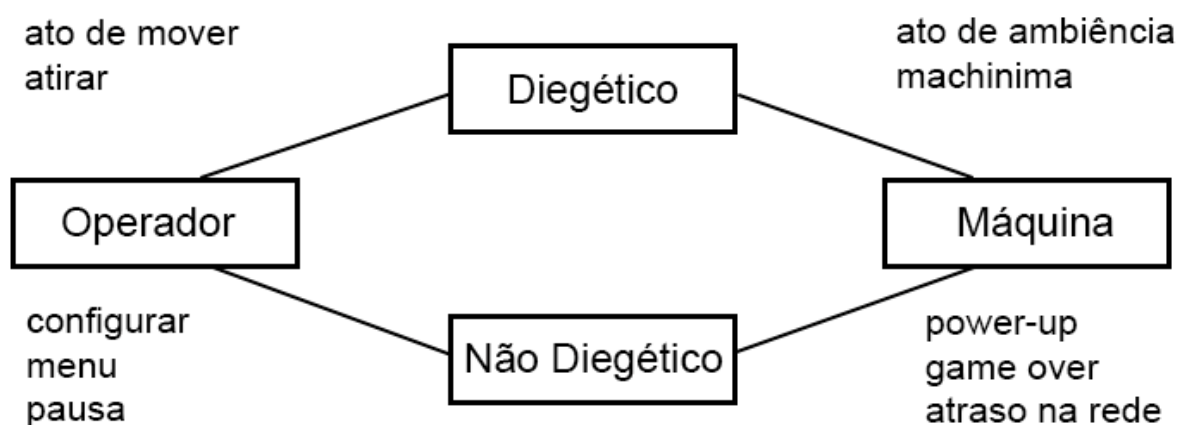
³⁰ Tradução livre do original: “The diegesis of a video game is the game’s total world of narrative action. As with cinema, video game diegesis includes both onscreen and offscreen elements. It includes characters and events that are shown, but also those that are merely made reference to or are presumed to exist within the game situation. While some games may not have elaborate narratives, there always exists some sort of elementar play scenario or play situation—Caillois’s

Existindo um espaço diegético, há, em contrapartida, um espaço não diegético. No jogo, são “[...] elementos do aparato de jogos que são externos ao mundo da ação narrativa”³¹ (GALLOWAY, 2006, p. 7). Para os filmes, um item não diegético seria o título do filme. Para o videogame,

[...] elementos não diegéticos são muitas vezes conectados ao ato do gameplay, então ser não diegético não significa necessariamente ser não-jogável. Às vezes, os elementos não diegéticos estão firmemente embutidos no mundo do jogo. Às vezes eles são inteiramente removidos³² (GALLOWAY, 2006, p. 8).

Realizar uma ação dentro de um jogo, voltando ao exemplo de Super Mario Bros. (1985), pular e matar um inimigo, é um ato diegético. Apertar o botão de pause, e encerrar abruptamente o jogo, é um ato não diegético. O autor afirma, porém, que realizar uma ação não diegética como acionar o modo pause é tão significativa para o videogame quanto subir um nível de habilidade dentro de jogo, e, portanto, precisa ser entendido. A partir destas definições, o autor propõe quatro momentos da ação de jogo: atos diegéticos da máquina, atos não diegéticos do operador, atos diegéticos do operador e atos não diegéticos da máquina e exemplifica algumas das ações possíveis em cada categoria na Figura 1.

Figura 1: Diagrama dos quadrantes de ação



Fonte: Galloway (2006, p. 37, tradução nossa)

“second reality” —which functions as the diegesis of the game. In PONG it is a table, a ball, and two paddles; in World of Warcraft it is two large continents with a sea in between.”

³¹ Tradução livre do original: “[...] elements of the gaming apparatus that are external to the world of narrative action”.

³² Tradução livre do original: “[...] nondiegetic elements are often centrally connected to the act of gameplay, so being nondiegetic does not necessarily mean being nongamic. Sometimes nondiegetic elements are firmly embedded in the game world. Sometimes they are entirely removed”.

A estrutura proposta por Galloway (2006) permite o entendimento dos jogos digitais como ações. O autor defende que as ações diegéticas e não diegéticas são igualmente importantes para a análise do *gameplay*, sendo importante uma observação que contemple o todo e não somente a parte do jogo em que ocorre a narrativa, por exemplo. A partir deste entendimento, o autor observa e defende que “[...] os videogames são mídias ativas, complexas que podem envolver humanos e computadores e podem transpirar tanto dentro do espaço diegético quanto fora do espaço diegético”³³ (GALLOWAY, 2006, p. 37). Ele conclui que “[...] os videogames não são apenas imagens ou histórias ou jogos ou jogos, mas ações”³⁴ (GALLOWAY, 2006, p. 37). O conceito dos jogos digitais como ações que possuem performance, conforme exemplificada através de Galloway (2006) será resgatado no decorrer do presente trabalho. Contudo, para auxiliar na decomposição dos jogos digitais, buscamos uma ferramenta que auxilie a análise da presente pesquisa.

2.5 Mecânica, Dinâmica e Estética

Uma maneira de entender e decompor os jogos foi proposta por Hunicke et al. (2004) com objetivo de aproximar as diferentes áreas que trabalham com jogos, de críticos até acadêmicos. “Todos os artefatos são criados dentro de alguma metodologia de design”³⁵ (HUNICKE et al., 2004, p. 1). Os jogos não são exceção e, em algum momento da pesquisa, será necessário realizar essa decomposição dele.

Embora geralmente seja necessário se concentrar em uma área, todos, independentemente da disciplina, precisarão considerar, em algum momento, problemas fora dessa área: mecanismos básicos de um sistema de jogo, os objetivos gerais de design ou os resultados experimentais desejados do *gameplay*³⁶ (HUNICKE et al., 2004, p. 1).

O *gameplay* como interação e experiência, precisa corresponder às expectativas do jogador e esse é um dos objetivos dos criadores e desenvolvedores. “Os jogos são criados por designers/equipes de desenvolvedores e consumidos pelos jogadores. Eles são comprados, usados e eventualmente descartados como a maioria

³³ Tradução livre do original: “[...] video games are complex, active media that may involve both humans and computers and may transpire both inside diegetic space and outside diegetic space”.

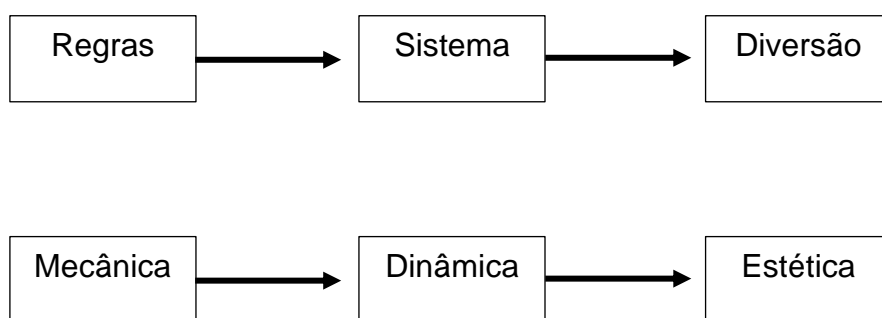
³⁴ Tradução livre do original: “[...] that video games are not just images or stories or play or games but actions”.

³⁵ Tradução livre do original: “All artifacts are created within some design methodology”.

³⁶ Tradução livre do original: “While it’s often necessary to focus on one area, everyone, regardless of discipline, will at some point need to consider issues outside that area: base mechanisms of game systems, the overarching design goals, or the desired experiential results of *gameplay*”.

dos outros bens de consumo”³⁷ (HUNICKE et al., 2004, p. 1). Conforme já visto, e reforçado pelos autores, a relação entre jogos e jogadores, diferente de outros produtos de entretenimento, é “[...] relativamente imprevisível. A sequência de eventos que ocorre durante o *gameplay* e o resultado desses eventos são desconhecidos quando o produto é finalizado”³⁸ (HUNICKE et al., 2004, p. 2). Por mais que o desenvolvedor espere que os usuários irão se comportar de determinada maneira, o *gameplay* final é diferente para cada pessoa. Entendendo isso, os autores formalizam os componentes de um jogo e suas contrapartes no design, respectivamente:

Figura 2 – Estrutura MDA



Fonte: Hunicke et al. (2004, p. 2, tradução nossa)

Os autores consideram fundamental para utilizar essa estrutura

[...] a ideia de que os jogos são mais artefatos do que mídia. Com isto, queremos dizer que o conteúdo de um jogo é o seu comportamento - não a mídia que ele transmite em direção ao jogador³⁹ (HUNICKE et al., 2004, p. 2, grifo dos autores).

Entender o jogo como um artefato, em oposição a entendê-los como mídia, por exemplo, “[...] ajuda a enquadrá-los como sistemas que constroem comportamentos por meio da interação. Suporta escolhas de design e análise mais claras em todos os níveis de estudo e desenvolvimento”⁴⁰ (HUNICKE et al., 2004, p. 2).

³⁷ Tradução livre do original: “Games are created by designers/teams of developers, and consumed by players. They are purchased, used and eventually cast away like most other consumable goods”.

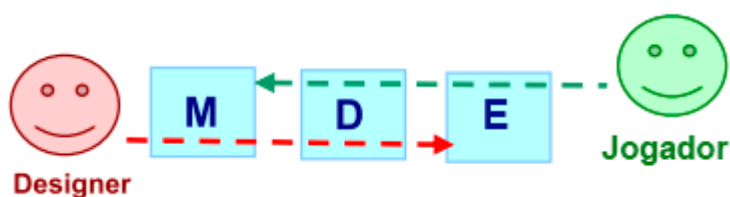
³⁸ Tradução livre do original: “[...] relatively unpredictable. The string of events that occur during gameplay and the outcome of those events are unknown at the time the product is finished”.

³⁹ Tradução livre do original: “[...] the idea that games are more like artifacts than media. By this we mean that the content of a game is its behavior – not the media that streams out of it towards the player”.

⁴⁰ Tradução livre do original: “[...] helps frame them as systems that build behavior via interaction. It supports clearer design choices and analysis at all levels of study and development”.

Cada componente presente na estrutura pode ser visto como uma lente ou uma maneira de ver o jogo, sendo importante detalhar cada uma, em separado e nas suas intersecções. A mecânica “[...] descreve os componentes particulares do jogo, em nível de representação de dados e algoritmos”⁴¹ (HUNICKE et al., 2004, p. 2). Mais do que isso, ela é responsável por originar o comportamento sistemático da dinâmica que levará a uma experiência estética, ou seja, é a primeira fase do processo. Essa é a primeira etapa que o desenvolvedor e/ou designer entra em contato ao mesmo tempo em que é a etapa que está mais longe do jogador final, acessível somente através de quebras de código. Jogadores que tem a prática de *modding* (HJORTH, 2011), por exemplo, acessam e alteram os códigos em busca de novas mecânicas e dinâmicas para uma experiência nova de *gameplay* de determinado jogo.

Figura 3 - Designer e Jogador na Estrutura MDA



Fonte: Hunicke et al. (2004, p. 2, tradução nossa)

A partir destas estruturas, os autores entendem

Mecânica são as várias ações, comportamentos e mecanismos de controle oferecidos ao jogador dentro de um contexto de jogo. Juntamente com o conteúdo do jogo (níveis, ativos etc.), a mecânica suporta a dinâmica geral do jogo⁴² (HUNICKE et al., 2004, p. 3).

Os autores utilizam como exemplo um jogo de cartas: algumas mecânicas disponíveis são embaralhar, fazer truques ou apostar. Da mecânica de apostar, surge uma dinâmica de blefe como estratégia para ganhar. As mecânicas são responsáveis por criar nivelamento entre os jogadores em situações de jogos mais longos e complexos. Um o jogador que está perdendo precisa sentir-se motivado a continuar e ter ferramentas para se recuperar. No jogo de cartas Munchkin (2015), o jogador de menor nível recebe as cartas que seriam descartadas pelos demais jogadores

⁴¹ Tradução livre do original: “[...] describes the particular components of the game, at the level of data representation and algorithms”.

⁴² Tradução livre do original: “Mechanics are the various actions, behaviors and control mechanisms afforded to the player within a game context. Together with the game’s content (levels, assets and so on) the mechanics support overall gameplay dynamics”.

(mecânica descrita nas regras), oferecendo a ele uma possível vantagem (dinâmica) para que ele tenha chances de ganhar.

O segundo componente, a dinâmica, é consequência imediata da mecânica e necessita da ação do jogador para acontecer. Sem a resposta do jogador, ela existe apenas como possibilidade. No exemplo do Munchkin (2015), o jogador pode receber todas as cartas que permitem que ele continue no jogo, porém, se ele escolher não agir, a dinâmica que oferece vantagem deixa de acontecer. A dinâmica trabalha para criar uma experiência estética agradável para os jogadores. Portanto, prever dinâmicas que sejam importantes no *gameplay* auxilia o designer de jogos a encontrar erros ou corrigir problemas no sistema de jogo. Conforme visto no exemplo acima, se o jogador não entender a dinâmica, ele ficará cada vez mais atrás no jogo e, talvez, tenha uma experiência de jogo frustrante.

A estética, último componente analisado, “[...] descreve as respostas emocionais desejáveis evocadas no jogador, quando ela interage com o sistema de jogo”⁴³ (HUNICKE et al., 2004, p. 2). Os autores procuram fugir da palavra “diversão” para descrever os jogos, pois nem sempre diversão é a única sensação que jogar evoca. Apesar de não ser uma lista definitiva, os autores sugerem a seguinte taxonomia (HUNICKE et al, 2004, p. 2):

- a) sensação: o jogo oferece uma sensação de prazer;
- b) fantasia: o jogo como um faz de conta;
- c) narrativa: o jogo como drama;
- d) desafio: o jogo como uma pista de obstáculos;
- e) companheirismo: jogo como estrutura social;
- f) descoberta: o jogo como um território não mapeado;
- g) expressão: o jogo como autodescoberta;
- h) submissão: o jogo como passatempo.

Um jogo não necessariamente precisa se encaixar somente em uma categoria. O jogo *The Sims 4* (2014) pode ser considerado apenas divertido, porém, pode ser um jogo de descoberta, fantasia, expressão e narrativa. Você pode jogar o modo simulação criando uma narrativa complexa, ou apenas explorar e descobrir o mundo.

⁴³ Tradução livre do original: “[...] describes the desirable emotional responses evoked in the player, when she interacts with the game system”.

“Usando o vocabulário da estética como bússola, podemos definir modelos de gameplay. Esses modelos nos ajudam a descrever dinâmicas e mecânicas do gameplay”⁴⁴ (HUNICKE et al., 2004, p. 3).

A estrutura MDA permite uma análise lógica sobre os “[...] objetivos estéticos, desenhar dinâmicas que suportam esses objetivos e, em seguida, moldar a mecânica de acordo com o que foi observado”⁴⁵ (HUNICKE et al., 2004, p. 5). Esse resgate permite entender os jogos como artefatos e oferecerá a parte exploratória do trabalho uma lente para análise de jogos. Para finalizar o capítulo sobre jogos digitais, é importante entender como ocorreu a transformação de uma atividade de lazer para uma competição transmitida ao vivo.

2.5 Jogo digital transformado em competição transmitida ao vivo

O jogo como competição não é um fenômeno recente, conforme pode ser apontado nos trabalhos de Huizinga (2018) e Callois (2017). Entretanto, os jogos digitais aceleraram o desenvolvimento do jogo como plataforma para competição e, depois, transmissão. *Spacewar!* (1961) foi utilizado, 11 anos após a sua criação, como plataforma para uma competição em 1972. O campeonato *Spacewar Olympics* reuniu na universidade de Stanford jogadores interessados em competir por um prêmio. Desde o início das competições através de jogos digitais, jogadores demonstravam interesse pelo espaço competitivo que se formava através da interação com a máquina (TAYLOR, 2012).

Conforme apontado anteriormente, a saída dos laboratórios para os fliperamas ofereceu aos jogadores novos espaços para jogar e, por consequência, competir. Para fomentar ainda mais esta competição que ocorria de forma presencial, a implementação do placar dentro dos jogos, onde cada jogador poderia registrar suas iniciais e os jogadores com a maior pontuação tinham as suas iniciais exibidas na máquina, foi uma importante ferramenta para a criação de um cenário competitivo. “Essa simples decisão de design provou ser um componente poderoso na modelagem da cultura de fliperama”⁴⁶ (TAYLOR, 2012, p. 3). A criação do placar permitiu duas

⁴⁴ Tradução livre do original: “Using out aesthetic vocabulary like a compass, we can define models for gameplay. These models help us describe gameplay dynamics and mechanics”.

⁴⁵ Tradução livre do original: “[...] aesthetic goals, draw out dynamics that support those goals, and then scope the range of our mechanics accordingly”.

⁴⁶ Tradução livre do original: “This simple design decision proved to be a powerful component in shaping arcade culture”.

mudanças fundamentais para a competição: há uma forma de registro que comprovava a excelência do jogador em determinado jogo e, este registro, permitia que os jogadores competissem entre si sem a necessidade da presença física de ambos, uma vez que existia a possibilidade de competir através da pontuação. “A máquina e sua lista de recordes proporcionaram jogo competitivo contínuo entre os jogadores”⁴⁷ (TAYLOR, 2012, p. 4). O registro, no entanto, era bastante efêmero pois era perdido se a máquina em questão fosse desligada ou estragasse. Além disso, existia um limite espacial onde o jogador só poderia ser reconhecido dentro de determinado fliperama (HJORTH, 2011).

A competição acompanhou o desenvolvimento dos jogos digitais. Com a sua chegada no computador pessoal, com acesso à Internet, houve um grande ponto de virada. A competição ficava restrita a um ambiente físico local, seja através dos fliperamas, dos consoles em casa ou dos campeonatos em formato LAN (*Local Area Network*, redes de área local). Este último, porém, junto com a popularização de jogos do gênero FPS (*First Person Shooters*, Tiro em Primeira Pessoa) foram responsáveis pela criação de uma comunidade, que prosperou e se desenvolveu por causa da competição. Com a popularização da Internet, as competições (e, posteriormente, torneios) começam a ocorrer de forma remota. Isso permitiu acesso para novos jogadores de todos os lugares do mundo e novos interessados em assistir a estas competições, tornando esta comunidade menos restrita localmente e como atividade de nicho (HJORTH, 2011; TAYLOR, 2012).

Apesar da Internet potencializar a competição através de jogos digitais, os campeonatos organizados presencialmente foram os responsáveis pela profissionalização da competição (TAYLOR, 2012). Surgem novas empresas e equipes de trabalho dedicadas a este nicho de mercado, e essa profissionalização da competição se torna o que conhecemos como esporte eletrônico (*eSport ou e-sport*). “Os eSports contribuíram e foram um produto da popularização dos jogos online”⁴⁸ (HJORTH, 2011, p. 143). Dessa forma, “proprietários de equipes, árbitros, administradores e patrocinadores agora se misturam entre os futuros novos

⁴⁷ Tradução livre do original: “The machine and its high score list provided continuous competitive play between gamers”.

⁴⁸ Tradução livre do original: “ESports has both contributed to and been a product of this rise of online gaming”.

jogadores”⁴⁹ (TAYLOR, 2012, p. 136). Surgem novas empresas, focadas em organização de torneios presenciais, ao mesmo tempo em que desenvolvedoras de jogos digitais montam equipes internas para trabalhar especificamente com *eSports*, uma vez que o jogo é propriedade intelectual de cada desenvolvedora (TAYLOR, 2012).

Ao mesmo tempo em que surgem interessados em competir e trabalhar nesta área, há a criação de uma nova forma de lazer que atrai pessoas dispostas a assistir. A transmissão de uma competição através de um jogo digital, porém, possui seus próprios desafios e especificidades. Inicialmente, a televisão tentou oferecer as transmissões de jogos, porém “a maioria dos jogos de computador simplesmente não foi projetada para exibir suas imagens na televisão”⁵⁰ (TAYLOR, 2012, p. 212). O *eSport*, então, acabou naturalmente traçando um caminho diferente para sua transmissão e encontrou nas plataformas de *streaming* de jogos uma forma mais assertiva de contato com os espectadores (TAYLOR, 2018) e é, hoje, sua principal forma de transmissão.

A competição através dos jogos digitais chega em seu segundo ponto de virada. Sua popularização ocorreu com a Internet e a sua transmissão através do *live streaming* em tempo real em plataformas dedicadas. As práticas do *live streaming* serão apresentadas com maiores detalhes no capítulo 3, porém, é importante entender que “o crescimento do live streaming de jogos não é simplesmente uma história sobre *eSports*, mas também sobre grandes mudanças na cultura de jogo e compartilhar o seu jogar”⁵¹ (TAYLOR, 2018, p. 6). A barreira entre trabalho e jogar, ou “[...] transformação de uma atividade lúdica em esporte e ocupação”⁵² (TAYLOR, 2012, p. 100), ocorre no *eSport*, ao mesmo tempo em que ocorre em quem transmite ao vivo de maneira casual, conforme será apresentado no próximo capítulo.

⁴⁹ Tradução livre do original: “Team owners, referees, administrators, and sponsors now mix in among the up-and-coming young players”.

⁵⁰ Tradução livre do original: “Most computer games were simply not architected to have their images broadcast out over television”.

⁵¹ Tradução livre do original: “The growth of game live streaming wasn’t simply a story about esports but also about larger changes in game culture and sharing your play”.

⁵² Tradução livre do original: “[...] transformation of a play activity into sport and occupation”.

3 STREAMING DE JOGOS

O *live streaming* de jogos tornou-se prática popular na comunidade de jogadores e, assim como qualquer nova prática, pode ser observada através de diferentes aportes teóricos (MONTARDO et al., 2016; PAZ, 2016; AGUIAR, 2018; TAYLOR, 2018). Entendendo essa multiplicidade de códigos e codificações para um mesmo fenômeno, buscou-se neste momento um resgate bibliográfico e documental sobre a transmissão ao vivo de jogos partindo de três pontos: as plataformas de *streaming*, as mudanças que o *streaming* proporcionou na indústria de jogos e a função desse novo profissional, o *streamer*.

Apesar do presente trabalho ter em seu foco os jogos, a transmissão de conteúdo via internet ocorre em outras áreas do entretenimento, como música (Spotify, Deezer, Amazon Prime Music) e conteúdos audiovisuais como filmes e séries (Netflix, Amazon Prime Video, HBO Go).

O consumo de conteúdo em plataformas de streaming é parte da rotina de grande parte dos consumidores e vem alterando as práticas e formas de relacionamento com a mídia (MONTADRO; VALIATI, 2019, p. 17).

Os jogos, porém, se afastam destas formas de *streaming* justamente na parte que refere ao seu consumo, pois, apesar de também ser uma forma de transmissão de dados/mídia via Internet, a sua premissa inicial é utilizar essa plataforma para realizar transmissões ao vivo, e não acessar uma biblioteca remotamente como os exemplos citados.

No contexto dos jogos, *live streaming* pode ser traduzido para o português como transmissão ao vivo, o termo, porém, “[...] implica a transmissão ao vivo de conteúdo de vídeo para os espectadores pela Internet”⁵³ (WOODCOCK; JOHNSON, 2019, p. 813). Existem variações para as nomenclaturas utilizadas para a prática, como o diminutivo *streaming*. A *livestream* é o recorte de tempo em que o jogador inicia uma transmissão ao vivo. A partir do momento em que ele inicia até acabar ocorre a *livestream* do jogador, que pode ser chamada no diminutivo somente de *stream*. O jogador que escolhe transmitir ao vivo, por sua vez, ficou conhecido como *streamer*. Todas as nomenclaturas fazem parte da prática observada e estarão presentes no decorrer do trabalho.

⁵³ Tradução livre do original: “[...] entails the live broadcast of video content to viewers over the Internet”.

De maneira simplificada, um jogador, através de uma plataforma online, transmite ao vivo para outras pessoas que tenham acesso à Internet a tela do dispositivo (computador, celular, console) que está o jogo. As pessoas podem apenas assistir o que está sendo transmitido, como se fosse um programa estático na televisão, ou podem interagir entre si e com o jogador através de um *chat* disponibilizado na plataforma. O *live streaming*

[...] ofereceu aos jogadores de todos os tipos uma oportunidade de formarem audiências interessadas em observar, comentar e jogar ao lado deles. A transmissão ao vivo permitiu que os jogadores de todos os tipos transformassem seus jogos privados em entretenimento público⁵⁴ (TAYLOR, 2018, p. 6).

Jogadores têm a oportunidade de criar e interagir com uma audiência em tempo real através de um bate-papo online. A audiência, através da interação ao vivo com o jogador e entre si, passa a fazer parte desta dinâmica e o “*live streaming* de jogos tornou-se uma nova forma de transmissão em rede”⁵⁵ (TAYLOR, 2018, p. 6). A transmissão tem como ponto de saída os jogos, porém,

Streaming não é simplesmente jogar um jogo, embora isso seja certamente um ponto chave, é também trabalhar com o momento do jogo como uma experiência performativa⁵⁶ (TAYLOR, 2018, p. 80).

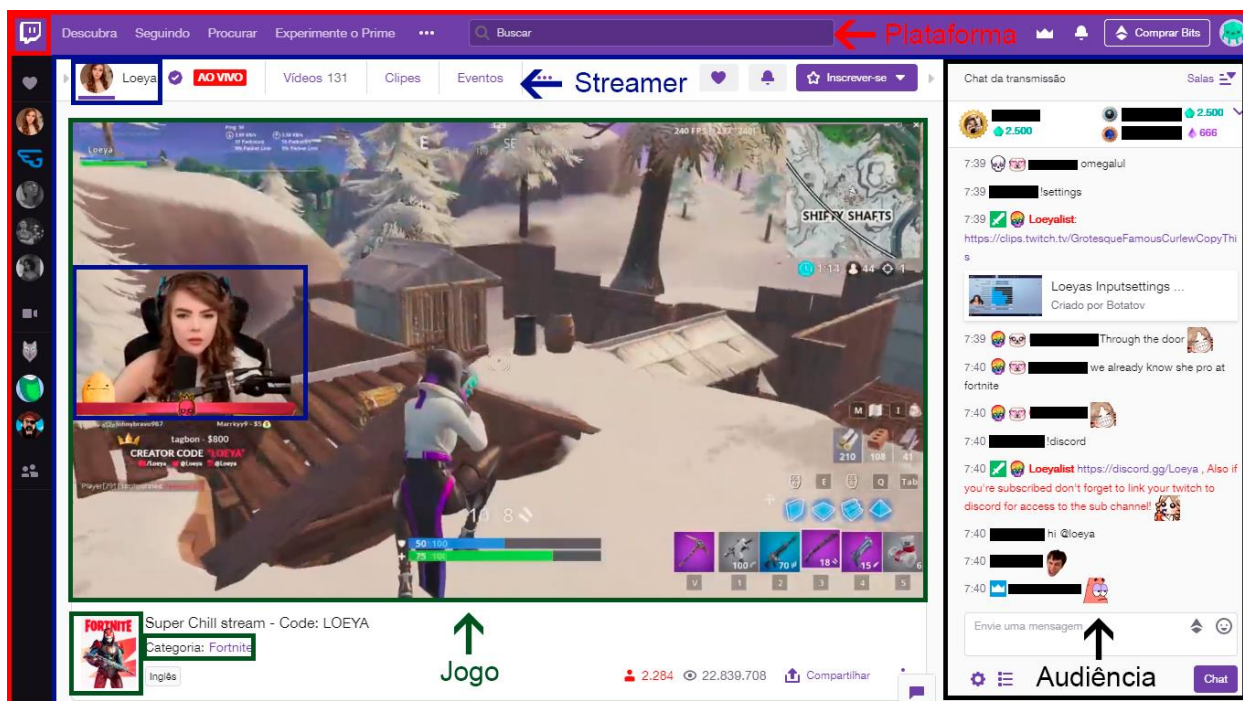
O cenário e os participantes encontrados em qualquer *stream*, independente da plataforma, são bastante parecidos. Em primeiro lugar, é preciso acessar através da Internet uma plataforma que possibilite o *streaming* de jogos para, então, escolher um canal. No canal, encontramos a presença de no mínimo um jogador, que passa a ser o *streamer* no momento em que liga a transmissão ao vivo. Normalmente o *streamer* aparecerá através de uma câmera posicionada para si. O terceiro ponto em comum é um jogo. Pode ser um jogo online, um jogo offline, jogos de tabuleiro, qualquer tipo de jogo. Por fim, a audiência, representada normalmente através de uma janela de *chat* posicionada ao lado da tela em que estão *streamer* e jogo. Os usuários conversam e todas as mensagens podem vistas pelo *streamer* e pelos outros usuários se a *stream* for pública. Na Figura 4 (p. 42) apontamos a presença, então, de 4 elementos: a plataforma (Twitch); o jogo (Fortnite); a *streamer* (Loeya) e a audiência presente no *chat*.

⁵⁴ Tradução livre do original “[...] has offered players of all kinds an opportunity to build audiences interested in observing, commenting, and playing alongside them. Live streaming was allowing gamers of all kinds to transform their private play into public entertainment”.

⁵⁵ Tradução livre do original: “Game live streaming has become a new form of networked broadcast”.

⁵⁶ Tradução livre do original: “Streaming is not simply playing a game, though that is certainly a key node, but also working with the play moment as a performative experience”.

Figura 4 - Elementos de uma transmissão ao vivo



Fonte: Elaboração da autora a partir de captura de tela realizada no dia 8 de julho de 2019.

Em um primeiro momento pode parecer um processo simples, um jogador que está em uma plataforma de *streaming* jogando e criando uma relação com a sua audiência. A transmissão ao vivo, porém, possui muitas camadas de produção, algumas que podem ser vistas, outras que ficam nos bastidores.

Embora seja fácil ver um site como a Twitch como apenas pessoas jogando, observando atentamente os componentes de transmissões bem-sucedidas, a criatividade, o trabalho e os sistemas que os tornam possíveis, nos leva a considerar que é muito mais que isso. O jogo, conforme produzido pelo desenvolvedor, enquanto parte crítica de uma produção global, é apenas uma camada. Observando mais atentamente, podemos identificar os nós frequentemente invisíveis: a infraestrutura de *hardware*, *codecs* de vídeo, protocolos de rede e camadas de *software*. Podemos começar a ver como as formas de interação, performatividade e engajamento social fluem, assim como em todos os aspectos, moldando essas transmissões em rede. Os limites empíricos e analíticos de uma estrutura que centraliza o artefato do jogo se tornam aparentes⁵⁷ (TAYLOR, 2018, p. 80).

⁵⁷ Tradução livre do original: "While it is easy to see a site like Twitch as just people gaming, looking closely at the components of successful broadcasts, with the creativity, labor, and systems that make them possible, pushes us to reckon with something much more. The game, as produced by the developer, while a critical part of an overall production, is only one layer. Peering more closely, we can spot the often-invisible nodes: the infrastructure of hardware, video codecs, network protocols, and software layers. And we can begin to see how forms of interaction, performativity, and social engagement flow through as well as across it all, shaping these networked broadcasts. The empirical and analytic limits of a framework that centers the game artifact becomes apparent".

Além das complexas camadas de produção, existe a criação de um circuito complexo de comunicação, comunicação essa que acaba sendo midiaticizada. “A fruição da experiência de jogar, midiaticizada desta maneira, se distingue daquela que se tem em espaços privados [...]” (AGUIAR, 2018, p. 30). Aguiar (2018) mapeia os espaços de engajamento, interação e negociação que formam o circuito-ambiente de uma *livestream*, indicando como as relações e interações entre *streamer* e espectadores acabam sendo bastante complexas e vão além de somente conversar durante a *stream*. As interações também podem ocorrer em outras redes sociais, como Facebook, Youtube e Twitter. O autor nota, porém, que durante a *stream* o “engajamento do *streamer* com o público de seu canal é um caminho mais direto, imediato, devido à possibilidade de retorno quase instantâneo que o chat de texto permite” (AGUIAR, 2018, p. 25).

A possibilidade de retornos instantâneos e uma aproximação direta com espectadores em tempo real tornou o espaço das transmissões ao vivo uma boa maneira de realizar propaganda para marcas. “*Live streaming* como ferramenta de marketing tornou-se um dos princípios econômicos fundamentais da plataforma”⁵⁸ (TAYLOR, 2018, p. 119). A plataforma em si pode disponibilizar pontos mais tradicionais de contato de marcas com a audiência, nos comerciais antes e depois da *stream*, por exemplo. Porém, o próprio *streamer* pode fazer isso no seu canal, seja na parte estática da descrição da plataforma, ou durante a sua *stream* através de intervenções na tela ou mesmo na decoração que aparece no seu ambiente.

O retorno financeiro para o *streamer* muitas vezes envolve a participação da audiência. Conforme há um crescimento no canal, o *streamer* pode habilitar certas funcionalidades e recompensas somente para aqueles que se inscrevem de forma paga, uma vez que parte o valor pago retorna diretamente para ele. Dessa forma, há uma relação intrínseca entre *streamer* e sua audiência, uma vez que essa relação também resulta em renda. A audiência possui autonomia para decidir se decide apoiar ou não o canal financeiramente, sendo trabalho do *streamer* construir uma relação que faça sentido receber apoio econômico. As plataformas, entendendo esta dinâmica, oferecem alternativas que ajudam o *streamer* a monetizar dentro dela,

⁵⁸ Tradução livre do original: “Live streaming pitched as a marketing tool has become one of the fundamental economic principles of the platform”.

conforme será detalhado na seção 3.1. “As economias afetivas da transmissão ao vivo tornam-se incorporadas na estrutura da plataforma”⁵⁹ (TAYLOR, 2018, p. 119).

Os jogos podem parecer ser apenas a ferramenta utilizada pelos *streamers* para monetizar nas plataformas, porém, é através deles que as relações são oportunizadas. Analisando a Figura 4 (p. 42), percebemos que o jogo ocupa grande parte da composição de uma transmissão ao vivo. O jogo pode ser o motivo para usuários encontrarem canais na plataforma. A plataforma, por sua vez, acaba criando uma espécie de metajogo⁶⁰ dentro dela: a partir do jogo que está sendo jogado, existem ações feitas pela plataforma que, apesar de não influenciarem diretamente o *gameplay* do jogo transmitido, alteram a maneira com que o jogador se relaciona com plataforma e audiência, conforme será visto na próxima seção.

3.1 Plataformas para *streaming* de jogos

Com a popularização do *live streaming*, surgem plataformas dedicadas e exclusivas para a prática. A plataforma pioneira para transmissões focadas em jogos foi a Twitch⁶¹. Lançada em 2011, surgiu como plataforma auxiliar para *streaming* de jogos de um site chamado Justin.tv, que na época oferecia uma plataforma para transmissão ao vivo de vídeos. Em 2014, a plataforma foi vendida para a empresa de comércio eletrônico Amazon (SHEAR, 2014). Com seu rápido crescimento, surgiram outras plataformas dedicadas somente ao *live streaming* de jogos, como a Mixer⁶², Cube TV⁶³, Nimo Tv⁶⁴, e plataformas derivadas de outras redes sociais, como o Youtube Gaming⁶⁵ e o Facebook Gaming⁶⁶.

As plataformas funcionam como grandes catálogos, onde o usuário pode escolher diferentes canais para assistir. Através de filtros, o usuário busca canais que podem ser do seu interesse, seja buscando por um determinado jogo, canais que estejam ao vivo no momento ou recomendações da própria plataforma baseado nos canais que o usuário segue. Diferente da dinâmica de TV, onde existe uma grade

⁵⁹ Tradução livre do original: “The affective economies of live streaming become embodied in the structure of the platform”.

⁶⁰ O metajogo, neste caso, é entendido como algo que possui características de um jogo, porém não necessariamente é um jogo.

⁶¹ <https://www.twitch.tv/>

⁶² <https://mixer.com/>

⁶³ <https://www.cube.tv/>

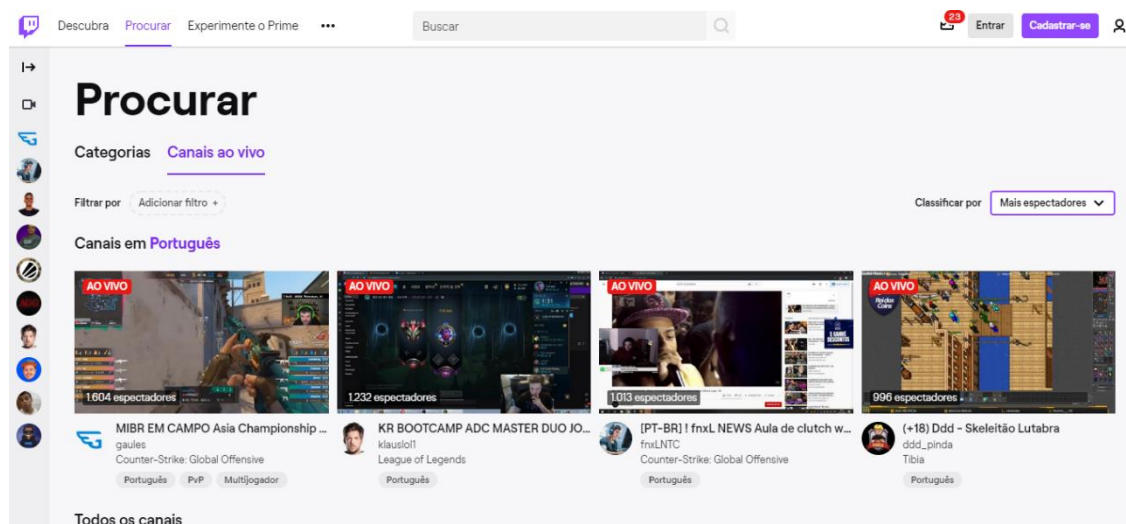
⁶⁴ <https://www.nimo.tv/>

⁶⁵ <https://www.youtube.com/gaming/>

⁶⁶ <https://www.facebook.com/gaming/>

fechada de programação, o usuário monta a sua própria programação, trocando por canais a qualquer momento e buscando por *streamers* de qualquer lugar do mundo.

Figura 5 – Captura de tela da aba “Procurar” na plataforma Twitch



Fonte: Captura de tela realizada pela autora no dia 25 nov. 2019.

Cada plataforma possui suas particularidades, como o *layout* inicial da página, as nomenclaturas para os usuários, as formas e níveis de monetização. As plataformas dedicadas, por serem focadas prioritariamente em *streaming* de jogos, procuram valorizar justamente a imagem dos jogadores e jogos. As plataformas derivadas, apesar de seguirem a mesma estrutura, são muito parecidas com as suas redes sociais originais, mantendo inclusive elementos que pertencem a elas, conforme pode ser observado na Figura 6 (p. 46) no comparativo elaborado entre Twitch e Youtube Gaming.

As plataformas concorrem entre si para atrair os *streamers* mais famosos. A Twitch, por ser pioneira e deter muitos *streamers* famosos, pode ser uma plataforma mais difícil para quem está começando (PAZ, 2016), porém, também detém uma audiência maior. A Nimo TV, em comparação, possui contrato com diferentes organizações de *eSports* do mundo. As plataformas derivadas têm a facilidade de divulgação nas próprias redes sociais que elas fazem parte, facilitando o alcance do *streamer*, que pode atingir um público diversificado. O Youtube Gaming tornou-se referência para *streamers* de jogos mobile (PANNEKEET, 2019) e o Facebook Gaming iniciou, pelo Brasil, uma aproximação com o mercado da América Latina (ARBULU, 2019). Em 2019 essa batalha entre plataformas ficou em evidência com a

mudança de plataforma do, até então, maior *streamer* da Twitch, Tyler “Ninja” Blevins⁶⁷, que deixou a Twitch para realizar as suas transmissões na concorrente Mixer. A mudança, contudo, afetou indicadores de ambas as plataformas: enquanto a Mixer teve um aumento em número de horas assistidas, horas transmitidas e em canais únicos, a Twitch teve um declínio em horas transmitidas e canais únicos, apesar de não ter sofrido perdas significativas nas horas assistidas (ELLIOTT, 2019).

Figura 6 - Comparativo entre plataformas: Twitch x Youtube Gaming

The image displays two screenshots of streaming platforms. The top screenshot is from Twitch, showing a live stream of League of Legends by 'Allenigens404' with 78 viewers. Below the stream are recommended channels like 'MIBR EM CAMPO Asia Champions...', 'BUERO - Unranked ao Challenger / T...', 'Season 2 chgando ao fm | SEASO...', and 'RERUN: CS:GO - Windigo Gaming vs...'. The bottom screenshot is from YouTube Gaming, featuring a live stream titled 'LIVESTREAM: FORTNITE & DEPOIS MINECRAFT - AM3NIC' with 294k views. Below the stream are recommended games: 'FREE FIRE', 'Pokémon Sword', 'MINECRAFT', 'FORTNITE CHAPTER 2', and a game with a soldier character.

Fonte: Elaboração da autora a partir de captura de tela realizada no dia 25 nov. 2019.

Todas as plataformas são semelhantes entre si em uma visão geral, afinal, a prática do *streaming* de jogos não é produto exclusivo de nenhuma. O objetivo da

⁶⁷ <https://mixer.com/NINJA>

pesquisa não contempla realizar uma comparação entre as plataformas, e sim entender a dinâmica do *streaming* de jogos como um novo fenômeno contemporâneo que altera a relação de jogos e jogadores. Para isso, foi necessário escolher um ponto de observação e optou-se por utilizar como base a plataforma que foi pioneira e referência no segmento. Sendo assim, os processos particulares da plataforma Twitch serão utilizados como referência para o trabalho, porém, muitos processos serão os mesmos ou semelhantes nas demais plataformas. Conforme descrição encontrada no site oficial da empresa:

A Twitch é o lugar onde milhões de pessoas se reúnem diariamente para conversar, interagir e criar seu próprio entretenimento ao vivo. Fique à vontade, você está em casa. Assista o que você quiser, conecte-se com seus streamers favoritos e se divirta com muitas comunidades. Aqui a criatividade prospera. Mostre suas paixões, ajudaremos você a construir uma comunidade em torno delas (TWITCH INTERACTIVE, 2019).

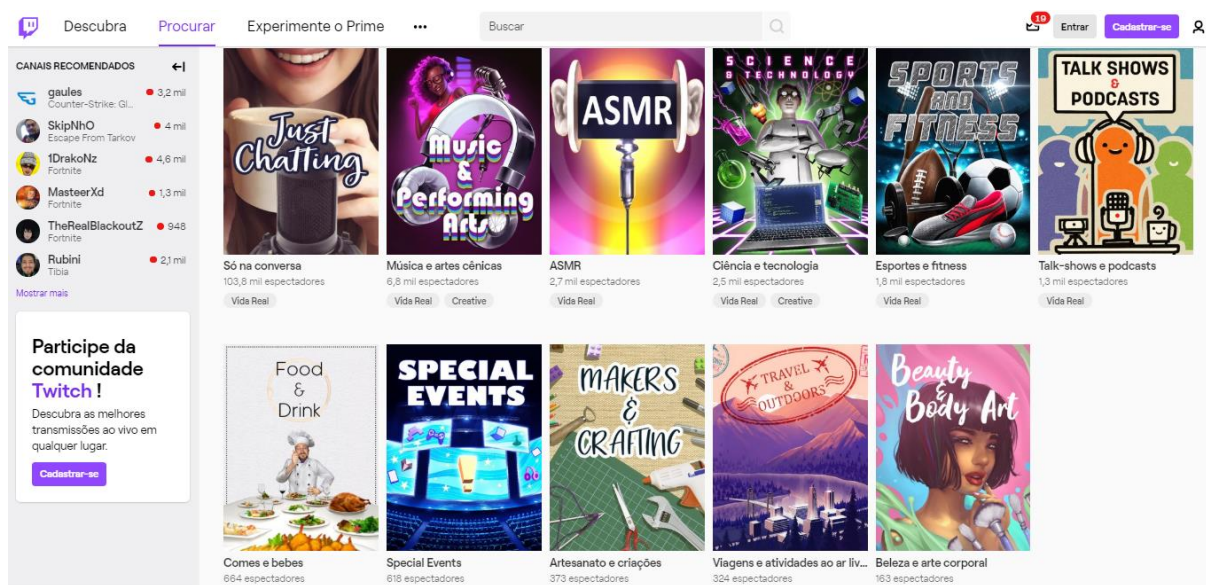
A plataforma visa, portanto, a criação de entretenimento através de experiências ao vivo baseadas na interação entre as pessoas. *Streamers* e audiência trabalham juntos para criar e manter uma comunidade, onde um depende do outro para existir. A plataforma funciona como o meio onde tudo isso acontece, comprometendo-se a funcionar da maneira adequada e seguir realizando melhorias. A plataforma estimula uma relação entre quem transmite e quem assiste de maneira diferente: o objetivo não é a produção de conteúdo em vídeo por demanda (VOD) e a formação de uma biblioteca, como ocorre no Youtube (BACKES, 2019). Para a Twitch, o objetivo é a formação de uma comunidade que interage e se relaciona ao vivo.

Apesar de ter nascido através da transmissão de jogos, a Twitch oferece categorias auxiliares para outros tipos de *live streaming*, como *Just Chatting* (Apenas conversando), *Talk Shows & Podcasts*, *Music & Performing Arts* (Música e artes performáticas), entre outras. A existência destas categorias retoma o objetivo inicial da Justin.tv: um espaço para realizar *streaming* de si em um contexto de vida real (Figura 7, p. 48).

Para o *streamer*, a plataforma pode se tornar fonte de renda. Conforme ele cresce, atinge números, metas de visualizações e horas de transmissão, há um retorno financeiro gerado pela plataforma através de dois pontos: o programa Afiliados e o programa de Parceiros. O programa de Afiliados é o primeiro momento, onde basta cumprir uma série de pré-requisitos quantitativos e o canal automaticamente ganha acesso a participar do programa. Para participar do programa de Parceiros, que

oferece mais vantagens e opções de monetização, é necessário um contato direto com a Twitch, que escolhe manualmente os produtores de conteúdo que participam desta categoria superior (TWITCH INTERACTIVE, 2017).

Figura 7 – Captura de tela da aba “Procurar” da plataforma Twitch com filtro "Vida Real"



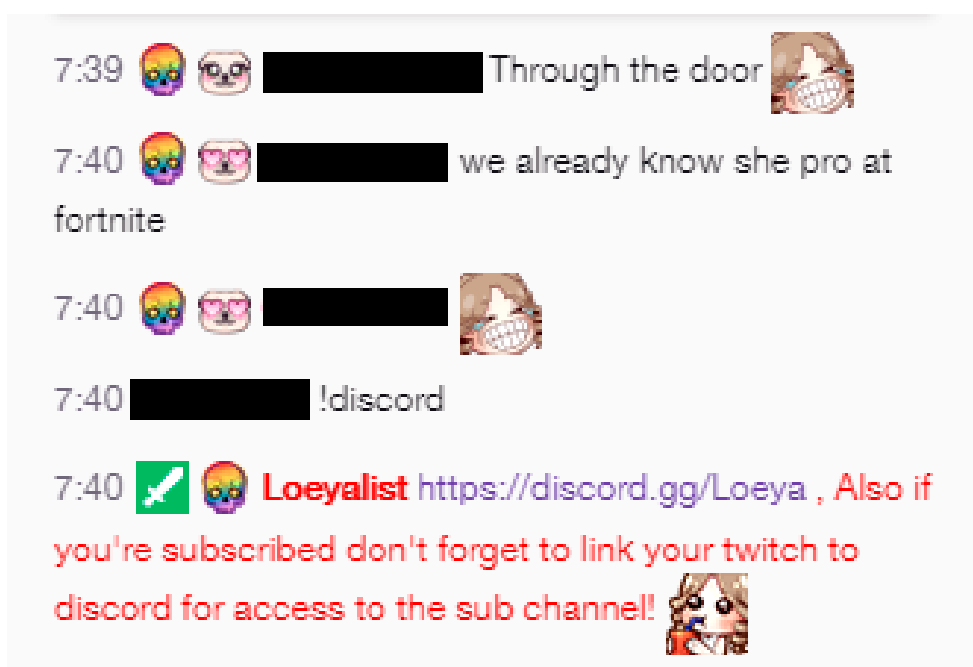
Fonte: Captura de tela realizada pela autora no dia 09 nov. 2019.

Os parceiros possuem três benefícios financeiros. O primeiro são as inscrições de canais. O *streamer* pode aceitar inscrições pagas de seus espectadores, que variam de um valor mínimo de US\$ 4,99 até US\$ 24,99, e inscrições gratuitas para assinantes do serviço Twitch Prime, que apesar de serem gratuitas para os espectadores, revertem em renda para o *streamer*. O segundo benefício são os *Bits*, que funcionam como uma mercadoria virtual (REBS, 2012) que os espectadores compram para enviar um *Cheer*, que funciona como uma comemoração especial. O espectador pode usar o *Cheer* a qualquer momento durante a *stream*. US\$ 0,01 de cada *Bit* usado vai para o *streamer*. Por último, qualquer anúncio em forma de vídeo reproduzido no canal tem parte da renda revertida para o *streamer*. Os parceiros possuem outros benefícios, como prioridade no atendimento e oportunidades extra de divulgação no do seu canal.

Dois dos três benefícios financeiros estão atrelados a participação da audiência com o *streamer* (inscrições pagas e compra de *Bits*). Além do retorno financeiro, a Twitch oferece ferramentas de customização e armazenamento para ajudar o

streamer a potencializar o seu canal. As opções de customizações, como *emotes* e distintivos de *chat* personalizados agregam valor simbólico, principalmente para a audiência, que possui diferentes personalizações conforme a sua categoria de inscrito, tornando mais uma ferramenta de relacionamento entre *streamer* e espectadores (TWITCH INTERACTIVE, 2017). Conforme exemplificado na Figura 8, os *emotes* podem ser utilizados para demonstrar sentimentos junto ao texto escrito e os distintivos aparecem antes do nome do usuário, como uma medalha de reconhecimento. A implementação destas dinâmicas e o pioneirismo da plataforma faz com que grandes *streamers* queiram contrato com a Twitch.

Figura 8 - *Emotes* e Distintivos



Fonte: Elaboração da autora a partir de captura de tela realizada no dia 17 de julho de 2019.

A partir do surgimento das plataformas de *streaming* de jogos e das novas dinâmicas propostas por elas, ocorre uma alteração na forma com que jogadores e audiência se relacionam com os jogos. Empresas e desenvolvedores de jogos, por outro lado, percebem essa prática do *live streaming* como algo a ser considerado no desenvolvimento dos jogos, conforme será visto a seguir.

3.2 Impacto do *streaming* na indústria de jogos

A prática do *streaming* afeta outras áreas da indústria. Jogos, ferramentas, equipamentos eletrônicos e periféricos utilizados por jogadores adaptam configurações e funções para quem planeja transmitir ao vivo. Os consoles mais recentes, PlayStation 4 (SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT, 2019) e Xbox One (MICROSOFT, 2019) já possuem suporte para quem deseja transmitir suas partidas ao vivo, integrando-se com os aplicativos das plataformas. Basta configurar uma vez e o resto será feito de maneira automática. A Microsoft, responsável pelo Xbox One, é também proprietária da plataforma Mixer, mostrando o interesse em ter sua própria plataforma do segmento de *streaming* de jogos.

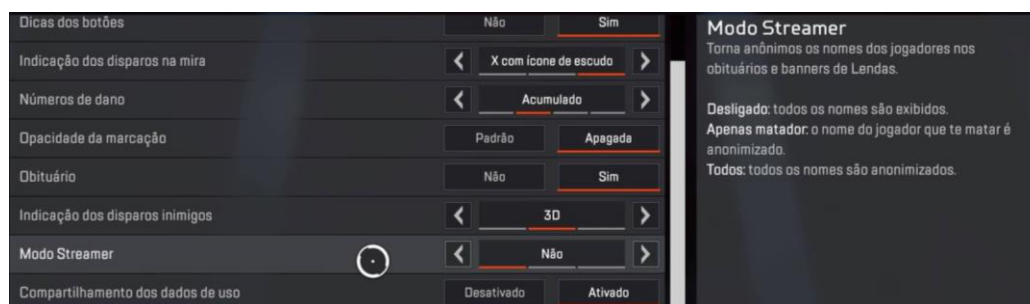
Um dos principais jogos transmitidos ao vivo em 2018 e 2019 (NEW ZOO, [201-?]), Fortnite (2017) oferece ao jogador a opção de jogar em modo anônimo, sua identidade não será revelada para os demais jogadores. Além disso, o jogo oferece a opção de tornar anônimo todos os nomes de jogadores, para preservar suas identidades. Além das opções de configuração, Fortnite (2017) criou um sistema de monetização focada para produtores de conteúdo chamado Apoie-um-Criador, que será analisado com mais detalhes na seção 5.2 do presente trabalho. As relações entre jogadores, produtores de conteúdo e o próprio jogo ficam mais entrelaçadas, pois todos dependem do outro para manter a comunidade (EPIC GAMES, 2018b; 2019a).

Lançado em 2019, Apex Legends (2019), oferece em suas configurações básicas uma opção chamada “Modo Streamer” (Figura 9, p. 51), que oferece ao usuário 3 níveis diferentes: Desligado, que mostrará normalmente todos nomes de jogadores; Apenas matador, onde tornará anônimo o nome do jogador que matar o usuário; Todos, onde todos os nomes ficarão anônimos. Funciona da mesma maneira que Fortnite (2017), porém, os desenvolvedores optaram por chamar de Modo Streamer, entendendo que é uma configuração que será mais utilizada por quem transmite o jogo do que por jogadores casuais.

As mudanças não afetam somente os jogos online. O jogo Kingdom Hearts 3 (2019), uma parceria da Disney com a desenvolvedora Square Enix, alerta em seu menu inicial sobre as diretrizes para *streamers*. O aviso informa que, por se tratar de marcas que possuem direitos autorais, não é permitido realizar *streams* com caráter comercial e não é permitido, em nenhuma situação, utilizar o jogo para ouvir suas músicas. As diretrizes ainda informam que vídeos ou *streams* que não respeitem estas

regras, serão notificadas por violação de direitos autorais. No site oficial do jogo, é possível encontrar o mesmo aviso, demonstrando que em algum momento do desenvolvimento do jogo houve uma preocupação com o *streaming*, ainda mais por tratar com marcas que possuem direitos autorais (KINGDOM HEARTS, [2019?]).

Figura 9 – Captura de tela no jogo Apex Legends



Fonte: Elaboração da autora a partir de captura de tela realizada no dia 24 de maio de 2019.

Um caso inédito foi o desenvolvimento de uma extensão em parceria da Twitch com o jogo Borderlands 3 (2019). Antes do lançamento do jogo, foi revelada a extensão para Twitch ECHOcast que realizou uma aproximação nova entre audiência, *streamers* e jogo. Ao assistir a uma *stream* realizada em um evento do jogo, a audiência, através da extensão, poderia ganhar recompensas ao explorar os itens e habilidades que o *streamer* possuía dentro de jogo. Ou seja, o usuário que estaria apenas assistindo teve a possibilidade de explorar o inventário dentro do jogo do *streamer*, respeitando o limite de apenas observar. O *streamer* pode apenas jogar e não precisa ler sobre os itens ou explicá-los, pois a audiência pode fazer isto de maneira autônoma através da extensão. Apesar de não ser uma mudança na configuração interna do jogo, foi desenvolvida uma ferramenta exclusiva para Twitch integrada ao jogo, estreitando laços entre desenvolvedoras e plataformas de *streaming* (LEE, 2019).

Estes são somente alguns exemplos que demonstram que o *streaming* de jogos afeta também a indústria dos jogos, seja apenas colocando uma advertência sobre propriedade intelectual ou criando modos e extensões exclusivas para a prática. O *streaming* de jogos, porém, não ocorre sem que exista um jogador disposto a transmitir seu *gameplay* ao vivo, portanto é importante analisar o papel do *streamer* neste fenômeno.

3.3 Streamer

O condutor central da transmissão ao vivo é o jogador, que acaba ficando conhecido popularmente como *streamer*. Diferente de outras produções de mídia, como a televisão que possui uma equipe grande e dedicada para realizar cada programa, o *streamer*, por muitas vezes, acaba sendo trabalho de uma pessoa só. “Enquanto transmitem, eles não estão apenas produzindo todo o conteúdo criativo, mas também tendem a gerenciar simultaneamente todos os componentes técnicos para fazer a produção acontecer”⁶⁸ (TAYLOR, 2018, p. 69). Ocorre uma transformação do jogar como lazer, para um trabalho onde a principal função é entreter ao jogar.

Conforme notado por Taylor (2018, p. 115), a atuação do *streamer* não começa e acaba ao jogar, eles são “proprietários de pequenos negócios, designers, contadores, negociadores de contratos, agentes, gerentes de comunidades e equipe técnica”. Aguiar (2018) corrobora com esta colocação, adicionado o conceito de uma hibridização do jogar.

O streamer, quando da sua atividade, se posiciona frente a seu público de uma maneira tal que precisa conciliar elementos de performance distintos: seu papel hibridiza características dele enquanto jogador, apresentador, comentador, amador e especialista em relação aos temas e atividades desempenhadas (o jogo e a forma de jogá-lo) (AGUIAR, 2018, p. 34).

Cada jogador passa a transmitir suas sessões de jogo pelos mais diversos motivos e, conforme aponta Taylor (2018), não existe um único motivo para um jogador virar *streamer*. Mesmo não sendo unanimidade, a pesquisadora elenca os principais motivos que os entrevistados em sua pesquisa apontaram como motivo para começar a prática, listados a seguir:

- a) conexões sociais: jogadores começam a transmitir ao vivo para um grupo pequeno de amigos e, eventualmente, a transmissão acaba se expandido para desconhecidos. “O prazer central estava em estar conectado através da transmissão a outros que amam jogos”⁶⁹ (TAYLOR, 2018, p. 70);
- b) transformação da experiência do jogo/jogar: transmitir um jogo pode servir como uma ampliação da experiência através de uma performance pública.

⁶⁸ Tradução livre do original: “While broadcasting, they are not only producing all the creative content but also tend to be simultaneously managing all the technical components to make the production happen”.

⁶⁹ Tradução livre do original: “The central pleasure was in being connected through broadcasting to others who love gaming”.

Jogadores profissionais consideram a transmissão como uma forma de motivação e de responsabilidade, enquanto *streamers* consideram a presença de espectadores como uma forma mais agradável de jogar. “Em ambos os casos, a transmissão foi um mecanismo que mudou a experiência do jogo de uma maneira que o *streamer* gostou”⁷⁰ (TAYLOR, 2018, p. 70);

- c) criatividade e performance: o trabalho do *streamer*, muitas vezes, tem muito mais trabalho criativo e de performance do que de habilidade no jogo. “Eles são atraídos pelos aspectos expressivos da transmissão ao vivo e gostam de ser artistas. Transmitir seu jogo tornou-se uma nova saída performativa, não muito diferente do teatro e da atuação”⁷¹ (TAYLOR, 2018, p. 70);
- d) aspirações profissionais: para muitos *streamers*, a transmissão ao vivo pode funcionar, inicialmente, como um segundo emprego, onde ele pode unir trabalho ao seu amor por jogos, oferecendo um espaço mais significativo e gratificante que seu próprio trabalho;
- e) expectativas profissionais: para os jogadores profissionais, o *live streaming* oferece uma segunda fonte de renda e, muitas vezes, faz parte do contrato profissional com os times, que possuem patrocinadores e marcas parceiras. Com o *streamer* que possui alguma relação comercial, esta categoria conversa justamente com o que é esperado da parte dele pelas marcas.

Inicialmente, de maneira experimental, muitos *streamers* começam no quarto da sua casa, testando as diferentes plataformas e configurações. Um computador (ou console), um jogo e, quando possível, uma câmera posicionada para o rosto são os equipamentos necessários para iniciar uma transmissão. A medida em que o *streamer* transmite ao vivo seus jogos, ele constrói uma audiência, ele desenvolve a sua própria performance perante ela, seu próprio jeito de jogar e performar (TAYLOR, 2018).

A criação e manutenção de uma audiência própria, possibilita ao *streamer* oportunidades para parcerias e patrocínios com marcas, jogos e até mesmo contrato com organizações de *eSports*. Os investimentos externos possibilitam que jogadores profissionalizem cada vez mais a suas transmissões ao vivo, investindo em

⁷⁰ Tradução livre do original: “In both cases, broadcasting was a mechanism that changed the experience of play in a way the streamer enjoyed”.

⁷¹ Tradução livre do original: “They are drawn to the expressive aspects of live streaming and enjoy being an entertainer. Broadcasting their play became a new performative outlet, not dissimilar from theater and acting”.

equipamentos mais qualificados, como câmeras, microfones, monitor auxiliar, equipamentos para mixagem ao vivo entre outros. A atividade que era realizada de forma amadora, passa a contar com uma complexibilidade de equipamentos e, muitas vezes, até mesmo um cômodo da casa ou escritório dedicado para realizar a atividade.

Escolher um jogo, uma plataforma de *streaming* e começar a transmitir ao vivo a sessão de jogo, conforme visto anteriormente, é fácil e acessível para qualquer pessoa que possua os equipamentos básicos necessários. Criar, manter e aumentar uma audiência acaba sendo o principal desafio encontrado por quem busca viver de *streaming*. Tornar a *stream* sua principal atividade econômica requer muito esforço, organização e comprometimento, principalmente com o seu público, que, com a existência de muita concorrência, busca um conteúdo de qualidade (TAYLOR, 2018). Não por acaso, uma prática comum entre os *streamers* é manter um horário fixo e dias pré-determinados para realizar a suas transmissões, facilitando a organização da audiência e a sua própria organização de trabalho para otimizar a sua renda (Figura 10).

Figura 10 – Calendário de *streams* de Maio da *streamer* Riyuuka

MAIO

SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SÁBADO	DOMINGO
SEM LIVE ÀS SEGUNDAS		1 STREAM NORMAL	2 TROCA-TROCA COM TEALZ	3 STREAM NORMAL	4 SCHEYLLACAST COM RONALDO	5 GAROTAS MÁGICAS
6 	7 STREAM NORMAL	8 STREAM NORMAL	9 TROCA-TROCA COM TEALZ	10 STREAM NORMAL	11 STREAM NORMAL	12 GAROTAS MÁGICAS
13 	14 STREAM NORMAL	15 STREAM NORMAL	16 TROCA-TROCA COM TEALZ	17 STREAM NORMAL	18 SCHEYLLACAST COM RONALDO	19 GAROTAS MÁGICAS
20 	SEM LIVE	SEM LIVE	23 TROCA-TROCA COM TEALZ	24 STREAM NORMAL	25 STREAM NORMAL	26 GAROTAS MÁGICAS
27 	28 STREAM NORMAL	29 STREAM NORMAL	30 TROCA-TROCA COM TEALZ	31 STREAM NORMAL	STREAM NORMAL	

DE TERÇA A SÁBADO ÀS 20:00 E DOMINGO ÀS 19:00

RIYUUKA

Riyuuka
Página curtida · 2 de maio · 🌐

ALÔ ALÔ povo lindo que me segue ❤️

Venho aqui divulgar o calendário de stream do nosso mês de MAIO!

👉 link da live: fb.gg/riyuukaa ou riyuuka.live

Teremos Troca Troca nas quintas, ScheyllaCast sábado sim, sábado não, Nosso Garotas Mágicas que tanto amamos aos Domingos!

Qualquer dúvida podem deixar nos comentários 📌

📌 Explicação breve sobre os quadros:

- 🌟 Troca Troca: Eu e o Tealz (meu noivo) jogamos em rotas trocadas que vocês escolhem por meio de uma votação no meu Twitter (@Riyuuka_)! 🌟
- 🌟 ScheyllaCast: Um podcast meu e do meu melhor amigo Ronaldo, onde iremos falar sobre assuntos Geek/Anime/Gamer/POP e afins, isso tudo interagindo com vocês! Dia 04: Universo Marvel / Dia 18: Game of Thrones! 🌟
- 🌟 Garotas Mágicas: Jogo FlexQ com mais 4 meninas (QueenB/Thaiga/GabruXona/Kyure) e a gente se diverte bastante, e interagimos com vocês pela # no twitter, #GarotasMágicas, não vão esquecer de usa-la! 🌟

Fonte: Facebook Riyuuka

Essa transformação do jogar motivou a pesquisa realizada por Woodcock e Johnson (2019) que analisa, a partir de entrevistas com *streamers*, de que maneira

ocorre essa transformação de algo que era lazer para um trabalho. A partir dessa nova forma de trabalho existe uma modulação no humor de *streamers* enquanto eles atuam na plataforma, conceituado pelos autores de trabalho afetivo.

Na Twitch, isso requer a modulação das emoções e afeta a performance do streamer. O trabalho afetivo leva isso adiante, emergindo de estudos autonomistas do trabalho e referindo-se a esforços projetados para gerar respostas emocionais, como os de trabalhadores que precisam estar sempre sorrindo ou a importância de uma “atitude” para conseguir um emprego. Isso envolve os aspectos comunicativos do trabalho imaterial, referindo-se a atividades que não se assemelham ao trabalho tradicional, mas que foram efetivamente mercantilizadas⁷² (WOODCOCK; JOHNSON, 2019, p. 815).

Os autores percebem em seu trabalho que é comum, mesmo que não seja regra, que *streamers* criem um personagem para encenar enquanto estão ao vivo. Eles evocam emoções exageradas para reter a atenção de quem assiste, criam e mantêm situações de interação com a audiência para que os espectadores mantenham o interesse em continuar na transmissão. Muitos relatam realizar *streams* mesmo em dias ruins ou que não estão dispostos para alcançar as metas e receber a monetização referente ao trabalho feito no mês na plataforma. Essa obrigatoriedade, essa presença constante, transforma o jogar em trabalho.

“O nível de atenção, trabalho, recursos e criatividade que os *streamers* colocam em prática para pegar um jogo e produzir um produto que se estende muito além de suas propriedades formais é impressionante”⁷³ (TAYLOR, 2018, p. 73). Assim como elencou motivações, Taylor (2018) aponta as principais camadas de produção que são necessárias para a realização de uma *live stream*: *Set Design*⁷⁴, Performance, Crítica e Avaliação, Sociabilidade, Infraestrutura Material e Digital e Estruturas Econômicas e Comerciais.

⁷² Tradução livre do original: “On Twitch, this requires the modulation of emotions and affect through the streamers’ performance. Affective labor takes this further, emerging from autonomist studies of work and referring to efforts designed to generate emotional responses, such as those of service workers who are expected to always be smiling or the importance of “attitude” to one’s employability. This involves the communicative aspects of immaterial labor, referring to activities that do not resemble traditional work but have been effectively commodified”.

⁷³ Tradução livre do original: “The level of attention, labor, re- sources, and creativity that streamers put into their practice to take a game and make a product out of it that extends well beyond its formal properties is stunning”.

⁷⁴ Apesar de existir a tradução para o português, a palavra cenografia acaba remetendo muito a cenário e a sua construção. A expressão *Set Design* acaba sendo mais fluida e imóvel, inclusive com elementos autônomos e que aparecem apenas por momentos. Entendendo isso, optou-se por manter a palavra original.

O *Set Design* é a parte de produção feita pelo *streamer*. O jogo, apesar de ocupar boa parte da tela, não é a única forma de interação com o público. Músicas e áudios adicionais, tela verde, elementos gráficos extras, câmeras, eventos de acionamento (notificações gráficas ou por áudio, normalmente utilizadas para notificar novos inscritos), *chat bots* e customizações exclusivas para o canal (*emotes* e distintivos). O uso de *bots* autônomos é comum para auxiliar o *streamer* no momento da transmissão. Eles podem ser programados para envio de mensagens prontas para o *chat* e responder a comandos solicitados pela audiência (conforme exemplo da Figura 11). As mensagens podem ou não simular uma resposta em primeira pessoa do *streamer*, a configuração fica a critério do produtor de conteúdo.

Figura 11 - Interação entre audiência e *bots* no canal NickssS

The screenshot displays a Twitch stream for the channel 'NickssS'. The main video area shows a 'FORTNITE WORLD CUP QUALIFIER' match, 'SOLO WEEK 3', 'APRIL 27TH & 28TH'. The match statistics are as follows:

Category	Value	MATCHES PLAYED	Value
Victory Royale	0		0 / 10
Eliminations	0		
Placement	0		TOTAL POINTS 0

The chat window on the right shows several messages, with three highlighted by red boxes to illustrate bot interactions:

- Message: !W7M
Bot response: Nightbot: Não sai da W7M
- Message: !res
Bot response: Nightbot: 1920x1080
- Message: !daltônismo
Bot response: Nightbot: Tritanopia 10, mas NÃO sou daltônico

The stream title is 'WC SOLO SEMI FINAL (360s delay) | Use code "W7M-Nicks" !W7M'. The category is 'Fortnite' and the team is 'W7M Gaming'. The stream has 2,610 viewers and 1,028,523 total views.

Fonte: Elaboração da autora a partir de captura de tela realizada no dia 9 de maio de 2019.

A produção de Performance é um dos grandes motivos para a popularização do *live streaming*. O *streamer* não fica somente em silêncio jogando e esperando passivamente que uma audiência cresça em volta dele. Para chamar atenção,

[...] eles tendem a misturar um método de “pensar em voz alta” semelhante ao teste de usabilidade, em que o usuário fala em voz alta seus processos de pensamento enquanto interage com um sistema e

torna externo aquilo que normalmente estaria “na cabeça”⁷⁵ (TAYLOR, 2018, p. 75.).

Falar os processos, porém, não é suficiente. Outras formas de expressão, como o humor, gestos faciais e corporais e até mesmo pontos de exagero e atuação são ferramentas utilizadas durante a performance. “*Streamers* falam sobre isso como tentar ser divertido e envolvente”⁷⁶ (TAYLOR, 2018, p. 75). Apesar disso, existe a exceção à regra que são os *streamers* que também são jogadores profissionais. Neste caso, muitas vezes, a performance pela excelência é o suficiente, sem necessidade de uma performance além da que existe entre jogo e jogador (GALLOWAY, 2006).

Narrar os processos, pensar em voz alta ou somente comentar o jogo não é a única forma de relacionamento que o *streamer* pode manter com o público enquanto joga. Analisar tecnicamente mecânicas, jogadas, itens e aspectos que fazem parte do jogo é um conteúdo rico para a audiência. É isso que torna a categoria Crítica e Avaliação uma parte importante da dinâmica entre *streamer* e sua audiência.

Streamers astutos não apenas proporcionam aos espectadores uma performance divertida do jogar, mas também atuam como avaliadores e especialistas do sistema, transmitindo para a audiência uma análise independente do jogo como objeto⁷⁷ (TAYLOR, 2018, p. 75).

A categoria Sociabilidade pertence a essas dinâmicas sociais, porém é o eixo que proporciona mais interações ativas entre usuários. Da parte do *streamer*, aqui entram as interações diretas com a sua audiência, por exemplo, agradecendo novos inscritos, respondendo questões, solicitando *feedback* e, em alguns momentos, dando poder de escolha para o público sobre uma questão do jogo. Para a audiência, acaba sendo uma interação muito mais ativa em comparação a assistir a um vídeo por demanda de uma pessoa jogando, por exemplo. A Sociabilidade contempla as relações exclusivas entre os espectadores, que normalmente ocorrem no *chat* do canal. A audiência pode manter uma conversa entre si ou com o *streamer*, que, neste caso, pode ter o papel de moderador ou apenas acompanhar o que está sendo dito. Essas interações não ficam restritas somente à plataforma de *streaming* e costumam

⁷⁵ Tradução livre do original: [...] “they tend to mix together a “think- aloud” method similar to usability testing where the user speaks aloud their thought processes as they interact with a system and makes external that which would normally only be “in their head”.

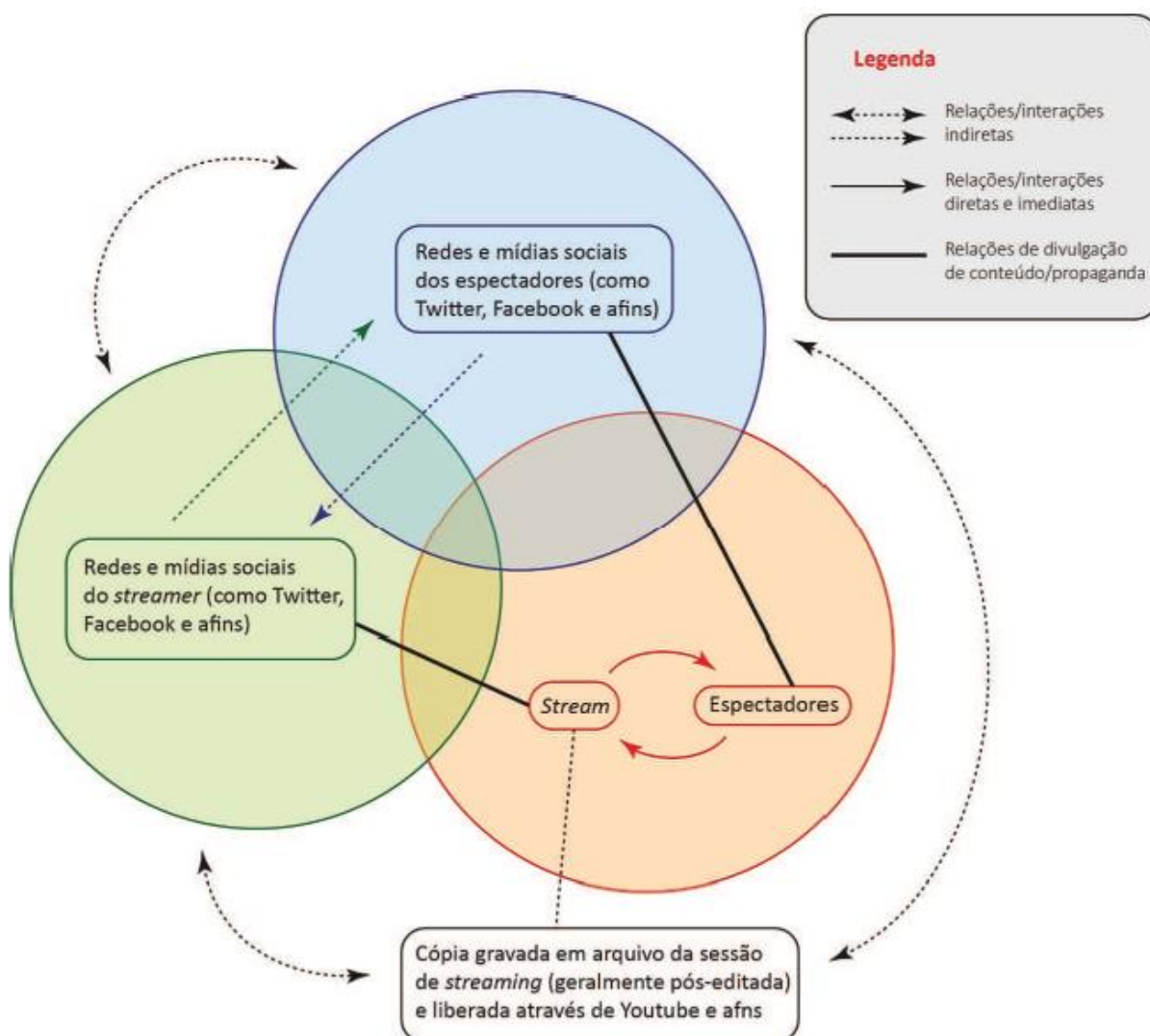
⁷⁶ Tradução livre do original: “Streamers talk about this as trying to be entertaining or engaging”.

⁷⁷ Tradução livre do original: “Astute streamers not only provide viewers with an entertaining performance of play but act as expert evaluators of systems too, conveying to their audience an independent analysis of the game as object”.

se estender para outras redes sociais e plataforma de jogos, conforme apontado por Aguiar (2018) na Figura 12.

As Infraestruturas Materiais e Digitais são parte da produção e a camada menos aparente para a audiência, mas fundamental para a transmissão acontecer. Nesta categoria, estão os *hardwares* (computador, *hardwares* para controle de áudio e vídeo, móveis, iluminação, microfone) e *softwares* (programas de edição e processamento de gráficos, áudio e vídeo, sistemas para notificações/eventos de acionamento).

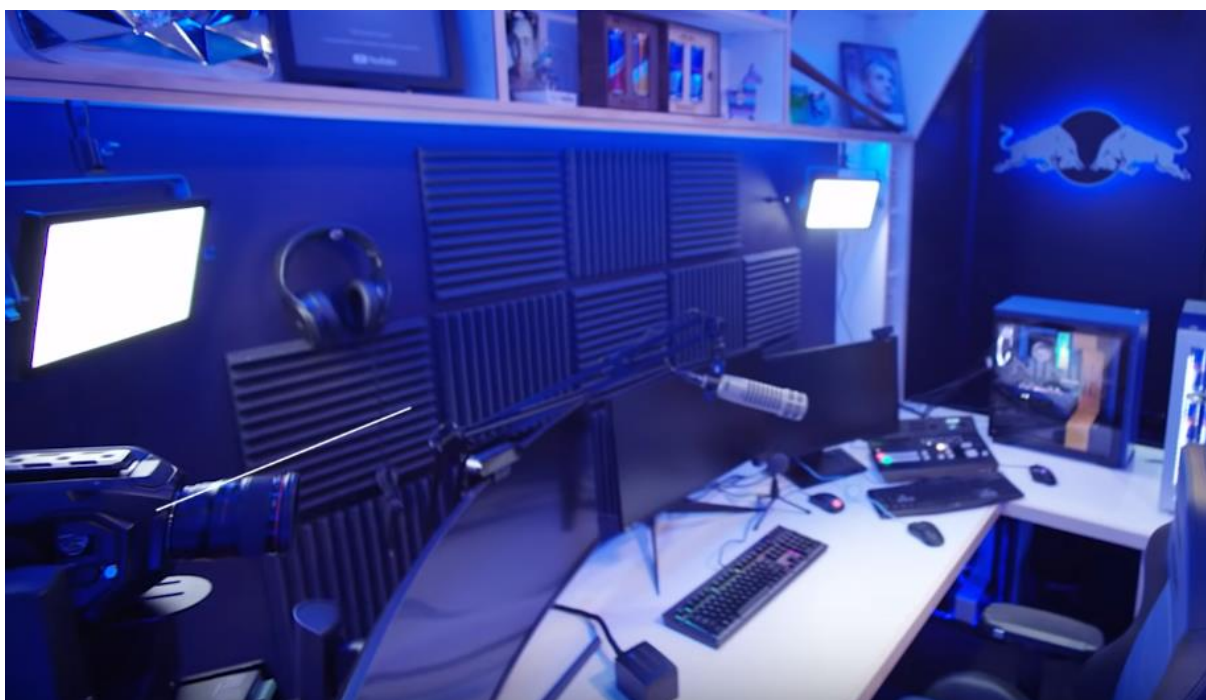
Figura 12 - Diagrama do circuito-ambiente: espaços de engajamento, interação e negociação em um *livestream*



Fonte: Aguiar (2018, p. 26)

Conforme há um crescimento do canal, o *streamer* aprimora suas Infraestruturas. O equipamento, que poderia ser restrito ao seu notebook, pode se transformar um computador completo com múltiplos monitores, mesas de mixagem para realizar transições de tela durante a transmissão e até mesmo um computador auxiliar exclusivo apenas para hospedar a transmissão. O *streamer* Ninja, por exemplo, realizava as suas transmissões na sala de casa e, com seu crescimento e apoio do seu patrocinador, montou uma sala dedicada e exclusiva para o *streaming* de jogos, com equipamentos de ponta (Figura 13, p. 60).

Figura 13 – Captura de tela da estação de trabalho do *streamer* Ninja



Fonte: NINJA, 2018

Por fim, as Estruturas Econômicas e Comerciais possibilitam a geração de receita para o *streamer* e permite que ele crie uma monetização em cima da sua atividade. Conforme visto anteriormente, muitas plataformas oferecem o *status* de parceria e/ou afiliados, que oportunizam diferentes formas de monetização durante a transmissão ao vivo, como a assinatura paga de canais, receita por anúncio exibido antes e/ou depois da *stream* e o sistema de doações internas na plataforma. Além destas monetizações, muitos *streamers* buscam sistemas de doações externas as

plataformas (StreamElements⁷⁸, Streamlabs⁷⁹), patrocínios direto com marcas (sem intermédio da Twitch) e links de afiliados (Associados Amazon⁸⁰).

Conforme visto em cada categoria, fazer uma transmissão ao vivo que tenha qualidade e audiência não é um trabalho simples que se resume a ter um jogador, um jogo e uma plataforma para transmissão. É uma atividade que exige um aprendizado constante do *streamer*.

Produzir uma transmissão bem-sucedida envolve muito cultivo. Equilibrar a audiência e as formas de envolvimento com o conteúdo, implantar uma matriz complexa de componentes materiais e de infraestrutura e gerenciar vários relacionamentos online e offline (inclusive os econômicos) tornam-se parte do trabalho do *streaming*⁸¹ (TAYLOR, 2018, p. 80).

Existe, porém, algo que parece ser constante no papel do *streamer* que é a ideia de performar enquanto transmite ao vivo. Neste ponto, resgataremos o que os autores entendem por performance do *streaming* de jogos.

3.4 Performance na transmissão ao vivo de jogos

A performance é, além de uma categoria a ser analisada (TAYLOR, 2018), uma constante na *live stream*. O *streamer* utiliza sua performance enquanto joga para gerar entretenimento e, aos poucos, desenvolve técnicas para tornar a experiência do jogar mais performativa. Muito mais que narrar ou falar o que está fazendo em jogo, é importante transmitir a experiência através do corpo, do rosto para transmitir com sucesso o que está sentindo para uma audiência ao vivo. Essas ações oferecem ao *streaming* de jogos uma característica performática.

“Essas performances, ao expressar o estado interno e a experiência do jogar, torna-se uma ferramenta evocativa que conecta a audiência e o transmissor”⁸² (TAYLOR, 2018, p. 88). O *streamer* busca através da sua performance uma aproximação maior com a sua audiência. Demonstrar medo e tensão enquanto joga um jogo de terror pode fazer com que a audiência tenha a mesma sensação, mesmo que somente ao assistir. Assim como em um jogo competitivo que requer atenção e

⁷⁸ <https://streamelements.com/>

⁷⁹ <https://streamlabs.com/>

⁸⁰ <https://associados.amazon.com.br/>

⁸¹ Tradução livre do original: “Producing a successful broadcast involves a great deal of cultivation. Balancing the audience and forms of engagement with the content, deploying a complex array of material and infrastructural components, and managing a variety of relationships on- and offline (including economic ones) all become part of the work of streaming play”.

⁸² Tradução livre do original: “These performances, in expressing the player’s internal state and experience, become an evocative tool linking the audience to the broadcaster”.

foco, fazer longas pausas e se manter em silêncio demonstra o nível de complexidade e atenção necessários naquele momento, fazendo com que a audiência sinta estes mesmos tensionamentos. Em outro extremo, um jogo casual e informal pode ser um bom espaço para performar de maneira mais leve, descontraída, inclusive criando mais espaço para interação com a audiência, muitas vezes jogando diretamente com o público.

Há aqui uma relação interessante entre plateia e streamer: o streamer, ao jogar e se posturar frente ao público, dá à experiência uma certa camada de performance, não muito dessemelhante da performance teatral ou circense, e a plateia, de sua parte, se relaciona de forma mais direta, através dos comentários em tempo real e, não raro, das conversas travadas com o streamer enquanto joga (AGUIAR, 2018, p. 83).

Ocorre uma transformação da performance do *streamer* em uma experiência social compartilhada. A união não é somente entre usuários que conversam entre si no *chat* durante uma *stream*, mas também do *streamer* com os usuários, dos usuários com o *streamer*, formando uma comunidade que interage em tempo real. Os espectadores não precisam se conhecer, apenas interagir coletivamente tendo como ponto de partida um *streamer* e sua transmissão ao vivo. Taylor (2018), aponta o *chat* e a interação com a audiência como um dos principais elementos para o sucesso de um *streamer*. Este engajamento é parte da dinâmica e precisa ser entendido.

Streamers bem-sucedidos reconhecem essa dinâmica. Construir uma comunidade próspera – a transformação de um espectador passageiro para um membro regular da audiência que está “dentro” da subcultura do canal – é um objetivo fundamental⁸³ (TAYLOR, 2018, p. 89).

A relação do *streamer* com a sua audiência passa a ser um importante componente da transmissão ao vivo, adicionando mais uma camada de complexibilidade para a prática. A performance que ele exerce pode e é afetada com objetivo de atrair ou reter a audiência e isso acaba ficando evidente no trabalho de Woodcock e Jonshon (2019) onde eles percebem que

Muitos de nossos entrevistados acham que tratar a Twitch como uma performance de atuação foi útil, embora seja uma performance projetada para parecer um momento confortável, orgânica e relaxante com os amigos⁸⁴ (WOODCOCK; JONSHON, 2019, p. 817).

⁸³ Tradução livre do original: “Successful live streamers recognize this dynamic. Building a thriving community— that transformation of a passing viewer into a regular audience member who is “in” on the subculture of the channel— is a key goal”.

⁸⁴ Tradução livre do original: “Many of our interviewees find that treating Twitch as an acting performance was helpful, albeit a performance designed to look like a comfortable, organic, relaxing time with friends. There are similarities here with other forms of social media performance”.

Essa performance como ferramenta de trabalho coloca um tensionamento a mais no *streamer*, que, além de jogar, precisa performar ao jogar, ao mesmo tempo em que performa para criar e manter laços com espectadores novos e antigos (WOODCOCK; JOHNSON, 2019) que também performam ao vivo a partir das ferramentas disponíveis, seja as ativações em tela ou somente o *chat*. A performance, portanto, não ocorre apenas através do *streamer*. É importante, portanto, resgatar a partir das teorias de performance conceitos e relações para uma aproximação direta com o fenômeno do *streaming* de jogos, uma vez que este demonstra ter características performáticas.

4 PERFORMANCE E PLAYFORMANCE

A performance acaba sendo, além de uma categoria a ser analisada (TAYLOR, 2018), uma constante no *streaming* de jogos. O *streamer* utiliza a sua performance enquanto joga para gerar entretenimento e, aos poucos, acaba aprendendo e desenvolvendo técnicas melhores para tornar a experiência do jogar mais performativa. Dois *streamers* podem transmitir ao vivo o mesmo jogo, no mesmo horário, com os mesmos equipamentos e na mesma plataforma, um deles com 100 espectadores e outro com mais de 5 mil, e assim teremos duas versões de uma mesma partida. Ao mesmo tempo em que performa para espectadores presentes nas plataformas de transmissão (TAYLOR, 2018; AGUIAR, 2018), o *streamer* performa junto à máquina enquanto joga jogos digitais (GALLOWAY, 2006). Neste momento da pesquisa cabe resgatar pesquisas dedicadas a performance, resgatando conceitos e termos para relacionar diretamente com o *streaming* de jogos.

Na primeira parte do capítulo resgataremos o conceito de performance através de autores que trabalham especificamente nesta área de estudos, como Schechner (2013), Turner (1988), Diana Taylor (2013), Zumthor (2007) e Goffman (2002). O resgate destes autores será relacionado com o capítulo 2, principalmente as pesquisas de Taylor (2018) e Aguiar (2018), para aproximar os estudos de performance ao *streaming* de jogos. A partir destas definições, buscaremos como os *game studies* abordam a performance em seus estudos através de Nitsche (2014), Fernández-Vara (2009) e Frasca (2007). Desta forma, é possível entender o ato, a sua realização neste ambiente digital contemporâneo e assim compreender a articulação da performance no *streaming* de jogos.

4.1 Performance como ações

Schechner (2013) possui na origem de sua pesquisa a performance teatral, porém, a partir de sua pesquisa e de outros autores, ele constrói o livro *Performance Studies: An Introduction* e entende a performance em um contexto contemporâneo. Para ele, “as performances marcam identidades, dobram o tempo, remodelam e adornam o corpo e contam histórias”⁸⁵ (SCHECHNER, 2013, p. 28). Qualquer ação ou atividade humana pode ser estudada como performance, seja ela parte de uma arte,

⁸⁵ Tradução livre do original: “Performances mark identities, bend time, reshape and adorn the body, and tell stories”.

ritual ou atividades da vida cotidiana. Independente do contexto, a “[...] performance ocorre como ação, interação e relação”⁸⁶ (SCHECHNER, 2013, p. 30). A partir deste entendimento, o autor destaca que a performance não está “em” algo, mas sim “entre” algo e complementa dizendo que

Tratar qualquer objeto, trabalho ou produto “como” performance - uma pintura, um romance, um sapato ou qualquer outra coisa - significa investigar o que o objeto faz, como ele interage com outros objetos ou seres e como ele se relaciona com outros objetos ou seres.⁸⁷ (SCHECHNER, 2013, p. 30).

Quando um jogador transmite seu momento de *gameplay* ao vivo para uma audiência, todo o conjunto de ações que ele realiza é a performance, que é entendida e absorvida por quem assiste. O que o jogador realiza dentro de jogo e as ações corporais que ele pode transmitir através da câmera e do áudio formam a performance que ocorre “entre” ele e quem assiste.

O autor elenca oito situações que podemos observar performances. Não são categorias excludentes, às vezes podem ser separadas, às vezes podem ser sobrepostas, sendo elas: dia a dia, artes, esportes e entretenimentos populares, negócios, tecnologia, sexo, ritual sagrado, ritual secular e peça teatral. Importante salientar que, tanto para a criação destas categorias, tanto para a sua utilização, o contexto e a cultura local precisam ser levados em consideração. Schechner (2013) utiliza como exemplo o Jazz: em sua origem, era considerado um entretenimento popular, aos poucos, porém, foi sendo refinado e alguns de seus movimentos podem ser considerados como arte anos depois da sua primeira apresentação.

Um conceito importante proposto pelo autor é a ideia de *Restored Behavior*, ou Comportamento Restaurado. Este conceito

[...] é o processo principal de todo tipo de performance, na vida cotidiana, na cura, no ritual, no jogo e nas artes. O comportamento restaurado está “lá fora”, separado do “eu”. Para colocar em termos pessoais, o comportamento restaurado é “eu me comportando como se eu fosse outra pessoa” ou “como me disseram para fazer” ou “como eu aprendi”⁸⁸ (SCHECHNER, 2013, p. 34).

⁸⁶ Tradução livre do original: [...] performance takes place as action, interaction, and relation.

⁸⁷ Tradução livre do original: “To treat any object, work, or product “as” performance – a painting, a novel, a shoe, or anything at all – means to investigate what the object does, how it interacts with other objects or beings, and how it relates to other objects or beings”.

⁸⁸ Tradução livre do original: “[...] is the key process of every kind of performing, in everyday life, in healing, in ritual, in play, and in the arts. Restored behavior is “out there,” separate from “me.” To put it in personal terms, restored behavior is “me behaving as if I were someone else,” or “as I am told to do,” or “as I have learned”.

Apesar de cada pessoa possuir seu próprio “eu” e sua própria identidade, muitos comportamentos foram criados ou aprendidos em um contexto social maior. “A maioria das performances, na vida cotidiana ou não, não possui um único autor. Rituais, jogos e performances da vida cotidiana são de autoria do coletivo “Anônimo” ou da “Tradição”⁸⁹ (SCHECHNER, 2013, p. 35). O Comportamento Restaurado conta com diversas ações e, muitas vezes, deriva de comportamentos que são comportamentos combinados de outras referências do passado. Este processo costuma não ser percebido por quem performa, independente desta performance ser da vida real ou em uma peça de teatro. Apesar disso, o autor separa o Comportamento Restaurado como marcado, enquadrado e separado.

O comportamento restaurado pode ser uma ação marcada pela convenção estética, como no teatro, na dança e na música. Podem ser ações reificadas nas “regras do jogo”, “etiqueta” ou “protocolo” diplomático - ou qualquer outra das inúmeras ações da vida conhecidas de antemão. Elas variam enormemente de cultura para cultura. O comportamento restaurado pode ser um garoto que não derrama lágrimas quando folhas irregulares cortam o interior de suas narinas durante uma iniciação em Papua Nova Guiné; ou a formalidade da noiva e do noivo durante a cerimônia de casamento. Como é marcado, enquadrado e separado, o comportamento restaurado pode ser trabalhado, armazenado e recuperado, jogado com, transformado em outra coisa, transmitido e transformado⁹⁰ (SCHECHNER, 2013, p. 35).

O *streaming* de jogos, analisando desta maneira, é uma recombinação de comportamentos humanos “tradicionais”. Jogar faz parte do desenvolvimento humano (HUIZINGA, 2018), e assistir alguém jogando, como por exemplo o futebol, faz parte da tradição de diferentes culturas. Esse comportamento que ocorre durante a *stream* possui um enquadramento que se inicia assim que o *streamer* entra ao vivo e acaba assim que ele desliga a transmissão, corroborando com a ideia de Schechner (2013) de um comportamento que é marcado, enquadrado e separado. “Performance no

⁸⁹ Tradução livre do original: “Most performances, in daily life and otherwise, do not have a single author. Rituals, games, and the performances of everyday life are authored by the collective “Anonymous” or the “Tradition””.

⁹⁰ Tradução livre do original: “Restored behavior can be actions marked off by aesthetic convention as in theatre, dance, and music. It can be actions reified into the “rules of the game,” “etiquette,” or diplomatic “protocol” – or any other of the myriad, known-beforehand actions of life. These vary enormously from culture to culture. Restored behavior can be a boy not shedding tears when jagged leaves slice the inside of his nostrils during a Papua New Guinea initiation; or the formality of a bride and groom during their wedding ceremony. Because it is marked, framed, and separate, restored behavior can be worked on, stored and recalled, played with, made into something else, transmitted, and transformed”.

senso de Comportamento Restaurado significa nunca pela primeira vez, sempre pela segunda à enésima vez”⁹¹ (SCHECHNER, 2013, p. 36).

A partir dos conceitos vistos até aqui, o autor discute o que de fato pode ser considerado performance. “Certos eventos são performances e outros menos. Existem limites para o que “é” performance. Mas praticamente qualquer coisa pode ser estudada “como” performance”⁹² (SCHECHNER, 2013, p. 38). Apesar desta colocação, o autor reafirma que o contexto histórico e a cultura que irão determinar o que “é” uma performance, mas que, “no momento, quase não existe atividade humana que não seja uma performance para alguém em algum lugar”⁹³ (SCHECHNER, 2013, p. 40).

Em busca deste entendimento, Schechner (2013) categoriza e encontra sete diferentes funções para a performance: entreter, criar beleza, marcar ou mudar identidade, criar ou promover a comunidade, curar, ensinar ou persuadir e lidar com o sagrado e o demoníaco. Conforme a imagem produzida pelo autor (Figura 14, p. 67), as categorias se sobrepõem e interagem entre si, porém, fica evidente que a função de entreter está ao centro.

Entretenimento significa algo produzido para agradar a um público. Mas o que pode agradar a um público pode não agradar a outro. Portanto, não se pode especificar exatamente o que constitui entretenimento - exceto dizer que quase todas as performances se esforçam, de um modo ou de outro, para entreter⁹⁴ (SCHECHNER, 2013, p. 48).

⁹¹ Tradução livre do original: “Performance in the restored behavior sense means never for the first time, always for the second to nth time: twice-behaved behavior”

⁹² Tradução livre do original: “Certain events are performances and other events less so. There are limits to what “is” performance. But just about anything can be studied “as” performance”.

⁹³ Tradução livre do original: “At present, there is hardly any human activity that is not a performance for someone somewhere”.

⁹⁴ Tradução livre do original: “Entertainment means something produced in order to please a public. But what may please one audience may not please another. So one cannot specify exactly what constitutes entertainment – except to say that almost all performances strive, to some degree or other, to entertain”.

Figura 14 - As sete esferas interligadas de performance



Fonte: Schechner (2013, p. 46, tradução nossa)

Por fim, o autor, através das seguintes explicações procura uma diferenciação entre o que “é” de fato performance e o que pode ser visto “como” performance

Qualquer evento, ação ou comportamento pode ser examinado “como” performance. Usar a categoria “como” performance tem vantagens. É possível considerar as coisas provisoriamente, no processo e à medida que elas mudam com o tempo. Em todas as atividades humanas, geralmente existem muitos jogadores com pontos de vista, objetivos e sentimentos diferentes e até opostos. Usando a performance “como” como uma ferramenta, pode-se examinar coisas que, de outra forma, seriam fechadas para a investigação⁹⁵ (SCHECHNER, 2013, p. 48).

Algo que puramente “é” performance, em contraponto, é “[...] mais definido, eventos limitados marcados por contexto, convenção, uso e tradição”⁹⁶ (SCHECHNER, 2013, p. 49). O autor, porém, aponta que as bordas entre “é” e “como” estão sumindo.

A internet, a globalização e a presença cada vez maior da mídia estão saturando o comportamento humano em todos os níveis. Mais e mais pessoas experimentam suas vidas como uma série conectada de

⁹⁵ Tradução livre do original: “Any event, action, or behavior may be examined “as” performance. Using the category “as” performance has advantages. One can consider things provisionally, in process, and as they change over time. In every human activity there are usually many players with different and even opposing points of view, goals, and feelings. Using “as” performance as a tool, one can look into things otherwise closed off to inquiry”.

⁹⁶ Tradução livre do original: “[...] more definite, bounded events marked by context, convention, usage, and tradition”.

performances que se sobrepõem: se vestir para uma festa, fazer uma entrevista de emprego, experimentar orientações sexuais e papéis de gênero, atuar em um papel de vida real como mãe ou filho ou um papel profissional como médico ou professor. A sensação de que "a performance está em toda parte" é intensificada por um ambiente cada vez mais midiático, em que as pessoas se comunicam por fax, telefone e internet, de onde vem uma quantidade ilimitada de informações e entretenimento⁹⁷ (SCHECHNER, 2013, p. 49).

Conforme visto no capítulo 3, o *streaming* de jogos compartilha muitas das funções elencadas por Schechner (2013), principalmente entreter. Ao mesmo tempo em que o *streamer* entretém, ele passa informações que, direta ou indiretamente, ensinam a audiência a jogar ou mesmo realizar uma transmissão ao vivo. Simultaneamente, o *streamer* está interessado em conquistar e persuadir a audiência para que esta utilize as funções pagas que retornam em valores financeiros. Conforme aponta Taylor (2018), algumas das formas disso é oferecer reconhecimento pelas pessoas que optam por "Seguir" (quando alguém favorita o canal) ou doar algum valor. Estas ações formam uma parte importante do trabalho feito pelo *streamer* para fidelizar seus espectadores.

A diferença entre "como" ou "é" performance fica marcada pelo ponto de vista em que decidimos olhar para o *streaming* de jogos como ação: para quem realiza uma *live stream*, a performance "é". Enquanto está ao vivo, o produtor de conteúdo está em uma constante performance dupla, ele é jogador e é *streamer* simultaneamente. Assim como a audiência pode se colocar nas duas situações: ela pode de fato "ser" parte da performance, participando através das ferramentas oferecidas pela plataforma ou apenas assistir passivamente, remetendo mais a uma ideia de teatralização, e entender a experiência "como" uma performance. Os limites entre uma coisa e outra, corroborando com a ideia de Schechner (2013), de fato parecem linhas tênues e dependem do ponto de vista escolhido para a abordagem. A presente pesquisa olha a situação com certo distanciamento, então nos cabe entender as ações feitas no *streaming* de jogos "como" performance. Convém, contudo, considerar

⁹⁷ Tradução livre do original: "The internet, globalization, and the ever-increasing presence of media is saturating human behavior at all levels. More and more people experience their lives as a connected series of performances that often overlap: dressing up for a party, interviewing for a job, experimenting with sexual orientations and gender roles, playing a life role such as mother or son, or a professional role such as doctor or teacher. The sense that "performance is everywhere" is heightened by an increasingly mediated environment where people communicate by fax, phone, and the internet, where an unlimited quantity of information and entertainment comes".

outros conceitos e pontos de contato da performance com o *streaming* de jogos e isso será feito a partir deste ponto de saída.

4.2 Performance como ritual

Baseado em seus estudos, principalmente sobre rituais, Turner (1982) considera a performance como uma importante parte da vida a ser estudada. “Todo tipo de performance cultural, incluindo ritual, cerimônia, carnaval, teatro e poesia, é explanação e explicação da própria vida”⁹⁸ (TURNER, 1982, p. 13). Através de símbolos, escritos ou performados, nós como humanos nos comunicamos.

Cada cultura, cada pessoa dentro dela, usa todo o repertório sensorial para transmitir mensagens: gesticulações manuais, expressões faciais, posturas corporais, respiração rápida, pesada ou leve, lágrimas, no nível individual; gestos estilizados, padrões de dança, silêncios prescritos, movimentos sincronizados como marcha, movimentos e "jogar" de jogos, esportes e rituais, no nível cultural.⁹⁹ (TURNER, 1982, p. 9)

Observar a performance, conforme aponta o autor, é uma maneira de analisar a experiência através de seus significados.

Aqui a etimologia da "performance" pode nos dar uma pista útil, pois não tem nada a ver com "forma", mas deriva do francês antigo *parfournir*, "para completar" ou "executar completamente". Uma performance, então, é o final apropriado de uma experiência.¹⁰⁰ (TURNER, 1982, p. 13)

No seu entendimento de performance, o autor finaliza afirmando que “podemos aprender com a experiência - com a representação e a performance das experiências culturalmente transmitidas de outras pessoas”¹⁰¹ (TURNER, 1982, p. 19). A partir disso, através da análise das performances dos rituais é possível observar como o “[...] símbolo ritual se torna um fator na ação social, uma força positiva em um campo de atividade”¹⁰² (TURNER, 1982, p. 21).

⁹⁸ Tradução livre do original: “[...] every type of cultural performance, including ritual, ceremony, carnival, theatre, and poetry, is explanation and explication of life itself”.

⁹⁹ Tradução livre do original: “Each culture, each person within it, uses the entire sensory repertoire to convey messages: manual gesticulations, facial expressions, bodily postures, rapid, heavy, or light breathing, tears, at the individual level; stylized gestures, dance patterns, prescribed silences, synchronized movements such as marching, the moves and "plays" of games, sports, and rituals, at the cultural level”.

¹⁰⁰ Tradução livre do original: “Here the etymology of 'performance' may give us a helpful clue, for it has nothing to do with "form," but derives from Old French *parfournir*, "to complete" or "carry out thoroughly." A performance, then, is the proper finale of an experience”.

¹⁰¹ Tradução livre do original: “We can learn from experience-from the enactment and performance of the culturally transmitted experiences of others”.

¹⁰² Tradução livre do original: “[...] ritual symbol becomes a factor in social action, a positive force in an activity field”.

A partir dos conceitos de ritos de passagem de Arnold van Gennep, Turner expande as definições feitas pelo autor para abranger diferentes rituais. Separação, transição e incorporação são as três fases dos ritos de passagem. A primeira, separação, demarca um espaço sagrado de tempo e espaço, a passagem não fica restrita somente a entrada em um local (uma igreja, por exemplo), mas também uma mudança de comportamento e uma separação dos status sociais. A transição marca uma fase de ambiguidade, onde os limites entre o status social ainda existem, porém estão dentro deste local sagrado. A última fase, incorporação, pressupõe um local novo de estabilidade social a partir do ritual passado. O tempo de cada fase pode variar, porém, “muitos ritos de passagem são irreversíveis (para indivíduos) como eventos únicos, enquanto os rituais de calendário são repetidos todos os anos por todos”¹⁰³ (TURNER, 1982, p. 25).

Turner (1982) entende que durante a fase de transição, durante o espaço de ambiguidade entre deixar um posto por outro em um ritual, há uma fase liminar. A pessoa deixa de ter as suas referências sociais anteriores àquele momento, mas, ao mesmo tempo, ainda não está completamente transformada ou mudada pelo ritual. Esse momento de limite, Turner (1982) separa em dois conceitos: *Liminality* (Liminaridade) e *Liminoide* (Liminoide). Liminaridade é

“[...] usado principalmente em uma fase na estrutura processual de um rito de passagem, é aplicado a outros aspectos da cultura - aqui em sociedades de escala e complexidade muito maiores”¹⁰⁴ (TURNER, 1982, p. 29).

Em contraponto, Liminoide, conforme a construção da palavra, significa algo que se assemelha ao conceito de Liminaridade, porém, não é idêntico. Isso se deve a percepção de Turner (1982) de que rituais são diferentes em sociedades com culturas mais tradicionais e sociedades modernas que emergiram após a revolução industrial.

O termo Liminoide deriva de uma noção de lazer, enquanto Liminaridade tem mais relação com rituais sagrados. “A palavra “entreter”, aliás, deriva do antigo francês entretenir, “separar”, isto é, criar um espaço liminar ou liminoide no qual as performances podem ocorrer”¹⁰⁵ (TURNER, 1982, p. 41). Esta ideia entretenimento

¹⁰³ Tradução livre do original: “Many passage rites are irreversible (for the individual subjects) one shot only affairs, while calendrical rites are repeated every year by everyone”.

¹⁰⁴ Tradução livre do original: “[...] used primarily of a phase in the processual structure of a rite de passage, is applied to other aspects of culture - here in societies of far greater scale and complexity”.

¹⁰⁵ Tradução livre do original: “The word “entertain,” incidentally, is derived from O. F. entretenir, to “hold apart,” that is, to create a liminal or liminoid space in which performances may take place”.

ajuda a diferenciar os termos, pois, todas as ações performadas em uma atividade de liminaridade são obrigatórias.

A opção permeia o fenômeno liminoide, obrigação, o liminal. Um é tudo jogar e escolher, um entretenimento, o outro é uma questão de profunda seriedade, até pavor, é exigente, obrigatório [...] ¹⁰⁶ (TURNER, 1982, p. 43).

Para o autor, "liminal" e "liminoide" indicam o estudo dos símbolos na ação social (TURNER, 1982). Atualmente, ambas coexistem,

Mas o liminar - encontrado nas atividades de igrejas, seitas e movimentos, nos ritos de iniciação de clubes, fraternidades, ordens maçônicas e outras sociedades secretas etc. - não é mais mundial. Tampouco os fenômenos liminoides, que tendem a ser os gêneros de lazer da arte, esporte, passatempos, jogos, etc., praticados por e para grupos, categorias, segmentos e setores de sociedades industriais de grande escala de todos os tipos. ¹⁰⁷ (TURNER, 1982, p. 55).

Partindo destes dois termos, o autor conceitua a ideia de *communitas*, que é uma liberação da vida ordinária para uma experiência ritual comunitária onde há ação entre pessoas.

[...] o *communitas* preserva a distinção individual - não é regressão para a infância, nem emocional, nem "mesclado" na fantasia. Nas relações sociais estruturais das pessoas, elas são, por vários processos abstratos, generalizadas e segmentadas em papéis, status, classes, sexos culturais, divisões etárias convencionais, afiliações étnicas etc. Em diferentes tipos de situações sociais, elas foram condicionadas a desempenhar papéis sociais específicos. ¹⁰⁸ (TURNER, 1982, p. 45-46)

Há uma ideia de identidade humana, onde cada pessoa possui uma série de papéis e atua conforme eles em cada aspecto da sua vida, remetendo uma ideia parecida com a de Goffman (2002) que será analisada posteriormente. Cabe tanto a liminaridade e ao liminoide realizar mudanças nestas identidades.

Nas sociedades tribais e outras formações sociais pré-industriais, a liminalidade fornece um cenário propício para o desenvolvimento desses confrontos diretos, imediatos e totais das identidades

¹⁰⁶ Tradução livre do original: "Optation pervades the liminoid phenomenon, obligation the liminal. One is all play and choice, an entertainment, the other is a matter of deep seriousness, even dread, it is demanding, compulsory [...]".

¹⁰⁷ Tradução livre do original: "But the liminal-found in the activities of churches, sects, and movements, in the initiation rites of clubs, fraternities, masonic orders, and other secret societies, etc.- is no longer world-wide. Nor are the liminoid phenomena which tend to be the leisure genres of art, sport, pastimes, games, etc., practised by and for particular groups, categories, segments and sectors of large-scale industrial societies of all types".

¹⁰⁸ Tradução livre do original: "[...] *communitas* preserves individual distinctiveness-it is neither regression to infancy, nor is it emotional, nor is it "merging" in fantasy. In people's social structural relationships they are by various abstract processes generalized and segmentalized into roles, statuses, classes, cultural sexes, conventional age-divisions, ethnic affiliations, etc. In different types of social situations they have been conditioned to play specific social roles".

humanas. Nas sociedades industriais, é no lazer e, às vezes, auxiliado pelas projeções da arte que essa maneira de conhecer os companheiros pode ser retratada, compreendida e, às vezes, realizada.¹⁰⁹ (TURNER, 1982, p. 46)

Communitas, porém, não apaga completamente as normais sociais, mas, com o tempo, desenvolve sua própria estrutura, suas regras e uma maneira de agir em relação ao outro. O communitas tem seu próprio estilo dentro de determinada comunidade, ela

[...] existe em uma espécie de relacionamento "figura-fundo" com a estrutura social. Os limites de cada um deles - na medida em que constituem modelos explícitos ou implícitos para a interação humana - são definidos por contato ou comparação com o outro.¹¹⁰ (TURNER, 1982, p. 50).

O *streaming* de jogos é um fenômeno contemporâneo muito distante da ideia de sociedade observada no trabalho de Turner (1982). Para a conexão com o objeto desta pesquisa – um jogo digital global, transmitido ao vivo por um *streamer* e a performance realizada a partir dele –, é necessário ponderar sobre os aspectos teóricos e sua vinculação com algo desenvolvido décadas depois. Contudo, há uma aproximação entre o *streaming* de jogos e uma ideia de liminoide e, por consequência, a formação de um communitas.

Existem diversos comportamento ritualizados durante uma *stream*. O próprio *streamer* possui seu ritual: ele precisa preparar todo o seu equipamento (computador, câmera, *software*, escolher um jogo, configurar a *stream etc.*) antes de começar a transmissão ao vivo. Há uma frequência de trabalho que, apesar de flexível, precisa ser constante para atingir as metas estipuladas pelas plataformas e/ou jogos para manter o status de parceria. Depois de começar a performance, há o contato com o público e a existência desta relação transforma o papel social do *streamer*, que atua conforme necessário, pois é através desse contato que ele recebe compensação financeira. Agradecer cada novo “seguir”, por exemplo, não deixa de ser uma ação que acaba sendo ritualizada.

¹⁰⁹ Tradução livre do original: “In tribal societies and other pre-industrial social formations, liminality provides a propitious setting for the development of these direct, immediate, and total confrontations of human identities. In industrial societies, it is within leisure, and sometimes aided by the projections of art that this way of experiencing one's fellows can be portrayed, grasped, and sometimes realized”.

¹¹⁰ Tradução livre do original: “Communitas exists in a kind of "figure-ground" relationship with social structure. The boundaries of each of these in so far as they constitute explicit or implicit models for human interaction-are defined by contact or comparison with the other”.

Conforme visto no capítulo 3, tomando como exemplo a Twitch, a plataforma incentiva a criação de uma comunidade que cria sua própria forma de entretenimento. A ideia de *communitas* conversa com essa comunidade que se forma em volta de um *streamer* específico. Independentemente do que o *streamer* faz fora daquele espaço, naquele momento ele está jogando e performando para entreter, assim como a audiência, que responde a isso sem importar qual o seu status social para além daquele local determinado. Neste momento em que todos participam de um entretenimento colaborativo não há uma diferenciação a partir status sociais, apesar de existirem papéis com diferentes funções (*streamers*, *bots*, audiência etc.). Neste espaço, porém, não é necessário abdicar do seu status social, os participantes podem se comportar da mesma maneira em que participam do seu trabalho ou em encontro com amigos.

4.3 Performance no contexto latino-americano

Diana Taylor (2013) propõe uma união entre os estudos de performance e o contexto latino-americano em busca de novas reflexões acerca do tema. Ela inicia sua reflexão com o conceito de performances incorporadas e seu “[...] papel central na conservação da memória e na consolidação de identidades em sociedades letradas, semiletradas e digitais” (TAYLOR, 2013, p. 21). Segundo a autora, “nem todo mundo chega à “cultura” ou à modernidade por meio da escrita” (TAYLOR, 2013, p. 21). A performance incorporada possui relação com uma produção de conhecimento e pode ser relacionada tanto a práticas indígenas, tanto aos jogos e sua aprendizagem por meio digital.

Na sua busca por uma origem latino-americana para a palavra, a autora percebe que o termo performance não possui um equivalente satisfatório em português e espanhol, geralmente “[...] se refere à *performance* como arte performática (*performance art*)” (TAYLOR, 2013, p. 40). A relação com a tradição teatral acaba sendo bastante fixa o que faz com que “a performance inclui qualquer dos seguintes termos usados para substituí-la (sem se reduzir a eles): *teatralidad*, *espectáculo*, *acción*, *representación*” (TAYLOR, 2013, p. 40).

Amaral et al (2018, p. 69), consideram que “original é a contribuição de Taylor (2013) que vai buscar na tradição indígena latino-americana (*náuatle*, *quéchua* e *aimara*) o correspondente ao termo ‘performance’”. Resgatamos, então, os termos *Olin* e *Areitos*. O primeiro, *Olin*, significa movimento, “[...] é o motor por trás de tudo

que acontece na vida, o movimento repetido do sol, das estrelas, da terra e dos elementos” (TAYLOR, 2013, p. 43). O termo se conecta mais com uma ideia de naturalidade da performance, uma vez que

[...] capta simultaneamente a natureza mais ampla e abrangente da performance como processo reiterativo e de ajuda, bem como seu potencial para a especificidade histórica, para a transição e a agência cultural e individual (TAYLOR, 2013, p. 43).

Areitos, por outro lado, descreve atos coletivos como “[...] canto, dança, celebração e culto, que reivindicava legitimidade não só estética, mas também sociopolítica e religiosa” (TAYLOR, 2013, p. 43) Para a autora,

[...] ele reflete claramente a suposição de que as manifestações culturais excedem a compartimentalização, seja ela por gênero (música-dança) ou por participantes/atores, seja pelo efeito pretendido (religioso, sociopolítico, estético) em que se baseia o pensamento ocidental. Ele também questiona nossas taxonomias, mesmo ao apontar para novas possibilidades interpretativas (TAYLOR, 2013, p. 43).

A autora, por fim, reflete sobre o desafio que a definição científica de performance exige, sendo, para ela, interessante essas diferentes abordagens e definições. A performance

como termo que conota, simultaneamente, um processo, uma práxis, uma episteme, um modo de transmissão, uma realização e um modo de intervir no mundo, a performance excede, em muito, as possibilidades dessas outras palavras oferecidas em seu lugar (TAYLOR, 2013, p. 44).

Além da contribuição para um conceito latino-americano, Taylor (2013), ao “levar a performance a sério, considerando-a um sistema de aprendizagem, armazenamento e transmissão de conhecimento [...]” (TAYLOR, 2013, p. 45), analisa a ideia de arquivo e repertório a partir das performances, uma vez que a cultura deixa de ser exclusivamente escrita para se transformar em uma “cultura incorporada, do discursivo para o performático” (TAYLOR, 2013, p. 45). Ela discorre sobre como o estudo das práticas não verbais (dança, ritual, culinária), no passado, não eram consideradas formas válidas de conhecimento, que ficavam restritos apenas a análises de materiais escritos.

A fratura, a meu ver, não é entre palavra escrita e falada, mas entre o *arquivo* de materiais supostamente duradouros (isto é, textos, documentos, edifícios, ossos) e o *repertório*, visto como efêmero, de práticas/conhecimentos incorporados (isto é, língua falada, dança, esportes, ritual) (TAYLOR, 2013, p. 48, grifo da autora).

“A memória ‘arquivada’ existe na forma de documentos, mapas, textos literários, cartas, restos arqueológicos, ossos, vídeos, filmes, CDs, todos esses itens supostamente resistentes à mudança” (TAYLOR, 2013, p. 48). Como exemplo ela usa a *Antígona*, que, por mais que tenha a possibilidade de ser encenada de maneiras distintas, tem seu texto original imutável para consulta. “Na medida em que se constitui de materiais que parecem durar, o arquivo excede o que acontece ao vivo” (TAYLOR, 2013, p. 49).

O repertório “[...] encena a memória incorporada – performances, gestos, oralidade, movimento, dança, canto –, em suma, todos aqueles atos geralmente vistos como conhecimento efêmero, não reproduzível” (TAYLOR, 2013, p. 49). Além de permitir uma interpretação individual ele “[...] requer presença – pessoas participam da produção e reprodução do conhecimento ao “estar lá”, sendo parte da transmissão” (TAYLOR, 2013, p. 50). Como exemplo, ela menciona o futebol: apesar de não ter mudado nos últimos 100 anos, fãs e jogadores em diferentes lugares do mundo se apropriam de diferentes maneiras do esporte.

O repertório ao mesmo tempo guarda e transforma as coreografias de sentido [...] Porém, mesmo que a incorporação se modifique, o significado pode muito bem permanecer o mesmo (TAYLOR, 2013, p. 50).

Para a pesquisadora, “[...] instâncias individuais de performances desaparecem do repertório. Isso acontece, em menor grau, no arquivo” (TAYLOR, 2013, p. 50). O repertório, por ser baseado na ação de pessoas, é mais frágil.

A performance “ao vivo” nunca pode ser captada ou transmitida por meio de arquivo. Um vídeo de uma performance não é uma performance, embora frequentemente acabe por substituir a performance como uma *coisa* em si (o vídeo é parte do arquivo; o que representa é parte do repertório). A memória incorporada está “ao vivo” e excede a capacidade do arquivo de captá-la. (TAYLOR, 2013, p. 50-51, grifo da autora)

Esta colocação não significa que a performance desaparece. “As performances também replicam a si mesmas por meio de suas próprias estruturas e códigos. Isso significa que o repertório, como arquivo, é mediado” (TAYLOR, 2013, p. 51). A autora, conclui que “a relação entre o arquivo e o repertório, a meu ver, certamente não é sequencial” (TAYLOR, 2013, p. 53). Ela defende que o repertório é tão importante para armazenar conhecimento como o arquivo e, apesar de serem de ordens diferentes, cada um tem sua contribuição para compartilhar o conhecimento.

Corroborando com D. Taylor (2013), observar o *streaming* de jogos pode ser uma importante fonte de evidência sobre as relações entre jogos e jogadores na sociedade contemporânea, e como os jogos, como artefatos, propiciam isso, uma vez que analisaremos algo que está ocorrendo na prática. Entendendo o *streaming* como um ato coletivo, parecido com as atividades pertencentes ao *Areitos*, podemos observar diferentes comportamentos e ações de um jogar contemporâneo, que também pode ser transmitido ao vivo. Essa transmissão ao vivo altera consideravelmente o jogar, uma vez que o *streamer* precisa realizar ações exclusivas com os espectadores.

As plataformas possibilitam a formação de uma grande biblioteca arquivada sobre o *streaming*: assim que a transmissão ao vivo encerra, se for desejo do *streamer*, ela fica arquivada no seu canal por tempo indeterminado. Diferente da gravação de um show, por exemplo, o arquivo que resulta do *streaming* de jogos é uma reprodução 100% exata daquilo que ocorreu, porém, perde a sua característica de performance depois que deixou de ser ao vivo, pois a memória incorporada do *streamer* não poderá ser recuperada. Não sabemos o que ele pensava enquanto estava transmitindo. Não temos acesso a um vídeo do completo do *streamer* realizando a performance, apenas um enquadramento cortado de sua câmera. Apesar disso, o arquivo da *stream* irá reproduzir exatamente aquilo que os espectadores assistiram ao vivo, incluindo a presença do *chat*. Este arquivo, muitas vezes, é editado e utilizado pelo *streamer* para abastecer outras redes sociais (AGUIAR, 2018), como, por exemplo, o YouTube.

Pensando no repertório, as plataformas podem funcionar como uma lente amplificadora para comportamentos que existem em comum entre as *streams*, uma vez que ela agrupa diferentes *streamers* em um único lugar. Um *streamer* que começa a fazer algo diferente e começa a ter resultado pode ser imitado por concorrentes e essa informação fica de fácil acesso para todos na plataforma. É possível acessar essa informação na forma de arquivo das *streams* passada ou assistir ao acontecimento ao vivo. Os repertórios, neste ambiente, acabam sendo facilmente consultados nos arquivos.

4.4 Performance do corpo e da voz

Zumthor (2007) dialoga com correntes teóricas em busca de um vínculo entre performance e leitura, com foco na poesia. Para tanto, o autor recorre a conceitos de recepção e oralidade para auxiliar nesta aproximação entre uma literatura que tem

“formas poéticas transmitidas pela voz (ainda que elas tenham sido previamente compostas por escrito)” (ZUMTHOR, 2007, p. 17). No início da sua reflexão, o autor propõe pensar sobre o papel do corpo na leitura e acaba por refletir no papel do corpo em qualquer experiência, onde podemos incluir a performance.

O corpo é o peso sentido na experiência que faço dos textos. Meu corpo é a materialização daquilo que me é próprio, realidade vivida e que determina minha relação com o mundo. Dotado de uma significação incomparável, ele existe à imagem de meu ser: é ele que eu vivo, possuo e sou, para o melhor e para o pior. Conjunto de tecidos e de órgãos, suporte da vida psíquica, sofrendo também as pressões do social, do institucional, do jurídico, os quais, sem dúvida, pervertem nele seu impulso primeiro (ZUMTHOR, 2007, p. 23).

A partir desta ideia de corpo com percepções sensoriais, o autor resgata o que seria uma ideia de performance e como reinterpretá-la na literatura poética. No resgate histórico que ele faz, a performance

Está fortemente marcada por sua prática. Para eles, cujo objeto de estudo é uma manifestação cultural lúdica não importa de que ordem (conto, canção, rito, dança), a performance é sempre constitutiva da forma (ZUMTHOR, 2007, p. 30).

Apesar de ser diferente da literatura, a análise de um jogo sempre pressupõe ação, mesmo que mínima, de um corpo junto ao jogo em forma de *gameplay* (GALLOWAY, 2006). Quando essa ação passa a ser transmitida ao vivo em uma plataforma, o corpo é uma ferramenta importante para a performance ser completa. Não por acaso, o uso de uma câmera posicionada para si é ferramenta comum na transmissão.

A partir desta ideia de que a performance se aplica na prática, diferente de estudos literários, que tratam exclusivamente o que está escrito, o autor reflete sobre o as regras e os integrantes participantes desta ação.

As regras da performance - com efeito, regendo simultaneamente o tempo, o lugar, a finalidade da transmissão, a ação do locutor e, em ampla medida, a resposta do público - importam para comunicação tanto ou ainda mais do que as regras textuais postas na obra na seqüência das frases: destas, elas engendram o contexto real e determinam finalmente o alcance (ZUMTHOR, 2007, p. 30).

A performance, de uma maneira geral “[...] se refere de modo imediato a um acontecimento oral e gestual” (ZUMTHOR, 2007, p. 38). Dessa maneira, independente da forma que o termo foi interpretado, na “noção de performance, encontraremos sempre um elemento irreduzível, a idéia da presença de um corpo [...]” (ZUMTHOR, 2007, p. 38). A presença do corpo não fica restrita apenas a pessoa que está performando, afinal, o corpo da plateia também está presente, sentindo e

trabalhando através do que está assistindo. A partir do corpo, há uma ligação da performance com um espaço onde ela ocorre e a noção de um espaço de teatralidade.

A condição necessária à emergência de uma teatralidade performancial é a identificação, pelo espectador-ouvinte, de um outro espaço; a percepção de uma alteridade espacial marcando o texto. Isto implica alguma ruptura com o "real" ambiente, uma fissura pela qual, justamente, se introduz essa alteridade (ZUMTHOR, 2007, p. 41).

Entendendo a necessidade de uma audiência que recebe a performance, Zumthor (2007), então, trabalha com a ideia de recepção que as obras literárias possuem com seus leitores, que, por se tratar da linguagem poética, também são ouvintes e espectadores. Para ele,

Recepção é um termo de compreensão histórica, que designa um processo, implicando, pois, a consideração de uma duração. Essa duração, de extensão imprevisível, pode ser bastante longa. Em todo caso, ela se identifica com a existência real de um texto no corpo da comunidade de leitores e ouvintes. Ela mede a extensão corporal, espacial e social onde o texto é conhecido e em que produziu efeitos: "a recepção de Shakespeare na França, no século XVIII" (ZUMTHOR, 2007, p. 50).

Em relação direta para a ideia de recepção,

A performance é outra coisa. Termo antropológico e não histórico, relativo, por um lado, às condições de expressão, e da percepção, por outro, performance designa um ato de comunicação como tal; refere-se a um momento tomado como presente. A palavra significa a presença concreta de participantes implicados nesse ato de maneira imediata. Nesse sentido, não é falso dizer que a performance existe fora da duração. Ela atualiza virtualidades mais ou menos numerosas, sentidas com maior ou menor clareza. Ela as faz "passar ao ato", fora de toda consideração pelo tempo. Por isso mesmo, a performance é a única que realiza aquilo que os autores alemães, a propósito da recepção, chamam de "concretização" (ZUMTHOR, 2007, p. 50).

A partir destes dois pontos, o autor conclui que "a performance é então um momento da recepção: momento privilegiado, em que um enunciado é realmente recebido" (ZUMTHOR, 2007, p. 50).

A ideia de um espaço teatral separado do "real" pode evocar, erroneamente, uma ideia de "falso", quando na verdade, muitas vezes, a performance é feita através de "[...] uma olhada sobre o real" (AMARAL et. al, 2018, p. 66). Apesar de alguns gêneros de jogos, como o RPG, terem como premissa a interpretação, outros não possuem este componente. O jogador que decide transmitir seu *gameplay* não é um ator (mesmo que possa ter traços de atuação em suas ações em jogo, conforme será visto na seção 4.6.1) e está apenas compartilhando de modo público uma situação da

sua vida que seria privada. Ao realizar esse compartilhamento, porém, existe esse espaço teatralizado onde a audiência participa e é necessária para concretização da performance. Apesar disso, esse espaço está interligado diretamente com a vida real. Caso a Internet do *streamer* falhe, a performance inteira falhará junto. A plateia pode continuar a sua interação através do *chat*, pois a plataforma combina um espaço de conversação com uma área de exibição de um vídeo. A falta do *streamer*, porém, interrompe, mesmo que momentaneamente, a realização da performance.

“A performance é ato de presença no mundo e em si mesma” (ZUMTHOR, 2007, p. 67). Há uma ideia de que o que ocorre em performance, mesmo documentado de alguma maneira, nunca é recuperado e será diferente para cada participante. “A presença corporal do ouvinte e do intérprete é presença plena, carregada de poderes sensoriais, simultaneamente, em vigília” (ZUMTHOR, 2007, p. 68). O autor resgata a importância da presença do corpo para a performance, principalmente na questão da oralidade. Para ele, estamos

[...] hoje no limiar de uma nova era da oralidade, sem dúvida muito diferente do que foi a oralidade tradicional; no seio de uma cultura na qual a voz, em sua qualidade de emanção do corpo, é um motor essencial da energia coletiva (ZUMTHOR, 2007, p. 62).

No caso do autor, a leitura passa de um processo de análise puramente textual para, quando encenada, uma análise da sua performance, que precisa ser entendida como um “[...] processo global de significação” (ZUMTHOR, 2007, p. 75). Dentre todos os sentidos percebidos pelo corpo, para a performance poética da literatura, a oralidade e a voz possuem grande impacto, uma vez que o receptor tem poucos estímulos visuais, diferente de uma peça teatral que possui um cenário, atores e fantasias. A partir disto, o autor conclui que

[...] o corpo, pela audição, está presente em si mesmo, uma presença não somente espacial, mas íntima. Ouvindo-me, eu me *autocomunico*. Minha voz ouvida revela-me a mim mesmo, não menos - embora de uma maneira diferente - que ao outro (ZUMTHOR, 2007, p. 87, grifo do autor).

Interessante apontar que, mesmo o objeto do autor sendo a literatura, essa ideia de uma era da oralidade conversa com o momento contemporâneo em diferentes áreas do entretenimento, como, por exemplo, o YouTube (BACKES, 2019). A oralidade, falar diretamente com o público através de vídeos editados ou transmissões ao vivo, cria um laço de relação e comunicação. Assim como a presença da câmera, o áudio é uma das principais ferramentas para o *streaming* de jogos. Ao narrar,

comentar, gritar, de alguma maneira verbalizar por som o que está acontecendo no jogo (TAYLOR, 2018), o *streamer* transmite uma experiência complementar ao visual. Através do corpo e da oralidade, o papel do *streamer* é posto em evidência, como peça fundamental para a estrutura do *streaming* de jogos. Portanto, será feito um resgate dessa performance individualizada.

4.5 Performance no cotidiano

Goffman (2002), emprega a representação teatral e a dramaturgia para “estudar a vida social, principalmente aquela organizada dentro dos limites físicos de um prédio ou uma fábrica” (GOFFMAN, 2002, p. 9). O autor observa a performance do indivíduo perante a si mesmo, aos outros, a maneira como realiza suas atividades e de que maneira regula como é formada uma impressão ao seu respeito.

O Palco apresenta coisas que são simulações. Presume-se que a vida apresenta coisas reais e, às vezes, bem ensaiadas. Mais importante, talvez, é o fato de que no palco um ator se apresenta sob a máscara de um personagem para personagens projetados por outros atores. A plateia constitui um terceiro elemento da correlação, elemento que é essencial, e que entretanto, se a representação fosse real, não estaria lá. Na vida real, os três elementos ficam reduzidos a dois: o papel que um indivíduo desempenha é talhado de acordo com os papéis desempenhados pelos outros presentes e, ainda, esses outros também constituem a plateia (GOFFMAN, 2002, p. 9).

Para o autor, “[...] quando um indivíduo se apresenta diante de outros, terá muitos motivos para procurar controlar a impressão que estes recebem da situação” (GOFFMAN, 2002, p. 23). Para ele, portanto, o fundamental é a interação entre indivíduos, independente do conteúdo do que está sendo dito ou do ambiente a sua volta. “A interação (isto é, a interação face a face) pode ser definida, em linhas gerais, como a influência recíproca dos indivíduos sobre as ações uns dos outros, quando em presença física imediata” (GOFFMAN, 2002, p.23).

A partir desta ideia de interação, o autor define o que para ele é performance¹¹¹:

Um “desempenho” pode ser definido como toda atividade de um determinado participante, em dada ocasião, que sirva para influenciar, de algum modo, qualquer um dos outros participantes. Tomando um participante particular e seu desempenho como um ponto de referência básico, podemos chamar aqueles que contribuem com os outros desempenhos de plateia, observadores ou co-participantes (GOFFMAN, 2002, p. 24).

¹¹¹ Na versão traduzida para o português, a palavra “performance” foi traduzida para “desempenho”. Manteremos a tradução original nas citações diretas, porém, entendemos que as duas palavras são sinônimas neste caso em específico.

Ele chama de “movimento” ou “prática” os padrões de ações que podem ser repetidos ou executados novamente pelo indivíduo.

Quando um indivíduo ou ator desempenha o mesmo movimento para o mesmo público em diferentes ocasiões há probabilidade de surgir um relacionamento social. Definindo papel social como a promulgação de direitos e deveres ligados a uma determinada situação social, podemos dizer que um papel social envolverá um ou mais movimentos, e que cada um destes pode ser representado pelo ator numa série de oportunidades para o mesmo tipo de público ou para um público formado pelas mesmas pessoas (GOFFMAN, 2002, p. 24).

A partir deste conceito de performance, ele define termos para complementar sua análise. Ele chama de representação (fazendo referência ao teatro) a atividade contínua do indivíduo perante um grupo de observadores. A fachada “[...] é o equipamento expressivo de tipo padronizado intencional ou inconsciente empregado pelo indivíduo durante a sua representação” (GOFFMAN, 2002, p. 29). Dentro da fachada, está o cenário, “compreendendo a mobília, a decoração, a disposição física e outros elementos do pano de fundo” (GOFFMAN, 2002, p. 29). Ele tende a ser fixo, pois torna-se o lugar onde a performance ocorre. Assim que o cenário é abandonado, os participantes entendem que a representação acabou.

A fachada pessoal é “[...] relativo a outros itens de equipamento expressivo, aqueles que de modo mais íntimo identificamos com o próprio ator, e que naturalmente esperamos que o sigam onde quer que vá” (GOFFMAN, 2002, p. 31). Aqui entram as categorias físicas como sexo, idade, altura, mas também expressões faciais, gestos corporais e padrão de linguagem. As fachadas são fundamentais para que a plateia entenda o que o ator está querendo passar, mesmo que em algum ponto ela seja considerada uma fachada falsa, como no caso de um ator interpretando um personagem.

A principal contribuição de Goffman (2002), porém, é a ideia de uma representação que se afasta do teatro e pode ser aplicada no dia a dia.

O indivíduo foi implicitamente dividido em dois papéis fundamentais: foi considerado como *ator*, um atormentado fabricante de impressões envolvido na tarefa demasiado humana de encenar uma representação; e foi considerado como *personagem*, como figura, tipicamente uma figura admirável, cujo espírito, força e outras excelentes qualidades a representação tinha por finalidade evocar. (GOFFMAN, 2002, p. 231, grifos do autor)

O eu como personagem, ou o indivíduo-personagem, “como um personagem representado, não é uma coisa orgânica” (GOFFMAN, 2002, p. 231) e sim “um efeito

dramático, que surge difusamente de uma cena apresentada” (GOFFMAN, 2002, p. 231). Aqui trata-se justamente da ideia de criar, através de ações, impressões sobre nós para outras pessoas. “Embora esta imagem seja acolhida com relação ao indivíduo, de modo que lhe é atribuída uma personalidade, este “eu” não se origina do possuidor e sim da cena inteira de sua ação” (GOFFMAN, 2002, p. 231). Já o eu como ator, “tem a capacidade de aprender, sendo esta exercida na tarefa de treinamento para um papel” (GOFFMAN, 2002, p. 232). O indivíduo enquanto ator tem representações que surgem “da íntima interação com as contingências da representação no palco” (GOFFMAN, 2002, p. 232).

Apesar de utilizar a linguagem teatral durante o trabalho, ao final, o autor conclui que essa comparação pode ser limitadora demais, uma vez que o teatro pressupõe uma encenação, uma ilusão, enquanto no dia a dia as consequências serão reais. Ele finaliza seu trabalho afirmando que

Este trabalho não está interessado nos aspectos do teatro que se insinuam na vida cotidiana. Diz respeito à estrutura dos encontros sociais – a estrutura daquelas entidades da vida social que surgem sempre que as pessoas entram na presença física imediata uma das outras (GOFFMAN, 2002, p. 233).

Os conceitos de Goffman (2002), em virtude da sua relação com uma ideia de dia a dia, talvez sejam os mais facilmente traduzidos para o contexto do *streaming* de jogos. O *streamer*, por mais que seja uma pessoa comum e não um ator, que concede a ele uma impressão de maior realidade, age de determinada maneira a partir do momento em que se coloca no seu palco, no caso, na sua *livestream* dentro da plataforma. *Streamers* possuem jogos específicos para jogar em transmissão e outros que preservam para jogar sozinho (TAYLOR, 2018). Ao jogar sozinho, ele é apenas jogador, ele está em performance e interação apenas com a máquina (GALLOWAY, 2006) e não precisa usar uma fachada com outros.

A partir do momento em que começa a transmitir ao vivo, independentemente do quão parecido com a vida real o *streamer* pode agir, ele coloca um tipo de fachada, pois está ali com seu próprio objetivo, seja financeiro, social etc. Esta fachada pode ser complementada através de roupas e alterações estéticas (cabelo, maquiagem), porém, no caso dos *streamers*, existem novos adereços contemporâneos que possuem importância. Cabe lembrar que os periféricos utilizados (computador, mouse, teclado, câmera etc.) importam e impactam a sua performance. Por exemplo, um mouse simples colocado sobre uma mesa comum pode ser utilizado para uma

partida de *League of Legends* (2009), porém, uma versão deste equipamento voltada para a competição em um *mouse pad* com menos atrito pode resultar em mais cliques e movimentos ágeis do jogador. Esses periféricos podem impactar na performance do *streamer* e podem, caso apareçam na câmera da transmissão em seu cenário, servir como ponto para divulgação de uma marca específica. Portanto, nesta versão contemporânea, a fachada é composta pela combinação de hábitos e produtos, seja por influenciarem no seu rendimento no jogo, na possibilidade de agir de forma diferente na transmissão ou mesmo para exibição de uma marca.

Além da fachada, podemos entender o cenário como espaço composto por três camadas, duas digitais e uma analógica. A primeira é física, que aparece através da câmera. O enquadramento muitas vezes é direcionado especialmente para o momento de transmissão. Completam isso a moldura da plataforma, composta pela ferramenta e sua organização, e o cenário do jogo em si. O ato feito no *streaming* de jogos, portanto, faz parte da esfera do mundo real, mesmo possuindo aspectos teatrais. A partir disso, convém ao trabalho observar como os jogos já foram relacionados a conceitos de performance.

4.6 Performance em Jogos

As plataformas de *streaming* proporcionam espaço para performance, porém, os jogos são parte importante de todo o processo. Eles estão presentes na maior parte da composição da transmissão (Figura 4, p. 42) e, muitas vezes, são responsáveis por atrair usuários para as plataformas, seja através das transmissões dos *streamers* ou de competições de *eSports*. Uma vez que o jogo é “[...] um componente de uma *stream* bem-sucedida, sua capacidade de ser transformado em um artefato publicamente performativo é crucial”¹¹² (TAYLOR, 2018, p. 98). Partindo deste entendimento, recorreremos a trabalhos que já aproximaram os jogos com a performance.

¹¹² Tradução livre do original: “[...] is only one component of a successful stream, its ability to be transformed into a publicly performative artifact is crucial”.

4.6.1 Jogo como performance

“Performance em videogames é frequentemente usado para descrever a eficácia no domínio bem-sucedido de um jogo ou situação de jogo”¹¹³ (NITSCHKE, 2014, p. 388) e esta costuma ser a definição coloquial do termo, porém, conforme visto durante o trabalho, o conceito de performance, mesmo se especificado somente os jogos, excede este sentido. Nitsche (2014) inicia a aproximação entre jogos e performance lembrando a ideia de círculo mágico de Huizinga (2018) para diferenciar jogo e jogar. A ideia de que há um espaço, mesmo que não seja físico, onde ocorre a performance do jogar, proporciona duas maneiras de estudar o que ali ocorre.

Por um lado, o estudo do jogo em si pode se concentrar na plataforma, tecnologia, regras e design, entre outros aspectos do artefato que estruturam esse "local", espelhando assim uma abordagem dos estudos de teatro. Por outro lado, um estudo do jogar começa com a atividade em si e se preocupa com o “ato à parte”, mais alinhado aos estudos de performance. Ambos são interdependentes, mas abordam o trabalho de diferentes ângulos¹¹⁴ (NITSCHKE, 2014, p. 389).

Os estudos de performance, para o autor, podem auxiliar as discussões das interações que ocorrem dentro do círculo mágico. “Também aponta uma abordagem em duas camadas: a da experiência estruturada com foco na atividade de jogar, contra as estruturas definidas que guiam o jogar”¹¹⁵ (NITSCHKE, 2014, p. 389).

O autor relaciona jogos ao teatro, inicialmente com a ideia de modelos dramáticos aplicados aos jogos, que funcionam como uma “[...] limitação estrutural incorporada no sistema do jogo para guiar o jogador ao longo de um determinado caminho ou em um determinado papel”¹¹⁶ (NITSCHKE, 2014, p. 389). Ele aponta, porém, que esta ideia não funciona para todos os tipos de jogos. Ele usa como exemplo o gênero MMOG (*Massively multiplayer online game* ou jogo multijogador massivo online) que não possui um fluxo narrativo ou um caminho a ser seguido. Essa

¹¹³ Tradução livre do original: “Performance in video games is often used to describe the effectiveness in successfully mastering a game or game situation.”

¹¹⁴ Tradução livre do original: “On the one hand, the study of the game itself might focus on the platform, technology, rules, and design among other aspects of the artifact that structure this “spot,” thereby mirroring a theater studies approach. On the other hand, a study of play starts with the activity itself and concerns itself with the “act apart,” more aligned with performance studies. Both are interdependent but approach the work from different angles.”

¹¹⁵ Tradução livre do original: “It also points out a two-tiered approach: that of the structured experience with the focus on play activity, versus the set frameworks that guide the play”.

¹¹⁶ Tradução livre do original: “[...] structural limitation embedded in the game’s system to guide the player along a certain path or into a certain role”.

ausência, porém, permite que jogadores possam experimentar estes ambientes com mais liberdade.

Um mundo aberto como esse fornece menos estrutura, mas se aproxima de uma *sandbox*¹¹⁷ dentro da qual os jogadores podem construir suas próprias ações performativas - e, de fato, em alguns casos, seus próprios teatros virtuais.¹¹⁸ (NITSCHKE, 2014, p. 390).

“Duas práticas importantes dos jogadores na conquista do palco virtual são o *role-playing* e o teatro de improvisação”¹¹⁹ (NITSCHKE, 2014, p. 390). O teatro de improviso nada mais é que criar a cena em ato, ou seja, sem ensaio nem roteiro. O improviso nos jogos digitais pode vir tanto de possibilidades que o jogo oferece para os jogadores (como a liberdade de jogos do gênero *sandbox*) ou de como os jogadores se apropriam e exploram de jogos que já existem para criar uma experiência completamente nova (*machinima* e *modding*). Os jogos de *role-playing* (RPG), derivados dos RPGs de mesa, já foram definidos como performativos e, não por acaso, formam um gênero específico nos jogos digitais.

A questão do papel e da improvisação em relação a um determinado sistema de jogo moldou continuamente o envolvimento dos jogadores com o jogo como uma plataforma para performance expressiva. Seja na exploração de um determinado papel em um RPG para um jogador, no desenvolvimento de um personagem online em um MMOG ou numa peça de improvisação que oscila na fronteira do design pretendido do jogo, em todos esses casos os jogadores se envolvem em uma ação performativa e o seu jogar não é direcionado apenas para a melhor pontuação do jogo, mas também para a expressões alcançada por meio de suas interações¹²⁰ (NITSCHKE, 2014, p. 391).

O autor conclui que as novas relações entre performance e novas formas de expressão, incluindo a performance através dos jogos, fazem parte do avanço tecnológico. Para ele, é papel do *game design* entender e aplicar estas novas formas de expressão nos jogos, afinal, “jogar, como a performance, permanece baseado nas

¹¹⁷ *Sandbox* é um gênero de jogo que tem como característica uma jogabilidade não-linear, onde desafios e objetivos podem ser feitos de maneiras mais abertas. Muitas vezes oferece opções de customização do próprio mundo. Um jogo famoso do gênero é *Minecraft*.

¹¹⁸ Tradução livre do original: “An open world like this provides less structure but more of a sandbox within which players can build their own performative actions—and indeed, in some cases, their own virtual theaters”.

¹¹⁹ Tradução livre do original: “Two important practices of players in their conquest of the virtual stage are role-playing and improvisational theater”.

¹²⁰ Tradução livre do original: “The question of role and improvisation in relationship to a given game system has continuously shaped the players’ involvement with the game as a platform for expressive performance. Whether it is in the exploration of a given role in a single-player RPG, the development of an online character in an MMOG, or improvisational play that teeters at the borderline of the game’s intended design, in all these cases players engage in a performative action and their play is not just directed at the best game score but equally about the expression achieved through their interactions”.

ações das pessoas e a performance fornece uma rica janela para sua interpretação e desenvolvimento futuro”¹²¹ (NITSCHE, 2014, p. 394).

As relações feitas entre performance e jogos pelo autor podem ser transpostas diretamente para uma situação de transmissão ao vivo, porém, podem ser potencializadas por existirem espectadores. Um *Role-Play* ou uma improvisação pode ser feita de maneira diferente dentro do jogo quando o *streamer* tem como objetivo entreter uma audiência. As interações que ocorrem dentro deste espaço, que reconfigura a ideia de círculo mágico, serão diferentes quando há agência de espectadores que, apesar de não estarem presentes no espaço de jogo, podem influenciar tomadas de decisões do *streamer* enquanto jogador. Podemos perceber que a ideia de círculo mágico de Huizinga (2018) que, em um jogo digital, seria formado pelo jogador (ou jogadores em caso de jogos *multiplayer*), o computador e o jogo se expandem com a entrada da transmissão ao vivo. O *streaming* afeta o que é feito dentro do círculo mágico e possibilita que a audiência, que tinha como única função assistir, possua agência dentro deste espaço.

4.6.2 Jogo como performance assistida

Em 2009, a pesquisadora Clara Fernández-Vara (2009) aproximou os videogames dos estudos de performance. A pesquisadora propõe uma estrutura que aproxima os videogames com o teatro.

A performance teatral é a base da estrutura, porque é a atividade que tem mais em comum com jogos. Em vez de explicar os jogos em termos de "drama interativo", o paralelo com o teatro nos ajuda a entender o papel dos jogadores, tanto como artistas, quanto como público, e como o design do jogo molda a experiência. O modelo teatral também explica como os videogames podem ter um espectador e como o público pode afetar o *gameplay*¹²² (FERNÁNDEZ-VARA, 2009, p. 1).

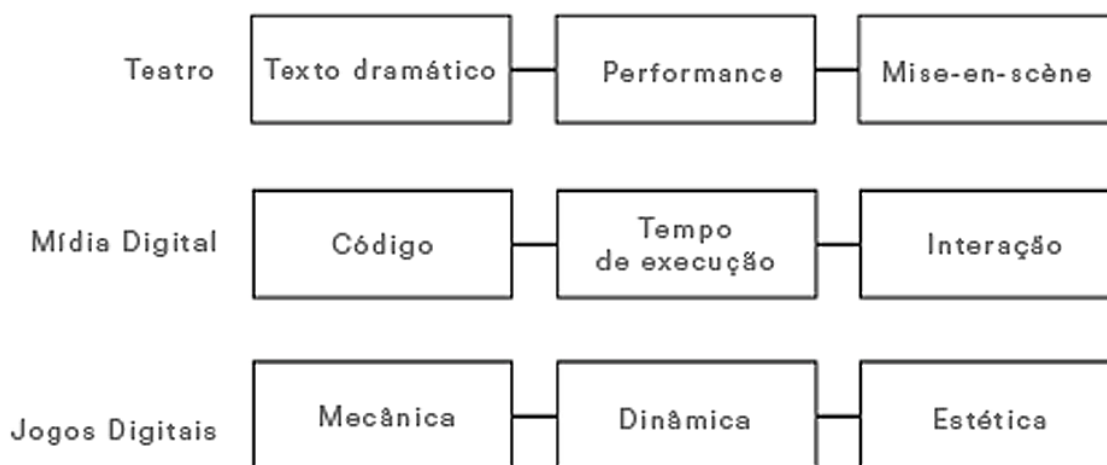
Os estudos de performance entendem as ações humanas em seu contexto, “[...] entender a performance como uma experiência estruturada e regulada nos permitirá comparar jogar videogame com outras atividades performáticas, como

¹²¹ Tradução livre do original: “Gaming, like performance, remains based in people’s actions and performance provides a rich window into their interpretation and future development.”

¹²² Tradução livre do original: “Theatrical performance is the basis of the framework, because it is the activity that has the most in common with games. Rather than explaining games in terms of ‘interactive drama,’ the parallels with theatre help us understand the role of players both as performers and as audience, as well as how the game design shapes the experience. The theatrical model also accounts for how videogames can have a spectatorship, and how the audience may have an effect on gameplay”.

rituais, teatro, jogos não-digitais e esportes”¹²³ (FERNÁNDEZ-VARA, 2009, p. 1). Para entender os videogames em uma estrutura fechada, a pesquisadora utiliza estruturas da performance teatral (Texto dramático, Performance e Mise-en-scène) e adiciona duas camadas que permitem a aproximação com os jogos: jogos como mídia digital (Código, Tempo de Execução e Interação), e a estrutura MDA (Mecânica, Dinâmica e Estética). Durante a discussão teórica, Fernández-Vara (2009) chega na seguinte estrutura:

Figura 15 - Estrutura Performance, Mídia Digital e Jogos Digitais



Fonte: Fernández-Vara (2009, p. 5, tradução nossa)

Iniciando pelos conceitos do teatro, o Texto Dramático é o script pré-estabelecido antes da performance. Este script pode ou não ser transmitido de forma escrita, pode ser apenas um plano ou uma direção a ser seguida na performance. A Performance é a concretização do Texto Dramático através das ações dos atores em palco. “Uma peça pode ser escrita para o palco, mas não se torna uma peça até que seja encenada”¹²⁴ (FERNÁNDEZ-VARA, 2009, p. 4). É função da performance de que maneira o texto será encenado, a entonação utilizada pelo ator. Estas mudanças podem mudar o sentido do texto escrito e até mesmo da cena. Por fim, a Mise-en-

¹²³ Tradução livre do original: “[...] understanding performance as a structured, regulated experience will allow us to compare playing videogames to other performance activities, such as rituals, theatre, non-digital games and sports”.

¹²⁴ Tradução livre do original: “A play may be written for the stage, but it does not become a play until it is enacted”.

scène é o confronto entre Texto Dramático e Performance. “Este é o processo pelo qual o público faz sentido do texto dramático e das ações no palco”¹²⁵ (FERNÁNDEZ-VARA, 2009, p. 4) e adiciona ao processo a existência e necessidade de uma plateia.

O público é, portanto, indispensável para a performance teatral, uma vez que eles completam o processo de criar sentido. Isso é relativamente fácil de entender: se não há público no teatro, os atores que encenam a peça estão ensaiando, mas não é um espetáculo. Se o texto for lido, o leitor como público pode imaginar os personagens e como eles falam e se movem, mas, como não há encenação real das ações, também não há performance¹²⁶ (FERNÁNDEZ-VARA, 2009, p. 4).

Os conceitos de Mídia Digital podem ser entendidos em paralelo aos conceitos de teatro. O videogame é um *software*, que precisa ser executado através de um código pela máquina (computador, console ou celular).

O código do videogame funciona como o texto de uma peça: é o próprio *software*. O código são os dados em um disco ou em um disco rígido, o conjunto de instruções que o computador deve seguir. Se o código contiver erros, o programa não funcionará corretamente ou não será executado¹²⁷ (FERNÁNDEZ-VARA, 2009, p. 5).

O Tempo de Execução é função executada pelo computador. O computador executa o código e é esperado que o programa execute corretamente. Por exemplo, se o usuário realizar um comando, o computador irá prontamente respondê-lo. Se isso não ocorrer, há um problema no Código ou no Tempo de Execução. Diferente da performance teatral, o computador não pode alterar funções, ele sempre seguirá o código. A Interação proporciona que o Código e o Tempo de Execução se transformem em uma atividade performática.

Da mesma forma que uma performance teatral não acontece sem um público, aplicações interativas (como é o caso de videogames) podem funcionar, mas não são funcionais até que haja uma contribuição do interator, já que alguém tem que completar o processo de criação de significado¹²⁸ (FERNÁNDEZ-VARA, 2009, p.5).

¹²⁵ Tradução livre do original: “This is the process by which the audience makes sense of the dramatic text and the actions on the stage”.

¹²⁶ Tradução livre do original: “The audience is thus indispensable to theatrical performance, since they complete the process of making meaning. This is relatively easy to understand: if there is no audience in the theatre, the actors enacting the play are rehearsing, but it is not a show. If the text is read, the reader as audience can imagine the characters and how they speak and move, but since there is no actual enactment of the actions, there is no performance either”.

¹²⁷ Tradução livre do original: “The code of the videogame works like the text of a play: it is the software itself. The code is the data on a disk or a hard-drive, the set of instructions that the computer has to follow. If the code contains errors, then the program will either not work properly or not run at all”.

¹²⁸ Tradução livre do original: “In the same way that a theatre performance does not happen without an audience, interactive applications (as is the case of videogames) may run but are not functional”.

A última camada proposta por Fernández-Vara (2009) é a estrutura MDA que já foi analisada na seção 2.5. “A estrutura do MDA oferece uma ideia de como o *designer* pode influenciar a experiência do jogador, mas no final a experiência depende do próprio jogador”¹²⁹ (FERNÁNDEZ-VARA, 2009, p. 6). O jogo precisa do jogador para virar performance, para transformar código em ação e dar sentido a esta transformação. Cada jogo será jogado de uma maneira única por cada jogador diferente, assim como cada ator executa a sua atuação em uma peça de teatro.

A estrutura completa (Figura 15, p. 87) evidenciou a presença do jogador como aquele que executa a performance, porém, é inicialmente também a própria audiência. “O jogador performa ativamente porque também é o interator; mas ele também é o público da performance, já que é ele quem cria sentido para o sistema e interage de acordo”¹³⁰ (FERNÁNDEZ-VARA, 2009, p. 6). Além disso,

a estrutura de performance também explica como os videogames podem ter espectadores. O jogador performa enquanto joga, então outras pessoas também podem assistir a esta performance¹³¹ (FERNÁNDEZ-VARA, 2009, p. 7).

A existência do *live streaming* de jogos e a popularização dos *eSports* mostra que o observado pela autora como um comportamento potencial em 2009 é prática popular dentro da comunidade dos jogos digitais poucos anos depois.

Esta estrutura nos forneceu algumas dicas sobre a natureza do jogador como performer e audiência no jogo. No entanto, esta é apenas a base para futuras investigações sobre os aspectos performativos dos videogames¹³² (FERNÁNDEZ-VARA, 2009, p. 8).

O jogador performa enquanto joga e durante uma transmissão ao vivo o jogo é parte importante da dinâmica que ocorre no ambiente.

until there is input from the interactor, since someone has to complete the process of making meaning”.

¹²⁹ Tradução livre do original: “The MDA framework gives an idea about how the designer can have an influence on player’s experience, but in the end the experience depends on the player herself”.

¹³⁰ Tradução livre do original: “The player is an active performer because she is also an interactor; but she is also the audience of the performance, since she is the one who makes sense of the system and interacts accordingly”.

¹³¹ Tradução livre do original: “The performance framework also explains how videogames can have a spectatorship. The player performs as she plays, so other people can watch that performance too”.

¹³² Tradução livre do original: “This framework has provided us with some insight on the nature of the player as performer and audience in the game. Nevertheless, this is just the foundation to further inquiries on the performative aspects of videogames”.

4.6.3 Playformance

Gonzalo Frasca (2007), em busca de uma estrutura para análise de jogos, videogames, brinquedos e brincadeiras, propõe o conceito de *play rhetoric*. Para o autor (2007, p. 87), “[...] o objetivo principal do *play rhetoric* como uma disciplina nascente seria identificar como o jogo pode transmitir significado ou, antes, como os jogadores constroem sentido através do jogo”¹³³. Para isso, o autor identificou técnicas de retórica usada pelos jogos através de três diferentes perspectivas: os signos envolvidos na atividade, as regras dos jogos e a performance do jogador – conceituada por ele de *playformance*. Analisar somente o universo do jogo (*playworld*), suas regras e mecânicas não são suficientes para entender como o jogador cria sentido para o jogo. As ações feitas através da *playformance* são mecanismos cognitivos e podem ser maneiras de ver o mundo. A *playformance* é física e mental e deve ser entendida como as ações performadas pelo jogador em determinado momento do *gameplay*.

Frasca (2007) retoma a importância da retórica da performance e afirma ser uma ferramenta para interpretação de mundo, sendo através dela que podemos de fato interpretar fazendo.

Tradicionalmente, tendemos a pensar que interpretamos o mundo através dos sentidos, particularmente através da visão e audição. A ideia de performance como uma forma de interpretação, como uma maneira de construir um significado, pode, a princípio, parecer-nos estranha. Mas fazer também significa entender¹³⁴ (FRASCA, 2007, p. 136).

Como exemplo, o autor utiliza os sapatos: sabemos para que eles servem, que possuem diversos materiais e possuem um determinado formato. Porém, somente ao experimentar e andar é possível entender se eles são confortáveis. A percepção do confortável é um dos possíveis valores de um sapato, porém, para chegar a ele, o uso é obrigatório, enquanto para percepções de beleza ou moda as interpretações sensoriais (beleza) e de códigos culturais (moda) são suficientes. A “performance pode nos ensinar muito sobre um ambiente ou um objeto¹³⁵” (FRASCA, 2007, p. 137).

Frasca (2007) detalha diferentes tipos de *playformances* possíveis, desde

¹³³ Tradução livre do original: “[...] the main goal of play rhetoric as a nascent discipline would be to identify how play can convey meaning or rather how players construct meaning through play”.

¹³⁴ Tradução livre do original: “Traditionally, we tend to think that we interpret the world through the senses, particularly through sight and hearing. The idea of performance as a form of interpretation, as a way to construct meaning, may at first seem alien to us. But doing also means understanding”.

¹³⁵ Tradução livre do original: “Performance can teach us a lot about an object or an environment”.

aquelas feitas exclusivamente em ambientes virtuais (jogos digitais), até aquelas que utilizam somente comandos do corpo (Karaokê, Dance Dance Revolution) em forma de competição. A *Playformance* Virtual é mediada através de algum tipo de representação virtual do jogador, seja um símbolo ou um avatar.

A performance do personagem do videogame é mediada por meio de interfaces. É “virtual” no sentido de que os movimentos do jogador geralmente não coincidem com os do avatar¹³⁶ (FRASCA, 2007, p. 151).

O autor subdivide as *playformances* virtuais em duas partes: Virtual e Corpo Todo. No Virtual, “[...] o movimento do jogador é mediado através de uma interface como um teclado ou um gamepad. A *playformance* “Virtual” geralmente gira em torno de videogames e envolve movimentos feitos pelos dedos¹³⁷” (FRASCA, 2007, p.151). O Corpo Todo, envolve outras partes do corpo além dos dedos. O autor enumera diferentes exemplos de como podemos entender a retórica de movimentos feitos dentro do videogame (seja com o corpo ou com um teclado) como ações significantes, sendo uma importante fonte para consulta na parte exploratória do presente trabalho.

4.7 Performance do *streaming* de jogos

O presente capítulo resgatou conceitos de performance a partir de diferentes origens, tendo ou não relação com os jogos. Inicialmente, a partir de Schechner (2013), contemplamos uma visão contemporânea de performance e a percepção de que precisamos entendê-la como algo que ocorre “entre” dois elementos, incluindo suas ações, interações e relações. Buscamos através de Turner (1982) um conceito de performance relacionada aos rituais e a performance como uma experiência para completar sentido. Taylor (2013) resgata a pluralidade de significados da performance, adicionando conceitos latino-americanos e noções de arquivo e repertório para registro das performances. Zumthor (2007), por sua vez, coloca a performance como prática e evidencia a importância da presença de um corpo e da oralidade para completar o seu sentido. Por fim, Goffman (2002) coloca a performance no contexto de vida real (através de noções de teatro) e na interação entre indivíduos.

¹³⁶ Tradução livre do original: “[...] videogame character performance is mediated through interfaces. It is “virtual” in the sense that the player’s movements generally do not match the avatar’s”.

¹³⁷ Tradução livre do original: “[...] the player’s movement is mediated through an interface such as a keyboard or gamepad. “Virtual” *playformance* generally revolves around videogames and involves finger movements”.

No que compete aos jogos, a aproximação com o teatro é mais presente, no trabalho de Nitsche (2013) e Fernández-Vara (2009). O primeiro exemplifica situações em que o jogo emprega noções teatrais e aponta que a performance é um caminho importante para compreensão dos jogos. Fernández-Vara (2009), na sua aproximação através de uma estrutura fechada, entende que o jogador performa enquanto joga. Ao mesmo tempo, o jogador dá sentido à sua própria performance, sendo um primeiro espectador do que ocorre. Existindo um primeiro espectador, é compreensível que existam outros. Por fim, Frasca (2007) conceitua a *playformance*, que são as performances feitas pelo jogador, sejam elas físicas ou mentais e como elas possuem significado no mundo real e no mundo do jogo.

Ao longo do capítulo, os conceitos apresentados foram relacionados ao *streaming* de jogos e cabe neste momento realizar um entendimento do que será considerado performance no *streaming* de jogos no presente trabalho. Como estamos observando o *streaming* de jogos do lado de fora da experiência, partindo da ideia de Schechner (2013), vamos analisar o *streaming* “como” performance. Esta performance, contudo, é formada por um conjunto de performances que ocorrem simultaneamente. Inicialmente, há a performance do jogo com o jogador (GALLOWAY, 2006). Ao transmitir ao vivo através de uma plataforma online o jogador performa com o seu corpo e a sua voz para uma audiência (AGUIAR, 2018; TAYLOR, 2018). Esta audiência, por sua vez, possui espaços para ação direta no *streaming* através do *chat* ou com ferramentas disponíveis pela plataforma (inscrições e Cheers). É esperado dos espectadores a participação na performance. A plataforma, por fim, disponibiliza um canal online para que todas estas ações ocorram simultaneamente, fazendo parte da performance. Este conjunto ocorre em um enquadramento de tempo determinado: inicia assim que a *stream* começa, e finaliza assim que ela é encerrada (seja por escolha do *streamer* ou de maneira abrupta por falhas técnicas).

Compreendemos a performance do *streaming* de jogos como um sistema de performances realizadas por uma pessoa que transmite seu desempenho em um jogo digital ao vivo para uma audiência através de uma plataforma online que conecta todos os elementos. A partir deste entendimento macro, podemos decompor estas peças menores para observar como as partes dialogam entre si para produzir uma experiência diferenciada para o jogar.

Ao proporcionar agência para a audiência, seja através do metajogo da *stream*, ou dentro do jogo digital através do intermédio do *streamer*, a performance da

audiência faz parte do *gameplay* e da performance da *stream*. O jogo transmitido, *Rocket League* (espécie de futebol com veículos para um ou vários jogadores) ou *Death Stranding* (ação em mundo aberto para uma pessoa), influencia não apenas no tópico da transmissão, mas no comportamento que o *streamer* terá para atrair e reter audiência. Por sua vez, a plataforma e suas políticas, como taxas de remuneração ou exibição na página inicial, podem influenciar a ação do *streamer*, que precisa seguir estas regras para crescer.

É possível observar que esta performance ocorre paralelamente em camadas interconectadas, sendo elas o jogador, o público, a plataforma de *streaming* e o jogo. Esta última camada pode permitir um encontro duplo do *streamer* com a sua audiência, pois ambos podem estar online no mesmo ambiente, Twitch ou Fortnite (2017), por exemplo. Estas ações podem ser motivadas pelos desejos de vencer no jogo, dialogar com o público, reter a atenção da audiência e aumentar o número de inscritos. Estas motivações podem ser concomitantes.

Desta forma, após delimitar o que é a performance neste ambiente específico do *streaming* de jogos, esta pesquisa observa de que forma as dinâmicas entre os atores envolvidos ocorrem na prática. Para tanto, o referencial teórico resgatado até o momento servirá como suporte para a observação da atuação de uma *streamer* conhecida por compartilhar partidas do jogo Fortnite (2017),

5 ANALISANDO UMA TRANSMISSÃO AO VIVO

A partir dos resultados preliminares obtidos na presente pesquisa em sua etapa de qualificação (posteriormente apresentando em congresso da área), percebemos que o campo final a ser observado para entender o *streaming* de jogos em sua totalidade é um *streamer* jogando um jogo digital, transmitindo esta ação para uma audiência através de uma plataforma de *streaming* de jogos (DALLEGRAVE, 2019). A partir desta percepção e da busca por métodos que auxiliassem a parte analítica do presente trabalho, optamos por realizar um estudo de caso (YIN, 2010). Utilizaremos o método como uma adaptação, pois em sua criação não estava previsto a sua utilização para este novo fenômeno contemporâneo. Cabe neste primeiro momento revisar o método e apontar as adaptações necessárias feitas pela presente pesquisa.

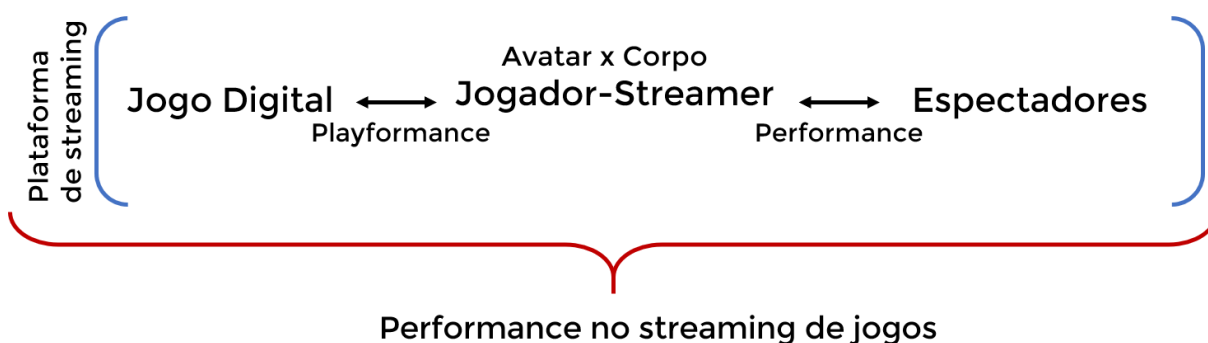
5.1 Estudo de Caso

De acordo com Yin (2010, p. 24), “como método de pesquisa, o estudo de caso é usado em muitas situações, para contribuir ao nosso conhecimento dos fenômenos individuais, grupais, organizacionais, sociais, políticos e relacionados”. Por se relacionar com eventos contemporâneos, onde muitas vezes o pesquisador não possui controle algum, o estudo de caso auxilia investigações empíricas onde “os limites entre o fenômeno e o contexto não são claramente evidentes” (YIN, 2010, p. 39). O *streaming* de jogos como uma nova forma de relação entre jogos, jogadores e audiência, possui dinâmicas específicas que só poderão ser observadas enquanto o fenômeno ocorre, sendo o Estudo de Caso um método que auxilia este processo. Pesquisas que possuem perguntas do tipo “como” e “por quê?” são indicadas para o método, como o caso do presente trabalho que tem como objetivo entender como funciona a performance em uma transmissão ao vivo de um jogo digital, desdobrando-se nos objetivos específicos: como a transmissão ao vivo de jogos através de plataformas altera a relação entre jogos, jogadores e espectadores; como o encontro entre jogo digital e plataforma de *streaming* oferece possibilidade de produção de performance para o jogador; entender a participação e performance do espectador durante uma transmissão ao vivo.

Diferente da etnografia e da teoria fundamentada, o Estudo de Caso propõe que o desenvolvimento da teoria seja feito antes da ida do pesquisador a campo, pois facilita a fase de coleta de dados, além de oferecer uma base teórica consistente para a análise de resultados. Uma maneira apontada por Yin (2010) para estruturação

desta análise é a criação de protocolos e categorias a serem seguidos durante a fase de coleta e análise. Essa encadeação teórica oferece a pesquisa um resultado confiável que pode ser replicado. Entendendo o *streaming* de jogos como um fenômeno contemporâneo ainda em transformação, a criação da teoria para o Estudo de Caso através de revisão bibliográfica e documental proporcionou a pesquisa um olhar completo acerca dos jogos digitais, da transmissão ao vivo destes e das performances e *playformances* que ocorrem neste processo que compartilha o *gameplay* individual de um jogador para uma audiência online. A partir da pesquisa bibliográfica, criamos uma estrutura onde entendemos o *streaming* de jogos como sistema de performances.

Figura 16 - Streaming de jogos como sistema de performances



Fonte: A autora (2019).

O centro da performance é a figura do jogador-*streamer*, que, primariamente, é um jogador em um momento de *gameplay* com um jogo digital através do seu corpo e ferramentas auxiliares (controles, teclado, mouse). Dessa forma, ao lado esquerdo, estão as teorias que auxiliam no entendimento da performance entre jogador-jogo, o conceito de *playformance* de Frasca (2007) servirá como o principal elo para unir estes dois lados. A performance do jogo será avaliada conforme propõe Galloway (2006) e auxiliará a pesquisa neste entendimento do jogo a estrutura MDA (HUNICKE et al., 2004). Ao lado direito ficam em evidência os conceitos de performance definidos no capítulo 4 quando entendemos o lado *streamer*, que justamente pressupõe que este performa para uma audiência. Dessa forma, observaremos através dos autores resgatados como ocorre esta performance e como será este elo com a audiência. Por fim, conforme observado nos resultados preliminares (DALLEGRAVE, 2019) a

audiência possui um espaço para performance, inicialmente através de ações oferecidas pela plataforma. Podem existir pontos que ultrapassam este limite, cabendo a pesquisa verificar sua existência ou não. A plataforma de *streaming*, que também possui performance (PAZ, 2017) neste contexto também será analisada.

A proposta para a presente pesquisa é realizar um estudo de caso único para “[...] confirmar, desafiar ou ampliar a teoria” (YIN, 2010, p. 71) formulada até o presente momento. Dessa forma, é possível testar e avaliar se o que foi levantado de forma bibliográfica possui ou não aplicação na parte empírica. Corrobora para a decisão do caso único a ideia de analisar um “[...] caso *representativo* ou *típico*. Aqui, o objetivo é captar as circunstâncias e as condições de uma situação diária ou de um lugar-comum” (YIN, 2010, p. 72, grifos do autor). Dessa forma, é importante escolher, dentre as opções de plataformas, jogos e *streamers*, um caso que seja considerado típico e represente o fenômeno do *streaming* de jogos. Para realizar esta escolha, elencamos protocolos e categorias que serão seguidos para basear a escolha do caso. Ao final da análise, é formulado um relatório de caso individual que servirá para alterar a teoria (se necessário), desenvolver as implicações teóricas e conclusão da pesquisa.

Conforme apontado nos resultados preliminares (DALLEGRAVE, 2019), a transmissão ao vivo de jogos é um campo de estudos amplo. Contamos com a presença de diferentes plataformas (conforme detalhado na seção 3.1) que funcionam de maneira independente. Qualquer jogo, digital ou analógico, com as ferramentas necessárias, pode ser transmitido ao vivo por jogadores que desejam se transformar em *streamers* (seção 3.3). Para realizar a presente pesquisa, no entanto, foi necessário delimitar ainda mais este campo através de três aspectos: escolher uma plataforma, um jogo digital e um *streamer*.

Por ser pioneira e relevante para o meio desde a sua criação em 2011, a plataforma de *streaming* de jogos escolhida foi a Twitch. Suas especificidades como plataforma foram apresentadas na seção 3.1 do presente trabalho e serão resgatadas durante a etapa de análise. O jogo digital escolhido foi Fortnite (2017) pois, conforme citado brevemente no início da pesquisa e analisado a seguir (seção 5.2), possui uma relação bastante intrínseca com o *streaming* e *streamers* desde o seu lançamento. A escolha de um único jogo possibilita um maior aprofundamento da análise, pois cada jogo possui regras, mecânicas e dinâmicas diferentes (HUNICKE et al., 2004; JUUL, 2011) e estas ações utilizadas no *streaming* podem ter significado para o presente trabalho. Pareceu-nos importante escolher um *streamer* que possua relevância no

jogo e na plataforma, não alguém que está iniciando, pois este já está acostumado com as dinâmicas que ocorrem na transmissão ao vivo e servirá como o representante de um caso típico. Utilizamos, portanto, dois filtros para escolha do *streamer*. O primeiro é ser considerado Parceiro da Twitch, que significa que ele possui uma fonte de renda estável através das suas transmissões e, por consequência, possui uma frequência alta de *streams*. Além disso, o *streamer* precisa fazer parte do programa Apoie-um-Criador do Fortnite (2017), programa exclusivo para criadores de conteúdo que reverte em renda (conforme será detalhado na seção 5.2).

Respeitando estes dois filtros, na primeira etapa da pesquisa, foi feita uma pesquisa na plataforma da Twitch por um *streamer* que possuísse estes dois indicadores. Para realizar a busca, na aba “Procurar” da plataforma selecionamos o jogo “Fornite” e analisamos os *streamers* que estavam online no momento. Nesta primeira busca, encontramos a *streamer* Loeya, que serviu como base para uma primeira aproximação da pesquisa (DALLEGRAVE, 2019) e será mantida para a segunda etapa do trabalho.

Para apoiar a parte empírica da pesquisa, resgataremos as categorias de produção propostas por Taylor (2018) para analisar momentos da *stream* e a classificação dos tipos de performances propostas por Schechner (2013) para analisar as funções de performance que ocorreram na transmissão ao vivo. Analisar ações e comportamentos através destas características funcionará como uma categorização da performance de uma transmissão ao vivo de jogos.

Quadro 1 - Funções para performance e camada de produção

Funções para a performance (SCHECHNER, 2013)	Camadas de produção (TAYLOR, 2018)
Entreter, criar beleza, marcar ou mudar identidade, criar ou promover a comunidade, curar, ensinar ou persuadir e lidar com o sagrado e o demoníaco.	Set Design, Performance, Crítica e Avaliação, Sociabilidade, Infraestrutura Material e Digital e Estruturas Econômicas e Comerciais.

Fonte: A autora (2019).

Para oferecer maior confiabilidade e validação para o estudo, Yin (2010) elenca três princípios que precisam ser seguidos. O primeiro é o uso de múltiplas fontes de evidência, e que, no mínimo, seja feita a triangulação de três fontes durante a

pesquisa. A principal fonte de evidência da presente pesquisa será a observação direta, pois permite observar o fenômeno em seu contexto, garantindo que o pesquisador não interfira nos fatos. Como apoio a esta observação, há a coleta de dados bibliográficos e documentais (capítulos 2, 3, 4 e 5) e a manutenção das *streams* como artefatos físicos que podem ser consultados, seja em formato de vídeo¹³⁸ ou em tabela decupada (Anexo A). Dessa forma asseguramos o segundo princípio de Yin (2010), a criação de um banco de dados. Por fim, o último princípio é o encadeamento de evidências, que estará presente na conclusão da pesquisa.

Diferente de um campo físico, a observação direta ocorrerá em um campo que é naturalmente virtual. Para preservar o momento da observação como um artefato físico, realizamos no dia 24 de novembro de 2019 uma captura de tela durante toda a transmissão ao vivo no canal da *streamer* escolhida. A data para coleta foi feita de maneira aleatória e sem nenhuma referência do tema que seria abordado na *stream*. A análise será feita a partir desta captura, pois a gravação permite realizar pausas para capturas de tela e rever momentos. A transmissão ao vivo, se observada diretamente na plataforma Twitch, não permitiria pausas nem possibilidade de retorno a um ponto passado para análise detalhada pois, conforme detalhado na primeira aproximação com o objeto (DALLEGRAVE, 2019), o botão de pausa interrompe a transmissão. Ao acionar novamente o botão, a transmissão volta para o ponto ao vivo, causando perda de material. Para preservar a pesquisa, a captura foi feita em aba anônima no navegador Chrome e sem nenhum login na plataforma Twitch. Mesmo realizando estas precauções, a transmissão ao vivo contabiliza a pesquisadora como uma pessoa da audiência. Para capturar a tela foi utilizado o *software* OBS Studio. A captura de tela, conforme citado, foi transformada em uma tabela decupada, onde os momentos de performance foram descritos brevemente. Apesar da captura da transmissão ser integral, a análise possui limitações. Apesar de entendermos as ações como conjunto entre *streamer* e audiência, não é possível capturar e analisar todas as interações que ocorrem de forma escrita no *chat*, por exemplo, pois não existe uma ferramenta que permite uma captura em formato de texto. Estas interações, portanto, serão analisadas de maneira qualitativa.

Assim como as especificidades da plataforma Twitch foram apresentadas no capítulo 3, faremos um breve resgate sobre o jogo Fortnite (2017) e a *streamer* Loeya.

¹³⁸ Vídeo disponível para download através do link: https://drive.google.com/drive/folders/1vb-6C79E9pMgcmHGI_o-vs3y1PEoGZL_?usp=sharing

Após esse resgate, faremos uma análise inicial da transmissão e, por fim, analisaremos os acontecimentos em cada hora. Ao final, analisaremos a performance da transmissão com base no cruzamento entre teoria desenvolvida e análise empírica.

5.2 Fortnite, o jogo do ano de 2018

Lançado em 2017 pela desenvolvedora Epic Games, Fortnite (2017) foi um dos jogos mais populares de 2018 (GELANI, 2018). O jogo possui dois modos: Salve o Mundo, uma aventura cooperativa contra o computador, e o modo *Battle Royale*, modo PvP¹³⁹ online, gratuito e responsável pela popularidade do jogo. Esta será a versão analisada no presente trabalho. A descrição oficial no site oficial do jogo diz:

A batalha se intensifica! Construa. Batalhe. Crie. O Battle Royale do Fortnite é o multijogador grátis que está sempre em constante evolução onde você e seus amigos batalham para ser o último sobrevivente em um intenso modo JxJ com 100 jogadores. Disponível no PlayStation®4, Xbox One, Nintendo Switch, PC, Mac, iOS e Android. (EPIC GAMES, 2019b).

O gênero de jogo *Battle Royale* popularizou-se em 2018 (NEW ZOO, 2018b) e combina mecânicas de sobrevivência, exploração e tiro em terceira pessoa para atingir o objetivo final: ser o último jogador ou equipe a sobreviver na partida. A área do jogo encolhe lentamente, fazendo com que os jogadores, inicialmente espalhados, se encontrem em um determinado ponto do mapa para batalhar entre si. Brevemente, esta seria uma descrição básica de qualquer jogo do gênero, pensando em suas mecânicas e dinâmicas (HUNICKE et al., 2004).

Em março de 2019, Fortnite (2017) alcançou a marca de 250 milhões de jogadores registrados e 10.8 milhões de jogadores simultâneos (CONDITT, 2019), e, em 2018, ganhou 3 importantes prêmios da indústria de jogos¹⁴⁰. Foi através de transmissões ao vivo de Fortnite (2017) que o *streamer* Ninja conquistou dois recordes da plataforma Twitch. Foi o primeiro canal a alcançar mais de 10 milhões de seguidores (HAGUI, 2018) e alcançou 667 mil espectadores simultâneos em uma transmissão ao vivo (ROMER, 2018). Mesmo inativo com a mudança de plataforma, o canal de Ninja na Twitch mantém mais de 14 milhões de seguidores.

¹³⁹ Diminutivo para *Player vs. Player*, jogador contra jogador.

¹⁴⁰ Os prêmios foram melhor jogo do ano e o melhor jogo competitivo pela Golden Joystick Awards e melhor jogo em andamento e melhor jogo multiplayer pela Game Awards (TASSI, 2018; GALVÃO, 2018).

Desde seu lançamento, o jogo cria uma relação próxima com a sua comunidade, ao oferecer mais que simplesmente um jogo online. Esse comportamento pode demonstrar uma preocupação maior nos jogos digitais contemporâneos em estreitar desde o seu lançamento relações mais próximas com seus jogadores. Em 2018, o jogo anunciou sua entrada nos *eSports* através da Fortnite World Cup, distribuindo US\$ 100 milhões de dólares entre 2018 e 2019 (EPIC GAMES, 2018a). Além de incentivar desde o início a formação de um cenário competitivo, Fortnite (2017) criou um sistema de apoio para incentivar financeiramente produtores de conteúdo, o programa Apoie-um-Criador. Produtores de conteúdo (*streamers*, artistas gráficos, *cosplayers*, músicos etc.) que possuam relação com o jogo podem se inscrever para participar do programa. Existem três requisitos mínimos para participar do programa: possuir mais de mil seguidores em uma grande plataforma social, preencher o Acordo de Afiliados, concordando em seguir o Código de Conduta dos Criadores, e possuir acesso a uma forma de pagamento suportada pela Epic Games. Ele será avaliado de forma manual pela empresa. Se aprovado a participar do programa, o produtor de conteúdo recebe um código com o seu nome. Este código funciona como um cupom de incentivo para ser utilizado pela audiência do produtor. Os usuários podem utilizar o código para compras efetuadas na Epic Store ou na compra de *V-Bucks* (moeda utilizada para compra de itens virtuais comprada a partir de transações em dinheiro) no jogo Fortnite (2017). Uma parcela de cada transação reverte para o produtor de conteúdo (EPIC GAMES, 2018b; 2019a).

A última ação realizada pelo jogo para os produtores de conteúdo foi o anúncio da Série Ícones, uma coleção de *skins* inspirada em produtores de conteúdo de Fortnite (2017). O primeiro *streamer* a participar da coleção é Ninja, que teve sua aparência física transposta para uma *skin* em jogo, incluindo o logo de sua marca (EPIC GAMES, 2020).

Figura 17 - Série Ícones Skin Ninja



Fonte: EPIC GAMES, 2020

Através destas ações para a comunidade, incluindo os produtores de conteúdo, e dos recordes alcançado através do *streaming* de jogos, sendo o jogo mais assistido na Twitch em 2018 (MICELI, 2018), Fortnite (2017) realiza um trabalho integrado. Para o jogar contemporâneo, somente desenvolver um jogo online não é suficiente. Esta constatação e a relação direta do jogo com o *streaming* de jogos desde o seu lançamento foi o motivo para escolha do jogo como parte do objeto de análise.

5.3 Loeya, competição e autenticidade nas transmissões ao vivo

Antes da análise da *stream*, será realizado um resgate dos dados e informações oferecidos no canal da Twitch da *streamer* Loeya¹⁴¹. Os dados foram coletados no dia 18 de dezembro de 2019. Ao entrar no canal da *streamer*, abaixo da tela que aparece na Figura 4 (p. 42), há uma série de informações adicionais sobre o funcionamento do canal, sobre a *streamer*, calendário de *streams* e peça publicitária.

A *streamer* se apresenta como Loeya, tem 21 anos, dois gatos, nasceu na Suécia, faz *live streams* desde agosto de 2017, joga Fortnite e outros jogos. Ela disponibiliza os links de todas as redes sociais (YouTube¹⁴², Twitter¹⁴³, Discord¹⁴⁴, Instagram¹⁴⁵) e E-mail¹⁴⁶ para contato profissional. Um calendário disponibiliza os dias

¹⁴¹ <https://www.twitch.tv/loeya>

¹⁴² <https://www.youtube.com/Loeya>

¹⁴³ <https://twitter.com/loeya/>

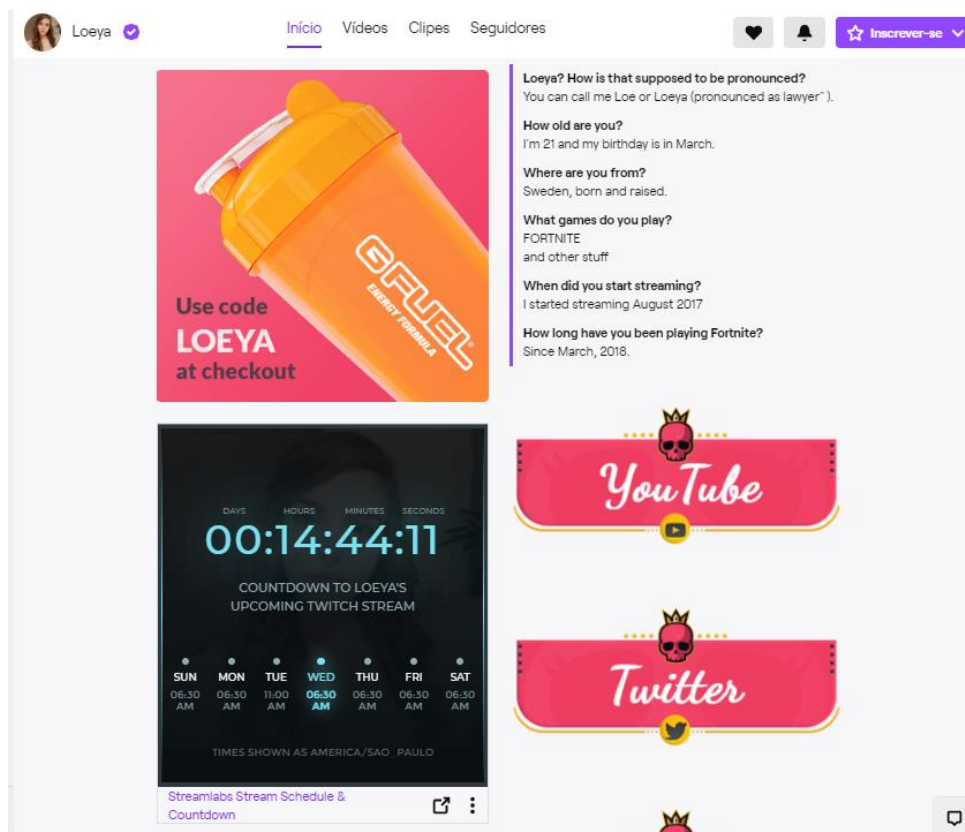
¹⁴⁴ <https://discordapp.com/invite/Loeya>

¹⁴⁵ <https://www.instagram.com/loeya/>

¹⁴⁶ Loeya@getader.com

e horários das suas transmissões, além de um ponto para anúncio publicitário (Figura 18, p. 102). Há neste ponto um anúncio de uma bebida energética chamada G Fuel (a *streamer* possui um cupom de desconto com seu nome). Seu canal na Twitch possui mais de 985 mil seguidores e mais de 32 milhões de visualizações totais.

Figura 18 - Canal Loeya



Fonte: Captura de tela realizada no dia 18 de dezembro de 2019.

O canal possui regras de conduta, entre elas não falar sobre política ou religião, escrever apenas em inglês e ouvir sempre as instruções dos seus moderadores (auxiliam a *streamer* durante a transmissão ao vivo, banindo usuários e excluindo mensagens ofensivas). Durante a *stream*, informações adicionais podem ser solicitadas com o comando !commands através de um *chat bot*. Fica disponível uma *Tip Jar*, uma jarra de gorjetas na tradução, que redireciona para um site externo que disponibiliza transações em dinheiro para realizar uma doação personalizada.

A última parte do perfil explica as vantagens de manter uma inscrição paga. Ela chama seus inscritos de “Loeyalist” e as vantagens oferecidas por ela são acesso à comunidade do Discord, possibilidade de jogar com ela aos sábados e vantagens

oferecidas pela Twitch, como ausência de vídeos publicitários e modo lento (baixa prioridade de *streaming*). A inscrição do grupo 3 possui uma cor única na comunidade do Discord. Há uma explicação para utilizar a inscrição grátis oferecida pelo serviço Amazon Prime, destacando que esta assinatura oferece outras vantagens além da inscrição grátis, como mercadorias virtuais para jogos.

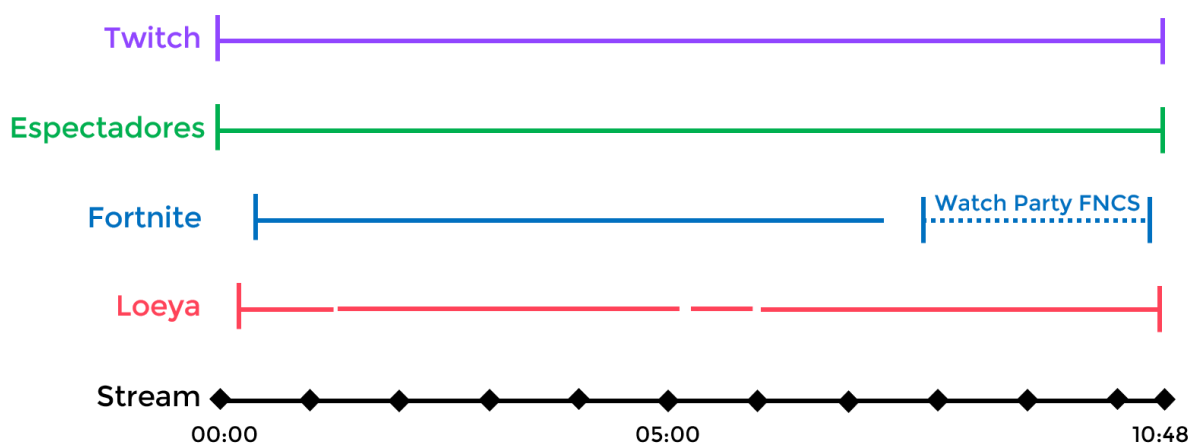
A *streamer* mantém uma conduta discreta da sua vida fora da Twitch. Não há registro em nenhum de seus canais do seu nome completo ou residência (o único fato que ela revela através da *stream* é estar na Europa por conta do servidor do jogo). Em entrevista à revista Newsweek em 2018, ela revela ter começado as *streams* por indicação de amigos. Inicialmente, gostou da ideia de compartilhar o seu momento de jogo para formar uma comunidade que divide este momento com ela. Ela declara gostar bastante do caráter competitivo dos jogos e busca ser autêntica, se mantendo longe de controvérsias ou dramas. Ela relata sua intenção é investir na produção de conteúdo para Internet, principalmente através do *streaming* de jogos (ASARCH, 2018).

5.4 Loeyalist day! Subgames and chill :D

No dia 24 de novembro de 2019, a transmissão ao vivo iniciou com o título “Loeyalist day! Subgames and chill :D”, em uma tradução adaptada, o título seria “Dia dos Loeyalists! Jogos com os inscritos e relaxar :D”. Segundo informação disponível no seu perfil, os jogos com os inscritos normalmente ocorrem ao sábado, porém, neste dia específico ocorreu no domingo. De acordo com a ferramenta Twitchtracker, que coleta informações de *streams* que ocorrem na Twitch através de dados fornecidos pela API da plataforma, a transmissão teve um total de 47.536 mil espectadores únicos, manteve uma média de 2.508 espectadores simultâneos e teve um pico de 4.522 espectadores simultâneos por volta de 6h30 de *stream*. Durante a *stream*, ela alcançou 921 novos seguidores (funcionalidade gratuita).

Conforme pode ser visto nas linhas do tempo completas desenvolvidas após a decupagem completa da transmissão (Figura 19, p. 104), a presença da Twitch e da audiência foram as duas constantes que permaneceram do início ao fim da transmissão. Antes mesmo de Loeya aparecer na transmissão, os espectadores já estavam presentes em interação no *chat* da Twitch. Fortnite (2017) participou da transmissão inicialmente como o jogo digital jogado pela *streamer* e ao final da *stream* na transmissão de um campeonato.

Figura 19 - Linha do tempo da transmissão



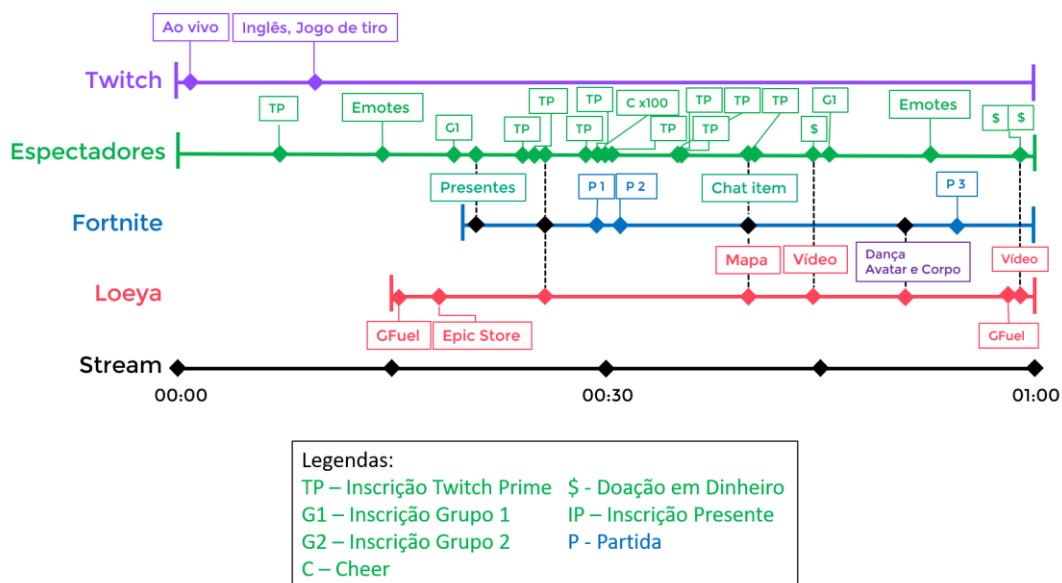
Fonte: A autora (2019).

Entendendo a linha do tempo completa, a partir desse ponto a pesquisa decupa as ações ocorridas em cada hora de transmissão.

5.4.1 Hora 01

A transmissão inicia com uma tela informando que a *stream* começará em breve (Figura 21, p. 105). A partir deste momento, as interações disponíveis para audiência (*emotes*, inscrições, *chat*) estão disponíveis e, de maneira gradual, os usuários começam a interagir. Há, inclusive, uma inscrição paga durante este período, porém, como a transmissão ainda está nessa fase inicial, não há ativação em tela, apenas a notificação no *chat*.

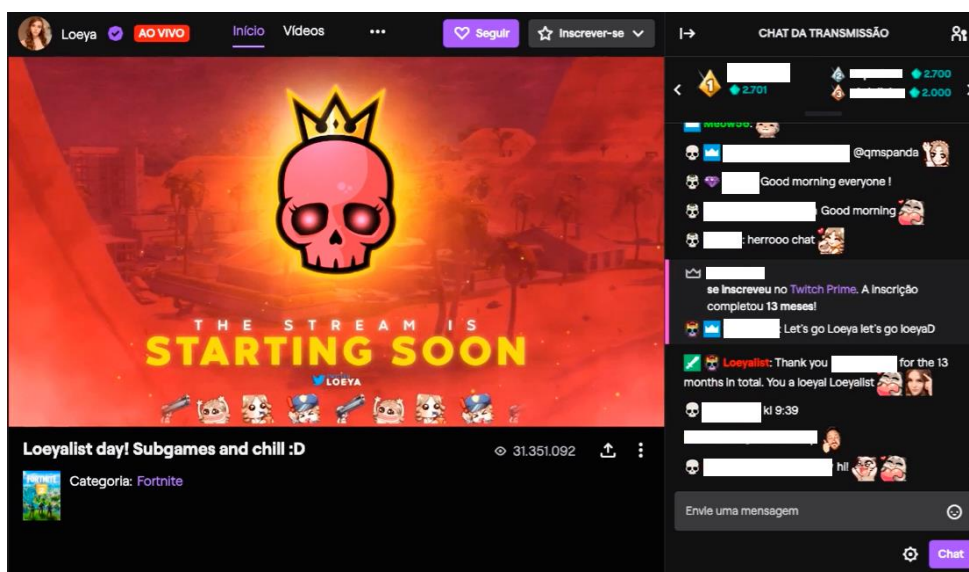
Figura 20 - Linha do tempo hora 01



Fonte: A autora (2019).

A plataforma Twitch, provavelmente por configuração da *streamer*, atualiza em dois pontos: mostra um selo vermelho de “ao vivo” ao lado do nome de Loeya e, ao lado do nome do jogo entram as palavras “Inglês” e “Jogo de Tiro”. Por volta de 14 minutos, entra o vídeo de abertura da *stream* e, podemos observar que a audiência passa a participar mais ativamente, principalmente enviando *emotes* do canal em grande quantidade (Figura 22, p. 106).

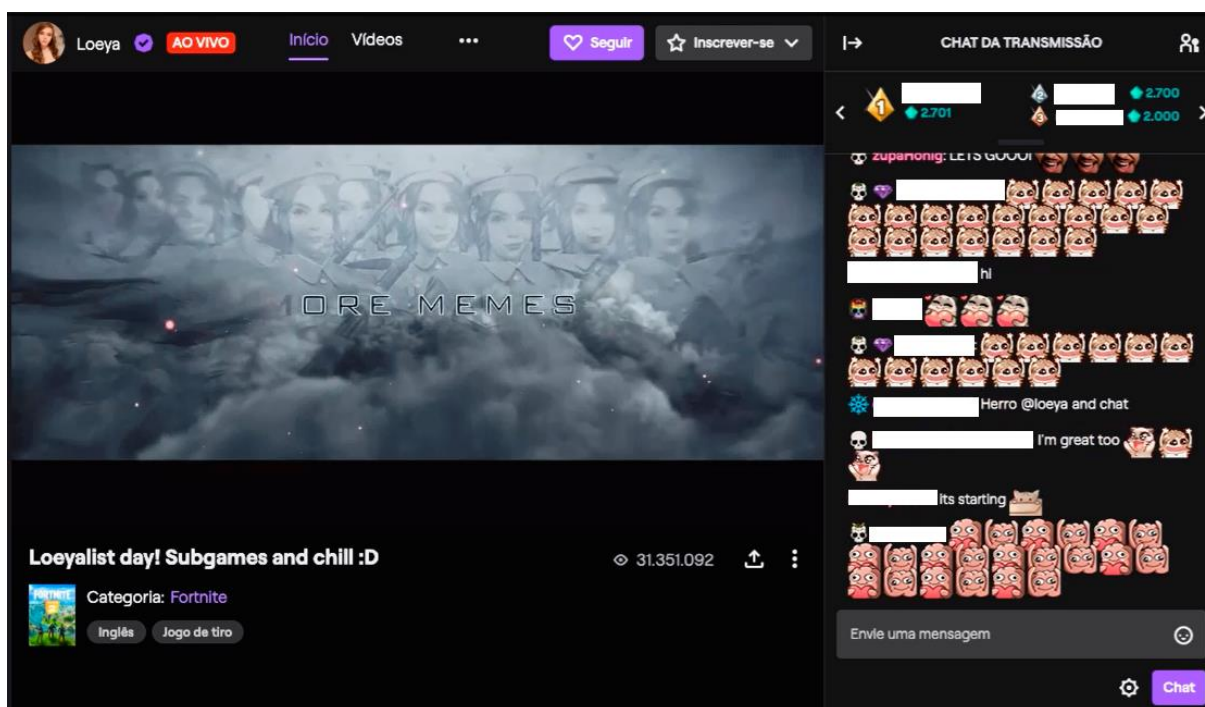
Figura 21 - Tela "the stream is starting soon"



Fonte: A autora (2019).

Ao finalizar a abertura, a *streamer* aparece através da câmera e começa a sua interação com a audiência. Na primeira tela em que ela aparece (Figura 23, p. 107), há uma replicação do *chat* da Twitch dentro da transmissão, além das informações das últimas pessoas que se inscreveram de maneira paga e fizeram alguma doação em dinheiro na parte inferior. A última lacuna, que aparece vazia, é referente aos *Cheers*, que ocorrem enquanto a *stream* está ao vivo, enquanto as outras formas podem ocorrer enquanto ela está offline. Os *Cheers* também são contabilizados na parte superior do chat em forma de tabela, indicando os usuários que utilizaram mais a ferramenta durante a semana.

Figura 22 - Vídeo abertura

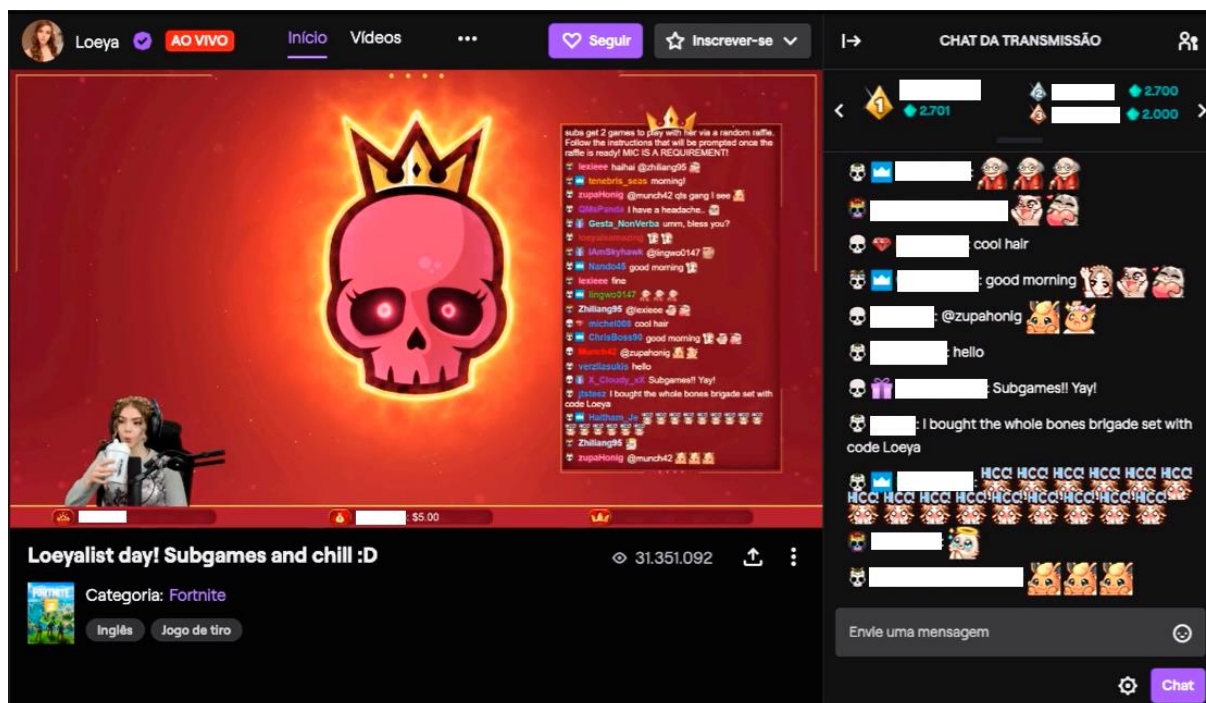


Fonte: A autora (2019).

Neste primeiro momento, a *streamer* conversa com a audiência. Explica que a *stream* do dia é focada em jogar junto com os inscritos e que os interessados podem se inscrever para participar através de uma plataforma de sorteios. Neste primeiro momento já vemos algo que é apontado por Taylor (2018) como uma camada de produção do *streamer* (sociabilidade), que é o reconhecimento aos inscritos pagos, promovendo um quadro exclusivo para estes, ao mesmo tempo em que mantém uma conversa contínua entre todos os participantes do *chat*. Utilizando as categorias de Schechner (2013), podemos entender que estes atos de reconhecimento da sua

comunidade podem ser classificados conforme a categoria Criar ou Promover a Comunidade.

Figura 23 - Loeya bebendo G Fuel



Fonte: A autora (2019).

Ao mesmo tempo em que mantém uma conversa contínua com a audiência, Loeya aparece bebendo a bebida de seu patrocinador (Figura 23). Poucos minutos depois desta interação, ela comenta sobre descontos disponíveis em lojas devido ao feriado de *Black Friday*. Ela cita que a Epic Store está oferecendo descontos em jogos, reforçando que ao realizar qualquer compra nela os usuários podem utilizar o código do programa Apoie-Um-Criador, porém, não especifica para utilizar o dela, apesar de possuir um. Neste caso, ao mesmo tempo em que está realizando uma performance com caráter social, conversando com a sua audiência, ela está promovendo duas marcas parceiras (G Fuel e Epic Store).

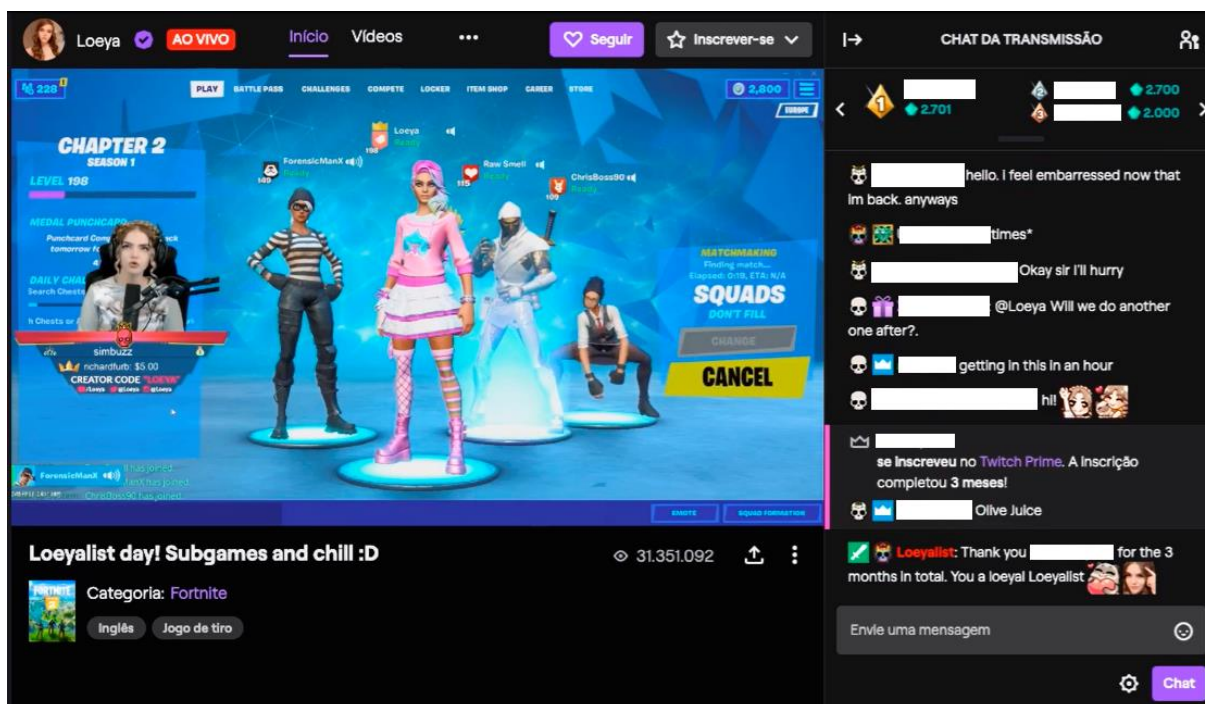
Após um período de 5 minutos focado somente em interações com o público, ela entra no jogo Fortnite (2017) e realiza o sorteio convidando 3 inscritos para o seu grupo dentro do jogo. Dessa maneira, estes participantes deixam de ser apenas espectadores da transmissão e passam a fazer parte da performance dela, inclusive através de suas vozes (ZUMTHOR, 2007) e avatares do jogo (FRASCA, 2007). Esta participação da audiência dentro da performance, contudo, só ocorre por desejo da *streamer*.

Neste momento existe uma ideia de uma coparticipação na performance, conforme apontado por Goffman (2002). Existe uma figura principal que está realizando a performance (*streamer*), porém, aqueles que contribuem de alguma maneira para essa performance podem ser considerados “plateia, observadores ou co-participantes”¹⁴⁷ (GOFFMAN, 2002, p. 24). Essa ideia de coparticipação, contudo, pode ser a maneira mais ativa que um usuário tem de participar da performance da transmissão. Ao invés de apenas ser um espectador passivo, sua voz e seu avatar estão presentes naquele momento da performance. Há uma liberdade para agir (*playformance*) e falar (voz) e isso pode impactar diretamente a transmissão. Neste primeiro momento em que Loeya convida inscritos para o seu jogo ocorre uma ação que exemplifica esta ideia. Um dos inscritos convidados ativa uma mecânica (HUNICKE et al., 2004) de dança dentro do jogo que, além de realizar uma animação de dança em seu avatar, faz com que a *streamer* Loeya comece a dançar e cantarolar com o seu próprio corpo (Figura 24, p. 109).

Além desta interação, outro jogador convidado ao ter sua voz colocada na transmissão tem como prioridade saudar o *chat*, entendendo que está participando de um momento duplo, o jogo e a transmissão. Interessante notar que todas estas ações estão ocorrendo em um momento não diegético do jogo (GALLOWAY, 2006), onde eles estão no saguão antes de entrar para a partida, porém, para a *stream*, este pode ser considerado um momento diegético já que faz parte da performance da transmissão.

¹⁴⁷ Mantivemos a palavra com a grafia original para a citação, pois é anterior ao acordo ortográfico que entrou em vigor no Brasil em 2016.

Figura 24 - Loeya cantarolando

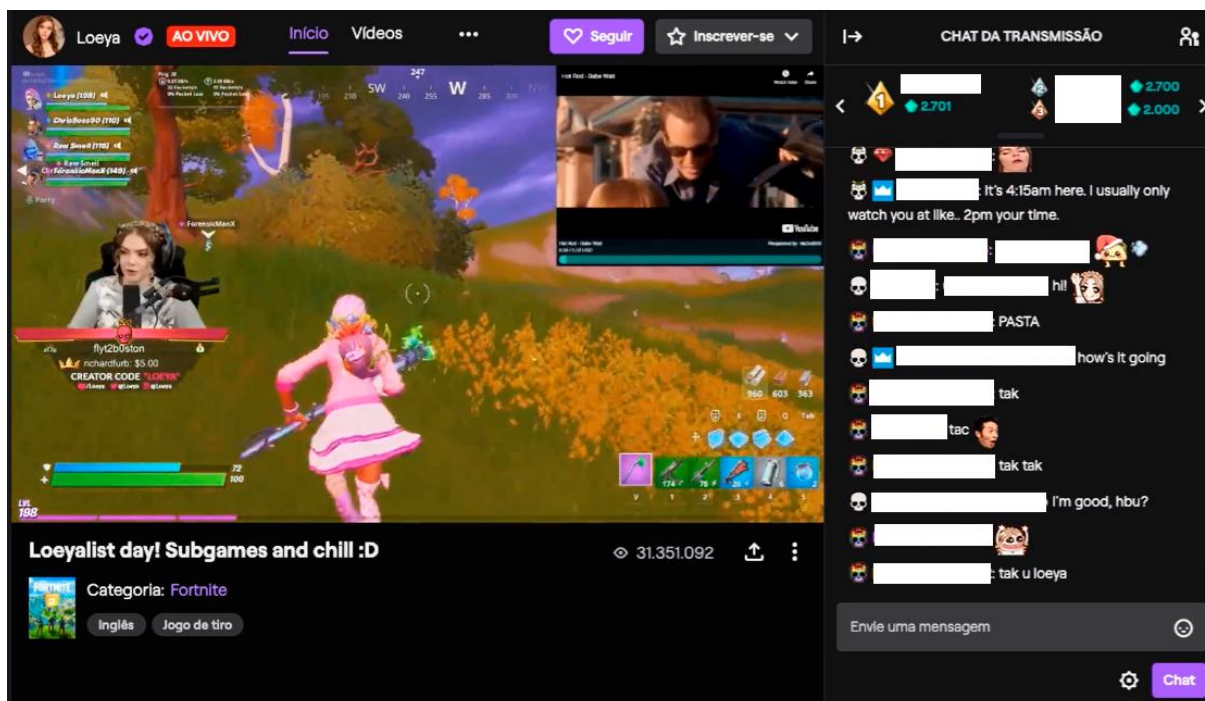


Fonte: A autora (2019).

Por volta de 20 minutos, começam as ativações em tela de inscrições e doações em dinheiro, que, conforme pode ser visto na Figura 20 (p. 105), ocorrem com frequência na transmissão. A *streamer* agradece de maneira nominal cada usuário que realiza as interações pagas assim que elas ocorrem. Em momentos em que o jogo demanda mais atenção, ela espera o jogo acabar ou chegar em um ponto menos ativo para agradecer. Nesta primeira hora, foram 4 tipos de interações pagas: inscrição pelo serviço Twitch Prime, inscrição Grupo 1 (US\$ 4,99), Cheer e doação através da *Tip Jar*. Além das interações pagas, ao entrar no jogo, ela recebe dois itens de presente de espectadores, demonstrando que há outro ponto de interação com Loeya em um espaço fora da *stream*.

Duas doações em dinheiro ativaram vídeos para a *streamer* reproduzir durante a transmissão. Ambos foram assistidos enquanto ela jogava uma partida de Fortnite (2017). Neste ponto, a questão da hibridização do *streamer* (AGUIAR, 2018) fica evidente, pois ela precisa atender a um pedido de um espectador (assistir ao vídeo) ao mesmo tempo em que precisa continuar jogando. Percebe-se (Figura 25, p. 110) pelo movimento feito pela cabeça que ela utiliza um monitor auxiliar para dar conta de realizar as duas ações ao mesmo tempo, uma vez que seu avatar no jogo não para de realizar a ação.

Figura 25 - Loeya assistindo vídeo enviado por usuário

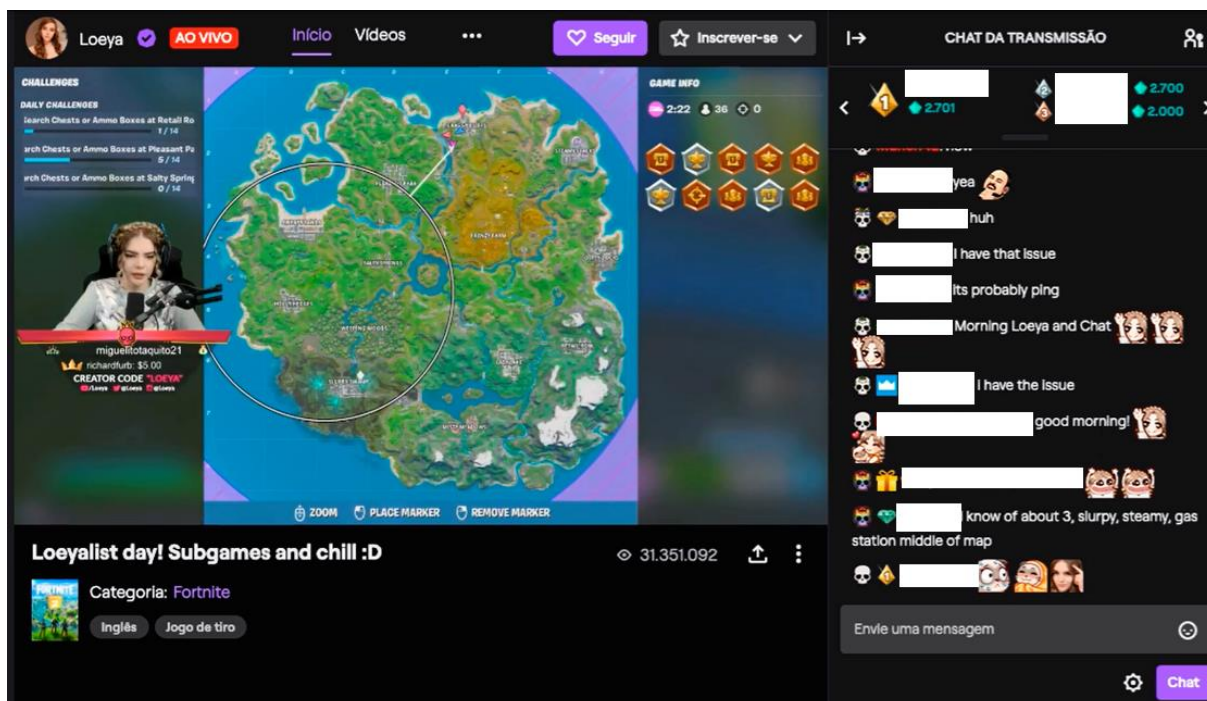


Fonte: A autora (2019).

Com exceção dos espectadores que passam a ser jogadores e as ativações em tela, as demais interações do *chat* com a performance da transmissão ocorrem através do filtro da *streamer*. A *streamer* lê a mensagem do usuário para que todos entendam posteriormente a sua resposta. Na presente pesquisa não foi possível filtrar todas as mensagens enviadas através do *chat*, pois ocorrem em uma frequência muito alta. Filtraremos as mensagens que impactarem a *stream* de modo significativo, principalmente considerando o filtro de Loeya.

Um exemplo de uma situação significativa para a transmissão ocorre no final da primeira hora. Um espectador pergunta através do *chat* onde encontrar um item do jogo, chamado “Shield Truck” que oferece uma mecânica (HUNICKE et al., 2004) de defesa para o jogo. A *streamer* lê a mensagem do usuário e, ao mesmo tempo em que joga, abre o mapa do jogo (Figura 26, p. 111) para mostrar onde encontrar o item através das informações que ela possui e que outros usuários enviam no *chat*. Neste ponto, ela está simultaneamente jogando e performando, explicando sobre o jogo e mantendo uma relação com seus espectadores.

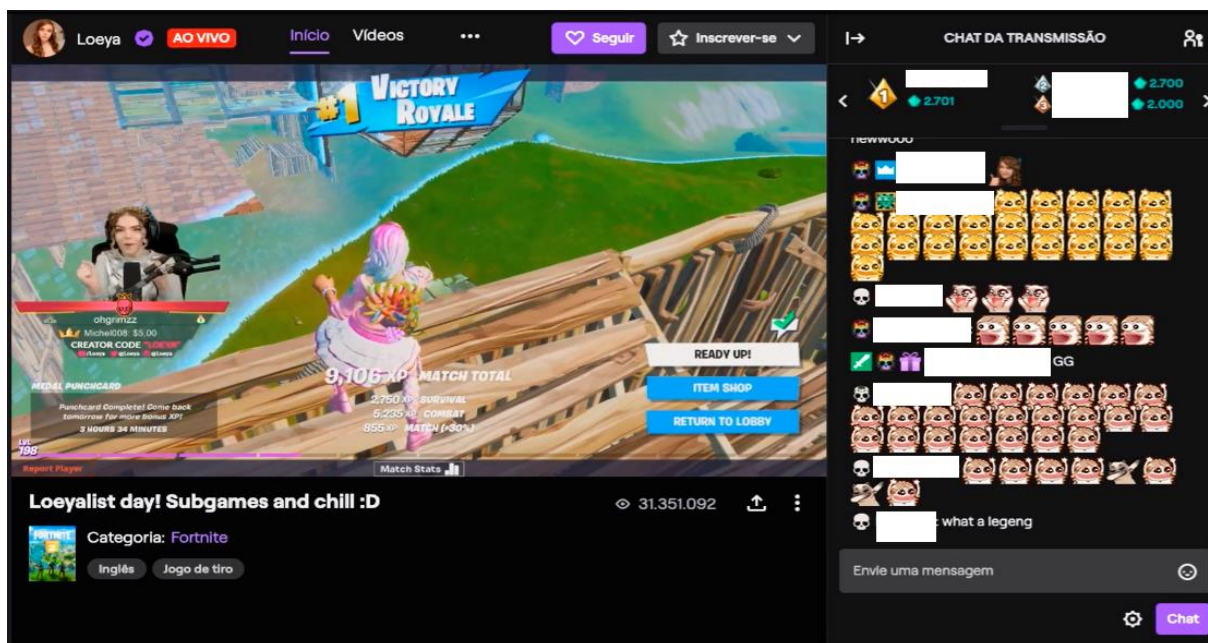
Figura 26 - Loeya e mapa Fortnite



Fonte: A autora (2019).

Ao final da primeira hora e na finalização do jogo 3, Loeya e os jogadores convidados alcançam a primeira vitória no jogo (Figura 27, p. 112). Fortnite (2017) oferece mecânicas de dança que, apesar de não possuírem valor competitivo, podem ser utilizadas como dinâmicas de provocação (FRASCA, 2007) ou, como no exemplo a seguir, para comemorar a vitória, em jogo e para a transmissão. A *streamer* imita a *playformance* do avatar (FRASCA, 2007) para realizar uma performance para a sua *stream*. Os espectadores, em contrapartida, respondem com o mesmo comportamento visto no início da transmissão e enviam repetidamente muitos *emotes*, que neste caso, podem funcionar como uma performance de comemoração.

Figura 27 - Loeya dançando



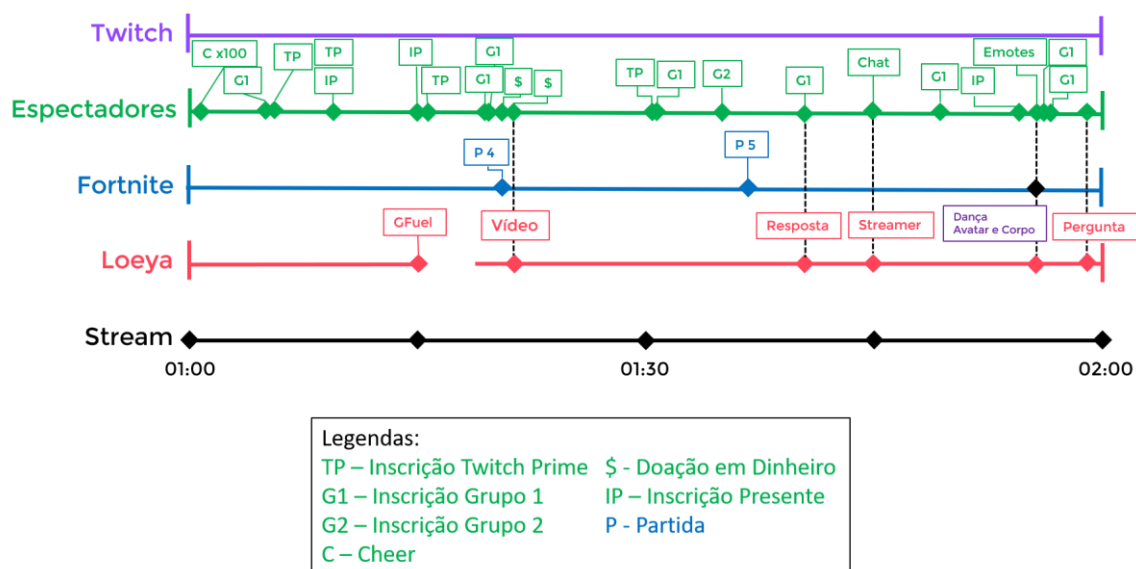
Fonte: A autora (2019).

Nesta primeira hora, foram 16 interações pagas realizada pelos espectadores. A *streamer* entra em contato 3 vezes com seus patrocinadores. Há uma relação de coparticipação da audiência na performance, principalmente os inscritos que passam a ser jogadores e os espectadores que impactam no tema da transmissão (a interação da *streamer* com o mapa, por exemplo). Os usuários que enviaram vídeos através da *Tip Jar* também têm maior impacto na transmissão, pois o vídeo fica em evidência naquele momento. Loeya joga 3 partidas nesta primeira hora.

5.4.2 Hora 02

Durante a segunda hora de transmissão, muitos dos comportamentos já identificados na primeira hora se repetem: a participação da audiência através de ferramentas pagas (e, por consequência, o reconhecimento da *streamer* em cada interação), a *streamer* ensina sobre itens e comportamentos para realizar no jogo Fortnite (2017) ao mesmo tempo em que mantém uma interação constante através de conversa com os espectadores do *chat*.

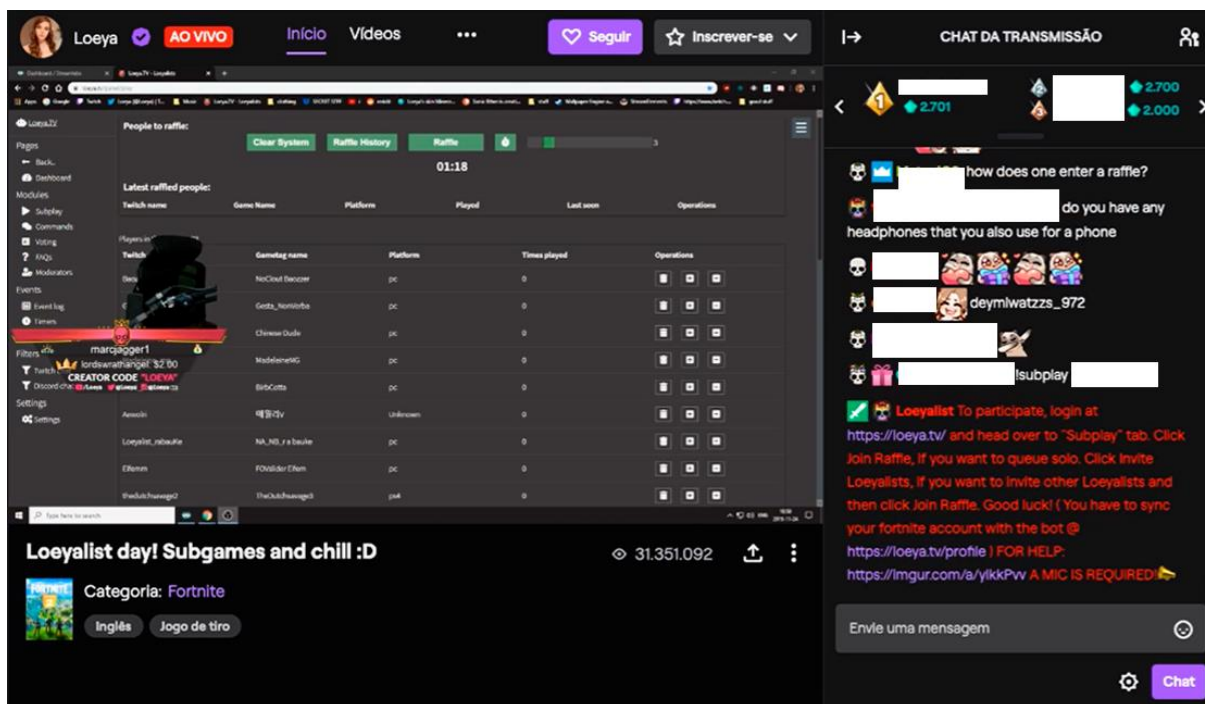
Figura 28 - Linha do tempo hora 02



Fonte: A autora (2019).

Uma nova ação que ocorre nesta segunda hora, é a ausência da *streamer* em determinado período (cerca de 2 minutos), onde ela faz uma breve pausa (Figura 29, p. 114). A justificativa da pausa é buscar mais energético do patrocinador. A performance total da *stream* não é interrompida quando a *streamer* sai de cena, pois os usuários seguem interagindo, a música se mantém ambiente (neste caso, do jogo Fortnite), tudo funciona da mesma maneira até o retorno dela. Diferente do que discutimos na parte teoria, a ausência da *streamer*, neste caso de pausa, não interrompe a performance, uma vez que as interações entre os espectadores não deixam de existir. Há, inclusive, uma interação paga neste período, um usuário presenteia outro com uma inscrição do Grupo 1. Assim que volta, ela agradece nominalmente o usuário que presenteou.

Figura 29 - Loeya deixa a transmissão



Fonte: A autora (2019).

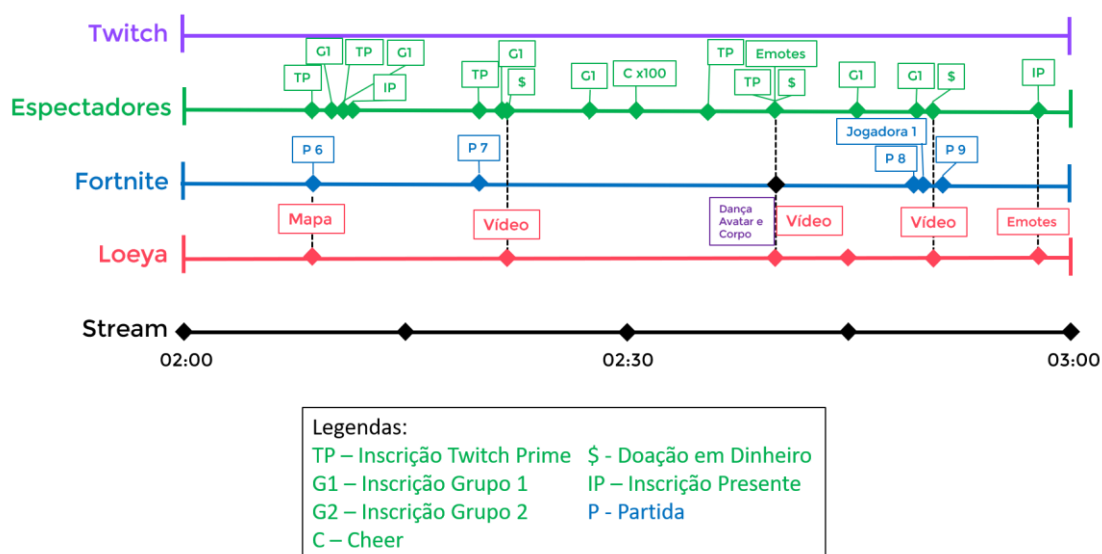
Há, porém, uma nova interação que ultrapassa o comportamento de inscrição-agradecimento. No início da Partida 5, um usuário utiliza o momento da inscrição paga para perguntar a Loeya por dicas para chamar alguém para sair. Essa pergunta acaba virando o assunto dos próximos minutos da *stream*. Neste momento, outro usuário questiona como é para *streamers*, se eles possuem tempo para encontros. Loeya lê a mensagem e concorda, afirmando que muitos *streamers* profissionais possuem apenas um dia de folga na semana. Neste ponto, ela além de interagir com a sua audiência também explica sobre como funciona realizar transmissões ao vivo.

Ao final da segunda hora, foram 19 inteirações pagas realizadas pelos espectadores. Duas novas interações pagas aparecem pela primeira vez: a Inscrição Presente, onde o usuário presenteia outro usuário com uma inscrição e a inscrição Grupo 2 (US\$ 9,99). O mesmo comportamento de comemoração ao final de uma partida ganha ocorre, assim como os vídeos enviados através da *Tip Jar*. Já na segunda hora, existe uma repetição de comportamentos, que ocorrem da mesma maneira ou de maneira similar.

5.4.3 Hora 03

Durante a terceira hora, os comportamentos ocorrem da mesma maneira das horas anteriores. No início da transmissão, a *streamer* utiliza novamente o mapa dentro do jogo para mostrar onde encontrar itens, ensina e explica sobre diferentes armas e itens do jogo e sobre estratégias para ganhar. Os espectadores mantêm as ativações já mapeadas.

Figura 30 - Linha do tempo hora 03



Fonte: A autora (2019).

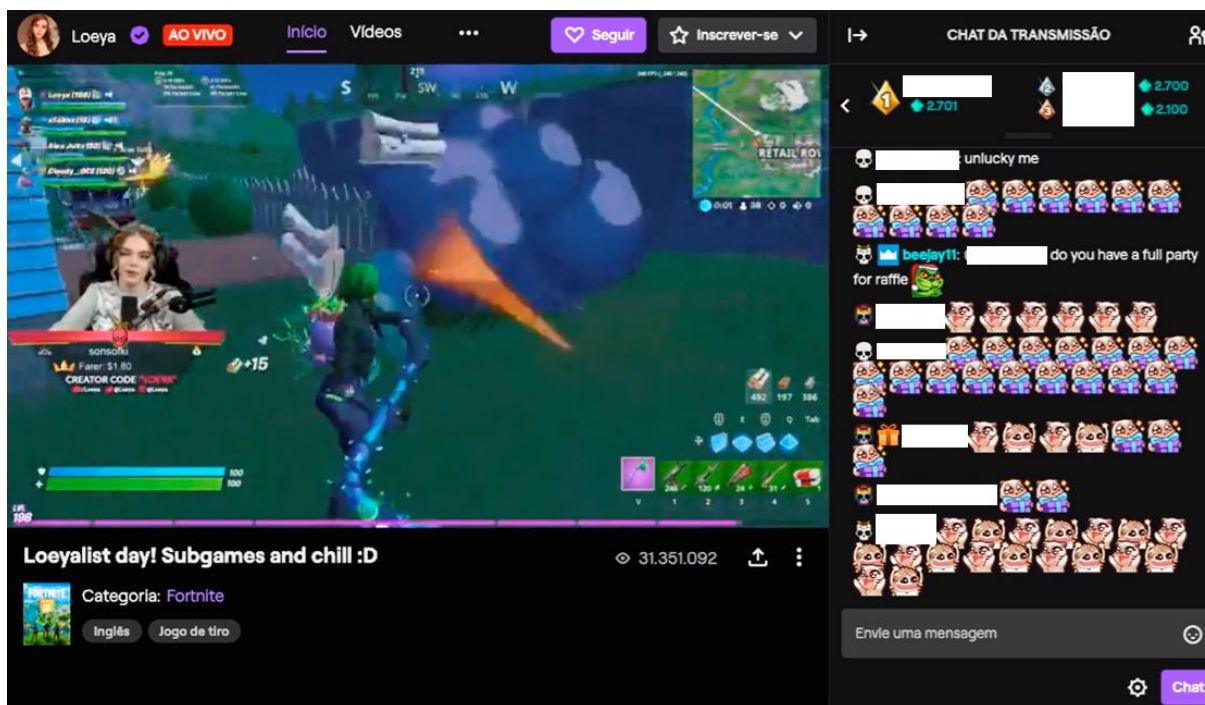
A terceira hora, porém, introduz uma nova possibilidade de performance por parte dos inscritos que estão jogando com a *streamer* no jogo. Durante as partidas 8, 9 e 10, uma jogadora (Jogadora 1) ao estar em contato direto com a *streamer* através do comando de voz dentro do jogo conversa com ela sobre diferentes assuntos. Apesar deste comportamento ter aparecido nas partidas anteriores, era mais pautado por perguntas da *streamer* aos demais jogadores e ocorria de maneira pontual. Contudo, a Jogadora 1 aproveita do momento em que tem um canal direto com a *streamer* através da sua voz para perguntar sobre ela, sobre formas de apoiar o canal e sobre como funciona a realização de *streams*.

Como no *streaming* de jogos, a voz e a oralidade (ZUMTHOR, 2007) têm um papel importante na performance do *streamer* (TAYLOR, 2018; AGUIAR, 2018) o mesmo se aplica para os jogadores que passam a ter sua voz transmitida na *stream*. Neste caso, através de uma ferramenta oferecida pelo jogo digital, a Jogadora 1 teve

possibilidade de performar através da sua voz e, por consequência, teve a sua participação em evidência em comparação com as demais performances possíveis dos espectadores. Essa forte presença da Jogadora 1 na transmissão, porém, pode não ser intencional, uma vez que aparenta ser mais uma forma que ela encontrou de ter um relacionamento mais próximo e direto com Loeya. De qualquer maneira, ao ter sua voz presente durante 3 partidas, ela interfere diretamente na performance da transmissão.

A performance de comemorar através dos *emotes*, apesar de já ter aparecido anteriormente, dessa vez teve um caminho contrário. Ao presentear 5 espectadores com inscrições, Loeya oferece para o usuário responsável pelos presentes um reconhecimento maior que apenas agradecer nominalmente. Ela solicita ao *chat* especificamente dois emotes, “loeya happy” e “loeya hp” (Figura 31), ambos estão com os braços para cima em forma de comemoração. Apesar de ser um comportamento que apareceu de forma espontânea nas horas anteriores, também pode ser acionado através de pedidos da *streamer*.

Figura 31 - Emotes chat



Fonte: A autora (2019).

Ao final da terceira hora, foram 17 interações pagas realizada pelos espectadores. Loeya joga 4 partidas de Fortnite, sendo as duas últimas impactadas

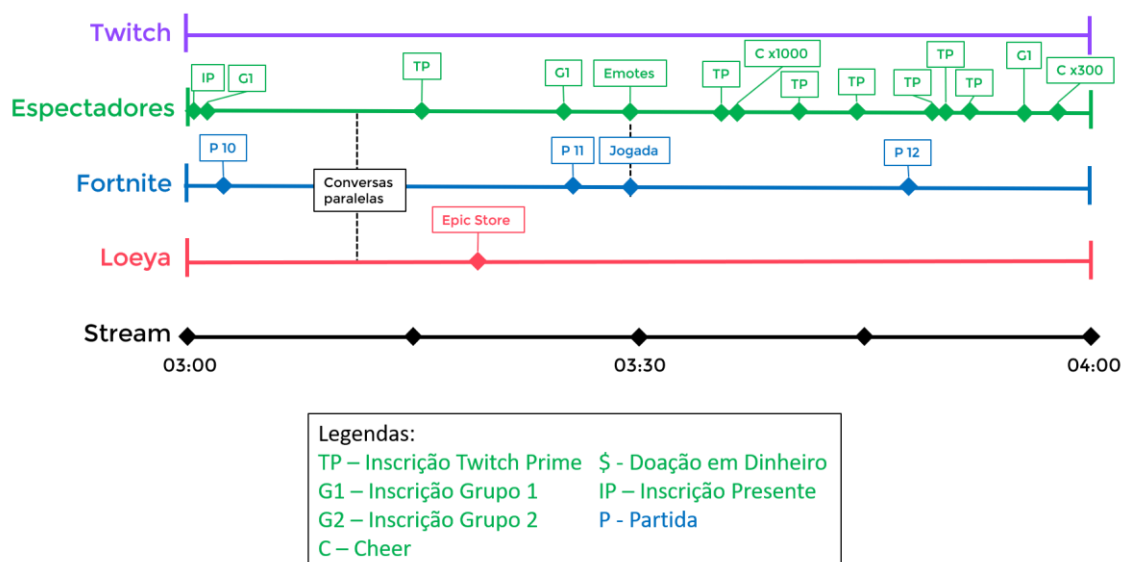
pela performance ativa da Jogadora 1. A utilização de *emotes* como performance da audiência, neste caso, ocorreu de forma inversa, sendo um pedido da *streamer* para reconhecimento de outro espectador, que realizou uma importante interação paga.

5.4.4 Hora 04

Durante a quarta hora, os comportamentos reincidentir, como as ativações pagas dos espectadores, o contato contínuo da *streamer* com a audiência e partidas do jogo.

Perto de 4h e 12 minutos, ocorre uma situação em que a performance da *stream* possui ao mesmo tempo duas interações. A *streamer* mantém sua interação com o *chat* através de uma conversa, ao mesmo tempo em que os jogadores que estão com ela em jogo conversam paralelamente entre si. As vozes, por um breve período, ficam sobrepostas, tornando experiência de quem assiste um desafio, pois não é possível acompanhar as duas conversas em sua totalidade. A *streamer*, porém, em nenhum momento inibe que estas conversas ocorram, assim como fez com a Jogadora 1, onde cada um tem sua liberdade de performar conforme quiser, respeitando as regras da comunidade do canal.

Figura 32 - Linha do tempo hora 04

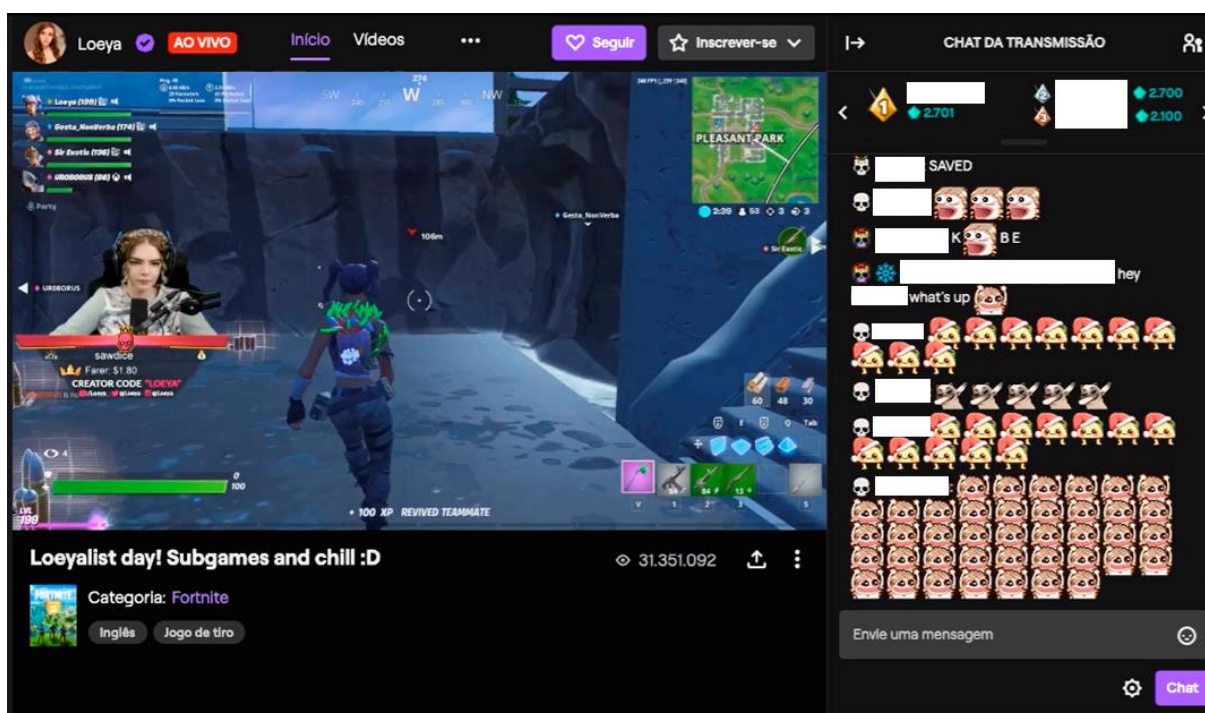


Fonte: A autora (2019).

A ideia de comemoração através dos *emotes* por parte dos espectadores aparece novamente, porém, sem ter um pedido da *streamer* ou mesmo uma situação de comemoração de vitória. Ao realizar uma performance de excelência durante o

jogo (GALLOWAY, 2006), em que ela salva um dos aliados e elimina os inimigos, ela realiza uma dança de provocação através da *playformance* (FRASCA, 2007) de dança disponível no jogo. Desta vez, porém, não realiza a mesma comemoração com o seu corpo, somente através de uma interjeição. Os espectadores, porém, entendem esta jogada como algo importante para a performance em jogo e da *stream*, comemorando da mesma forma que as demais vezes (*emotes*). Há um reconhecimento por parte da audiência (Figura 33) do esforço de Loeya como jogadora em alcançar excelência em um objetivo do jogo (JUUL, 2011), mostrando que a performance da jogadora com o jogo (GALLOWAY, 2006) é importante para a transmissão, não somente a sua performance como *streamer*.

Figura 33 - Chat comemorando jogada



Fonte: A autora (2019).

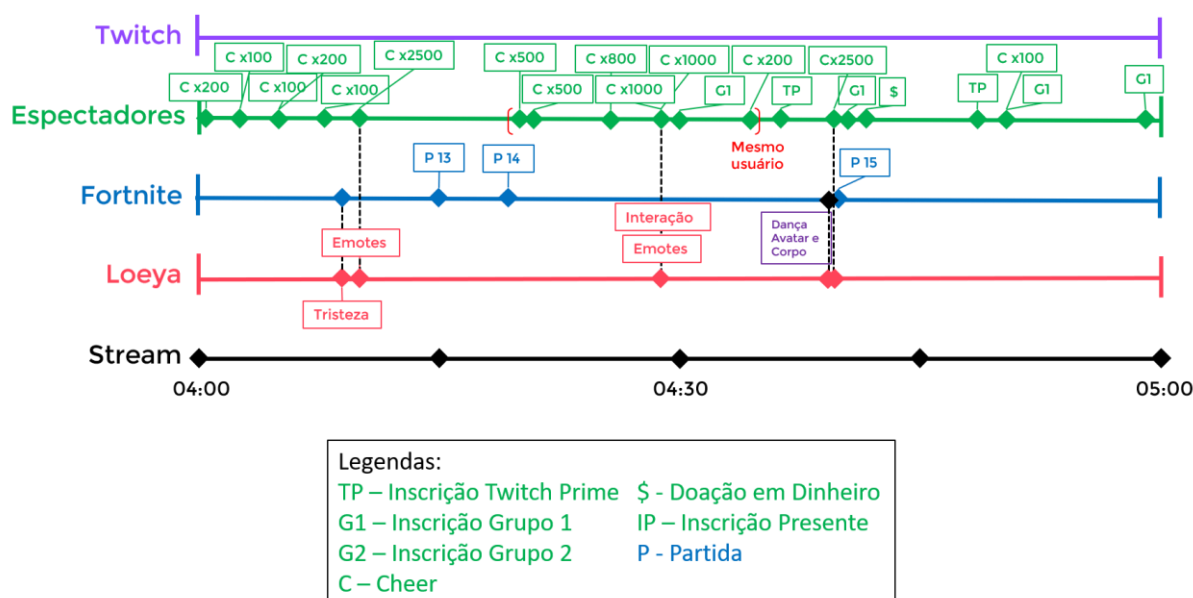
Ao final da quarta hora de transmissão, foram 13 interações pagas. Há um ponto de contato da *streamer* com a marca da Epic Store após uma pergunta de um espectador, onde ela explica como funciona o código do Apoie-Um-Criador, desta vez pedindo para que os usuários usem o seu código na compra de algum jogo na loja. A presença de outras vozes concomitantes à voz da *streamer* é um desafio para a

performance da transmissão, pois por um período não foi possível completar o sentido da performance, nem de Loeya, nem dos jogadores.

5.4.5 Hora 05

A hora 5 possui uma quantidade maior de ativações de Cheers por parte dos espectadores. Os Cheers, segundo a Twitch, funcionam como uma comemoração especial para ser utilizada durante a *stream*. Por ser um período da transmissão em que o foco estava nas partidas, foi uma maneira que os espectadores encontraram para participar da transmissão, já que a *streamer* estava mais focada aspecto competitivo do jogo do que interagir com o *chat*.

Figura 34 - Linha do tempo hora 05

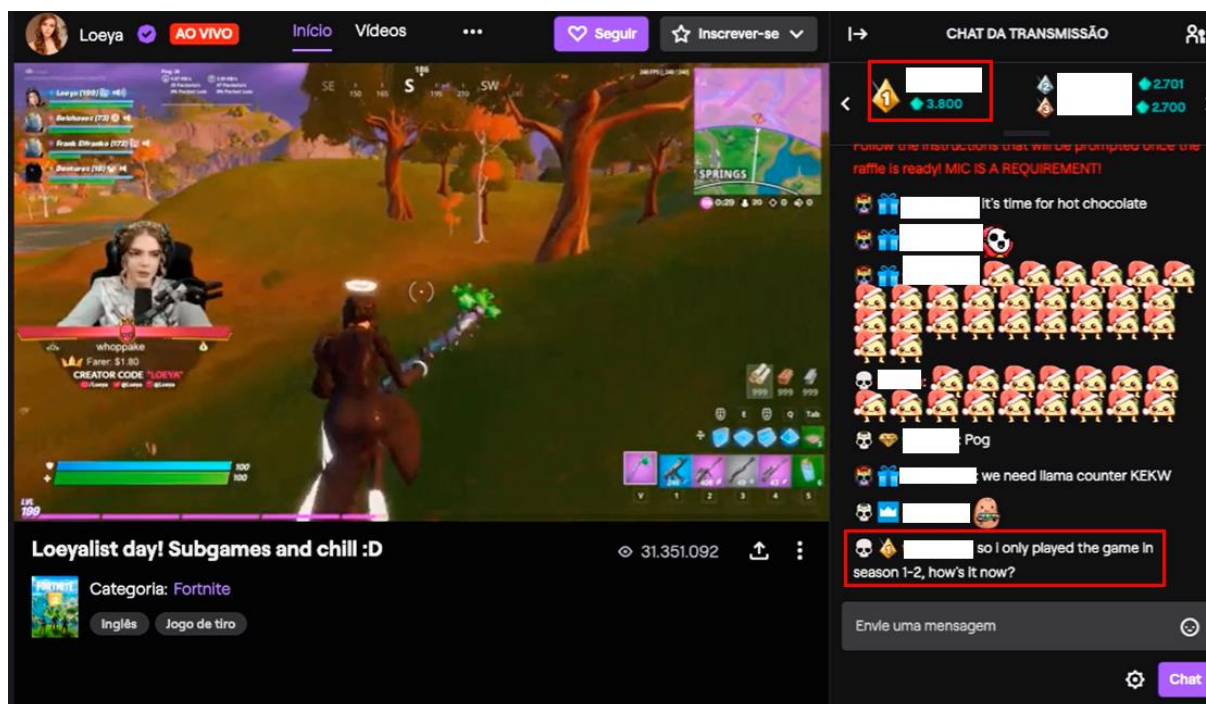


Fonte: A autora (2019).

Perto de 4 horas e 20 minutos, até quase 4 horas de 35 minutos, todas as interações feitas pelos Cheers são de um mesmo usuário. A *streamer* reconhece a importância destes Cheers e interage mais com esse usuário, respondendo o que ele manda através do *chat* e pedindo para os demais usuários enviarem *emotes* para comemorar. Por ser uma ferramenta da Twitch, o usuário passa a ser o primeiro colocado no placar que fica acima do *chat* (Figura 35, p. 120), desbloqueando uma medalha especial que aparece após o seu nome. Conforme citado no capítulo 3, há uma ideia de metajogo dentro da própria *stream*, pois os usuários que participam

através dos Cheers possuem uma colocação neste placar que fica visível durante a transmissão. Além do placar, há um reconhecimento maior da *streamer* pela frequência que o usuário utilizou esta ferramenta paga.

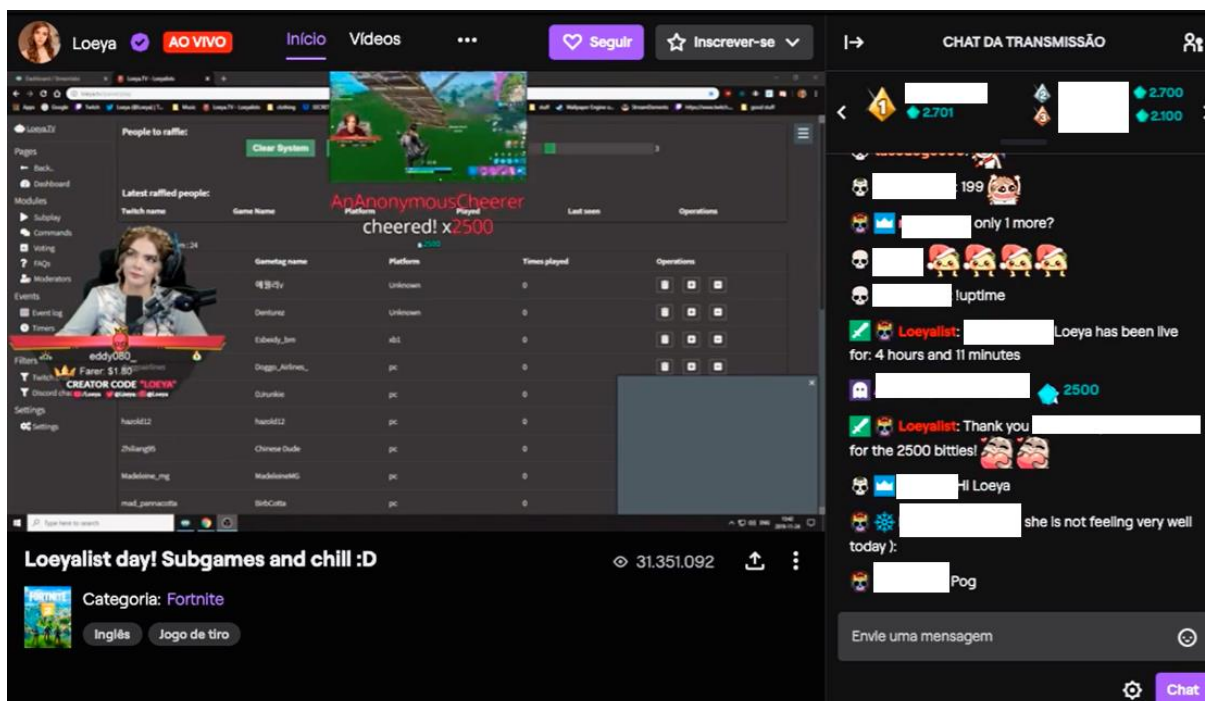
Figura 35 - Placar Cheer e interação com usuário



Fonte: A autora (2019).

A frequência de envio de Cheers, porém, não foi a única maneira de ser mais reconhecido pela *streamer*. Em dois momentos um mesmo usuário envia um Cheer de 2500 *bits* (Figura 36, p. 121), valor mais alto que apareceu durante toda a transmissão. Este é o único Cheer que ativa um vídeo especial. A *streamer* reconhece a importância desta ativação em especial. Na segunda vez que o usuário envia, Loeya está no Fortnite (2017). O áudio do jogo interfere no áudio do vídeo. Ao perceber esta interferência, a *streamer* prontamente sai do jogo para ver o vídeo em destaque. Nestas duas ativações, ela pede para o *chat* reconhecer a ação do usuário através de *emotes*, além de agradecer de forma mais enfática. Contudo, a performance deste usuário acaba sendo menos customizada que outras maneiras já vistas, como o envio de um vídeo escolhido pelo usuário através da *Tip Jar*. Neste caso, o usuário destaca um vídeo programado previamente pela *streamer*.

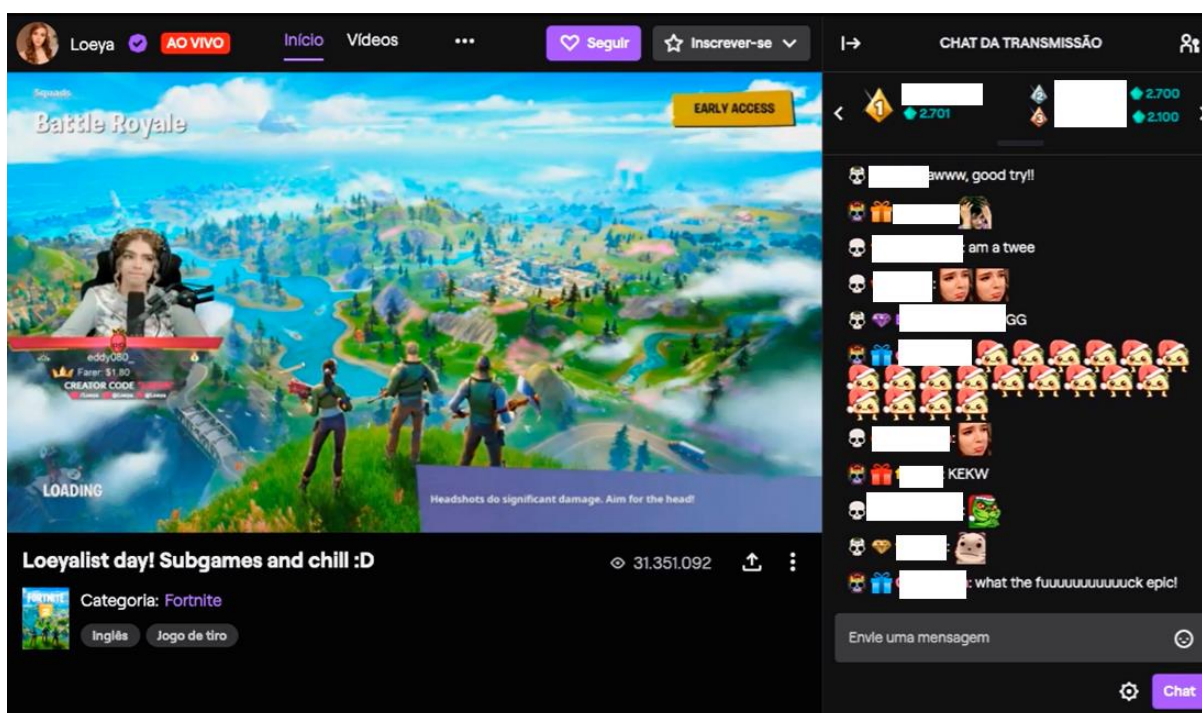
Figura 36 - Cheer x2500 com vídeo de ativação



Fonte: A autora (2019).

A performance da *streamer* não é formada apenas por momentos de excelência no jogo, conforme analisado na hora 4. No início da hora 5, Loeya tem um momento de frustração e tristeza por morrer e perder a partida. Uma das maneiras de conexão do *streamer* com os seus espectadores é demonstrando com clareza a suas emoções (TAYLOR, 2018), muitas vezes até mesmo de forma exagerada (WOODCOCK; JOHNSON, 2019). Nesta situação, Loeya demonstra raiva através da alteração do seu tom de voz, de xingamentos direcionados a situação e através da sua expressão facial (Figura 37, p. 122). Alguns usuários do *chat*, em contrapartida, também passam a usar *emotes* que representam tristeza ou frustração. A transmissão ao vivo, diferente de um material que pode ser editado (AGUIAR, 2018), contempla situações de performances boas e ruins. Neste caso, o esforço da jogadora não correspondeu às expectativas que ela queria ou gostaria dentro de jogo, causando tristeza e frustração (JUUL, 2011).

Figura 37 - Loeya triste



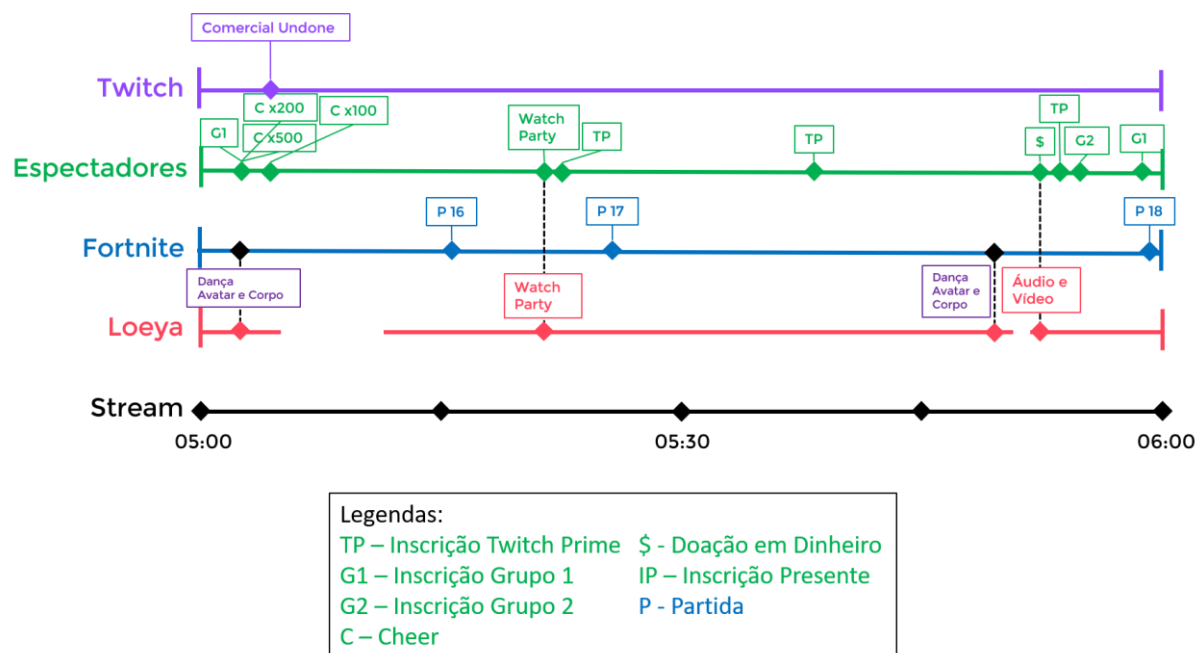
Fonte: A autora (2019).

A quinta hora de transmissão teve 21 interações pagas, sendo em sua grande maioria através de Cheers. Através dessa ferramenta, dois usuários se destacaram, um pela quantidade de Cheers enviados, outro pelo valor alto. Nesta mesma hora, apesar de ter o momento de frustração analisado acima, há ao final da hora um momento em que ela ganha o jogo, fazendo a mesma comemoração que repete durante toda a transmissão.

5.4.6 Hora 06

A sexta hora marca metade da transmissão e tem em seu início a primeira interferência da Twitch. Um comercial de 15 segundos de uma série da Amazon Prime (Undone) é transmitido no lugar da *stream* (Figura 39, p. 123). Durante o comercial, a tela da transmissão fica disponível de maneira reduzida acima do placar do *chat*, porém sem o áudio original. Temos, neste momento, uma interrupção da performance da transmissão pela plataforma, pois, durante os 15 segundos, apesar de acompanhar a imagem e o que é escrito no *chat*, o áudio, um dos elementos principais da *stream*, está ausente.

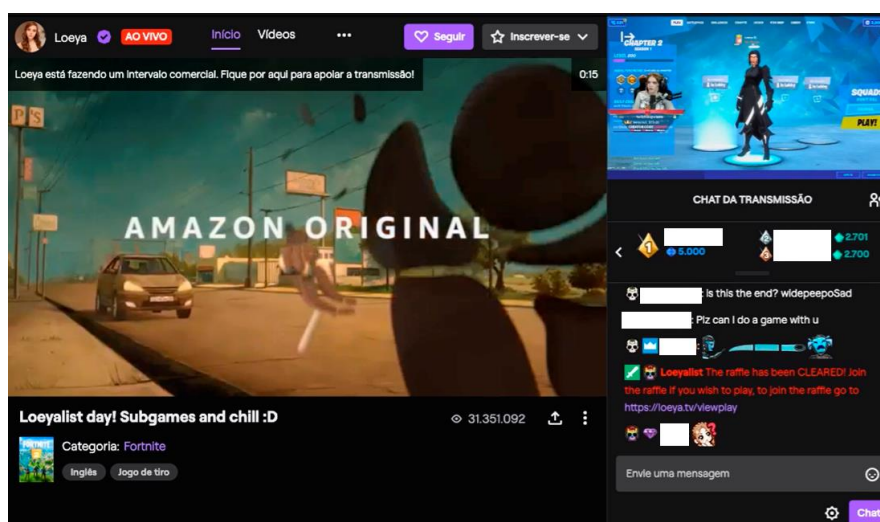
Figura 38 - Linha do tempo hora 06



Fonte: A autora (2019).

A *streamer* realiza mais uma pausa, que dura por volta de 7 minutos, a pausa mais longa que realiza durante a transmissão. Ao retornar para a transmissão, ela almoça durante o primeiro jogo, sem em nenhum momento deixar de realizar as ações que estava realizando antes, como interagir com os espectadores ou jogar. Neste período, ocorre outra breve pausa. Durante os dois momentos de ausência da *streamer*, conforme visto anteriormente, a transmissão ocorre normalmente.

Figura 39 - Comercial Amazon



Fonte: A autora (2019).

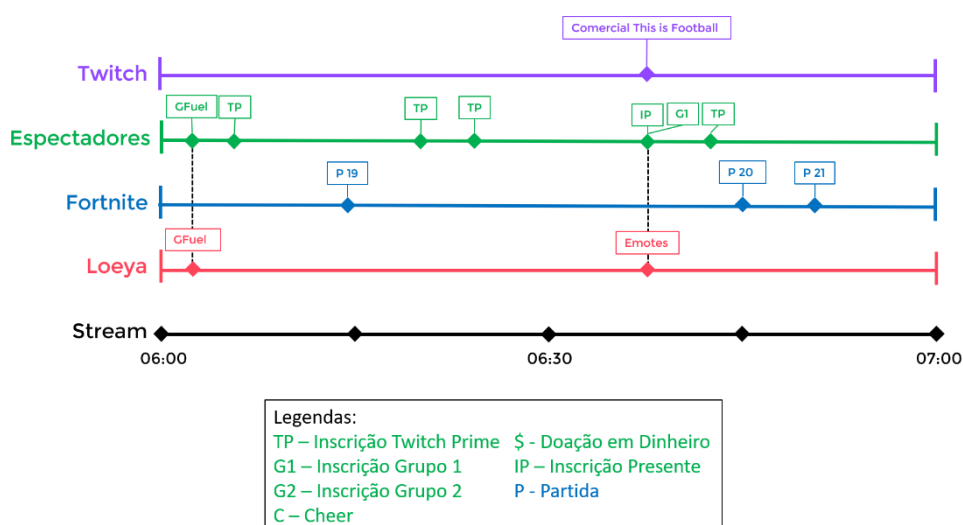
Duas interações dos usuários se destacam neste período. Um espectador através do *chat* sugere que Loeya transmita o campeonato de Fortnite que ocorria no mesmo dia da *stream*. O campeonato, chamado Fortnite Champion Series, ocorreu de maneira remota por todo mundo no período de 2 de novembro até 8 de dezembro (EPIC GAMES, 2019c). A *streamer* aprova a ideia do usuário e, posteriormente, realiza a transmissão do campeonato. A segunda interação ocorreu por intermédio da *Tip Jar*, que. O usuário além de mandar um vídeo, enviou uma mensagem em áudio. No momento do áudio, a *streamer* interrompe sua fala para ouvir a mensagem do usuário e, após de finalizar a sua fala, reproduz o vídeo que foi enviado junto. A mensagem, mesmo não sendo através da voz do usuário (o texto é transformado em áudio por um assistente de voz), interrompe a *streamer* e teve impacto na transmissão.

A sexta hora teve 10 interações pagas, tendo como única diferença das anteriores a *Tip Jar* que reproduziu um áudio. A Twitch faz a primeira interação como plataforma através da interrupção da performance para reprodução de um comercial.

5.4.7 Hora 07

A performance, por ocorrer de forma interrompida, em alguns pontos não apresenta nenhum comportamento novo daqueles já apresentados nas horas anteriores. As ações da *streamer* e dos participantes, incluindo a Twitch, ocorrem de maneira repetida na hora 7, conforme visto na imagem (Figura 40).

Figura 40 - Linha do tempo hora 07



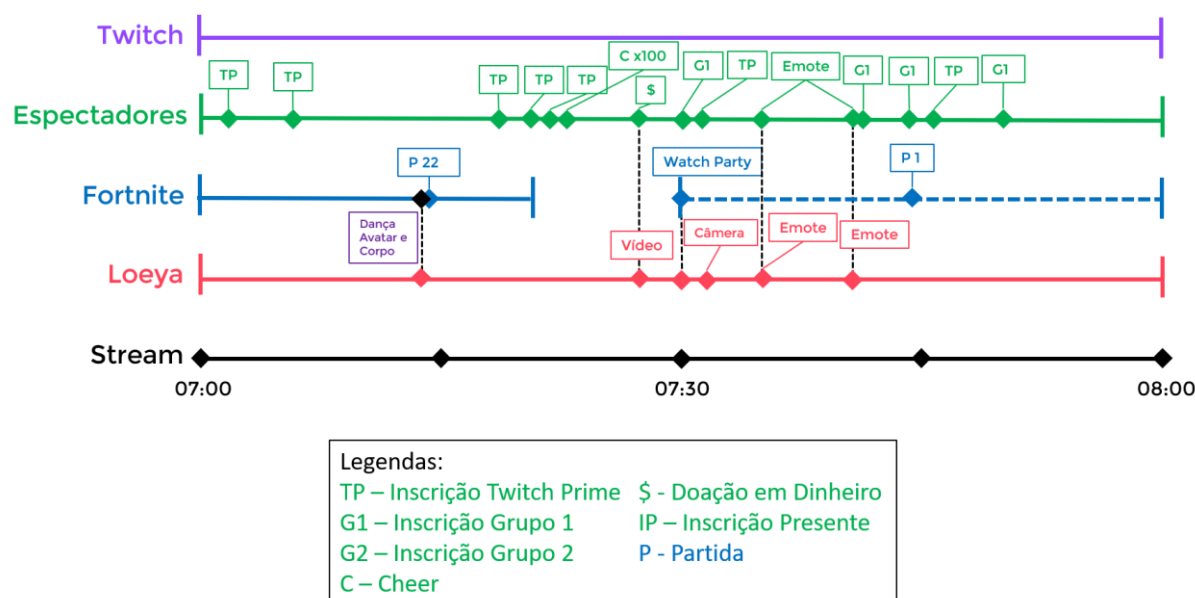
Fonte: A autora (2019).

A partir da sétima hora, ocorre uma diminuição nas interações pagas. Neste período foram apenas 6 interações pagas

5.4.8 Hora 08

A oitava hora, contudo, marca uma mudança na *stream*. Ao final da Partida 22, a transmissão deixa de ter seu foco nas partidas jogadas pela *streamer* para acompanhar o campeonato de Fortnite (2017). Conforme sugestão do usuário na hora 6, Loeya realiza uma *Watch Party*¹⁴⁸. O jogo muda seu papel, apesar de continuar presente na transmissão.

Figura 41 - Linha do tempo hora 08



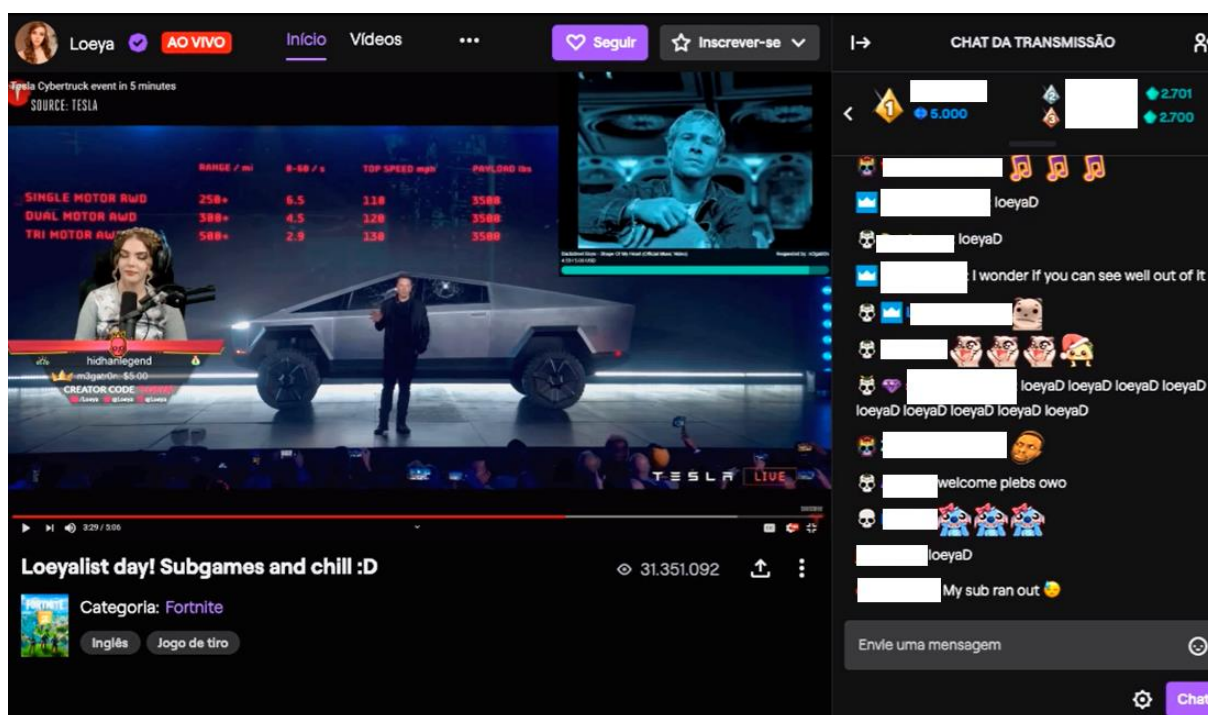
Fonte: A autora (2019).

Entre o final da Partida 22 e o início da *Watch Party*, contudo, a *streamer* compartilha a tela do seu computador com os usuários. Neste período, ela compartilha vídeos e informações de redes sociais. Enquanto assistia a um vídeo, uma doação em dinheiro ocorre e há uma sobreposição do vídeo que a *streamer* assistia com o vídeo enviado pelo usuário (Figura 42, p. 126). Esse período entre as atividades funciona como uma preparação, afinal, há uma mudança transmissão. Até então, o

¹⁴⁸ Na tradução literal, seria “festa para assistir”. A atividade consiste em assistir em grupo um ou mais vídeos.

objetivo era assistir ao momento de *gameplay* da *streamer* com o jogo Fortnite (2017). Ao final deste período, porém, o foco será assistir ao campeonato de Fortnite através dos comentários da *streamer*. Esse momento de transição pode marcar essa mudança, portanto, Loeya procura realizar atividades casuais e simples, como assistir a vídeos e ver suas redes sociais.

Figura 42 - Dois vídeos na transmissão



Fonte: A autora (2019).

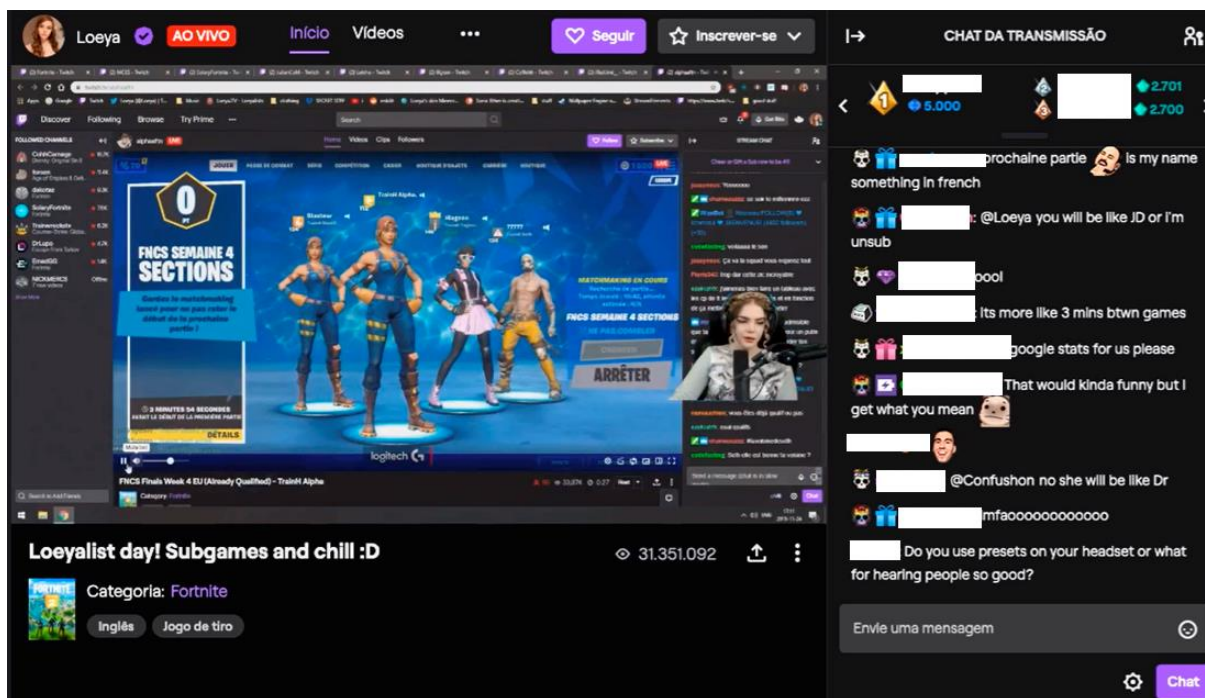
Durante a *Watch Party*, Loeya seleciona diferentes *stream* de jogadores que estejam participando para assistir. Neste momento, sua própria transmissão tem outra transmissão dentro dela (Figura 43, p. 127). Importante notar que na *stream* selecionada por ela, podemos perceber os 4 elementos de uma transmissão ao vivo (Figura 4, p. 42) conforme elencado no capítulo 3. Notamos a presença da a plataforma (Twitch), o *streamer* (alphaaftn¹⁴⁹), o jogo (Fortnite) e a audiência. No caso de Loeya, a *stream* do usuário funciona como cenário para a sua transmissão.

Sua posição na *stream*, representada pela câmera voltada para si é realocada por ela da esquerda para a direita, pois cobria informações importantes para a

¹⁴⁹ <https://www.twitch.tv/alphaaftn/>

transmissão. Essa posição, contudo, não será estática pelo resto da transmissão, sendo móvel sempre que necessário.

Figura 43 - Transmissão dentro da transmissão



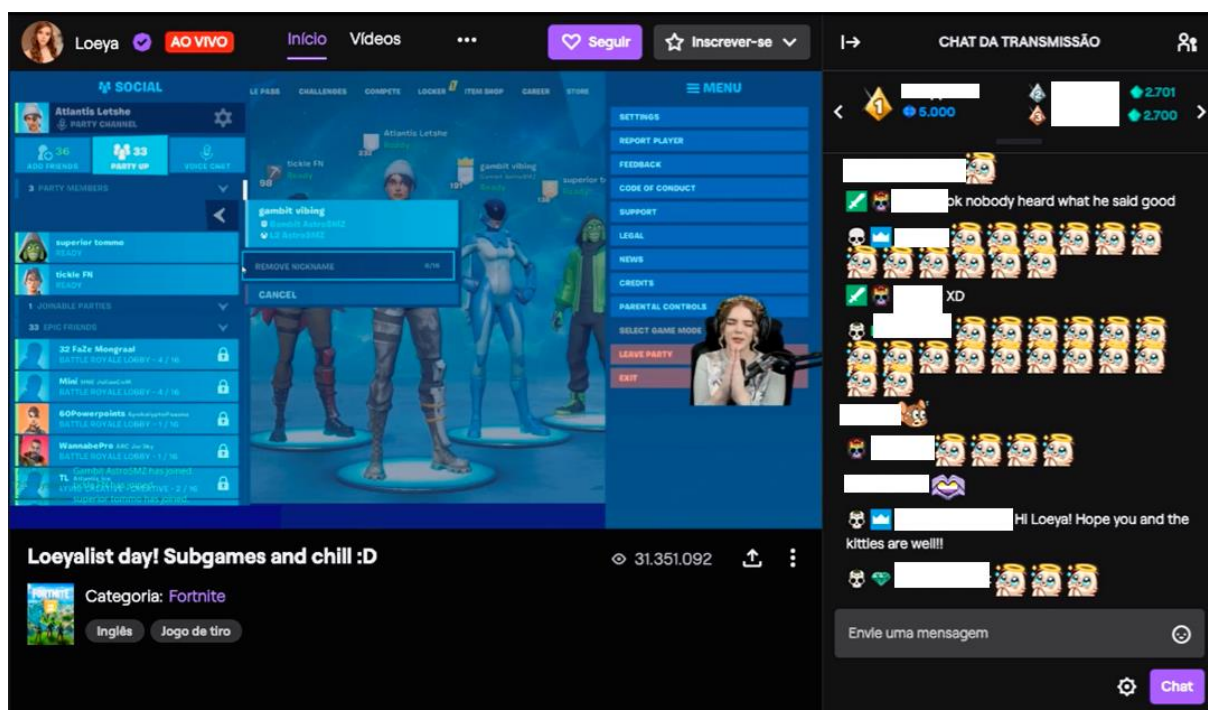
Fonte: A autora (2019).

Loeya explica como será seu comportamento durante a *Watch Party*. Segundo ela, o objetivo não é analisar de maneira profissional os times, os jogadores ou acompanhar a transmissão em seus mínimos detalhes. Ela entende sua posição como uma comentarista, que pode oferecer informações extras e esclarecer dúvidas da sua audiência sobre comportamentos observados no campeonato. Ela pontua que sua posição como *streamer*, que joga Fortnite (2017) em uma frequência mais alta em comparação aos jogadores comuns, a coloca em uma posição de conforto para exercer essa função de comentarista. Mais uma vez, Loeya possui uma função híbrida (AGUIAR, 2018). Mantém sua posição de *streamer*, que precisa entreter e criar laços com a sua audiência, ao mesmo tempo em que se torna comentarista de um campeonato. Apesar de seu papel como comentarista não ser seu objetivo profissional, para a sua audiência, ela cumprirá este papel, mesmo que de forma informal.

Neste novo papel de *streamer*-comentarista ela não deixa de realizar as interações que manteve durante a transmissão. Há um aumento nas interações com

o *chat*, pois, por mais que compartilhe sua atenção entre a transmissão do campeonato e os seus espectadores, o seu papel como comentarista exige menos atenção que quando estava no papel de jogadora. No jogo, ela precisa agir de maneira constante, através de movimento muscular e raciocínio lógico (GALLOWAY, 2006), enquanto ao comentar a transmissão ela assiste através dos olhos e faz colocações a partir de suas próprias experiências.

Figura 44 - Loeya e chat torcendo



Fonte: A autora (2019).

Durante a hora 8, ocorre uma nova interação entre *streamer* e espectadores. Loeya imita através de seu corpo um dos *emotes* que os usuários estavam utilizando no *chat*. A pedido dela, o *chat* envia o *emote* Loeyapray (Figura 44) como forma de torcer para os participantes do campeonato. A *streamer*, por ser também parte da *Watch Party*, realiza a mesma ação de seu *chat* a partir do seu corpo.

A primeira partida do campeonato é transmitida ao final da hora 8. Conforme citado, Loeya não transmite apenas uma *stream*, ela alterna a transmissão por diferentes participantes para acompanhar a partida de forma mais completa. Se escolhesse apenas uma transmissão, ela teria apenas um ponto de vista da partida, que possui 100 jogadores. Esse comportamento demonstra um domínio da *streamer*

sob o jogo, pois entende que a partida de Fortnite (2017) é formada por 100 jogadores e, ao acompanhar somente um, não é possível entender a partida completa. Além disso, ela tem autonomia para buscar pontos da partida que apresentem comportamentos mais interessantes para transmissão, evitando que a sua audiência perca o interesse. Importante pontuar que ela escolhe somente transmissões que ocorrem na plataforma Twitch, uma vez que é a plataforma que ela faz parte como *streamer*.

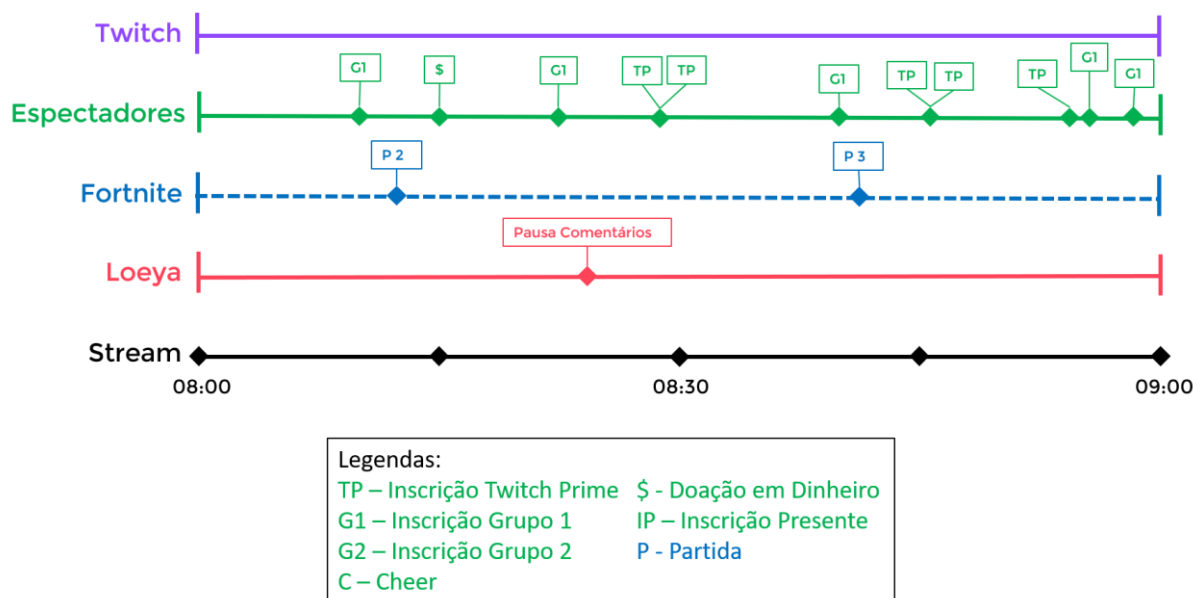
Ela mantém o áudio original das transmissões, porém em um volume baixo para não causar interferência com a sua própria voz. Enquanto ocorre a partida, a *streamer* explica sobre o campeonato, sobre as regras e pontuações, realiza breves comentários sobre os times que participam, que comportamentos e estratégias eles podem utilizar para ganhar. Ela explica como funcionam as transmissões dos campeonatos feitas pelos *streamers*. Apesar de ser opcional, é uma oportunidade que o produtor de conteúdo tem de monetizar a sua performance em campeonato em uma transmissão ao vivo. Mais uma vez percebemos a hibridização do *streamer* (AGUIAR, 2018), neste caso um *streamer*-jogador profissional, que compete profissionalmente em busca de um prêmio em dinheiro ao mesmo tempo em que cumpre suas metas e monetiza através da plataforma de *streaming*.

Há um mínimo aumento nas interações pagas neste período, que, ao final da oitava hora, contabilizam 13.

5.4.9 Hora 09

Durante a hora 9, Loeya matém a transmissão do campeonato de Fortnite (2017), acompanhando as partidas 2 e 3. Além de alternar entre diferentes *streams*, ao final de cada partida, ela mostra a pontuação de cada time em um quadro de liderança oferecido pela desenvolvedora do jogo. Conforme visto no capítulo 2, a pontuação é uma mudança importante para a competição através dos jogos (TAYLOR, 2012), sendo fundamental para acompanhar um campeonato entender em que posição está cada time. Durante este período, o comportamento de Loeya como comentarista informal é evidente, pois não demonstra preocupação em analisar a transmissão de maneira técnica ou realizar comentários imparciais. Em alguns pontos, ela demonstra preferência por certos times e participantes, inclusive demonstrando emoção e torcida em pontos da transmissão.

Figura 45 - Linha do tempo hora 09



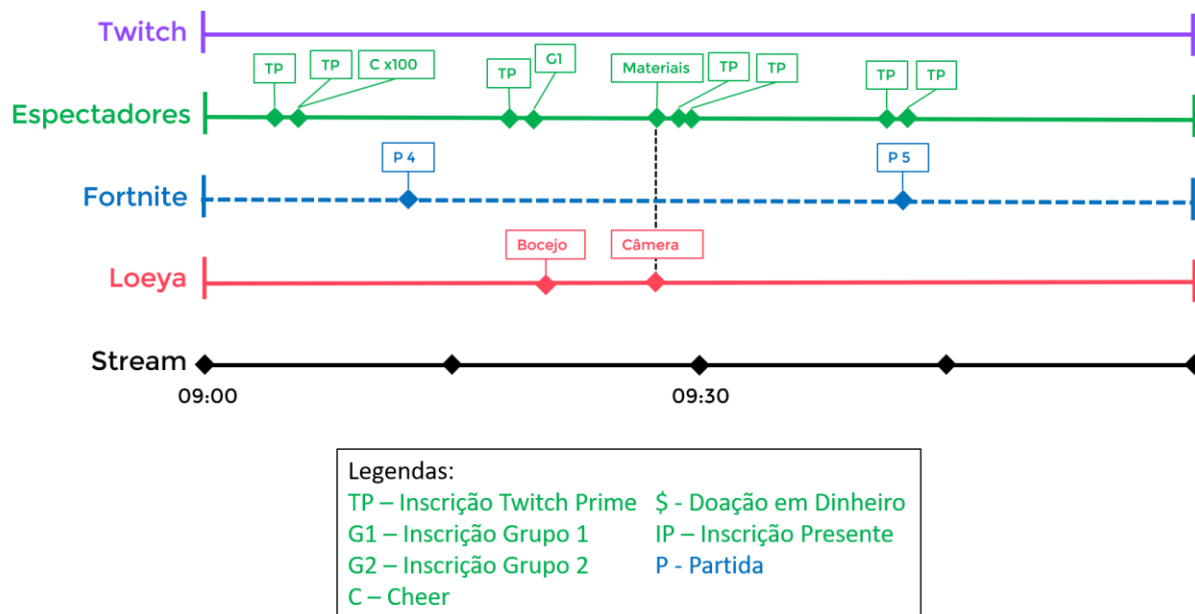
Fonte: A autora (2019).

Esse comportamento mais descontraído fica aparente entre as partidas 2 e 3, em que ela pausa por um breve momento os comentários sobre o campeonato para tratar de assuntos diversos com os seus espectadores, inclusive mostrando para a câmera uma de suas gatas. Por cerca de dois minutos o campeonato segue em segundo plano, enquanto ela conversa com o *chat*. Novamente, as interações pagas diminuem em comparação a hora anterior, ocorrendo apenas 11.

5.4.10 Hora 10

Durante a penúltima hora, o campeonato está na metade. Neste momento da competição, Loeya demonstra uma preocupação maior com a pontuação dos times do que com pequenas estratégias realizadas em jogo, uma vez que os times precisam agir em busca de pontos e não apenas boas jogadas. Por volta de 9h e 20 minutos, ela demonstra sinais de cansaço ao bocejar durante a transmissão (Figura 47, p. 132). Neste momento, ela estava transmitindo a mais de 9 horas com apenas pequenas pausas, sendo a última 4 horas antes.

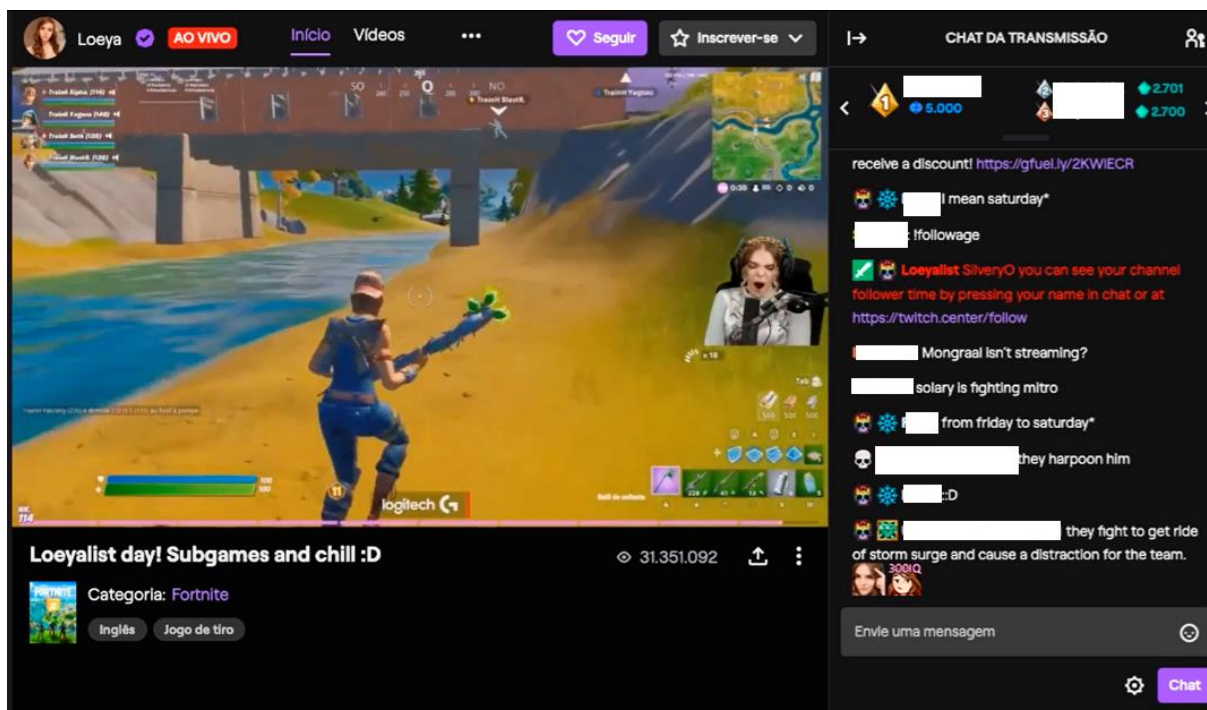
Figura 46 - Linha do tempo hora 10



Fonte: A autora (2019).

Durante a partida 4, um espectador pergunta sobre a contagem de materiais dos jogadores. Essa mecânica (HUNICKE et al., 2004) do jogo é importante pois evidência que times possuem vantagem em comparação aos outros, já que os materiais são necessários para realizar dinâmicas de defesa. Loeya usa seu corpo físico para apontar onde o usuário pode encontrar a informação (Figura 48, p. 132). Esse comportamento atravessa diferentes camadas da transmissão. Ela utiliza o seu corpo, presente na sua *stream*, para apontar na *stream* de outro *streamer*. Ao realizar essa ação, ela alcança o jogo dentro da *stream*. O uso intencional do corpo, já que a ação poderia ser realizada através do cursor do *mouse*, reafirma a importância da câmera para a performance do *streamer*. Ao utilizar o seu corpo, Loeya conduz melhor a atenção do seu público e reafirma a importância do seu corpo físico para a transmissão, que não precisa ser restrito a expressar emoções através do rosto.

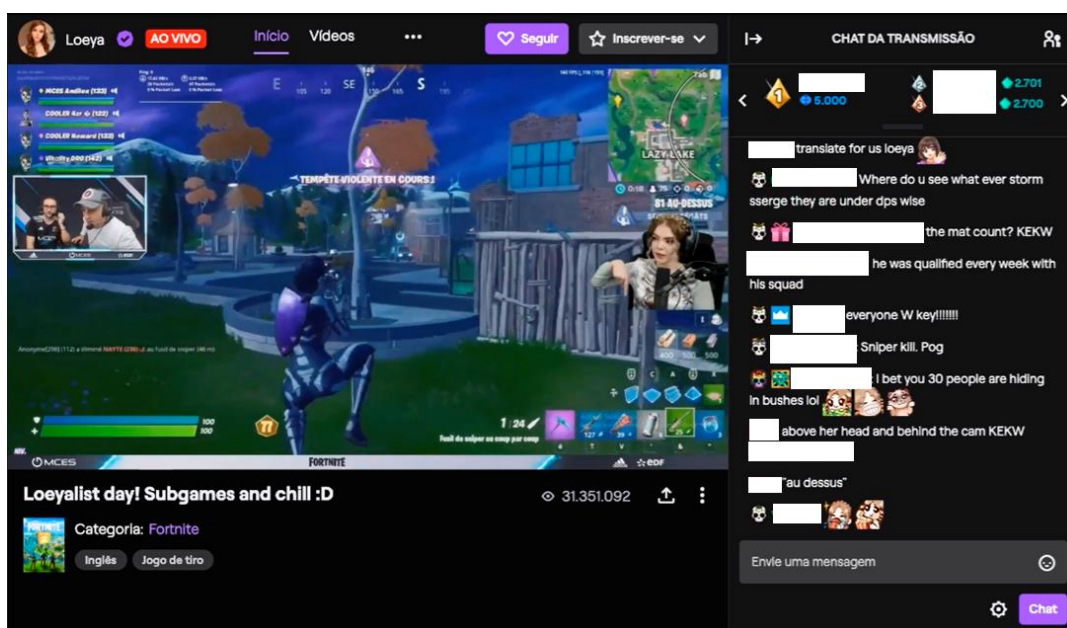
Figura 47 - Loeya boceja



Fonte: A autora (2019).

Apesar de seguir com os comentários sobre as partidas, a *streamer* gradualmente passa a introduzir assuntos variados com o *chat*, novamente criando uma ideia de uma transição para um novo momento da transmissão. Neste caso, o encerramento.

Figura 48 - Loeya aponta no jogo



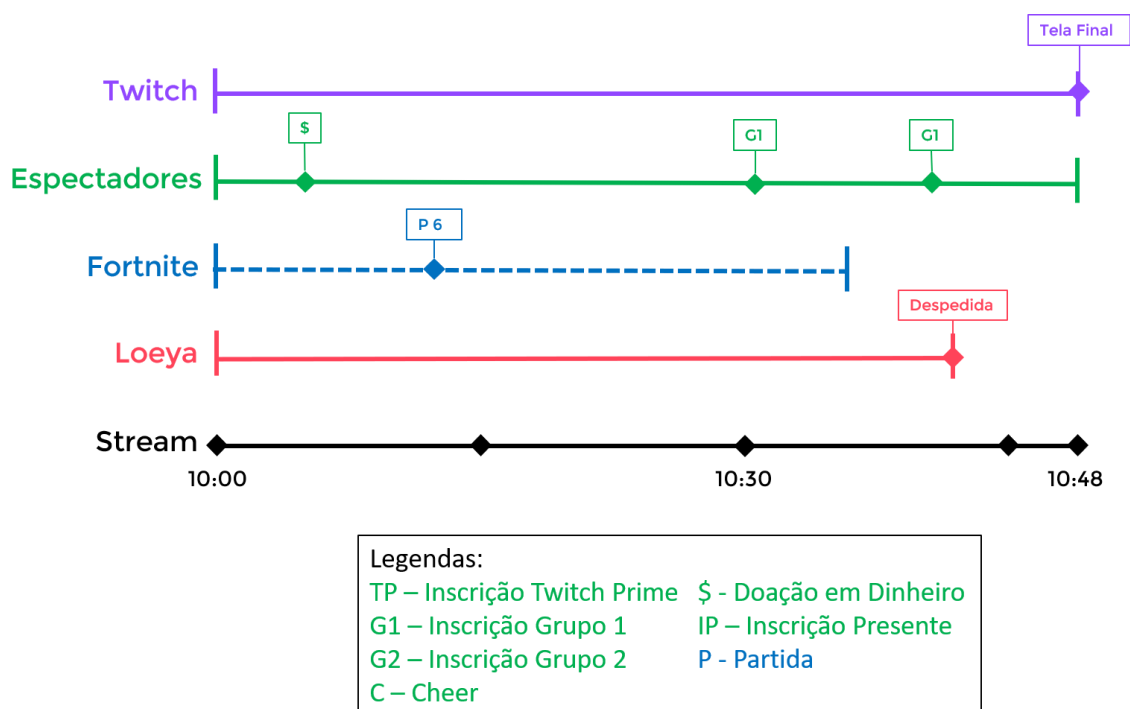
Fonte: A autora (2019).

As interações pagas ocorrem apenas 9 vezes durante a penúltima hora.

5.4.11 Final da transmissão

Os últimos 48 minutos simbolizam o encerramento da transmissão. Há uma queda considerável nas interações pagas, que neste momento final, são apenas 3. Ocorre a última partida do campeonato, e, minutos depois, a *stream* acaba.

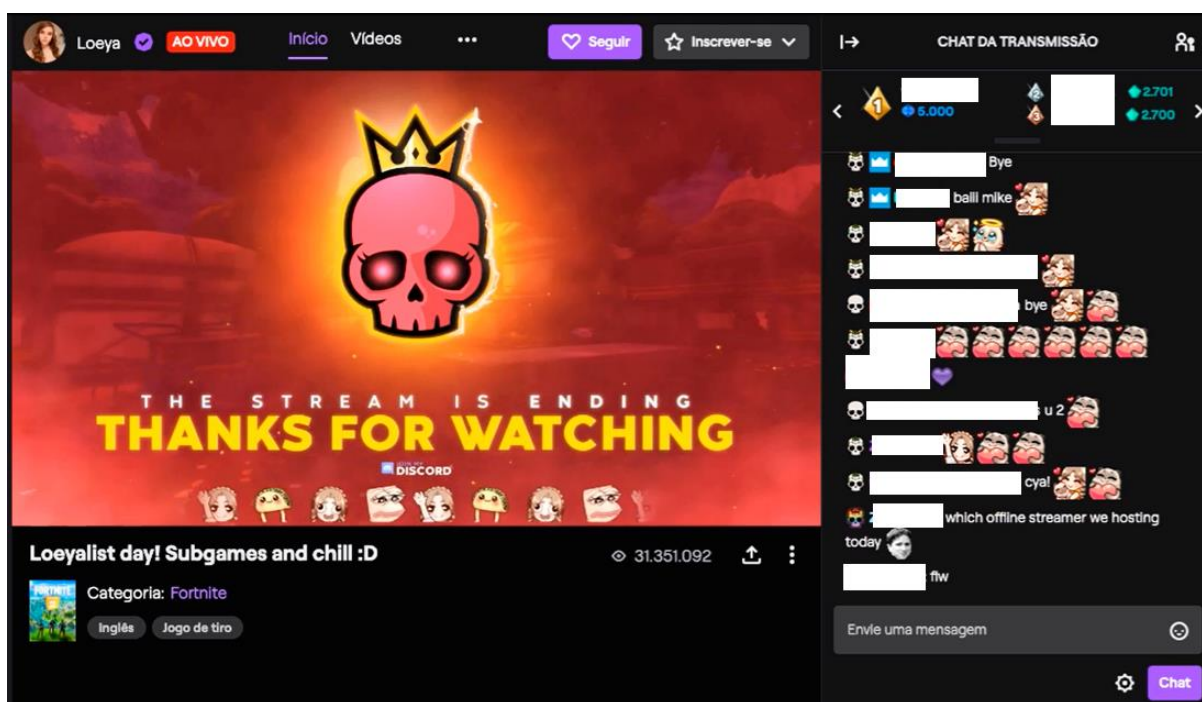
Figura 49 - Linha do tempo final da transmissão



Fonte: A autora (2019).

Retomando o comportamento do início da *stream*, durante os minutos finais ela realiza apenas interações de conversa com os espectadores. Durante esse período, ela resgata a tela em que o *chat* aparece em evidência (Figura 23, p. 107). Ao final deste período de interação, ela realiza uma despedida, passa informações referentes as próximas transmissões e agradece a participação dos espectadores.

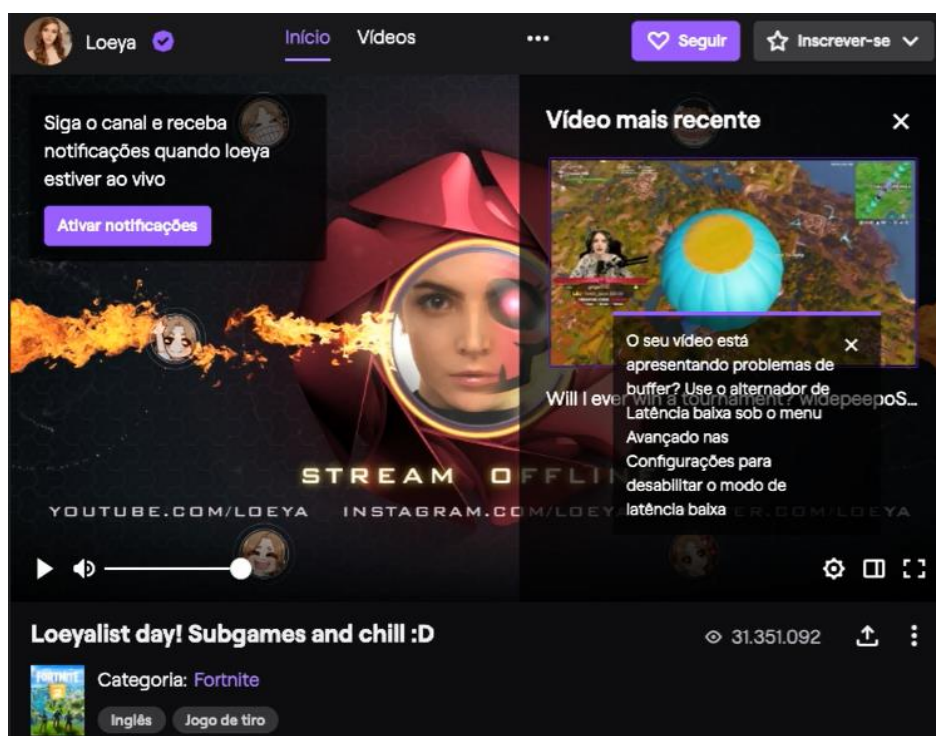
Figura 50 - Tela "the stream is ending thanks for watching"



Fonte: A autora (2019).

Ao final da despedida, é reproduzido o mesmo vídeo da abertura (Figura 22, p. 106) e uma tela informando que a *stream* encerrará em breve (Figura 50). Neste momento, as interações ocorrem apenas através do *chat*. Ao repetir o vídeo e a tela do início da *stream*, há uma noção de fechamento do ciclo, preparando os espectadores para o fim da transmissão. Neste espaço, os usuários podem finalizar as interações entre si, já que a *streamer* já deixou de fazer parte da transmissão.

Figura 51 - Tela final Twitch



Fonte: A autora (2019).

Quando a transmissão finaliza na plataforma, há uma mudança na tela, que passa a oferecer ações para seguir o canal, ativar notificações e assistir ao vídeo mais recente, além de um recado sobre configurações da transmissão. O sinal de ao vivo desaparece.

5.5 Análise do Caso “Loeyalist day! Subgames and chill :D”

Até o momento, encadeamos de maneira cronológica os acontecimentos da *stream*, onde os momentos de performance foram pontuados, descritos e discutidos de acordo com a teoria desenvolvida. Contudo, apesar de importantes para mapear as possibilidades de performance em uma transmissão ao vivo de jogos, as ações foram analisadas em pequenas partes, sem um contexto geral do todo. Neste momento, cabe realizar uma análise da transmissão em sua totalidade.

Neste primeiro momento, analisaremos e discutiremos as performances percebidas nos 4 elementos participantes da transmissão ao vivo: plataforma, jogo, *streamer* e audiência. Após essa análise, resgataremos as funções para a performance de Schechner (2013) e as camadas de produção de um *streamer* de Taylor (2018), relacionando-as para uma categorização das performances.

5.5.1 A plataforma de *streaming* performa

Corroborando com o trabalho de Paz (2016), a Twitch, mesmo não sendo um humano e sim uma plataforma digital, possui sua própria performance dentro do conjunto de performances do *streaming* de jogos conforme veremos a seguir.

Inicialmente, a Twitch funciona como o local onde ocorre a performance, onde as interações e relações são possibilitadas. A plataforma oferece um local que permite que outras pessoas assistam (FERNÁNDEZ-VARA, 2009) a performance que já existe entre jogo e jogador (GALLOWAY, 2006) e transformem essa experiência em uma nova forma de entretenimento. Ao entrar neste espaço digital, há uma transição de comportamentos e rituais que fazem parte da performance que ocorre neste local. Há uma semelhança com a fase de transição de Turner (1982) onde, em um primeiro momento, há um ritual de separação entre a vida cotidiana e o espaço da performance. Muitas vezes esse local pode ser físico, como por exemplo uma Igreja. Neste caso, o local simbólico é a plataforma. Ao mesmo tempo, essa separação lembra a noção de círculo mágico de Huizinga (2018), onde, a partir da entrada nesta espécie de jogo de performances, a forma de agir, as leis e os costumes mudam. Porém, conforme apontado por Consalvo (2009), o círculo mágico é afetado pelas regras da vida, que se adicionam ao momento do jogo.

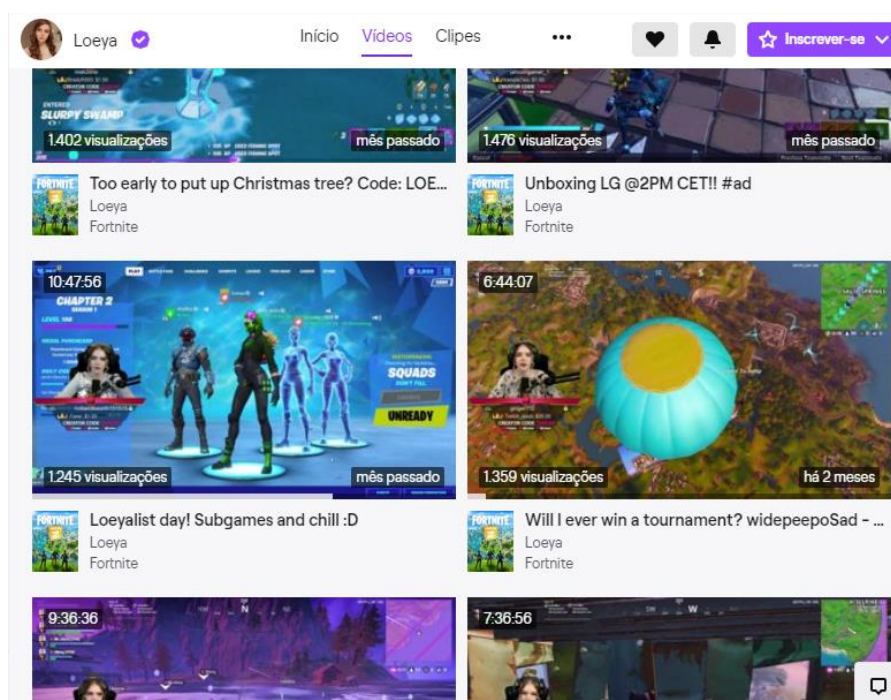
Quando um usuário entra em uma transmissão ao vivo, encontra uma série de comportamentos que só ocorrem dentro deste espaço. A sua identidade como pessoa, porém, não deixa de existir. Neste espaço de entretenimento, não é necessário encenar um papel ou agir conforme um personagem, ou seja, o usuário não precisa abandonar os seus status pessoais (profissão, sexo, idade). A constatação também é válida para o *streamer*, que, apesar de estar em um papel de destaque na performance, não deixa de ser ele, mesmo que existam traços de atuação e até mesmo uma personalidade exclusiva para *stream*. Contudo, existem ações e comportamentos que ocorrem exclusivamente neste espaço, como, por exemplo, o sistema de inscrições e doações pagas e a ritualização em agradecer nominalmente cada uma assim que ela ocorre. Os vídeos de abertura e encerramento marcam o tempo que começa e termina a performance. Essa ritualização funciona para marcar as transições entre os momentos dentro da mesma transmissão.

A Twitch, a partir da análise da transmissão, performa de duas maneiras. Na primeira, interfere diretamente na performance da transmissão através dos comerciais. O comercial interrompe a performance, mesmo que mantenha o vídeo de

maneira reduzida ao lado do comercial. Contudo, ao interromper o áudio, perde-se um elemento fundamental para o espectador entender a performance da *stream*. Em um segundo momento, a performance da plataforma é indireta, uma vez que ela influencia no comportamento do *streamer* ao impor indicadores de frequência e alcance a serem alcançados por seus parceiros. Há uma relação direta destes indicadores na performance do *streamer*, seja no seu comportamento perante os seus espectadores, ou na quantidade de horas que ele precisa cumprir por semana.

Resgatando os conceitos de arquivo e repertório de Taylor (2013), a Twitch, por arquivar as transmissões ao vivo como vídeos no canal, armazena e transforma as performances em arquivos (Figura 52). Apesar de ser apenas um recorte da performance, uma vez que a performance ao vivo não pode ser capturada, este arquivo pode servir para consulta posterior, para um espectador que perdeu a performance ao vivo, ou, como o caso da presente pesquisa, como fonte para analisar os comportamentos performáticos. O arquivo pode revelar questões referentes ao repertório, mesmo que represente apenas uma parte deste, já que estamos vendo o comportamento isolado de apenas um canal da Twitch. Este arquivo, porém, é temporário e desaparece depois de 60 dias para Parceiros e 14 para Afiliados (TWITCH INTERACTIVE, 2017).

Figura 52 - Seção "Vídeos" no canal Loeya



Fonte: Captura de tela realizada no dia 08 de janeiro de 2020.

Esse arquivo também funciona como um fragmento do momento de *gameplay* do *streamer* com o jogo. Apesar de não capturar o *gameplay* de maneira completa, uma vez que não temos acesso a imagem dos movimentos feitos pelas mãos do *streamer* ou mesmo de seus pensamentos, proporciona uma forma de arquivo deste comportamento.

5.5.2 Espectadores ou coparticipantes?

Os espectadores são essenciais para a performance do *streaming* de jogos. A performance requer uma relação que seja entre seres (SCHECHNER, 2013; GOFFMAN, 2002) e é o momento que temos certeza de que uma ação ou enunciado é recebido (ZUMTHOR, 2007; FERNÁNDEZ-VARA, 2009). Diferente de uma peça de teatro, onde a audiência costuma assistir passivamente a performance do ator, no *streaming* de jogos os espectadores possuem diferentes formas de assistir ou participar da performance. O usuário pode assistir passivamente, como assistiria um programa de televisão ou uma peça de teatro. Mesmo neste caso, o usuário possui disponível as ferramentas de performance, optando por não as utilizar. Em contrapartida, os espectadores que participam ativamente da transmissão deixam de ocupar este papel de apenas presenciar e dar sentido para a performance, uma vez que também fazem parte dela. Durante a observação direta e através dos dados oferecidos pela ferramenta Twitchtracker, não foi possível avaliar qual a porcentagem de participantes ativos e quantos apenas assistem a transmissão.

Apesar de não ser possível definir quantitativamente, durante a observação direta percebemos que a performance da audiência é constante durante toda a transmissão, iniciando antes da performance da *streamer*. As ativações através de ferramentas pagas ocorrem, em maior ou menor quantidade, durante as 10h e 48 minutos de transmissão. A interação através da ferramenta de *chat* ocorre de maneira contínua, inclusive nos momentos em que a *streamer* não participa da performance. A performance através do *chat* funciona a partir de dois pontos. O primeiro é através do texto, ter sua mensagem lida através da voz da *streamer*, que realiza um filtro do que acha relevante resgatar daquele espaço de texto para destacar para a transmissão. A segunda performance foi a interação através do envio de *emotes* de maneira repetida, normalmente com intenção de passar um sentimento (comemoração, tristeza, agradecimento).

Conforme visto na observação, a *streamer* pode permitir que a performance dos espectadores passe o limite do *chat* e das ferramentas pagas, como o exemplo dos inscritos que jogam com ela. Todos os participantes possuíam performance através da sua voz (microfone) e *playformance* através do seu avatar do jogo Fortnite. Loeya interferiu o mínimo possível nesta interação, por vezes apenas solicitando que os jogadores baixassem o volume do jogo ou desligassem a *stream*, pois causava interferência no áudio da transmissão. Fora estas ocasiões, os espectadores tiveram liberdade para agir conforme desejassem, como o caso da Jogadora 1, que aproveitou este espaço para ter uma interação mais próxima com a *streamer*.

Neste contexto de *streaming* de jogos, há uma transformação da audiência. Inicialmente, ela pode apenas assistir alguém jogando, porém, a plataforma e o produtor de conteúdo oferecem possibilidades para ações que ultrapassam o limite de espectador. A partir da observação, nos parece mais apropriado retomar a nomenclatura de coparticipante utilizada por Goffman (2002), pois emprega a ideia da participação na performance.

5.5.3 Jogo digital como ferramenta performática e contexto para ações

O jogo em um primeiro momento pode ser visto como uma ferramenta performática. O *gameplay*, a interação ativa entre jogador e jogo (JULL, 2014), pressupõe ação, o jogador precisa agir para o jogo ser executado. Essa ação, em contrapartida, funciona como uma performance dupla. O jogador performa ao jogar e o jogo performa em resposta ao jogador (GALLOWAY, 2006). Essa interação, olhada sem uma transmissão ao vivo, já pode ser considerada performática (FERNÁNDEZ-VARA, 2009).

As regras e o sistema formal de um jogo funcionam para oferecer contexto para as ações do jogador (JUUL, 2011). Quando assistimos a uma partida de futebol, precisamos entender, no mínimo, que o objetivo final de todos os jogadores é acertar a bola no gol. Realizando uma aproximação com o teatro, ao assistir uma peça teatral, entendemos que o diálogo funciona como uma ferramenta performática utilizada pelo ator para dar sentido a história. No *streaming* de jogos, então, as regras e o sistema do jogo oferecem significado para as ações do jogador para quem assiste. Quando o jogador realiza uma jogada de excelência, e fica feliz pelo resultado alcançado, os espectadores, ao entenderem o contexto desta ação por serem eles mesmos jogadores do mesmo jogo ou pelo menos assistirem ele, podem também sentir a

felicidade pelo jogador. Da mesma forma que comemoramos um gol ao assistir o futebol, ao ver uma jogada excelente dentro de um jogo, também podemos comemorar. Essas ações contextualizadas ajudam a conectar o jogador com os seus espectadores, ao mesmo tempo que funcionam como possibilidades para ação do *streamer*, que não precisa inventar novas ações para cada nova transmissão.

Apesar de oferecer contexto para as ações, na transmissão ao vivo o jogo funciona simultaneamente como o cenário primário da performance, uma vez que ocupa a maior parte da tela de transmissão (Figura 4, p. 42). O jogo oferece ao *streamer* uma ferramenta para performance, que por sua vez permite a interação com seus espectadores. Além disso, oferece imagens e músicas que podem servir como trilha sonora na transmissão. Ao mesmo tempo em que é o cenário, acaba funcionando como palco, pois é onde ocorre as ações de *performance* (FRASCA, 2007).

Fortnite (2017), conforme resgatado anteriormente, entende o *streaming* de jogos como parte importante da indústria e da cultura dos jogos. A transmissão ao vivo através de plataformas de *streaming* oferece uma grande visibilidade para o jogo que, por consequência, atrai novos jogadores. O jogo é disponibilizado de maneira gratuita, porém, oferece retorno financeiro para a desenvolvedora em outros pontos. Os jogadores realizam transações dentro do jogo (através de *V-Bucks*), compram produtos licenciados, pagam entrada para assistir aos campeonatos e este fluxo, que ocorre de maneira contínua, permite que o jogo continue a existir e se aprimorar. Por conta do retorno financeiro que a visibilidade oferece, é importante para o jogo manter-se como o jogo mais popular e jogo mais assistido, portanto, é importante que produtores de conteúdo utilizem o jogo como ferramenta performática. A Twitch exige que o *streamer* tenha um ritmo fixo para suas transmissões, criando uma relação análoga ao trabalho. De maneira mais branda, o programa Apoie-Um-Criador funciona como uma bonificação extra para este trabalho. O *streamer* não precisa cumprir horas nem dias, porém, precisa persuadir a audiência a utilizar o seu código ao realizar transações na Epic Store ou no próprio jogo. Isso reafirma a importância da relação entre *streamer* e audiência, uma vez que o retorno financeiro depende dessa conexão.

5.5.4 A performance do jogador-streamer

A performance do *streamer* fica em evidência nos trabalhos sobre *streaming* de jogos (PAZ, 2016; AGUIAR, 2018; TAYLOR, 2018; WOODCOCK e JOHNSON, 2019)

uma vez que este ocupa papel de destaque na transmissão, funcionando como um condutor principal da performance. O *streamer* possui autonomia máxima, decidindo o momento que a *stream* começa e termina (com exceção da existência de problemas técnicos). Esse papel de destaque na transmissão, contudo, faz com que a ausência da *streamer* seja praticamente nula. No caso de Loeya, por exemplo, ela realiza poucas pausas e almoça durante a transmissão para não ficar ausente por muito tempo.

No *streaming* de jogos, a performance do *streamer* é sempre dupla e hibridizada. O *streamer* performa para a transmissão, em busca da formação de uma audiência, e junto a plataforma para atingir os índices que permitem sua monetização. Ao mesmo tempo, ele performa junto ao jogo, realizando ações que reverberam na transmissão como um todo.

Entendendo essa duplicidade na performance, optamos por entender este papel como jogador-*streamer*, pois as ações feitas em jogo podem ser entendidas sem a presença da transmissão. Cabe ao presente trabalho, porém, observar a performance no contexto da *stream*. No caso de Loeya, houve uma performance dupla extra, onde ela foi *streamer*-comentarista durante a transmissão do campeonato.

O jogo auxilia a contextualizar as ações do *streamer*. Ele como jogador empreende esforço para alterar o jogo, que pode resultar em situações de alegria ou frustração. Esse encontro do jogo com as emoções do jogador permite que estas sejam transformadas em performances, ao comemorar quando alcança a vitória ou ficar triste quando há uma jogada ruim. Cabe ao *streamer* decidir como performatizar cada situação.

Assim como possui dois papéis, *streamer* e jogador, há uma ideia da presença de dois corpos, virtual e físico. O avatar dentro do jogo representa o corpo virtual e é através dele que ocorre a maior parte das ações, uma vez que as ações em jogo ocupam mais da metade da transmissão. As ações feitas pelo corpo físico (incluindo a voz) são tão importantes quanto as ações do avatar, pois permitem diferentes tipos de performance para o *streamer* e para a audiência, uma vez que em determinados momentos os espectadores possuem performance através da voz do produtor de conteúdo, por exemplo, quando ele lê a mensagem de *chat* do usuário em voz alta.

Resgatando o conceito de fachada de Goffman (2002) como ferramenta empregada intencionalmente ou não pelo indivíduo para auxiliar a sua representação,

podemos entender que a fachada também é dupla, pois considera o físico e o sintético, o corpo e o avatar.

O cenário, ou seja, o local físico onde ocorre a performance, é um fundo verde onde é colocado o jogo, seja ele em forma de partida ou transmissão. Diferente do YouTube, onde o cenário físico é pensado para emoldurar o produtor de conteúdo e insinuar as suas competências através da colocação de itens ao redor (BACKES, 2019), no *streaming* de jogos o cenário físico é eliminado através de *chroma key*, evidenciando o jogo como cenário primário. Mesmo quando não há fundo verde, o cenário físico fica em proporção menor.

Portanto, para o *streamer*, a fachada pessoal (GOFFMAN, 2002) fica em evidência em comparação ao cenário físico. No exemplo de Loeya, existe uma preocupação da *streamer* em escolher uma roupa, arrumar o cabelo e preparar os equipamentos eletrônicos para que eles funcionem corretamente. Esse preparo mostra que a transmissão é um trabalho levado a sério, que exige preparação prévia, inclusive da aparência física. A fachada também ocorre através das alterações estéticas permitidas pelo jogo no avatar. O jogador pode alterar a *skin* do personagem para representar melhor sua personalidade ou gostos pessoais. Interações de dança podem representar suas emoções e corroborar com a ideia de Goffman (2002) de que gestos e padrões de linguagem fazem parte da fachada da performance. A fachada pessoal neste ambiente performático vira diferencial competitivo, uma vez que é algo que o *streamer* pode modular facilmente, diferente do jogo que é fixo e codificado.

No caso de Loeya, ela mantém um estilo para sua transmissão conforme relatado em entrevista, onde reafirma o caráter competitivo do jogo para criar as relações com a sua comunidade. Para outros *streamers*, o estilo pode ser diferente e alterado conforme o jogo. Caso o jogo permita atuação, como um jogo de RPG, o *streamer* pode incorporar um personagem na transmissão. No caso de Loeya, por se tratar de um jogo competitivo, o foco está em performar melhor que os demais competidores. Ela não deixa de usar, porém, de maneira improvisada, mecânicas e dinâmicas do jogo para performar perante a sua audiência, como utilizar a funcionalidade do mapa para ensinar aos espectadores sobre determinados itens.

Além de ensinar sobre o jogo, a *streamer* ensina sobre o *streaming* de jogos, sobre como realizar uma transmissão ao vivo. Há, portanto, um ensinamento do cotidiano, ou seja, da vida real, ao mesmo tempo em que há um espaço de

ensinamento com o caráter mais lúdico, referente ao jogo, evidenciando este papel duplo de *streamer-jogador*.

5.6 Categorizando a performance do *streaming* de jogos

Durante a transmissão, identificamos as funções entreter, criar beleza, marcar ou mudar identidade, criar ou promover a comunidade, ensinar ou persuadir conforme definidas por Schechner (2013). A função de entreter permeia toda a transmissão, pois, o *streaming* de jogos, independente do caso analisado, é “uma nova forma de transmissão em rede”¹⁵⁰ (TAYLOR, 2018, p. 6), onde um jogador transmite seu *gameplay* para usuários interessados em assistir e participar de uma comunidade em volta desta ação. Schechner (2013), conforme apontado na seção 4.1, entende que a função de entreter está sempre ao centro de uma performance, uma vez que esta tem como objetivo agradar ao público. A presença e a existência de um público é peça fundamental para uma *stream*. Uma transmissão ao vivo sem espectadores não é impossível, porém não cumpre com a proposta da ação, que é a transmissão ao vivo para usuários que assistam e acompanhem aquela performance. A plataforma de *streaming* oferece dinâmicas e ferramentas para que as interações aconteçam ao vivo, na ausência destas interações, resta apenas a gravação da performance entre jogo e jogador.

Criar beleza é uma ideia subjetiva e de difícil definição, pois não trata apenas de definir o que é ou não bonito. Rituais com performances assustadoras podem empregar noções de beleza artística ou estética, sem a noção de ser bonito (SCHECHNER, 2013). A estética, conforme visto na seção 2.5, é um componente importante a ser levado em consideração pelos designers de jogos, pois é justamente a parte do processo que cabe ao jogador. Na estrutura MDA a estética é a emoção que o jogador sente ao entrar em contato com o jogo ou determinada fase dele. Conforme visto na análise, em momentos em que a *streamer* realizava boas jogadas ou alcançava a vitória no jogo digital, ela tinha o seu esforço recompensado (JUUL, 2011) com uma sensação de desafio cumprido ou mesmo em ter alcançado uma forma de expressão (HUNICKE et al., 2004) em relação a sua audiência. A audiência entendia estes momentos de excelência como uma situação a ser comemorada através dos *emotes* e das interações pagas através da Twitch. Não por acaso, o termo

¹⁵⁰ Tradução livre do original: “[...] a new form of networked broadcast”.

performance para os jogos é coloquialmente utilizado para definir uma situação de eficácia no jogo ou em parte dele (NITSCHE, 2014). Frasca (2007) entende a estética em seu trabalho como pertencente a performance dos jogos, seja através do corpo ou do avatar, é possível realizar movimentos ou ações que dão prazer ao realizar e, por consequência, para assistir.

A mudança ou marca na identidade a partir da performance pode ser representada pelos momentos em que há uma transformação de algum dos participantes da transmissão. Os espectadores ao possuir possibilidade de interferir e participar ativamente na performance geral da transmissão têm seu papel transformado. Ao invés de apenas assistir a performance, o espectador faz parte dela.

Apesar disso, a participação possui diferentes níveis conforme visto na análise. O usuário pode manter seu papel de apenas espectador, não tendo nenhuma participação na performance. O usuário pode, em um segundo momento, apenas interagir com outros usuários (inclusive a *streamer*) através do *chat* oferecido pela plataforma. Essa interação através do *chat* pode ou não ser reconhecida pelo *streamer*. A partir das ferramentas pagas, contudo, o espectador participa da transmissão. Sempre que uma interação paga ocorre, há, no mínimo, uma ativação em tela, podendo ter como complemento áudio e vídeo. As interações pagas resultam em interação direta com o *streamer*, que reconhece a importância destas interações. O último papel que pode ser desempenhado pelo espectador é de jogador. Neste último nível, o jogador possui de fato ações (através de um avatar do jogo) e voz para sua performance e pode, se desejar, impactar a performance, como foi o caso da Jogadora 1.

A *streamer* possui uma mudança na sua identidade temporariamente ao final da transmissão, quando deixa de ser a *streamer-jogadora*, para se tornar *streamer-comentarista*. Apesar de ser uma mudança temporária, há uma diferença em seu comportamento.

Criar ou cultivar a comunidade é parte fundamental da performance do *streaming* de jogos. A plataforma Twitch, em sua própria definição, é o espaço digital feito para realizar interações ao vivo e participar de diversas comunidades, além de ser um espaço onde produtores de conteúdo podem construir comunidades prosperas a partir das suas paixões (TWITCH INTERACTIVE, 2019b). Cabe ao *streamer* criar, manter e aumentar de forma constante essa comunidade a partir das suas transmissões ao vivo e do seu relacionamento com os espectadores. Conforme visto

na análise, há uma preocupação de Loeya em valorizar as interações pagas, demonstrando que este papel de apoiar financeiramente é importante para ela e, por consequência, a comunidade que ela forma na Twitch. Essa ideia de comunidade afasta quem assiste a transmissão ao vivo de um simples espectador, uma vez que a participação destes usuários é fundamental para o funcionamento da *stream*. Seja através de ações mais ativas, como jogar junto à *streamer*, ou manter sua presença constante na transmissão, os *streamers* precisam desta relação para manter a sua comunidade.

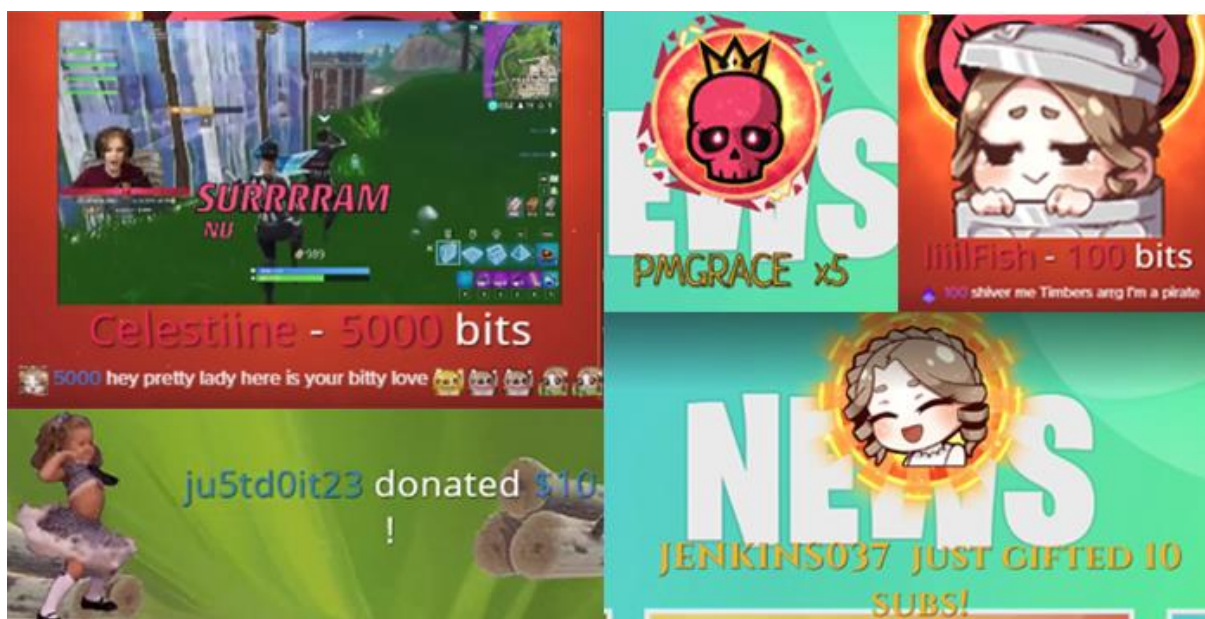
Por fim, ensinar ou persuadir, fazem parte de vários momentos da transmissão ao vivo e, conforme visto em alguns exemplos, são comportamentos que vem prioritariamente através da *streamer*. Em diversos pontos destacados Loeya conectava sua performance aos seus patrocinadores, por exemplo, ao associar seu momento de pausa a bebida G Fuel. Em diferentes momentos, ela utiliza oportunidades oferecidas pelos espectadores para divulgar seus códigos de desconto, seja através de dúvidas diretas ou comentários sobre promoções. Apesar de ser direta em diversos momentos, principalmente reafirmando a existência de cupons de descontos para os produtos, em outros momentos ela deixa a questão implícita. Além destes pontos, as interações pagas com realizadas pelo público são persuadidas pela *streamer*, que normalmente alcança este apoio com a sua performance na transmissão. Os usuários, em contrapartida, utilizam as ferramentas para apoiar o trabalho dela.

A questão de ensinar e instruir foi um comportamento que muitas vezes ocorreu de forma colaborativa. Enquanto joga, a *streamer* explica sobre diferentes itens, dinâmicas e estratégias que podem ser utilizadas pelos espectadores para alcançar êxito em seu jogo, muitas vezes utilizando a ferramenta de *chat* para complementar as informações oferecidas com novos conhecimentos que os espectadores escreviam. Ao final da transmissão, ao assistir ao campeonato, as informações que Loeya transmitiu possuíam o jogo como assunto principal, porém alterando o foco para informações competitivas, que tipos de itens e estratégias os profissionais estavam usando, se era válido para jogadores casuais ou não. Deixando o jogo de lado, a *streamer* instruiu sobre a realização de transmissões ao vivo, a comparação entre plataformas, como é a rotina de quem trabalha exclusivamente com *streaming* de jogos.

Ao analisar as camadas de produção elencadas por Taylor (2018), podemos perceber que muitas tem relação direta com as performances da transmissão ao vivo. Apesar de atingir diretamente outros elementos da transmissão, as camadas de produção têm relação direta com o *streamer*, uma vez que ele é o responsável por disponibilizá-las em primeira instância. Apesar disso, quando necessário, incluímos outros elementos (plataforma, jogo e espectadores).

O *Set Design*, produção feita pelo *streamer*, possibilita os acionamentos em tela feitos pelos espectadores (Figura 53), que resultam em performance para a audiência. A *streamer* utiliza um fundo verde para ocultar a imagem de fundo do ambiente em que está para dar mais foco ao jogo durante a transmissão. A transmissão de Loeya possui *chat bots* que auxiliam nas dúvidas e questionamentos comuns, e podem ser programados para aparecer com determinada frequência ou ativação através de comandos usados pelos usuários.

Figura 53 - Ativações feitas pela audiência



Fonte: Dallegrave (2019, p. 691)

As customizações exclusivas para o canal, principalmente os *emotes*, foram amplamente utilizadas durante a performance da audiência na transmissão, principalmente para representar de forma gráfica o sentimento da audiência como um todo. A *streamer* utilizou amplamente este recurso como forma de pedir uma ação conjunta dos espectadores, seja para agradecer alguma doação específica ou para

torcer junto a ela durante a transmissão do campeonato. Apesar de ser inicialmente apenas uma mercadoria virtual (REBS, 2012), funcionou como uma ferramenta de performance durante a transmissão.

A Produção de Performance é parte fundamental de todo o processo da *stream*. Esta camada de produção da transmissão é papel fundamental do *streamer*. Loeya é bastante ativa em sua performance, mantendo um diálogo constante com a sua audiência, utilizando sempre que possível a sua voz (ZUMTHOR, 2007) para dar um caráter mais performático para ações dentro e fora de jogo. A voz é fundamental para sua relação com os espectadores, seja para respondê-los ou para transformar o escrito no *chat* em performance. Ela utiliza dos sentimentos (alegria/tristeza) como forma de conexão com a audiência. Estes atos performáticos funcionam para atrair e reter espectadores.

Conforme o caso analisado, a *streamer* manteve uma relação contínua com os seus espectadores, jogando e performando ao mesmo tempo. A camada de Crítica e Avaliação contempla as ações e performances da *streamer* que, de alguma maneira, transmitem ensinamentos para quem assiste. Aqui temos uma relação direta com a função ensinar de Schechner (2013), uma vez que as mesmas performances analisadas para essa função, se encaixam nesta camada de produção.

A função de persuadir, contudo, é mais bem relacionada com a camada de produção Estruturas Econômicas e Comerciais. Loeya, por ser parceira da plataforma Twitch possui diferentes remunerações para o seu trabalho e durante a transmissão analisada tivemos contato com 2 anúncios publicitários, 46 inscrições pagas (Grupo 1, Grupo 2 e Inscrições Presentes), 54 inscrições através da Twitch Prime e 12.400 Cheers utilizados. Através de plataformas externas, a *streamer* obteve 13 doações em dinheiro. Há, ainda, os códigos de desconto (G Fuel e Apoie-um-Criador), estes, porém, não temos alcance da sua utilização pois ocorrem fora do momento da transmissão ao vivo.

Na *stream* de Loeya, a camada de produção Sociabilidade é bastante presente, inclusive sendo o tema da transmissão analisada, uma vez que era um dia dedicado a jogar em transmissão com os inscritos do canal. Conforme visto na análise, ao permitir que espectadores participassem do momento de *gameplay*, eles possuíram uma performance de maior impacto em comparação aos usuários que apenas interagiram na plataforma. O contato de Loeya, porém, não ficou restrito somente a estes usuários, uma vez que ao mesmo tempo em que jogava e conversava com

inscritos que estavam dentro do jogo, ela mantinha a conversa com o *chat* da transmissão. Em um segundo momento, um usuário sugere a realização da *Watch Party* para assistir ao campeonato de Fortnite (2017). Apesar de não sabermos se foi a partir desta sugestão ou não a decisão, a *streamer* realiza a transmissão do campeonato. Ela mantém uma relação com a audiência através das ativações pagas, porém, sem desconsiderar as mensagens que são enviadas no *chat* de maneira gratuita.

Durante a análise da performance, a camada de Infraestruturas Materiais e Digitais fica aparente somente através da imagem do microfone utilizado pela *streamer*. Este é o único equipamento eletrônico que temos acesso por imagem. A cadeira utilizada pela *streamer* fica aparente parcialmente durante a transmissão, ficando em destaque apenas em momentos em que ela se ausenta da transmissão. Além disso, contemplamos a existência da câmera que possibilita a captura destas imagens. Através da performance do corpo da *streamer*, porém, entendemos a existência de, pelo menos, um monitor auxiliar, conforme visto nos momentos em que ela assiste a vídeos enviados através de doações em dinheiro. A transmissão ocorreu sem problemas técnicos, portanto, concluímos que os equipamentos foram configurados e funcionaram de maneira correta durante a transmissão.

Quadro 2 – Categorização de ações identificadas na análise

Função para a performance (SCHECHNER, 2013)	Camada de Produção (TAYLOR, 2018)	Ações
Criar Beleza		Boas jogadas, vitória no jogo.
Mudança ou marca na identidade	Sociabilidade	Espectador participante, espectador jogador, <i>streamer</i> -jogadora, <i>streamer</i> -comentarista.
Criar ou cultivar a comunidade	Sociabilidade	Valorizar interações pagas, jogar junto à <i>streamer</i> , interagir com os demais participantes através do <i>chat</i> .
Ensinar ou persuadir	Crítica e Avaliação, Estruturas Econômicas e Comerciais	Ensinar sobre itens e estratégias do jogo, ensinar como realizar uma transmissão ao vivo, como funcionam os campeonatos, divulgar códigos dos parceiros, reconhecer inscrições pagas.
	<i>Set Design</i>	Acionamentos em tela, fundo verde, <i>chat bots</i> , <i>emotes</i> .
	Produção de Performance	Utilizar a voz, demonstrar sentimentos bons e ruins, interação contínua com os espectadores.

Fonte: A autora (2019).

As camadas de produção (TAYLOR, 2018) e as funções de performance (SCHECHNER, 2013) funcionam como uma categorização para analisar a performance da transmissão ao vivo. Em alguns pontos elas se sobrepõem totalmente, em outros se complementam, porém auxiliaram uma análise crítica de pontos da transmissão.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos digitais, com seu rápido desenvolvimento como artefato sociotécnico e indústria econômica, são considerados uma das principais fontes de entretenimento do século XXI (HJORTH, 2011). Jogar é parte do comportamento humano e cabe aos estudos de jogos compreender de que maneira nos relacionamos com os jogos em determinado contexto (FRAGOSO; AMARO, 2018). Durante o segundo capítulo do presente trabalho, empreendemos uma pesquisa bibliográfica que permitiu entender o que torna os jogos diferentes de outras áreas do entretenimento. Através dos primeiros estudos sobre jogos (HUIZINGA, 2018; CALLOIS, 2017) entendemos quais características são únicas do jogar e de que forma essa atividade, que sempre pressupõe ação, é significativa para a cultura humana, sendo parte importante da vida em sociedade.

Os jogos, porém, ainda eram vistos como atividades separadas do cotidiano, principalmente através da ideia de círculo mágico de Huizinga (2018). Contudo, conforme há um entendimento dos jogos em contexto, não somente como sistema e atividade, a borda deste círculo mágico fica tênue, onde aspectos da vida pessoal do jogador fazem parte do momento de jogo (CONSALVO, 2009). A chegada dos jogos digitais nos lares, pelos consoles e computador pessoal, transformou ainda mais o jogar, que deixa de ocorrer apenas em espaços públicos e faz parte do ambiente familiar.

O computador pessoal foi o grande responsável para uma extensão nas formas de jogar, pois funciona como um superprocessador de regras, permitindo que o jogador tenha mais liberdade para agir no resultado do jogo sem se preocupar em explicar regras ou mesmo conferir se elas estão sendo cumpridas. Além disso, o computador possibilitou quebras nas regras e sistemas de jogo existentes até aquele momento, ao mesmo tempo em que deixou o jogar mais complexo, tornando a atividade mais desafiadora e recompensadora para os jogadores (JUUL, 2011).

Se o jogo é uma atividade que pressupõe ação, o jogo digital precisa de um processamento através de um *software*. O contato entre jogador e jogo ocorre através de movimento – afastando os jogos de outras formas de entretenimento como livros e cinema que pressupõem primariamente contato visual. As ações, porém, ocorrem por via dupla: o jogador faz uma ação, e o *software* responde com outra ação. Dessa maneira, o jogador performa através do jogo, e o jogo performa em resposta ao jogador (GALLOWAY, 2006).

O computador pessoal permitiu uma extensão nas formas de jogar (JUUL, 2011) e a Internet recombina novas possibilidades através da competição, que atrai espectadores e se torna transmissão (TAYLOR, 2012; TAYLOR, 2018). A relação entre jogo e jogador é um comportamento importante a ser estudado (HUNICKE et. al., 2004) e o *streaming* de jogos possibilita observar como ocorre essa interação ao vivo.

A transmissão ao vivo de jogos em plataformas dedicadas transforma o momento privado de *gameplay* em entretenimento público. Nesta extensão das formas de jogar, o *streaming* de jogos surge como uma nova maneira de transmissão em rede (TAYLOR, 2018) que conecta jogadores a uma audiência, onde ambos empreendem esforço para formar uma comunidade em volta de um entretenimento construído ao vivo. O jogador compartilha seu momento de *gameplay* com espectadores que podem ou não ter agência neste espaço. O *gameplay*, quando transmitido ao vivo, compartilha este espaço que seria unicamente entre jogo e jogador com plataforma e espectadores. Mesmo que o espectador não interfira diretamente no *gameplay*, a transmissão ao vivo já pressupõe uma alteração nesta interação. Ao mesmo tempo em que joga, o *streamer* executa ações externas ao jogo. Por consequência, sua atenção acaba dividida entre as duas atividades.

Ao compartilhar de maneira profissional seu jogo, há uma transformação de uma atividade de lazer em trabalho. É possível trabalhar jogando sem ser jogador profissional de *eSports*. *Streamers* profissionais possuem muitas camadas de produção (TAYLOR, 2018) para realizar uma transmissão ao vivo que ofereça uma fonte de renda estável em contrapartida. O *streaming* altera a experiência de jogo, o *streamer* precisa se comportar e performar para criar, manter e aumentar a sua audiência, pois é através dela que ocorre sua monetização na plataforma (TAYLOR, 2018; WOODCOCK; JOHNSON, 2019). Esses novos comportamentos transformam o jogador em um profissional híbrido que possuiu funções de diferentes profissões concentradas em uma única pessoa (AGUIAR, 2018).

Além da transformação do jogador em *streamer*, a indústria dos jogos altera sua lógica com a consolidação do *streaming* e da incorporação disso, mesmo que de maneira indireta, ao *game design*, conforme apontado no capítulo 3. Há uma reconfiguração rápida da indústria para contemplar este novo comportamento. Fortnite (2017), entende seu papel neste novo contexto, adaptando funcionalidades dentro de jogo e oferecendo recompensas para produtores de conteúdo que utilizam seu jogo

como ferramenta de trabalho. A estrutura do jogo, porém, oferece um ambiente propício para transmissão. Seu formato em partidas curtas permite que o *streamer* realize pausas para interação com sua audiência. Suas constantes atualizações tornam o jogo mais dinâmico, sempre com novidades que alteram o modo de jogar (e, por consequência, assistir). Essa grande visibilidade através do *streaming* funciona para atrair novos jogadores e parcerias para desenvolvedoras. A inclusão de Fortnite (2017) na divulgação de dois grandes filmes lançados em 2019, Vingadores: Ultimato e Star Wars: A Ascensão Skywalker (STATT, 2019), reforçam a importância da indústria dos jogos como parte da indústria do entretenimento.

As plataformas de *streaming* de jogos, por sua vez, funcionam como o elo entre estes diferentes elementos, oferecendo um espaço digital onde é possível desenvolver esta nova forma de entretenimento. Além disso, funciona como fonte de renda para o *streamer*, alterando relações entre marcas, jogos, plataformas e produtores de conteúdo.

Para observar, contudo, este comportamento que ocorre na prática, houve uma aproximação da pesquisa com conceitos de performance. “Pensar sobre performances significa, necessariamente, abrir-se para o ato, a ação, o cênico. Aquilo que se faz, como se faz, em que contexto” (AMARAL et al, 2018, p. 64). O capítulo 4 resgata conceitos de performance e realiza uma aproximação direta com os comportamentos que ocorrem no *streaming* de jogos.

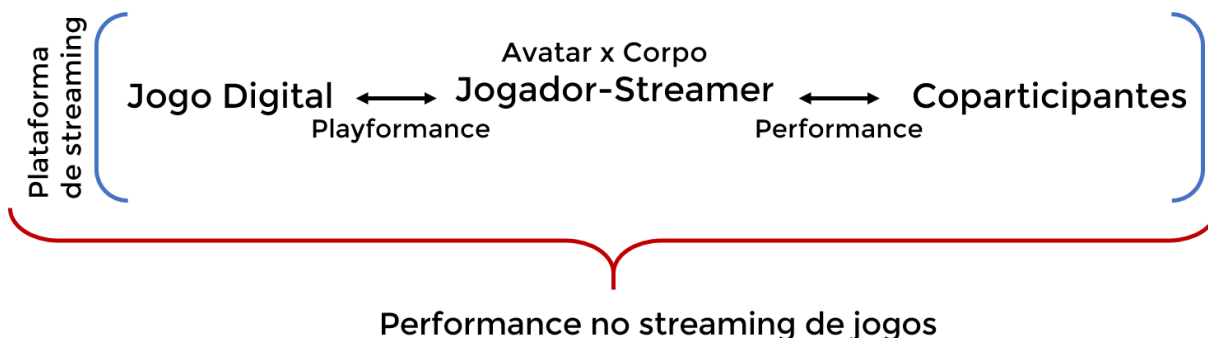
A partir do resgate empreendido, entendemos que, por analisar a performance em uma posição externa, analisamos o *streaming* de jogos *como* uma performance formada por um conjunto de performances que ocorrem simultaneamente. Jogador, jogo, plataforma e espectadores realizam ações que, apesar de ocorrerem em camadas separadas, são interconectadas a partir da performance da transmissão ao vivo. Isso significa que cada camada pode performar de maneira individual, porém, conforme demonstrado na parte empírica, muitas vezes as performances conectam duas ou mais camadas para formar uma grande performance da transmissão. Para ter o sentido completo da transmissão, portanto, é necessário considerar a presença de todas as camadas ativas.

A partir desta proposta, a presente pesquisa empreendeu a realização de um estudo de caso (YIN, 2010). O método, adaptado para este contexto, permitiu uma observação completa do *streaming* de jogos como uma nova forma de relação entre jogos, jogadores e espectadores mediados através de uma plataforma online. Ao

observar a teoria formulada na prática, foi possível reafirmar comportamentos previamente identificados na pesquisa bibliográfica, porém, entendendo a transmissão ao vivo como uma performance conjunta, formada por 4 diferentes elementos que se interconectam para formar esta nova forma de entretenimento ao vivo.

A ida a campo no estudo de caso pode exigir uma alteração na teoria formulada pela primeira etapa da pesquisa (YIN, 2010). Contudo, o estudo de caso da presente pesquisa reafirmou e complementou os comportamentos analisados na etapa bibliográfica. Não há uma divergência entre o que foi visto teoricamente com a parte empírica. Há, porém, uma alteração importante a ser considerada na estrutura proposta do *streaming* de jogos como sistema de performances. Na parte empírica, fica evidente que os espectadores de uma transmissão não assistem passivamente a performance. Desta forma, retomamos o conceito de coparticipação de Goffman (2002) e alteramos a estrutura proposta.

Figura 54 - Streaming de jogos como sistema de performances final



Fonte: A autora (2019).

A partir dessa alteração, entendemos, contudo, que há uma importante lacuna a ser preenchida em relação aos estudos de *streaming* de jogos, que é entender como funciona a coparticipação a partir dos participantes, não somente analisar a performance destes, como foi a proposta da presente pesquisa.

A aproximação empreendida na presente pesquisa entre performance e *streaming* de jogos ofereceu novas perspectivas teóricas para analisar a transmissão ao vivo como um novo comportamento, reafirmando o caráter interdisciplinar dos estudos de jogos. Este novo comportamento une jogar e assistir em uma performance conjunta entre jogo, jogadores, plataforma e coparticipantes.

REFERÊNCIAS

- AGUIAR, Bernardo Cortizo de. **A midiaticização do jogar: do círculo mágico aos circuitos-ambiente nos usos das redes digitais via streaming.** 2018. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) – Escola da Indústria Criativa, Universidade Vale do Sinos, São Leopoldo, 2018. Disponível em: <http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/7478>. Acesso em 12 jul. 2019.
- AMARAL, A; SOARES, T; POLIVANOV, B. Disputas sobre performance nos estudos de Comunicação: desafios teóricos, derivas metodológicas. **Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**, São Paulo, v. 41, n. 1, p. 63-79, jan./abr. 2018.
- ANUNCIANDO a temporada ranqueada do Fortnite 2018-2019. **Epic Games**, 16 jun. 2018a. Disponível em: <https://www.epicgames.com/fortnite/pt-BR/news/announcing-2018-2019-fortnite-competitive-season>. Acesso em 27 fev. 2019.
- ARBULU, Rafael. Entrevista – Facebook Gaming: “Nosso foco é gerar comunidades gamers”. **Canaltech**, 25 mar. 2019. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/entrevista-facebook-gaming-nosso-foco-e-gerar-comunidades-gamers-135595/>. Acesso em 12 jul. 2019.
- ASARCH, Steven. 'Fortnite' streamer loeya looks to take over Twitch by staying authentic and upbeat. **Newsweek**, 12 out. 2018. Disponível em: <https://www.newsweek.com/twitch-streamer-loeya-fortnite-subscribers-1252761?fbclid=IwAR08vBfNENnJMRlicZfMPuAAK6fYt1zflu7WFAJ0plnwYpk2ACyd3X7OwhA>. Acesso em 16 jan. 2020.
- BACKES, Suelen. **Produção e Consumo de Vídeos On-Line: Análise de Práticas e Técnicas para o Desenvolvimento de Influenciadores Profissionais a Partir do YouTube.** Porto Alegre: PUCRS, 2019. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social), Escola de Comunicação, Artes e Design - Famescos, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2019. Disponível em: <http://primo-pmtna01.hosted.exlibrisgroup.com/PUC01:PUC01:puc01000495337>. Acesso em 10 nov. 2019.
- BANCO NACIONAL DE DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO E SOCIAL. (BNDES). **Panorama do setor de jogos digitais no Brasil – Infográfico.** Janeiro, 2018. Disponível em: <https://www.bndes.gov.br/wps/portal/site/home/conhecimento/noticias/noticia/jogos-digitais-brasil-infografico>. Acesso em 12 jul. 2019.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem.** Petrópolis: Vozes, 2017.
- CONDITT, Jessica. Epic Games has 250 million 'Fortnite' players and a lots of plans. **Engadget**, 20 mar. 2019. Disponível em: <https://www.engadget.com/2019/03/20/fortnite-250-million-epic-games-sweeney-interview-gdc/>. Acesso em 12 jul. 2019.

CONSALVO, Mia. There is no magic circle. **Games and Culture**, v. 4, n. 4, p. 408-417, ago. 2009. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412009343575>. Acesso em 16 jan. 2020.

DALLEGRAVE, Letícia. As performances no streaming de jogos. *In*: Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital, 18, 2019, Rio de Janeiro. **Anais [...]**. Rio de Janeiro, p. 686-692. Disponível em <https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/CulturaFull/198092.pdf>. Acesso em 28 nov. 2019.

ELLIOTT, Rhys. Streamlabs and Newzoo Q3 2019 Game Streaming Report: How has Ninja's move impacted Mixer and Twitch? **Newzoo**. 07 oct. 2019. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/articles/q3-game-streaming-insights-how-has-ninjas-move-impacted-mixer-and-twitch/>. Acesso em 10 nov. 2019.

EPIC GAMES. Criador Epic. **Apoie-um-Criador**. [2019a]. Disponível em: <https://www.epicgames.com/affiliate/pt-BR/overview>. Acesso em 12 jul. 2019.

EPIC GAMES. Site oficial Fortnite. **Garanta o Fortnite**. [2019b]. Disponível em: <https://www.epicgames.com/fortnite/pt-BR/play-now/battle-royale>. Acesso em 12 jul. 2019.

EPIC GAMES. **Fortnite Champion Series**. [2019c]. Disponível em: <https://www.epicgames.com/fortnite/competitive/pt-BR/events/championseries-ch2s1/>. Acesso em 20 dez. 2019.

FERNÁNDEZ-VARA, Clara. Play's the Thing: A Framework to Study Videogames as Performance. *In*: DiGRA International Conference, 2009, Londres. **Anais eletrônicos...** DiGRA: Londres, 2009. Disponível em: <http://www.digra.org/digital-library/publications/plays-the-thing-a-framework-to-study-videogames-as-performance/>. Acesso em 12 de jul. 2019.

FONTOURA, Mariana Gomes da. **O gameplay é a mensagem: um olhar sobre as formas de jogar propostas por everything**. 2019. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Escola de Comunicação, Arte e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019. Disponível em: <http://tede2.pucrs.br/tede2/handle/tede/8485>. Acesso em 18 jul. 2019.

FRAGOSO, Suely. et al. Estudos de Games na área da Comunicação no Brasil: tendências no período 2000-2014. **Verso e Reverso**, v. 31, n. 76, jan/abril. 2017, p. 2-13. Disponível em: <http://revistas.unisinos.br/index.php/versoereverso/article/view/ver.2016.31.76.01/5835>. Acesso em 12 de jul. 2019.

FRAGOSO, Suely; AMARO, Mariana. **Introdução aos estudos de jogos**. Salvador: Eufba, 2018.

FRASCA, G. **Play the Message: Play, Game and Videogame Rhetoric**. Dissertação de Doutorado. IT University of Copenhagen. Copenhagen: 2007.

GALLOWAY, Alexander. **Gaming: essays on algorithmic culture**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

GALVÃO, Bruno. Fortnite considerado melhor jogo do ano nos Golden Joystick Awards. **Brasil Gamer**, 16 nov. 2018. Disponível em: <https://www.eurogamer.pt/articles/2018-11-16-fortnite-considerado-o-jogo-do-ano-nos-golden-joystick-awards>. Acesso em 12 jul. 2019

GELANI, Felipe. Relembre as principais conquistas de Fortnite em 2018. **Techtudo**, 22 dez. 2018. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/12/relembre-as-principais-conquistas-de-fortnite-em-2018.ghtml>. Acesso em 12 jul. 2019.

GOFFMAN, E. **A representação do eu na vida cotidiana**. Petrópolis: Vozes, 2002.

HAGUI, Lucas. Ninja se torna maior streamer da Twitch com 10 milhões de seguidores. **Versus**, 03 mar. 2018. Disponível em: <https://vs.com.br/artigo/ninja-se-torna-maior-streamer-da-twitch-com-10-milhoes-de-seguidores>. Acesso em 12 jul. 2019.

HJORTH, Larissa. **Games and Gaming: An Introduction to New Media**. UK: Berg, 2011.

HJORTH, Larissa; RICHARDSON, Ingrid. **Gaming in Social, Locative & Mobile Media**. UK: Palgrave Macmillan, 2014.

HUNICKE, R; LEBLANC, M; ZUBECK, R. MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. In: AAAI- 04 Workshop on Challenges in Game AI, 2004, San José, EUA. **Proceedings** [...] Disponível em: <https://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>. Acesso em 12 de jul. 2019.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2018.

JUUL, Jesper. **The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness**. In: Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings, edited by Marinka Copier and Joost Raessens, 30-45. Utrecht: Utrecht University, 2003. Disponível em: <https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>. Acesso em 12 de jul. 2019.

JUUL, Jesper. **Half-real: video games between real rules and fictional worlds**. Massachusetts: MIT Press, 2011.

JUUL, Jesper. Gameplay. In: RYAN; M; EMERSON, L; ROBERTSON, J. **The Johns Hopkins guide to digital media**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014. p. 216-217.

KENT, Steven. **The Ultimate History of Video Games**. Nova York: Three Rivers Press, 2001.

KERR, Aphra. **The Business and Culture Of Digital Games: Gamework/Gameplay**. Londres: SAGE Publications Ltd, 2006.

KINGDOM HEARTS. Site oficial. **Streaming Guidelines**. [2019?]. Disponível em: <https://www.kingdomhearts.com/3/us/home/>. Acesso em 12 jul. 2019.

LEE, Ryan. New Era: How to launch a game with a Twitch Extension. **Twitch Blog**, 7 maio 2019. Disponível em: <https://blog.twitch.tv/new-era-how-to-launch-a-game-with-a-twitch-extension-3732da1e52c0>. Acesso em 12 jul. 2019.

MICELI, Max. Top 10 Most-Watched Twitch Content in 2018. **The Esports Observer**, 30 dez. 2018. Disponível em: <http://esportsobserver.com/top10-twitch-content-2018/>. Acesso em 16 jan. 2020.

MICROSOFT. Site oficial Xbox. Comunidade. **Mixer**. [2019]. Disponível em: <https://www.xbox.com/pt-br/mixer>. Acesso em 12 jul. 2019.

MONTARDO, Sandra; FRAGOSO, Suely; AMARO, Mariana; PAZ, Samyr. Consumo digital como performance sociotécnica: análise dos usos da plataforma de streaming de games Twitch. *In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS*, 25, 2016, Goiânia. **Anais eletrônicos...COMPÓS: Goiânia, 2016**. Disponível em: http://www.compos.org.br/biblioteca/compos2016-1_3283.pdf. Acesso em 12 jul. 2019.

MONTARDO, Sandra; VALIATI, Vanessa. STREAMING DE CONTEÚDO, STREAMING DE SI? Elementos para análise do consumo personalizado em plataformas de streaming. *In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS*, 28, 2019, Porto Alegre. **Anais eletrônicos...COMPÓS: Porto Alegre, 2019**. Disponível em: http://www.compos.org.br/biblioteca/trabalhos_arquivo_75B9JW1EYIJ1B85G9WJN_28_7691_21_02_2019_17_41_34.pdf. Acesso em 18 jan. 2020.

NEWZOO. **Most Watched Games on Twitch & YouTube**. Amsterdam, [201-?]. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/rankings/top-games-twitch-youtube/>. Acesso em 12 jul. 2019.

NEWZOO. **2018 Global Games Market Report**. Amsterdam, 2018a. Disponível em: <https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo_2018_Global_Games_Market_Report_Light.pdf>. Acesso em 12 jul. 2019.

NEWZOO. **The Rise of Battle Royale: An overview of the hottest game genre**. Amsterdam, 2018b. Disponível em: https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo_The_Rise_of_the_Battle_Royale_Genre.pdf. Acesso em 12 jul. 2019.

NINJA. **Red Bull: Behind the Scenes - The Making of My New Stream Room!!**. 12 nov. 2018. 1 post (6min. 45s.). Disponível em: <https://youtu.be/dzNDmb-meew>. Acesso em 19 jul. 2019.

NITSCHKE, M. Performance. *In*: WOLF, M; PERRON, B. Nova York: Routledge, 2014. p. 388-395.

O FUTURO de apoie-um-criador. **Epic Games**, 03 dez. 2018b. Disponível em: <https://www.epicgames.com/fortnite/pt-BR/news/future-of-support-a-creator>. Acesso em 27 de fev. 2019.

PANNEKEET, Juree. More People Are Streaming on Twitch, But YouTube Is the Platform of Choice for Mobile-Game Streamers. **Newzoo**, 14 fev. 2019. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/articles/more-people-are-streaming-on-twitch-but-youtube-is-the-platform-of-choice-for-mobile-game-streamers/>. Acesso em 12 jul. 2019.

PASE, André Fagundes; DALLEGRAVE, Letícia. Monetizando a performance: jogo online como plataforma para produção de performance e desenvolvimento de estratégias mercadológicas. *In*: SATLER, Lara Lima. et al. **Performances, Mídia e Cinema**. Goiânia: Imprensa Universitária, 2019. p. 381-402.

PATCHES, Matt. Netflix says Fortnite is bigger competition than HBO or Hulu. Polygon. 17 jan. 2019. Disponível em: <<https://www.polygon.com/2019/1/17/18187400/netflix-vs-fortnite-hbo-hulu-competition>>. Acesso em 10 nov. 2019.

PAZ, Samyr. **Performance play**: consumo como performance no streaming de games da plataforma twitch. 2016. Dissertação (Mestrado em Processos e Manifestações Culturais) – Feevale, Novo Hamburgo, 2016. Disponível em: <https://biblioteca.feevale.br/Dissertacao/DissertacaoSamyrPaz.pdf>. Acesso em 12 jul. 2019.

REBS, Rebeca. Bens virtuais em social games. **Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**, São Paulo, v. 35, n.2, p. 205-224, 2012. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/revistas/index.php/revistaintercom/article/viewArticle/1451>. Acesso em 12 jul. 2019.

RED Bull: **Behind the Scenes - The Making of My New Stream Room!!**. Publicado por Ninja. [S. l.: s. n.], 12 nov. 2018. 1 vídeo (6 min 45 seg). Disponível em: <https://youtu.be/dzNDmb-meew>. Acesso em 12 jul. 2019.

RIOT GAMES. Notícias. **Academia Piltover**. [2017]. Disponível em: https://partners.leagueoflegends.com/pt_BR/. Acesso em 12 jul. 2019.

RIYUUKA. **ALÔ ALÔ povo lindo que me segue**. São Paulo, 2 maio 2019. Facebook: riyuuka. Disponível em: <https://www.facebook.com/riyuuka/photos/a.1423496154608588/2135078410117022/?type=3&theater>. Acesso em 12 jul. 2019.

ROMER, Rafael. Ninja bate novo recorde do Twitch em transmissão de Fortnite. **The Enemy**, 23 abril 2018. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/pc/ninja-bate-novo-recorde-do-twitch-em-transmissao-de-fortnite>. Acesso em 12 jul. 2019.

SCHECHNER, R. **Performance Studies**: An Introduction. Londres e New York: Routledge, 2013.

SÉRIE Ícones. **Epic Games**, 15 jan. 2020. Disponível em: <https://www.epicgames.com/fortnite/pt-BR/news/icon-series>. Acesso em 16 jan. 2020.

SHEAR, Emmett. A Letter from the CEO – August 25, 2014. **Twitch Blog**, 25 ago. 2014. Disponível em: <https://blog.twitch.tv/a-letter-from-the-ceo-august-25-2014-b34c1cfbb099>. Acesso em 12 jul. 2019.

SONY INTERACTIVE ENTERTAINMEN. PlayStation®4 Guia do Usuário. **Como transmitir sua partida**. [2019]. Disponível em: <https://manuals.playstation.net/document/pb/ps4/share/broadcast.html>. Acesso em 12 jul. 2019.

STATT, Nick. Fortnite adds Rey and Finn skins in time for Star Wars: The Rise of Skywalker. **The Verge**, 12 dez. 2019. Disponível em: <https://www.theverge.com/2019/12/12/21019726/fortnite-star-wars-the-rise-of-skywalker-rey-finn-sith-trooper-skins-buy-now>. Acesso em 16 jan. 2020.

TASSI, Paul. Here's The Full List Of Winners From The Game Awards 2018, Including GOTY. **Forbes**, 07 dez. 2018. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2018/12/07/heres-the-full-list-of-winners-from-the-game-awards-2018-including-goty/#487181f91cc4>. Acesso em 12 jul. 2019.

TAYLOR, D. **O arquivo e o repertório**: Performance e Memória Cultural nas Américas. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2013.

TAYLOR, T. L. **Raising The Stakes**: E-sports and The Professionalization of Computer Gaming. Cambridge: The MIT press, 2012.

TAYLOR, T. L. **Watch Me Play**: Twitch and Rise of Gaming Live Streaming. New Jersey: Princeton University Press, 2018.

TURNER, V. **From ritual to theater**: the human seriousness of play. New York: Performing Arts Journal Publications, 1982.

TWITCH INTERACTIVE. Site oficial. **Parceiros**. [2017]. Disponível em: <https://www.twitch.tv/p/pt-br/partners/>. Acesso em 12 jul. 2019.

TWITCH INTERACTIVE. Site oficial. **Sobre**. [2019]. Disponível em: <https://www.twitch.tv/p/pt-br/about/>. Acesso em 12 jul. 2019.

WOODCOCK, J.; JOHNSON, M. R. The Affective Labor and Performance of Live Streaming on Twitch.tv. **Television & New Media**, v. 20, n. 8, p. 813-823, Dezembro. 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1527476419851077>. Acesso em 09 nov. 2019.

Yin, Robert K. **Estudo de Caso: Planejamento e Métodos**. Porto Alegre: Bookman, 2010.

ZUMTHOR, P. **Performance, recepção, leitura**. 2. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

LUDOGRAFIA

APEX Legends. Eletronic Arts, 2019. Formato Digital. PlayStation 4, Xbox One e PC.

BORDERLANDS 3. 2K GAMES, 2019. Formato Digital. Windows, PlayStation 4, Xbox One, Apple macOS e Stadia.

DEATH Stranding. Kojima Productions, 2019. Formato Digital. PlayStation 4.

FORTNITE. Epic Games, 2017. Formato Digital. PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch, PC, Mac, iOS e Android.

KINGDOM Hearts 3. Square Enix, 2019. Formato Digital. PlayStation 4 e Xbox One.

LEAGUE of Legends. Riot Games, 2009. Formato Digital. Windows e OS X.

MUNCHKIN. Steve Jackson Games Inc., 2015. Formato Físico.

PAC Man. Namco, 1980. Formato Digital. Namco Pac-Man.

PERSONA 5. Atlus, 2016. Formato Digital. PlayStation 3 e PlayStation 4.

ROCKET League. Psyonix, 2015. Formato Digital. Windows, PlayStation 4, Xbox One, MacOS, Linux e Nintendo Switch.

SPACEWAR!. Steve Russell, 1961.

SUPER Mario Bros. Nintendo, 1985. Formato Digital. Nintendo Entertainment System e Family Computer Disk System.

THE SIMS 4. Eletronic Arts, 2014. Formato Digital. Windows, macOS, Xbox One e PlayStation 4.

APÊNDICE A – Tabela da transmissão ao vivo.

Tempo	Twitch	Público	Loeya	Fortnite
00:00:00		Conversam entre si, pedem comandos para o bot, usam emotes.	Tela "The stream is starting soon" com música.	
00:00:29	Entra o "ao vivo" ao lado de Loeya.			
00:07:39		Primeira inscrição com Twitch Prime. A inscrição completou 13 meses. Mensagem do usuário (apenas chat): Let's go Loeya let's go loeyaD.		
00:09:31	Entram as tags "inglês" "jogo de tiro"			
00:14:11		Começam a interagir com muitos emotes.	Vídeo de abertura.	
00:15:20			Finaliza a abertura.	
00:15:21			Loeya entra em uma tela que aparece ela, o chat e as informações de inscrições e doações. Ela deseja bom dia e fala que será dia de jogar com os inscritos. Ela conversa com o chat.	
00:16:14			Ela bebe energético do patrocinador (G Fuel).	
00:16:23			Ela explica como funciona para jogar com ela e pede para que os interessados em participar entrem no site que realiza o sorteio.	

00:17:06			Ela comenta sobre promoções de Black Friday. Cita a Epic Store e lembra que os usuários podem usar o código de criador para comprar jogos. Ela não pede para usar o dela diretamente.	
00:19:27		Usuário se inscreveu no Grupo 1. A inscrição completou 16 meses.	Ela termina a sua fala e agradece nominalmente a inscrição.	
00:20:43			Ela entra no jogo Fortnite.	O jogo começa a fazer parte da transmissão.
00:21:09		Ela ganha dois presentes dentro do jogo de espectadores.	Ela agradece nominalmente os presentes e comenta sobre os itens cosméticos que recebeu.	
00:24:06		Usuário se inscreveu no Twitch Prime. A inscrição completou 15 meses.	Ela agradece nominalmente.	
00:25:01			Ela explica como funcionar o sorteio. São sorteadas 3 pessoas, ela adiciona a pessoa no Fortnite e a pessoa tem 2 minutos para chamar ela para um jogo. Não feito isso, a pessoa perde o lugar e o sorteio é refeito.	
00:25:29		Usuário se inscreveu no Twitch Prime. A inscrição completou 3 meses. Mensagem do usuário (apenas chat): "Good Morning !"	Ela agradece nominalmente.	
00:27:10		Os inscritos convidados dizem bom dia para Loeya e para o chat.	Ela saúda eles.	

00:27:21		Usuário se inscreveu com o Twitch Prime. A inscrição completou 11 meses.	Ela agradece nominalmente.	
00:27:31		Dois inscritos que vão jogar com ela utilizam interações de dança dentro do jogo enquanto procuram partida, acionando uma música que pode ser ouvida por toda a transmissão.	Loeya dança com a música.	
00:27:45		Usuário se inscreveu no Twitch Prime. A inscrição completou 3 meses. Mensagem do usuário (apenas chat): "Olive Juice".	Ela agradece e pergunta o que é Olive Juice.	
00:28:26		Usuário cheered X100.	Ela agradece nominalmente.	
00:28:28			Começa o primeiro jogo. Ela pergunta como está o "chad", que é como ela chama o chat dela. Ela interage com os inscritos que estão jogando com ela.	Partida 1.
00:29:26		Usuário se inscreveu com o Twitch Prime.	Ela agradece nominalmente.	
00:31:50		Usuário se inscreveu com Twitch Prime. A inscrição completou 12 meses.	Ela agradece nominalmente.	
00:32:05				
00:33:41			Começa o segundo jogo. Ela pede para que um dos inscritos diminua o seu som, pois está dando eco na transmissão. Ela interage com os jogadores e com o chat. Fala sobre itens do jogo, quais as preferências dela.	Partida 2.
00:35:00		Usuário se inscreveu com o Twitch prime.	Ela agradece nominalmente.	

00:35:22		Usuário se inscreveu com o Twitch Prime.	Ela agradece nominalmente.	
00:40:06		Um usuário do chat responde onde tem itens de cura do jogo.	Ela lê a mensagem em voz alta, abre o próprio mapa enquanto joga e mostra onde ela sabe que tem.	
00:41:07		Usuário se inscreveu no Twitch Prime. A inscrição completou 16 meses, somando uma sequência de 9 meses.	Ela agradece nominalmente.	
00:44:19		Usuário doou US\$ 5. Envia um vídeo.	Ela assiste ao vídeo ao mesmo tempo que joga (a cabeça dela vira para o lado, provavelmente para um monitor auxiliar). Ela agradece ele ao final do jogo.	
00:46:54		Usuário se inscreveu no Grupo 1. A inscrição completou 4 meses.	Ela não agradece imediatamente, visto que o jogo está sendo bem agitado, ela demora até a partida acabar para agradecer.	
00:53:54		O chat começa a enviar vários emotes em comemoração.	Acaba o segundo jogo (vitória). Ela usa uma dança no jogo para comemorar e imita ela na vida real.	
00:54:57			Começa o terceiro jogo. Os inscritos conversam sobre casualidades, onde cada um mora.	Partida 3.
00:57:13			Ela avisa ao chat que é o último dia para ganhar 30% de desconto no G Fuel, usando o código Loeya. Depois ela pergunta que horas é a final do Fortnite Champion Series (FNCS). Depois perguntam sobre o sabor do G Fuel que ela gosta, ela recomenda dois diferentes.	
00:59:22		Usuário doou US\$ 3,10.		

00:59:32		Usuário doou US\$ 2 e manda um vídeo.	Ela assiste e reage ao vídeo.	
01:01:46		Usuário cheered x100. Mensagem (em tela): Have a amazing day/stream @Loeya <3.	Ela agradece nominalmente o cheer.	
01:05:02		Usuário se inscreveu no grupo 1. A inscrição completou 3 meses. Mensagem do usuário (apenas chat): "Love you Loeya".		
01:05:42			Ela explica sobre double damage dentro do jogo. Fala sobre uma série chamada Blacklist.	
01:06:23		Usuário se inscreveu no Twitch Prime. A inscrição completou 2 meses. Mensagem do usuário (apenas chat): "yay 2 months!".	Ela agradece nominalmente.	
01:09:16		Usuário está dando 2 inscrições de presente do Grupo 1 para a comunidade de Loeya. O usuário já deu, no total, 6 inscrições.	Ela agradece nominalmente depois que acaba o jogo.	
01:09:54		Usuário se inscreveu no Twitch Prime. A inscrição completou 15 meses. Mensagem do usuário (apenas chat): "hewwoooo".	Ela agradece nominalmente depois que acaba o jogo.	
01:14:49			Ela agradece os inscritos que jogaram com ela e fala que o sorteio está aberto para os próximos que quiserem participar.	
01:15:24			Ela fala sobre armas do jogo, sobre como eles modificam a jogabilidade.	

01:15:46		Usuário está dando 4 inscrições de presente do Grupo 1 para a comunidade de Loeya. O usuário já deu, no total, 145 inscrições no canal.	Ela agradece nominalmente.	
01:16:04		Usuário se inscreveu no Twitch Prime. A inscrição completou 13 meses.	Ela agradece nominalmente.	
01:16:42			Ela sai de cena para pegar mais bebida energética, enquanto isso pede para os inscritos entrarem no sorteio.	
01:18:04		Usuário se inscreveu no Grupo 1 (ganhou de presente de outro usuário).	Ela agradece nominalmente a pessoa que deu o presente depois que volta.	
01:18:25			Ela volta para a transmissão.	
01:19:10		Usuário se inscreveu no Grupo 1. A inscrição completou 8 meses.	Ela agradece nominalmente.	
01:20:52			Ela troca de skins para combinar com os inscritos que jogam com ela.	Ela entra na parte das skins do Fortnite.
01:21:07				
01:21:53		Usuário doou US\$ 1.	Ela agradece nominalmente.	
01:22:30			Ela joga, responde perguntas do chat, fala sobre novos emotes de Natal. Fala que está ansiosa para o lançamento da série The Witcher no Natal.	Partida 4.
01:22:54		Usuário doou US\$ 5. Ela envia um vídeo.	Ela agradece nominalmente e assiste ao vídeo enquanto joga.	
01:32:14		Usuário se inscreveu com o Twitch Prime.	Ela agradece nominalmente.	

01:32:58		Usuário se inscreveu no grupo 1. A Inscrição completou 2 meses. Mensagem do usuário (apenas chat): I enjoy ur stream so much.	Ela agradece nominalmente.	
01:35:06		Usuário se inscreveu no Grupo 2. A inscrição completou 17 meses. Mensagem do usuário (apenas chat): 17 months is a long time. Hi loeya, hope you're well.	Ela agradece nominalmente.	
01:37:11			Ela conversa com o chat sobre trabalhos de colégio e faculdade.	Partida 5.
01:41:09		Usuário se inscreveu no Grupo 1. A inscrição completou 6 meses. Mensagem do usuário (apenas chat): Best way to ask a grill out?	Ela responde à pergunta. Depois da pergunta, o assunto entra a Loeya e o chat ocorre em volta desse assunto.	
01:45:59		Usuário envia a mensagem através do chat: Imagine a streamer having time for a date.	Ela lê a mensagem em voz alta e concorda.	
01:47:30		Usuário envia a mensagem através do chat: tbf a lot of people have found love through Twitch and its Communities.	Ela lê a mensagem em voz alta e conta que recebeu uma mensagem sobre duas pessoas que se conheceram através da comunidade dela e vão se casar.	
01:49:40		Usuário se inscreveu no Grupo 1. A inscrição completou 4 meses. Mensagem do usuário (apenas chat): OYY! Loeyalist!	Ela agradece nominalmente.	
01:54:14		Usuário está dando 1 inscrição de presente do Grupo 1. O usuário já deu,	Ela agradece nominalmente.	

		no total, 17 inscrições no canal.		
01:56:03		O chat manda muitos emotes.	Ela escolhe uma dança para comemorar a vitória e imita na câmera.	
01:56:55		Usuário ganhou uma inscrição Grupo 1.	Ela agradece o usuário que deu a inscrição.	
01:57:53		Usuário ganhou uma inscrição de Grupo 1.	Ela agradece o usuário que deu a inscrição.	
01:58:15		O chat responde com muitos "nãos".	Ela pergunta para o chat quem montou a árvore de Natal, pedindo para responder com sim ou não. Neste tempo de intervalo ela conversa sobre amenidades, fala algumas coisas sobre a Suécia e ensina algumas palavras em sueco.	
02:00:48		Usuário envia a mensagem através do chat: literally everyone but streamers.	Ela lê a mensagem e explica que streamers dedicados não tiram mais que um dia de folga	
02:08:14			Ela fala sobre o jogo, como funcionam itens, quais itens ela prefere. Ela abre o mapa dentro do jogo para explicar para o chat onde ficam certos itens.	Partida 6.
02:08:22		Usuário se inscreveu com o Twitch Prime.	Ela agradece nominalmente.	
02:10:08		Usuário se inscreveu no Grupo 1.	Ela agradece nominalmente.	
02:10:57		Usuário se inscreveu no Twitch Prime. A inscrição completou 5 meses.	Ela agradece nominalmente.	
02:11:58		Usuário se inscreveu no Grupo 1. A inscrição completou 5 meses.	Ela agradece nominalmente.	

02:12:31		Usuário deu uma inscrição de presente do Grupo 1. O usuário já deu, no total, 19 inscrições	Ela agradece nominalmente.	
02:20:01		Usuário se inscreveu no Twitch Prime. A inscrição completou 17 meses. Mensagem do usuário (apenas chat): Happy non birthday!	Ela lê a mensagem e agradece nominalmente.	
02:20:31			Ela fala dos itens. Ela abre o mapa e explica onde existem itens do jogo. Ela fala sobre o competitivo, sobre alguns streamers que se classificaram para jogar naquele dia. Fala sobre a época de escola.	Partida 7.
02:22:03		Usuário se inscreveu no Grupo 1.	Ela agradece nominalmente.	
02:22:20		Usuário doou US\$ 5. Toca um vídeo.	Ela agradece nominalmente e assiste ao vídeo enquanto joga.	
02:27:17		Usuário se inscreveu no Grupo 1.	Ela agradece nominalmente.	
02:31:10		Usuário cheered x 100. Mensagem: "Hellloo!! @loeya"	Ela demora, mas agradece nominalmente.	
02:36:00		Usuário se inscreveu no Twitch Prime.	Ela agradece nominalmente.	
02:40:20		O chat responde com muitos emotes.	Ela escolhe uma dança para comemorar a vitória e imita a dança na câmera.	
02:40:46		Usuário se inscreveu no Twitch Prime. A inscrição completou 5 meses. Mensagem do usuário (apenas chat): GG.	Ela agradece nominalmente.	

02:40:55			Ela explica quais são suas armas favoritas dentro de jogo e como fazer para jogar melhor.	
02:40:57		Usuário doou US\$ 1,50. Envia um vídeo.	Ela não agradece nominalmente, mas reproduz o vídeo duas vezes e ri bastante.	
02:46:22		Usuário se inscreveu no Grupo 1. A inscrição completou 15 meses. Mensagem do usuário (apenas chat): exams forever.	Ela agradece nominalmente. Ela lê a mensagem e incentiva o usuário nas suas provas.	
02:48:00				Partida 8.
02:49:19		Jogadora 1 pergunta se os gatos de Loeya serão castrados.	Ela responde que sim, na terça-feira.	
02:49:46		Usuários se inscreveu no grupo 1. A inscrição completou 5 meses. Mensagem do usuário (apenas chat): popping off.	Ela agradece assim que acaba o jogo.	
02:51:33			Ela pergunta para o chat o que eles irão almoçar.	Partida 9.
02:52:20		Usuário doou US\$ 1,80. Envia um vídeo.	Ela agradece nominalmente. Ela ri bastante do vídeo.	
02:53:06		Um dos jogadores começa a cantar na stream.		
02:54:05		Jogadora 1 pergunta para a Loeya como funciona para ser uma superfã.	Ela responde que no canal dela, todos são considerados loeyalist, não importando o nível de inscrição. Ela responde, porém, que quem compra as mercadorias ganha pontos extras com ela.	

02:55:45		Usuário envia a mensagem através do chat: the most honest streamer.	Ela lê a mensagem para todos e responde que ela gosta de ser honesta.	
02:57:28		Usuário pergunta através do chat se Loeya trocava para outra plataforma de streaming	Ela responde que, caso aconteça algo com a Twitch, algo que impedisse a Twitch de funcionar, isso significaria que todas as plataformas também deixariam de existir.	
02:57:51		Usuário deu 5 inscrições de presente. O usuário já deu, no total, 5 inscrições. O chat, assim como no início da transmissão, começa a enviar muitos emotes.	Ela agradece nominalmente, e pede para o chat utilizar os emotes "loeya happy" "loeya hp".	
02:57:51		Jogadora 1 pergunta sobre como funciona o sorteio para jogar com ela.	Ela explica que, quando um usuário joga uma vez, ele ganha um ponto. Os usuários que possuem um ponto só podem jogar novamente na próxima semana, dando prioridade para quem não jogou ainda.	
02:59:05		Jogadora 1 pergunta se ela possui inscrição paga no Youtube.	Ela disse que não, pois somente quem faz transmissão no Youtube possui essa funcionalidade. Ela explica que normalmente os streamers tem contrato de exclusividade com as plataformas.	
02:59:44		Jogadora 1 pergunta o que ela faria sem a Twitch, se ela mudaria para o Mixer, ou se trabalharia com outra coisa.	Ela responde que não sabe, mas, como ela estuda paralelamente, uma possibilidade seria investir em outra carreira. Ela afirma gostar muito da Twitch, da comunidade formada ali.	
03:00:02		Usuário está dando 5 inscrições de presente no Grupo 1. O usuário já deu, no total, 10 inscrições.	Ela agradece muito energicamente o usuário.	

03:00:14		Jogadora 1 continua fazendo várias perguntas, ela pergunta o que Loeya faria caso streaming não fosse a ocupação principal dela. Ela fala que vai parar de fazer tantas perguntas.	A Loeya responde que não tem problema fazer tantas perguntas, que ela não respondeu de imediato pois estava agradecendo ao usuário que presenteou as inscrições. Loeya responde que streaming já faz parte da vida dela, que dificilmente ela pararia totalmente de fazer.	
03:02:32		Usuário se inscreveu no Grupo 1.	Ela agradece somente no final do jogo.	
03:03:55			Entre um jogo e outro ela lê mensagens do chat.	Partida 10.
03:06:33		Jogadora 1 pergunta como ela pode apoiar a Loeya fora da transmissão. Ela segue tendo várias ideias de como apoiar ela, incluindo trocar o nome de usuário no jogo para loeyalist.	Ela responde que é uma pergunta muito querida, que foi uma das perguntas mais incríveis que ela já recebeu. Ela fala que alguns usuários já possuem algo relacionado a ela no nome.	
03:12:35		Os jogadores ficam conversando paralelamente enquanto Loeya conversa com o chat.		
03:16:01		Usuário se inscreveu com o Twitch prime.	Ela agradece nominalmente.	
03:19:04			Ela agradece os inscritos jogaram com ela e deseja um ótimo domingo. Ela aproveita esse momento entre jogos para interagir com o chat.	

03:19:36			Ela lê uma mensagem de um usuário que fala sobre o seu código do Apoie-Um-Criador. Ela explica que funciona em qualquer jogo, não somente Fortnite. Ela fala de algumas promoções e fala para usarem o código dela se comprarem algo.	
03:25:13		Usuário se inscreveu no Grupo 1. A inscrição completou 8 meses.	Ela agradece nominalmente.	
03:26:07			Ela conversa com o chat sobre mudanças no jogo entre uma temporada e outra.	Partida 11.
03:29:05		O chat responde mandando muitos emotes em sequência.	Ela faz uma jogada bonita e, assim que termina de ajudar o companheiro de time, faz duas danças como provação.	
03:36:22		Usuário se inscreveu com Twitch prime	Ela agradece nominalmente.	
03:37:27		Usuário cheered x1000. Mensagem do usuário (em tela): E-Z Dubz, Loeya!	Ela agradece muito energicamente o usuário.	
03:38:17		O chat envia muitos emotes por um período.	Ela reconhece que o chat está enviando muitos emotes.	
03:40:28			Um dos usuários precisou reconectar no Fortnite, enquanto isso ela interage com o chat.	
03:41:44		Usuário se inscreveu no Twitch Prime. A inscrição completou 4 meses.	Ela agradece nominalmente.	
03:42:15		Usuário no chat pede para ela usar uma skin que o chat goste.	Ela fala que usa a skin que ela gosta, já que é ela que usa. Ela muda de skin após este comentário.	
03:44:55		Usuário se inscreveu com o Twitch Prime. A inscrição completou 4 meses.	Ela agradece nominalmente.	

03:47:12		Os jogadores nessa partida falaram pouco, somente sobre o jogo.	Ela fala sobre comidas. Saúda alguns usuários do chat. Ela fala que quer jogar com um tipo de arma específica do jogo. Ela comenta sobre o mouse dela, que parece estar ruim. Fala sobre filmes que ela assistiu. Fala sobre itens que estão fortes no jogo atualmente.	Partida 12.
03:49:45		Usuário se inscreveu com o Twitch Prime.	Ela agradece nominalmente.	
03:50:02		Usuário se inscreveu com o Twitch Prime.	Ela agradece nominalmente.	
03:52:15		Usuário se inscreveu no Twitch Prime. A inscrição completou 5 meses.	Ela agradece nominalmente.	
03:56:18		Usuário se inscreveu no Grupo 1. A inscrição completou 6 meses.	Ela agradece nominalmente.	
03:57:36		Usuário usou 300x cheer.	Ela agradece nominalmente.	
04:00:17		Usuário usou 200x cheer.	Ela agradece nominalmente.	
04:03:11		Usuário usou 100x cheer.	Ela agradece nominalmente.	
04:05:45		Usuário usou 100x cheer. Mensagem (em tela): continuing on from earlier discussions in the uk us stupid people usually follow grandma up with their first name so for example grandma pat or grandma elleen loving the stream xoxo"	Ela agradece nominalmente.	
04:05:53		Usuário usou 200x cheer.	Ela agradece nominalmente.	

04:07:46		Usuário usou 100x cheer.	Ela agradece nominalmente.	
04:09:45			Ao perder o jogo, ela demonstra bastante chateação, através do rosto, da alteração de voz e de xingamentos.	
04:10:38		Usuário usou x2500 cheer. Ativa um vídeo que dura 20 segundos.	Ela agradece e pede para o chat mandar o emote "loeyaD".	
04:15:14				Partida 13.
04:19:39			Ela fala sobre itens do jogo. Fala casualmente com o chat. Ela pergunta o que o chat acha de um item do jogo. Ela fala em voz alta que item ela está procurando.	Partida 14.
04:20:51		Usuário usou 500x cheer.	Ela agradece nominalmente.	
04:21:43		Usuário usou 500x cheer.	Ela agradece nominalmente.	
04:26:08		Usuário usou 800x cheer.	Ela agradece nominalmente.	
04:28:08		Usuário usou 1000x cheer.	Ela agradece nominalmente energicamente. Pede para o chat mandar o emote "loeyaD".	
04:28:47		Usuário usou 1000x cheer.	Ela começa a falar mais energeticamente com o usuário.	
04:30:00		Usuário se inscreveu no Grupo 1.	Ela agradece muito energicamente o usuário.	
04:31:53			Ela prioriza interagir com o usuário que usou todos os Cheers.	
04:34:12		Usuário usou 200x cheers. Mensagem (em tela): now you have na even number.		

04:36:25		Usuário se inscreveu com a Twitch Prime. A inscrição completou 3 meses. Mensagem do usuário (apenas chat): you got this!		
04:39:51		Usuário usou x2500 cheer. Ativa um vídeo que dura 20 segundos.	Ela estava em jogo no momento do Cheer. Ela sai do jogo para ver e ouvir o vídeo.	
04:40:40				Partida 15.
04:40:54		Usuário se inscreveu no Grupo 1. A inscrição completou 13 meses. Mensagem do usuário (apenas chat): 13 months together.	Ela agradece nominalmente.	
04:42:14		Usuário doou US\$ 10.	Ela demora a agradecer por conta do jogo, mas agradece nominalmente.	
04:48:40		Usuário se inscreveu no Twitch prime. A inscrição completou 5 meses.	Ela agradece nominalmente.	
04:51:14		Usuário usou 100x cheer. Mensagem (em tela): level 200 you animal.	Ela agradece nominalmente.	
04:51:23		Usuário se inscreveu no Grupo 1. A inscrição completou 5 meses.	Ela agradece nominalmente.	
04:59:31		Usuário se inscreveu no Grupo 1. A inscrição completou 8 meses.	Ela agradece após acabar o jogo.	

05:03:01			Ela e os outros jogadores comemoram bastante a vitória. Ela escolhe uma dança e imita na transmissão.	
05:03:11		Usuário se inscreveu no Grupo 1. A inscrição completou 10 meses.	Ela agradece após acabar o jogo.	
05:03:27		Usuário usou 200x cheer. Mensagem "great win"	Ela agradece após acabar o jogo.	
05:03:37		Usuário usou 500x cheer. Mensagem (em tela): YAAAAS.	Ela agradece após acabar o jogo.	
05:04:15		Usuário usou 100x cheers. Mensagem (em tela): 100% squad yayaya.	Ela agradece após acabar o jogo.	
05:04:53	Propaganda Undone (Amazon original). Corta o áudio, porém mantém a stream ao lado. 15 segundos.			
05:05:24			Ela deixa o sorteio aberto e sai de cena.	
05:12:46			Ela volta perguntando se o chat está vivo. Ela almoça durante a transmissão.	
05:16:52			Ela inicia este jogo ainda comendo.	Partida 16.
05:21:07			Ela sugere ao chat manter a transmissão até a noite.	
05:22:07		Um usuário sugere ela fazer uma Watch Party do FNCS.	Ela lê a mensagem e gosta da ideia. Depois da sugestão de ver o FNCS, ela pergunta ao chat quem eles acham que vai ganhar da Europa. Ela explica como funciona o campeonato.	

05:23:09		Usuário se inscreveu no Twitch Prime. A inscrição completou 2 meses.	Ela agradece nominalmente um tempo depois.	
05:31:46				Partida 17.
05:38:58		Usuário se inscreveu com o Twitch Prime.	Ela agradece nominalmente.	
05:49:47			Ela usa um emote de dança e imita no vídeo da stream.	
05:51:29			Ela sai de cena.	
05:53:27			Ela volta.	
05:53:38		Usuário doou US\$ 11. Mensagem de áudio: can't wait for 2020. Envia um vídeo.	A doação interrompe Loeya, que estava contando uma história. Ela reproduz o vídeo que veio junto a doação um tempo depois, pois estava realizando o sorteio de quem jogaria com ela.	
05:54:11		Usuário se inscreveu com Twitch Prime. A inscrição completou 9 meses.	Ela agradece nominalmente.	
05:55:37		Usuário se inscreveu no Grupo 2. A inscrição completou 6 meses.	Ela agradece nominalmente e enfatiza o fato de a inscrição ser do Grupo 2.	
05:58:12		Usuário se inscreveu no Grupo 1. A inscrição completou 5 meses. Mensagem do usuário (apenas chat): ree my sub canceled cause of stupid paypal.	Ela agradece nominalmente e lê a mensagem.	
05:59:45			Ela conversa com os outros jogadores. Fala onde ficam localizados itens do jogo.	Partida 18.
06:03:49		Um usuário do chat pergunta sobre o código do G Fuel.	Ela lembra que é o último dia que o código oferecia 30% de desconto na compra.	

06:06:34		Usuário se inscreveu no Twitch Prime. A inscrição completou 6 meses. Mensagem do usuário (apenas chat): 6 months!!! Woooooo!!!!	Ela agradece nominalmente.	
06:14:22				Partida 19.
06:20:11		Usuário se inscreveu no Twitch Prime. A inscrição completou 9 meses. Mensagem do usuário (apenas chat): Yeet.	Ela agradece nominalmente.	
06:24:00		Usuário se inscreveu no Twitch Prime. A inscrição completou 5 meses. Mensagem do usuário (apenas chat): have a phenomenal day!	Ela agradece nominalmente.	
06:36:39			Ela utiliza a dança no jogo e imita na câmera.	
06:37:13		Usuário doou 5 inscrições do grupo 1 para a comunidade.	Ela agradece nominalmente e pede para o chat mandar o emote "loeyad".	
06:37:25	Comercial Amazon "This is Football". 15 segundos.			
06:37:44		Usuário se inscreveu no Grupo 1. A inscrição completou 2 meses.	Ela agradece nominalmente.	
06:43:36		Usuário se inscreveu com Twitch prime.		
06:45:07			Ela sobre a cirurgia das gatas dela. Durante as jogadas, ela mostra muita energia, independentemente de estar perdendo ou ganhando. Ela fala sobre	Partida 20.

			o feriado e sobre restaurantes.	
06:51:10				Partida 21.
07:02:41		Usuário se inscreveu com Twitch Prime.	Ela agradece nominalmente.	
07:06:55		Usuário se inscreveu com Twitch Prime. A inscrição completou 14 meses.	Ela agradece nominalmente depois de um tempo.	
07:14:24			Ela escolhe uma dança e imita na stream.	Partida 22.
07:18:37		Usuário se inscreveu com Twitch Prime.		
07:21:04			Ela fala que fará uma Watch Party para assistir ao FNCS.	
07:21:11			Tela início stream.	
07:21:14		Usuário se inscreveu no Twitch Prime. A inscrição completou 3 meses.	Ela agradece nominalmente.	
07:22:15		Usuário se inscreveu com o Twitch Prime. A inscrição completou 2 meses	Ela agradece nominalmente.	
07:23:00			Ela coloca um vídeo para assistir junto ao chat. Depois abre um tweet do Elon Musk. Abre o vídeo do Tesla Cybertruck.	
07:23:34		Usuário usou 100x cheer. Mensagem (em tela): lets drop pleasant guys.	Ela ri, responde e agradece.	
07:27:21		Usuário doou US\$ 5. Envia um vídeo.	Ela agradece e reproduz o vídeo escolhido pelo usuário.	
07:30:00			Entra a transmissão de outra pessoa dentro da dela.	

07:30:50		Usuário se inscreveu no grupo 1. A inscrição completou 9 meses. Mensagem do usuário (apenas chat): 9 month plebiversary.	Ela agradece nominalmente depois de um tempo.	
07:31:11		Usuário se inscreveu com Twitch Prime. A inscrição completou 13 meses.	Ela agradece nominalmente depois de um tempo.	
07:32:53			Ela muda a câmera dela de lugar para não atrapalhar na Watch Party.	
07:35:03			Ela pede para o chat apostar em quem vai ganhar o FNCS.	
07:35:46			Ela pede para o chat mandar o emote "loeyaprays". Ela imita o emote.	
07:38:46			Ela fala que fará uma Watch Party e não comentar com detalhes o que acontece no campeonato. Ela fala que fará comentários, mas não análises.	
07:42:34		Usuário se inscreveu no Grupo 1. A inscrição completou 6 meses.	Ela agradece nominalmente depois de um tempo.	

07:44:00			<p>Ela comenta sobre o time que ela vai assistir, que eles possuem experiência e o usuário que ela está assistindo joga no controle. Ela comenta sobre como eles podem jogar. Ela deixa o áudio da transmissão original bem baixo, como fundo. Ela explica sobre jogabilidades do jogo enquanto assiste. Ela comenta sobre o streamer, que ele parece nervoso. Ela explica também como funciona o campeonato. Ela comenta que por mais que o streamer perca dinheiro ao não streamar o campeonato, é comum como estratégia para os próximos campeonatos, já que o time não terá imagens de como ele joga.</p>	Partida 1.
07:44:50		<p>Usuário se inscreveu no Grupo 1. A inscrição completou 12 meses. Mensagem do usuário (apenas chat): Look at this!</p>	<p>Ela agradece nominalmente depois de um tempo.</p>	
07:46:25		<p>Usuário se inscreveu com o Twitch Prime. A inscrição completou 11 meses.</p>	<p>Ela agradece nominalmente depois de um tempo.</p>	
07:50:33		<p>Usuário se inscreveu no Grupo 1. A inscrição completou 5 meses.</p>	<p>Ela agradece nominalmente rapidamente.</p>	
07:56:49			<p>Ela não assiste somente uma stream, ela alterna entre várias e busca a que esteja mais interessante para assistir.</p>	

08:04:21		Um usuário do <i>chat</i> pergunta como ela tem energia para transmitir por tanto tempo.	Ela fala que não se trata de energia, ela gosta muito do que faz, que na maior parte do tempo ela tem bons momentos em transmissão.	
08:10:01		Usuário se inscreveu no Grupo 1. A inscrição completou 8 meses. Mensagem do usuário (apenas chat): Hi everyone.	Ela agradece nominalmente.	
08:10:52			Ela procura outras transmissões para acompanhar através da busca da Twitch e encontra a própria stream.	
08:13:43			Ela não tenta ser imparcial em seus comentários. Ela torce para alguns times mais que para outros. Ela novamente fica trocando de transmissão. Ela reage com emoção, como se estivesse torcendo.	Partida 2
08:14:02			Ela abre o quadro de liderança para analisar os resultados.	
08:15:30		Usuário doou US\$ 1.10		
08:23:38		Usuário se inscreveu no Grupo 1. A inscrição completou 3 meses. Mensagem do usuário (apenas chat): only been a sub for a short time but im so grateful for finding you.	Ela agradece muito tempo depois.	
08:24:00			Ela pega uma das gatas e para de narrar o jogo por um período.	
08:28:48		Usuário se inscreveu com o Twitch Prime.	Ela agradece rapidamente.	

08:28:58		Usuário se inscreveu com o Twitch Prime.	Ela agradece rapidamente.	
08:40:32		Usuário se inscreveu no Grupo 1. A inscrição completou 2 meses.	Ela agradece nominalmente.	
08:42:18			Ela olha novamente para o quadro de líderes para analisar os resultados.	
08:43:58				Partida 3.
08:46:28		Usuário se inscreveu com o Twitch Prime. A inscrição completou 4 meses.	Ela agradece rapidamente.	
08:46:39		Usuário se inscreveu com o Twitch Prime. A inscrição completou 12 meses. Mensagem do usuário (apenas chat): New Sub Badge.	Ela agradece nominalmente.	
08:54:35		Usuário se inscreveu com Twitch Prime. A inscrição completou 3 meses.	Ela agradece nominalmente.	
08:56:45		Usuário se inscreveu no Grupo 1. A inscrição completou 13 meses.		
08:58:10		Usuário se inscreveu no Grupo 1. A inscrição completou 9 meses. Mensagem do usuário (apenas chat): Loeya is da bestest.	Ela agradece nominalmente.	
09:04:50		Usuário se inscreveu no Twitch Prime. A inscrição completou 9 meses. Mensagem do usuário (apenas chat): its a CadZz Baby.	Ela agradece nominalmente.	

09:06:19		Usuário se inscreveu com o Twitch Prime. A inscrição completou 11 meses. Mensagem do usuário (apenas chat): Hey Boo Boo.	Ela demora, mas agrade nominalmente.	
09:06:51		Usuário usou 100x Cheer.	Ela demora, mas agrade nominalmente.	
09:07:51			Ela usa o quadro de líderes para comentar sobre o jogo.	
09:13:36			Ela fala sobre as posições dos competidores, sobre o que ainda pode mudar no curso de 3 jogos. Ela explica estratégias que os times podem fazer para conseguir mais pontos. Ela comenta sobre os itens que as pessoas estão pegando, se é bom ou ruim. Ela revista as colocações dos times. Além do jogo e do campeonato, ela explica algumas questões sobre ping e servidor do campeonato.	Partida 4.
09:18:05		Usuário se inscreveu com o Twitch Prime. A inscrição completou 10 meses.	Ela agradece nominalmente.	
09:20:31		Usuário se inscreveu no Grupo 1. A inscrição completou 5 meses.	Ela agradece um tempo depois.	
09:21:16			Ela boceja. Neste momento, ela está transmitindo a mais de 9 horas.	
09:21:50			Ela segue alternando entre as transmissões para alcançar uma visão geral da partida.	

09:27:43		Um usuário no chat pergunta sobre a quantidade de materiais do jogador.	Ela usa o próprio corpo para mostrar onde na tela está a contagem de materiais.	
09:28:58		Usuário se inscreveu com Twitch Prime. A inscrição completou 14 meses.	Ela agradece nominalmente.	
09:29:26		Usuário se inscreveu com Twitch Prime. A inscrição completou 4 meses.	Ela agradece nominalmente.	
09:38:03			Ela não consegue ver o final deste jogo, pois todos os streamers que estavam transmitindo foram eliminados, provavelmente sobraram apenas os que não estavam transmitindo. Então ela vai checar o quadro de líderes. Ela explica que não gosta de usar a funcionalidade de assistir dentro do jogo pois o som é muito alto e confuso.	
09:42:02		Usuário se inscreveu com Twitch Prime. A inscrição completou 5 meses.	Ela agradece nominalmente.	
09:43:31		Usuário se inscreveu com Twitch Prime. A inscrição completou 3 meses.	Ela agradece nominalmente.	

09:43:51			<p>Ela analisa uma jogada de sniper pra explicar o porquê de fazer isso. Neste jogo ela começa a falar de amenidades com o chat. Ela explica sobre usabilidades que existem no jogo, mas não são usadas competitivamente (por exemplo, Reboot Card). Ela explica sobre alterações que o jogo fez para que as pessoas sejam obrigadas a entrar em combate principalmente em partidas competitivas, como forma de tornar o jogo estável.</p>	Partida 5.
10:05:18		<p>Usuário doou US\$ 3. Mensagem em áudio não dá para ouvir por conta do áudio das duas transmissões.</p>		
10:10:14			<p>Ela volta para o quadro de líderes. Para atualizar as colocações.</p>	
10:13:37			<p>Ela comenta sobre as batalhas entre os times, explicando como eles podem escolher lutar ou não. Ela deixa uma transmissão fixa e confere as outras em paralelo, dizendo que jogadores ainda estão no jogo e quais saíram.</p>	Partida 6.
10:31:08		<p>Usuário se inscreveu no Grupo 1. A inscrição completou 3 meses.</p>	<p>Ela agradece nominalmente.</p>	
10:36:29			<p>Ela volta para o quadro de líderes para confirmar que time ganhou.</p>	
10:39:50			<p>Ela fala que gostaria de ver a transmissão de alguns jogadores que não transmitiram para poder ver o jogo da perspectiva deles.</p>	

10:40:57			Volta para a tela que aparece o chat, mas o assunto segue sendo o campeonato.	
10:41:52		Usuário se inscreveu no Grupo 1. A inscrição completou 3 meses. Mensagem (chat): Love watching the streams	Ela fala que está transmitindo a quase 11 horas, que ela está com fome e que as gatas precisam de atenção, então ela não fará uma Watch Party do campeonato do servidor americano.	
10:42:34			Ela introduz a despedida, lembra todos que ela fará stream no dia seguinte. Agradece todos que ficaram na Watch Party e como está tarde ela vai só comer e descansar. Ela se despede.	
10:42:55			Volta o mesmo vídeo que aparece de abertura.	
10:44:05			Entra uma tela de "the stream is ending, thanks for watching" com uma música de fundo.	
10:48:41	Sai o sinal de ao vivo		A tela final redireciona para o vídeo mais recente e sugere ativar as notificações do canal.	



Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul
Pró-Reitoria de Graduação
Av. Ipiranga, 6681 - Prédio 1 - 3º. andar
Porto Alegre - RS - Brasil
Fone: (51) 3320-3500 - Fax: (51) 3339-1564
E-mail: prograd@pucrs.br
Site: www.pucrs.br