

## As performances no *streaming* de jogos

Leticia Dallegrave

Mestrado em Comunicação Social  
Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul - PUCRS  
Porto Alegre, Brazil  
e-mail: leticia.dallegrave@gmail.com

**Resumo**—Este artigo apresenta resultados preliminares da pesquisa em andamento sobre as performances no *streaming* de jogos digitais. Por tratar-se de uma dissertação de mestrado, o objetivo do artigo é apresentar de maneira reduzida o caminho teórico percorrido. Para iniciar, é realizado o resgate do estado da arte na área da comunicação do Brasil sobre o *streaming* de jogos, apresentação da revisão bibliográfica, justificativa para os procedimentos metodológicos escolhidos e uma apresentação dos resultados preliminares encontrados até a etapa da qualificação da pesquisa.

**Palavras-chave:** *streaming*, jogos digitais, performance, Twitch, estudo de caso

### I. INTRODUÇÃO

Jogos digitais tornaram-se uma das principais fonte de entretenimento no século XXI [1] e vem chamando atenção de outras indústrias do entretenimento. No início de 2019, a Netflix<sup>1</sup> considerou o jogo online Fortnite<sup>2</sup> como seu maior competidor atualmente. Neste contexto, surge a prática do *live streaming* de jogos digitais que proporciona uma nova maneira de se relacionar com os jogos: jogadores podem compartilhar sua sessão de jogo para uma audiência interessada em assistir a esta performance ao vivo [2].

Apesar de existir desde 2011, junto com o nascimento da plataforma Twitch<sup>3</sup>, o *streaming* ainda é uma área que carece de estudos, principalmente no Brasil. Tendo como recorte a área da comunicação e como fonte o Catálogo de Teses e Dissertações, a Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação (Intercom) e a Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (COMPÓS) encontram-se três trabalhos sobre o assunto, sendo eles:

- AGUIAR, Bernardo Cortizo de. **A midiatização do jogar:** do círculo mágico aos circuitos-ambiente nos usos das redes digitais via streaming. 2018 [3].
- MONTARDO, Sandra; FRAGOSO, Suely; AMARO, Mariana; PAZ, Samyr. **Consumo digital como performance sociotécnica:** análise dos usos da plataforma de streaming de games Twitch. 2016 [4].

<sup>1</sup> Disponível em: <https://www.polygon.com/2019/1/17/18187400/netflix-vs-fortnite-hbo-hulu-competition>. Acesso em 13 jul. 2019.

<sup>2</sup> Jogo online em formato digital disponível para PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch, PC, Mac, iOS e Android. Site oficial disponível em: <https://www.epicgames.com/fortnite/pt-BR/play-now/battle-royale>. Acesso em 13 jul. 2019.

<sup>3</sup> Disponível em: <https://www.twitch.tv/>. Acesso em 13 jul. 2019.

- PAZ, Samyr. **Performance play:** consumo como performance no streaming de games da plataforma twitch. 2016 [5].

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

A partir destes trabalhos [3][4][5] e buscando uma aproximação maior com a área da performance, a revisão bibliográfica possui três suportes teóricos que, apesar de separados na parte teórica, serão inter-relacionados na parte exploratória: Jogos Digitais, *Live Streaming* de Jogos e Performance. Observar apenas a plataforma onde ocorre o *streaming* desconsidera a importância dos jogos para sua existência e constante evolução, assim como não faz sentido observar um jogo contemporâneo, que entende o *streaming* como ferramenta de aproximação com a comunidade, sem observá-lo neste ambiente.

### II. JOGOS DIGITAIS

Jogos fazem parte da cultura humana [6]. Sempre que a tecnologia evolui aos jogos e o jogar avançam para outros dispositivos [7]. A popularização dos jogos digitais iniciou-se nos anos 70 com a saída dos primeiros jogos dos institutos de tecnologia das universidades para os primeiros fliperamas e, posteriormente, para os espaços privados através dos consoles acoplados na televisão ou dos computadores pessoais [8]. Em um movimento final, os jogos passam a ser portáteis em consoles móveis e celulares, permitindo que o jogo acompanhe o jogador em qualquer lugar [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” [10]. Portanto, “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 possibilidades” [1].

O jogo, portanto, faz parte de diferentes maneiras da cultura e é preciso entender o que diferencia ele das demais indústrias do entretenimento. Juul [11] reúne 6

<sup>4</sup> 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”.

características para construção de uma definição de jogo que considere os jogos digitais e o papel do jogador: regras, resultado variável e quantificável, valor atribuído aos possíveis resultados, esforço do jogador, ligação do jogador ao resultado e consequências negociáveis. A partir disso, 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 negociáveis”<sup>5</sup> [11].

A partir dessa discussão, Juul [11] 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.

Galloway [12] percebe que os jogos são diferentes das demais indústrias culturais: videogames<sup>6</sup> 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 máquina jogam o videogame juntos, passo a passo, movimento por movimento”<sup>7</sup> [12]. Realizando um contraponto com a fotografia a diferença fica mais clara: a pessoa *tira* uma fotografia e esta ação resulta em um artefato físico ou digital, uma fotografia impressa ou um arquivo fotográfico que poderá ser impresso. No caso dos videogames, “é preciso entender como a ação existe no *gameplay*, com atenção especial às suas muitas variações e intensidades”<sup>8</sup> [12].

Galloway [12] separa em dois tipos de ações: 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”<sup>9</sup> [12]. Máquina e operador trabalham juntos para realizar ações no videogame: encontrar um item utilizável em um jogo é um ato feito pelo operador, porém realizar a ação do item e possibilitar

que o personagem do jogador tenha o efeito esperado é ato da máquina.

Por fim, Galloway [12] apropria-se dos conceitos de diegese da teoria literária e fílmica para demarcar as ações que existem nos videogames e cria um diagrama dos quadrantes de ação (Figura 1). Esta estrutura permite a análise dos videogames e dos jogos digitais como ações.

Para finalizar a parte dos jogos digitais, além da estrutura proposta por Galloway [12] para entender os jogos digitais como ações, resgatou-se a Estrutura MDA [13] (*Mechanics, Dynamics e Aesthetics*, traduzidos no presente trabalho para Mecânica, Dinâmica e Estética) como forma de entender e decompor os jogos na parte exploratória.

### III. LIVE STREAMING DE JOGOS

O *live streaming* tornou-se um fenômeno popular na comunidade de jogos. Ele pode ser observado através de diferentes aportes teóricos [2][3][4][5] e ainda está em constante evolução. *Live streaming* pode ser traduzido para o português como transmissão ao vivo, porém, mesmo no Brasil, é comum que se use a expressão em inglês ou seu diminutivo *streaming*. Esta transmissão ao vivo “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 estava permitindo que os jogadores de todos os tipos transformassem seus jogos privados em entretenimento público”<sup>10</sup> [2].

Um jogador, através de uma plataforma online, transmite ao vivo sua sessão de jogo para outras pessoas (Figura 2). Forma-se, então, uma audiência em torno deste jogador. Esta audiência, contudo, possui possibilidade de participação no *streaming* através de um *chat* por texto ou de ferramentas oferecidas pelas plataformas.

O “*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 performativa”<sup>11</sup> [2]. Existem camadas de produção [2] feitas pelo jogador para resultar no trabalho final que é a *stream*, além de dinâmicas midiáticas [3] que alteram interações e engajamentos entre jogador e audiência. Dessa forma, a partir do momento em que começa a sua *live stream*, o jogador torna-se um *streamer*, uma vez que apenas jogar não é seu único papel.

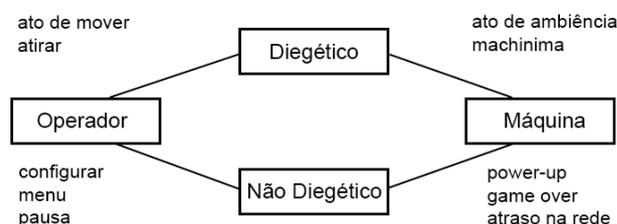


Figura 1. Diagrama dos quadrantes de ação (tradução nossa) [12].

<sup>5</sup> 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”.

<sup>6</sup> 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.

<sup>7</sup> 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”.

<sup>8</sup> Tradução livre do original: “[...] one needs to understand how action exists in gameplay, with special attention to its many variations and intensities”.

<sup>9</sup> 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”.

<sup>10</sup> 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”.

<sup>11</sup> 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”.

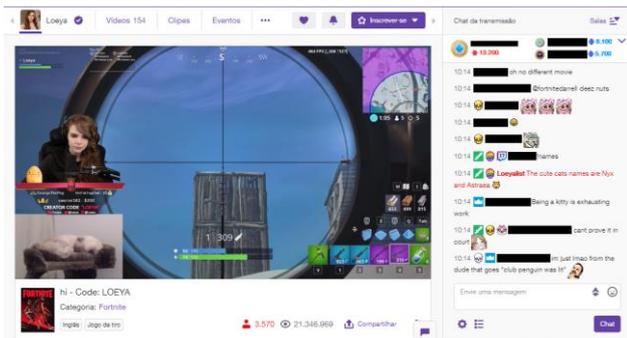


Figura 2. Exemplo de uma *stream* na plataforma Twitch.

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” [3]. Essa possibilidade de retorno instantâneo e maior aproximação com a audiência tornou este espaço de *stream* em um interessante ponto de contato para marcas. “Live streaming como ferramenta de marketing tornou-se um dos princípios econômicos fundamentais da plataforma”<sup>12</sup> [2].

O retorno financeiro para o *streamer* pode, muitas vezes, envolver a participação direta da audiência. Existem funcionalidades e recompensas que o *streamer* pode habilitar na plataforma somente para usuários que se inscrevem de maneira paga no seu canal, afinal, parte deste valor vai diretamente para o *streamer*. Começa a existir uma alta complexibilidade nas relações, pois não se trata mais apenas de jogar e ser visto jogando. É papel do *streamer* performar para monetizar na plataforma.

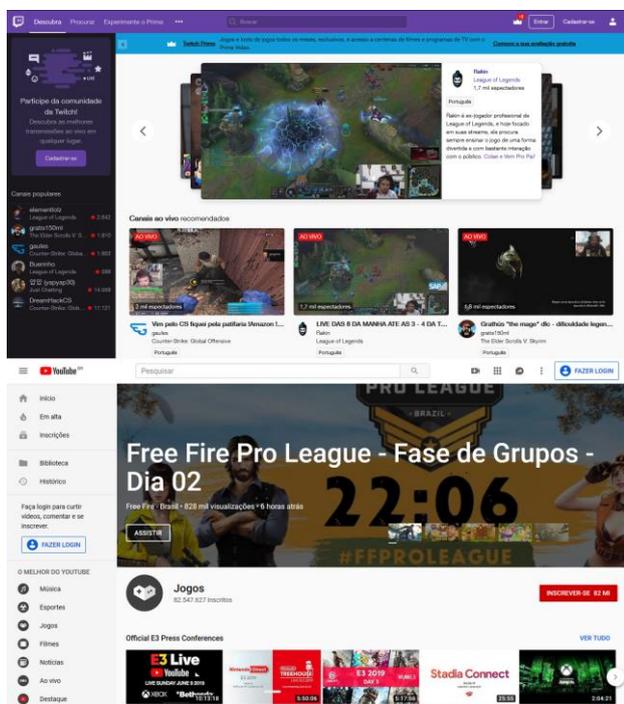


Figura 3. Plataforma Twitch (acima) e plataforma YouTube Gaming<sup>13</sup> (abaixo).

<sup>12</sup> Tradução livre do original: “Live streaming pitched as a marketing tool has become one of the fundamental economic principles of the platform”.

<sup>13</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/gaming/>. Acesso em 14 jul. 2019.

#### IV. PERFORMANCE

A performance possui grande valor no *streaming*. Dois *streamers* podem jogar o mesmo jogo, ao mesmo tempo, na mesma plataforma, sendo um deles com 100 espectadores e outro com 100 mil. Entender que performances são ações, ações que podem ser performáticas e potencializadas com a tecnologia (neste caso, plataformas de *streaming* de jogos) é papel dos estudos de performance [14]. Sendo assim, a última base teórica será a performance. Neste primeiro momento, optou-se por buscar por estudos que já relacionaram jogos e performance.

Em 2009, a pesquisadora Clara Fernández-Vara [15] aproximou os videogames dos estudos de performance. A pesquisadora propõe uma estrutura que aproxima os videogames de conceitos de performance de 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”<sup>14</sup> [15]. A partir disto, a pesquisadora criou uma estrutura (Figura 4) que combina a performance teatral (Texto Dramático, Performance e Mise-en-scène), mídia digital (Código, Tempo de Execução e Interação) e a estrutura MDA [13].

Segundo a autora [15], “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 performance”<sup>15</sup>. O *live streaming* de jogos surgiu 2 anos após este estudo, sendo interessante atualizá-lo com as novas dinâmicas.

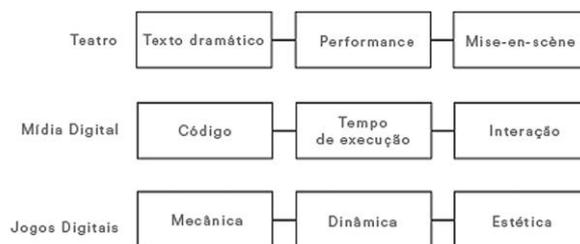


Figura 4. Estrutura Performance, Mídia Digital e Jogos Digitais proposta por Fernández-Vara [15].

<sup>14</sup> 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”.

<sup>15</sup> 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”.

Além do estudo de Fernández-Vara [15], buscou-se o conceito de *playformance* de Frasca [16]. O conceito faz parte do que ele chama de *play rhetoric*, “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”<sup>16</sup> [16]. A *playformance* é a performance do jogador e são mecanismos cognitivos e podem ser uma maneira de se ver o mundo. A *playformance* não é somente o comportamento físico do jogar (por exemplo, a ação feita no controle), mas também o mental (as estratégias, por exemplo).

Frasca [16] detalha diferentes *playformances* possíveis, sendo uma importante fonte para explicar comportamentos identificados na parte exploratória ou, por se tratar de um trabalho de 2007, atualizar novas categorias de *playformances*.

## V. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O *streaming* de jogos ainda é um fenômeno contemporâneo recente e que carece de códigos e estruturas para seu estudo. Não existe um método que tenha sido feito especificamente para analisar o *streaming*. Os métodos que estudam especificamente jogos não serão adequados para este propósito pois deixarão de fora justamente as dinâmicas específicas que ocorrem somente quando o jogo está sendo transmitido ao vivo, como é o caso da performance para a uma audiência ou mesmo a performance da audiência. Entendendo a importância de manter a observação para jogo e para o *streaming*, e por se tratar de um fenômeno que acontece ao vivo e deve ser observado em seu contexto de vida real, optou-se por realizar um estudo de caso [17].

Segundo Yin [17] “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”. O estudo de caso relaciona-se com eventos contemporâneos, onde o pesquisador não possui controle sobre os eventos e é motivado por perguntas do tipo “como” e “por quê?”. Além disso, o estudo de caso como investigação empírica também auxilia quando “os limites entre o fenômeno e o contexto não são claramente evidentes” [17].

O estudo de caso auxiliará na estruturação da parte exploratória da pesquisa, criando protocolos e categorias a serem seguidas para um resultado confiável e passível de replicação. Segundo o autor [17], diferente da etnografia e da teoria fundamentada, o desenvolvimento da teoria é feito antes da ida do pesquisador a campo. O desenvolvimento da teoria facilita a fase de coleta de dados e oferecerá base teórica para análise dos resultados obtidos. Para a presente pesquisa é importante a criação de uma teoria prévia antes da ida a campo pois o assunto ainda é bastante recente.

Optou-se por realizar um estudo de caso múltiplo. Segundo Yin [17], estudos de caso único são vulneráveis e não apontam a possibilidade de replicação direta dos protocolos. Além disso, eles perdem força na parte analítica pois não permitem comparar semelhanças

ou diferenças nas descobertas do campo. Neste caso, o estudo de caso múltiplo ajudará a verificar em mais de uma situação a possibilidade de replicação da teoria construída.

O *streaming* é um campo bastante amplo formado de diferentes plataformas, jogos e *streamers*. Para possibilitar a pesquisa será necessário delimitar mais o tamanho do campo. Para isso, optou-se por definir a Twitch como plataforma de *streaming* a ser analisada, por ter sido a pioneira e por se manter estável desde 2011. Como há a necessidade de um entendimento do jogo como artefato e suas especificidades, optou-se por escolher o jogo Fortnite justamente pela sua forte relação com a prática do *streaming*.

Como plataforma e jogo precisam de um detalhamento mais extenso acerca de suas especificidades (principalmente técnicas), optou-se por diversificar os *streamers*. Como eles teriam que cumprir os dois requisitos, utilizar a plataforma Twitch e jogar Fortnite durante a *stream*, foram utilizados dois filtros: o *streamer* precisaria ter usuário verificado e ser Parceiro da Twitch<sup>17</sup> e precisa possuir código de Apoie-um-Criador<sup>18</sup> do Fortnite.

A partir destes dois requisitos, será realizada uma busca na plataforma por quatro diferentes *streamers*: 2 estrangeiros e 2 brasileiros e, se possível, 2 homens e 2 mulheres. Esta busca será realizada assim que o referencial teórico estiver finalizado para a ida a campo, uma vez que podem surgir novos *streamers* com as qualificações necessárias que no momento ainda não cumpririam este requisito. A partir de cada caso de estudo, será formulado um relatório de caso individual, que funcionam de maneira independente, porém, serão relacionados ao final do trabalho para formular conclusões. Ao final, modifica-se a teoria, desenvolve-se as implicações teóricas e formula-se um relatório de casos cruzados [17].

Yin [17] aponta três importantes princípios que auxiliam a validar a confiabilidade do estudo: o uso de múltiplas fontes de evidência, a criação de um banco de dados e o encadeamento de evidências. Para isso, ele elenca 6 fontes de evidências e sugere a triangulação de, ao menos, três. A presente pesquisa utilizará como principal fonte de evidência a Observação Direta, justamente por permitir a observação do objeto em seu contexto real sem a interferência do pesquisador. Para apoiar estas evidências, haverá uma coleta de dados documentais e uma manutenção das *streams* como artefatos físicos a serem consultados.

Ao seguir os protocolos e procedimentos haverá um mapeamento maior dos códigos do *streaming* de jogos e o estudo de caso auxiliará na criação de um trabalho completo e bem estruturado sobre a relação entre jogos e *streaming*, podendo servir como base teórica para novos estudos.

<sup>17</sup> Parceiros Twitch tem vantagens exclusivas que auxiliam a monetizar a performance.

<sup>18</sup> Programa de parceria do jogo Fortnite com criadores de conteúdo. Cada criador de conteúdo possui um código com seu nome e repassa para sua audiência. Uma porcentagem do dinheiro que usuários gastam dentro de jogo retorna para o criador de conteúdo se utilizado o código.

<sup>16</sup> 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”.

## VI. RESULTADOS PRELIMINARES

Para compreender melhor o streaming e a aplicabilidade tanto da teoria formulada até aqui, tanto do estudo de caso [17], buscou-se, ainda neste primeiro momento, criar uma situação de teste ao campo. Não pode ser considerado um caso-piloto [17], pois a teoria ainda está em produção e, portanto, os protocolos ainda não foram estabelecidos.

Importante pontuar que, mesmo sendo uma observação não-participante, a plataforma Twitch irá contabilizar, mesmo em navegação anônima e sem login, a pesquisadora como espectadora da transmissão. Apesar de aparecerem em tela, sem o login não há possibilidade de participação no *chat*, de seguir o canal ou inscrever-se.

Para o presente teste, optou-se por assistir uma *stream* completa e realizar algumas observações e anotações, sem a necessidade de um protocolo, apenas como primeira leitura para mapear possibilidades e problemas que podem ser enfrentados no caso-piloto. Optou-se por gravar a tela do computador para preservar o momento da *stream* como um artefato que pode ser consultado posteriormente, tanto para rever algum acontecimento, tanto para realizar capturas de telas. Apesar de existir um botão de pause, ele interrompe a *stream*, e não pausa como se fosse um vídeo, portanto dificultaria esse processo de análise. Quando a *stream* é retomada, ela retoma onde está ao vivo. Esta prática, contudo, também garante a integridade do estudo e a não-participação da pesquisadora no processo, uma vez que o evento em questão já terá acontecido e não haverá possibilidade de manipulação por parte da pesquisadora.

A *streamer* foi escolhida através de uma busca dentro da plataforma da Twitch, filtrando-se por Fortnite na aba “Procurar”. Houve a intenção de filtrar neste primeiro momento uma mulher, para verificar se na fase final de coleta existiriam *streamers* mulheres para serem observadas. Além dos filtros já definidos (usuário verificado e parceiro Twitch e código do Apoie-um-Criador do Fortnite), buscou-se por *streams* que também possuíssem o jogo Fortnite na categoria da Twitch naquele momento, demonstrando que o *streamer* estaria jogando de fato Fortnite pelo menos no início da coleta. Encontrou-se a *streamer* Loeya<sup>19</sup>, uma estudante sueca que faz *streams* profissionalmente. O canal possui mais de 800 mil seguidores.

Definindo a *streamer*, o material foi coletado no dia 26 de junho e analisado posteriormente. A *stream*<sup>20</sup> totalizou 8 horas, 10 minutos e 22 segundos de duração. A *streamer* jogou 28 partidas de Fortnite, vencendo 14. Em somente dois momentos ela realizou pequenas pausas em que esteve brevemente fora da câmera. A Twitch interrompeu a transmissão 4 vezes para comerciais, que duravam em torno de 30 segundos (Figura 5). A *streamer* possui uma câmera voltada para si [2] que é incrementada com a participação dos usuários: funciona como um placar de quem apoiou a *stream* financeiramente, através da ferramenta de *bits*, inscrição e doação externa (Figura

6). Associar a sua imagem com a dos usuários pode indicar que eles são tão importantes quanto ela para o resultado final da *stream*, ainda mais quando há uma compensação financeira para aqueles que participam desta forma<sup>21</sup>.

O jogo Fortnite ocupou a maior parte do tempo da *stream*. Além de jogar, a *streamer* muitas vezes ocupou o tempo mostrando itens cosméticos, modos rotativos e seu próprio inventário de compras. Foram poucos os momentos em que Fortnite não esteve em tela. No início da transmissão ao vivo, há um vídeo do canal e depois ela conversa por aproximadamente 20 minutos com a audiência e com a tela do *chat* como principal elemento da transmissão (Figura 7). Essa tela retornou apenas 4 vezes em momentos em que ela teve problemas técnicos ou teve que reinicializar o jogo. Ao final da transmissão, o mesmo vídeo de abertura é colocado e ao final a *stream* é encerrada.



Figura 5. Comercial Prime Video.

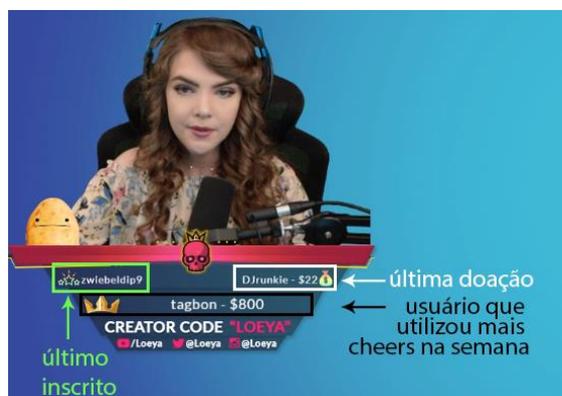


Figura 6. Loeya e sistema de placar para audiência.



Figura 7. Loeya e chat.

<sup>19</sup> <https://www.twitch.tv/loeya>

<sup>20</sup> A *stream* está disponível em: <https://www.twitch.tv/videos/444398932>

<sup>21</sup> Os *bits* e as inscrições são ferramentas oferecidas pela plataforma Twitch para monetização. Parte do valor fica com a plataforma e outra é revertida para o *streamer*. As doações externas, por serem em sites terceiros, são totalmente revertidas para o *streamer*.

A *streamer* possui domínio sob o jogo, ganhando metade das partidas que participou. Ela passa maior parte do tempo da *stream* jogando ao mesmo tempo que explica e ensina sobre os itens do jogo, formas de jogar e, na ocasião da semana escolhida para o teste, estava ocorrendo um evento especial de verão que modificava todos os dias dia, e ela explicava tudo que ocorreria no dia específico. Muitas vezes ela falava em voz alta [2] o que estava fazendo dentro de jogo ou o que queria fazer, que arma queria buscar e como ela iria ganhar em tal situação para maior entendimento do público. Além disso, ao final de cada partida ganha, ela escolhia uma animação de dança disponível no jogo e imitava na sua própria câmera, como uma comemoração pela vitória (Figura 8). Ela recorre a uma mecânica do jogo [13] para realizar uma dinâmica de provocação [13][16] e comemoração [13]. Importante pontuar que estas observações só foram possíveis pois houve um entendimento prévio da pesquisadora acerca do jogo, sendo este conhecimento fundamental para análise da *stream* em sua totalidade.

Há muita interação da *streamer* com o público em praticamente todo o tempo de *stream*, mesmo quando ela está jogando. Taylor [2] detalha diferentes categorias de produção como Performance, Crítica e Avaliação, Sociabilidade, Infra-estrutura Material e Digital e Estruturas Econômicas e Comerciais, e todas podem ser vistas de maneira maior ou menor durante a transmissão, sendo uma importante categoria a ser protocolada no estudo de caso final. Muitas vezes a *streamer* convidava o público para participar do seu jogo, seja para escolher seu item cosmético, ou pedindo ajuda para encontrar elementos de missões. A audiência participava ativamente quando solicitada e espontaneamente, apontando itens que a *streamer* esqueceu de pegar ou até mesmo a presença de inimigos.

Há duas participações externas, excluindo a audiência. Por cerca de 2 horas e meia ela passa a jogar com um amigo e *streamer*. Percebeu-se que com esta entrada a interação da *streamer* com a audiência diminuiu consideravelmente, passando a responder mais as performances pagas (*cheers*, inscrições e doações) do que o que estava sendo escrito no *chat*. Ela passa a interagir muito mais com o amigo. Além disso, o *streamer* Chap<sup>22</sup>, ao encerrar a sua própria *stream*, deu *host* no canal da Loeya. Os usuários do canal dele são direcionados para a *stream* dela. Funciona como uma forma de produtores de conteúdo se apoiarem.

Percebeu-se não ser viável, mesmo com a gravação e possibilidades de pausa, acompanhar tudo que é escrito no *chat*. O fluxo de mensagens é muito alto entre os usuários e até entre os *bots*, já que muitas vezes o *bot* é ativado por comandos pelos usuários. O *chat*, porém, não será completamente desconsiderado na pesquisa, pois pode ocorrer alguma situação entre *streamer* e participante que poderá ser importante, portanto, ele será considerado somente qualitativamente.

Mesmo não acompanhando o *chat* integralmente, a audiência participou ativamente do *streaming*,

principalmente através dos *cheers*, inscrições e doações. Cada usuário que realiza uma destas ações possui um tipo de animação em tela. Todas as variações realizadas na *stream* foram mapeadas (Figura 9). Não foi feita uma contagem de quantas vezes elas se repetiram, somente dos tipos possíveis que apareceram. Dentre as animações, duas se destacaram: o *cheer* de 5.000 *bits* que liberou uma animação com uma música por 20 segundos e os usuários que presentearam outros usuários com inscrições, que possui, além de um ícone diferente, um agradecimento sonoro gravado pela *streamer*. Nestes dois exemplos, a *streamer* também interagiu mais com o usuário, indicando que pode ter um retorno maior para ela estes dois tipos de ações.

Estes foram os principais apontamentos neste primeiro teste de observação. Mesmo sem os protocolos definidos, pode-se observar muitas constatações feitas pela parte teórica na parte exploratória, demonstrando a importância de ter a teoria pronta e protocolada para a ida a campo.



Figura 8. Dança no jogo e na *stream*.



Figura 9. Animações feitas pela audiência.



Figura 10. Loeya mostrando a loja de itens cosméticos a pedido de um usuário.

<sup>22</sup> <https://www.twitch.tv/chap>

## VII. CONSIDERAÇÕES FINAIS

De maneira bastante reduzida, buscou-se compartilhar o caminho teórico percorrido pela pesquisa até o presente momento. Existem muitas possibilidades para estudar o *streaming* e ainda há muita carência de estudos sobre o fenômeno, sendo esta pesquisa uma oportunidade de colaborar com descobertas e auxiliar futuros estudos.

A partir da revisão da teoria e da primeira observação, percebe-se que o campo final a ser observado é a plataforma da Twitch, e dentro dela a combinação entre um *streamer*, o jogo Fortnite e a audiência. Percebe-se que há um conjunto de performances que ocorrem simultaneamente: o jogo possui sua própria performance [12], o jogador performa dentro de jogo e para os espectadores [2][11][12][15][16], a audiência performa através de ferramentas oferecidas pela plataforma [2] e a Twitch é a plataforma que possibilita que estas performances sejam simultâneas e integradas [2][3][4][5]. O *streaming* é o fenômeno que unifica todas estas performances e é parte da pesquisa entender como ocorrem estas diferentes performances.

## REFERÊNCIAS

- [1] L. Hjorth. Games and Gaming: An Introduction to New Media. UK: Berg, 2011.
- [2] T. L. Taylor. Watch Me Play: Twitch and Rise of Gaming Live Streaming. New Jersey: Princeton University Press, 2018.
- [3] B. Aguiar. A mídiatização 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>
- [4] S. Montardo *et al.* “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](http://www.compos.org.br/biblioteca/compos2016-1_3283.pdf)
- [5] S. Paz. 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>
- [6] J. Huizinga. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2014
- [7] A. Kerr. The Business and Culture Of Digital Games: Gamework/Gameplay. Londres: SAGE Publications Ltd, 2006.
- [8] S. Kent. The Ultimate History of Video Games. Nova York: Three Rivers Press, 2001.
- [9] L. Hjorth and I. Richardson. Gaming in Social, Locative & Mobile Media. UK: Palgrave Macmillan, 2014
- [10] S. Fragozo and M. Amaro. Introdução aos estudos de jogos. Salvador: Edufba, 2018.
- [11] J. Juul. Half-real: video games between real rules and fictional worlds. Massachusetts: MIT Press, 2011.
- [12] A. Galloway. Gaming: essays on algorithmic culture. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.
- [13] R. Hunicke *et al.* “MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research”. In: AAAI- 04 Workshop on Challenges in Game AI, 2004, San José, EUA. Disponível em: <https://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>
- [14] R. Schechner. Performance Studies: An Introduction. Londres e New York: Routledge, 2013.
- [15] C. Fernández-vara. “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/>
- [16] G. Frasca. Play the Message: Play, Game and Videogame Rhetoric. Dissertação de Doutorado. IT University of Copenhagen. Copenhagen: 2007.
- [17] R. K. Yin. Estudo de Caso: Planejamento e Métodos. Porto Alegre: Bookman, 2010.