

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
NÍVEL DOUTORADO

BERNARDO CORTIZO DE AGUIAR

A MUDIATIZAÇÃO DO JOGAR:

Do círculo mágico aos circuitos-ambiente nos usos das redes digitais via *streaming*

São Leopoldo 2018

BERNARDO CORTIZO DE AGUIAR

A MEDIATIZAÇÃO DO JOGAR:

Do círculo mágico aos circuitos-ambiente nos usos das redes digitais via *streaming*

Tese apresentada como requisito parcial
para obtenção do título de Doutor em
Ciências da Comunicação, pelo Programa
de Pós-Graduação em Ciências da
Comunicação da Universidade do Vale
do Rio dos Sinos - UNISINOS

Orientador: Prof. Dr. Jairo Ferreira

São Leopoldo 2018

A282m Aguiar, Bernardo Cortizo de
A midiatização do jogar : do círculo mágico aos circuitos-ambiente nos usos das redes digitais via streaming / por Bernardo Cortizo de Aguiar. – 2018.
179 f. : il. ; 30 cm.

Tese (doutorado) — Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, São Leopoldo, RS, 2018.
“Orientador: Dr. Jairo Ferreira”.

1. Midiatização. 2. Circulação. 3. Circuitos-ambiente.
4. Jogos. 5. Game Studies. I. Título.

CDU: 659.3:794.088.2

BERNARDO CORTIZO DE AGUIAR

**A MUDIATIZAÇÃO DO JOGAR: DO CÍRCULO MÁGICO AOS CIRCUITOS-
AMBIENTE NOS USOS DAS REDES DIGITAIS VIA STREAMING**

Tese apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Doutor, pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS.

APROVADO EM 29 DE JUNHO DE 2018.

BANCA EXAMINADORA

PROF. DR. FRANCISCO JOSÉ PAOLIELLO PIMENTA - UFJF

PROF. DR. CRISTIANO MAX PEREIRA PINHEIRO - FEEVALE

PROF. DR. PEDRO GILBERTO GOMES - UNISINOS

PROF. DR. GUSTAVO DAUDT FISCHER - UNISINOS

PROF. DR. JAIRO GETÚLIO FERREIRA - UNISINOS

Agradecimentos

Não conheço nenhuma outra maneira de se relacionar com grandes tarefas a não ser o jogo.

- Friedrich Nietzsche

Esta tese de doutorado, construída ao longo de quatro anos, envolveu muito mais do que somente a mim, sendo fruto de diálogos, conversas, trocas, colaborações e saberes em rede que relacionaram de formas por vezes complexas, e frequentemente sutis, cujos impactos e influências, apesar de muitas vezes difíceis de precisar, foram inestimáveis para a elaboração e construção da pesquisa.

Em primeiro lugar, gostaria de agradecer à minha família: meus pais, José Albino Oliveira de Aguiar e Suzana Japiassú Cortizo, meus irmãos, Barbara Cortizo de Aguiar, Beatriz Barros de Aguiar e Breno Barros de Aguar, e madrasta, Marígia Ana de Moura Aguiar, pelo constante apoio, ajuda e respaldo nessa senda, tanto materiais quanto imateriais. Peço perdão, um pouco tarde, pelas agonias, aperreios e encheções de saco que causei nesses quatro anos. Agradeço também a José Guilherme Ribeiro Chaves, por ter acreditado em meu trabalho e investido nele.

Segundamente, ao orientador da tese, prof. Dr. Jairo Getúlio Ferreira. O processo foi longo e árduo, mas foram em nossas conversas que a pesquisa tomou forma e conseguiu operacionalizar seu conteúdo. Agradeço também aos demais professores de nossa Linha de Pesquisa, os profs. Drs. José Luiz Braga, Antônio Fausto Neto, Pedro Gilberto Gomes e Ana Paula da Rosa, pelos ensinamentos e estimulantes diálogos, quer seja sobre Mdiatização ou não.

Desses quatro anos de morada no Rio Grande do Sul, tendo saído de Recife, muitas saudades e amigos ficaram em Pernambuco, e outros tantos foram feitos aqui. Esta pesquisa não teria sido possível sem a ajuda e dos colegas e amigos de linha, Edu Jacques e Marcelo de Sousa, companheiros de senda na midiatização, e das amigas de doutorado

Juliana Lisboa e Thais Aragão. As conversas, desabafos, contrapontos e opiniões desenvolvidas entre nós certamente ajudaram a amadurecer meu pensamento acadêmico e comunicacional. Dos de Recife, mesmo distante, vários colaboraram nessa navegação pelas águas bravias da pesquisa acadêmica: Nilson Soares e Bernardo Queiroz, que em paralelo a minha pesquisa, também adentraram e desenvolveram suas pesquisas doutorais, além de amigos de longa data e companheiros na construção de mundos; Igor Cabral, pelas conversas praieiras noturnas, piadas infames e momentos non sense; Virgínia Celeste, pelo carinho e ocasionais puxadas de orelha, e ainda tantos outros, que compartilharam ou suportaram, de uma maneira ou outra, de minhas perturbações nesses períodos. A todos eles, meu carinho e sinceros obrigados.

Resumo

A transmissão ao vivo pela internet, via *streaming*, do ato de jogar um videogame configura novas formas midiaticizadas de jogar. Como podemos concebê-las e entender essas novas configurações em um viés comunicacional e através da Mídiação? Quais novos circuitos-ambiente se formam? Como podemos enxergar a figura do *streamer*, aí surgida de uma hibridização entre apresentador, comentarista, jogador e especialista? A presente tese se debruça por essas e outras questões para explorar as relações inter- e intra-circuitos surgidas desses e nesses processos, através de uma abordagem abdução, calcada em inferências, e a observação de três casos de estudo (os *streamers* Brian Kibler e Trump – Jeffrey Shih –, e o site e portal brasileiro sobre jogos Overloadr), das transmissões via *streaming* por eles feita e dos meios aí envolvidos. Chega-se a uma concepção do circuito-ambiente formado tendo como cerne o círculo mágico, instaurando novos códigos e codificações específicos a cada um e pondo em operação a tríade Regras-Lúdico-Negociação (concebida no presente trabalho).

Palavras chave: Mídiação. Circulação. Circuitos-ambiente. Jogos. *Game Studies*.

Abstract

The live internet broadcast, via streaming, of the act of playing a videogame configures new, mediatized, ways of playing a game. How can we conceive and understand such configurations through the lenses of Communication and Mediatization? Which new ambient-circuits are formed therein? How can we view the character of the streamer, created through a hybridization between show host, commentator, game player and expert? This doctoral thesis leans over these and other questions to explore the inter- and intra- circuit relationships created from and within said processes, through an abductive approach, built upon inferences, and the observation of three case studies (the streamers Brian Kibler and Trump – Jeffrey Shih –, and the Brazilian gamin news site and portal, Overloadr), their streaming sessions and the media involved in such activities. We reach a concept of ambient-circuit formed as having at its core a magic circle, establishing new codes and codifications specific to each one and putting into operation the triad Rules-Ludic-Negotiations (conceived in this work).

Keywords: Mediatization. Circulation. Ambient-circuits. Games. Game Studies.

Lista de figuras

Figura 1: Tela de um canal do Twitch.tv, com o chat de texto à direita.	16
Figura 2: Exemplo de tela de <i>livestream</i> no site twitch.tv.	22
Figura 3: <i>Livestream</i> com mais de uma sub-tela mostrando as jogadoras atuais. (14/05/2016)	24
Figura 4: <i>Livestream</i> pausado. A barra vermelha, na parte inferior, representa o quanto do <i>stream</i> já foi assistido, a parte cinza clara representa o quanto falta do ponto de visualização visto até o momento atual da transmissão.	25
Figura 5: Diagrama do circuito-ambiente em análise: espaços de engajamento, interação e negociação em um <i>livestream</i>	26
Figura 6: Exemplo de página do site Overloadr, com janela de <i>streaming</i> (offline no momento).	86
Figura 7: Entrada do site twitchmetrics.net. (13/05/2018)	91
Figura 8: Nathalie, esposa de Kibler, e Shiro, cachorro do casal e mascote do canal.	95
Figura 9: Novo inscrito no canal de Twitch de Kibler, com foto do cachorro Shiro.	95
Figura 10: Detalhe da tela, com o enquadramento do rosto de Kibler e a propagando do canal Omni/Slash.	96
Figura 11: Vídeo do canal Omni/Slash, durante a gravação do Omni/Stone.	96
Figura 12: Aviso de que parte do áudio do vídeo/transmissão foi silenciada, por ter sido detectado material protegido por direito autoral.	97
Figura 13: Kibler faz uma pausa e integrantes do chat fazem piadas.	98
Figura 14: Exemplo de conversa do chat durante transmissão de Kibler.	99
Figura 15: Kibler montando um deck novo para jogar.	100
Figura 16: Bot no chat do de texto (Moobot, em realce) durante a transmissão.	101
Figura 17: Página inicial do canal de Kibler no YouTube	102
Figura 18: Recorte da lista de vídeos do canal de Kibler no YouTube, com previews dos vídeos.	104
Figura 19: Detalhe da seção de comentários de um dos vídeos de Kibler no YouTube.	105
Figura 20: Perfil de Kibler no Twitter.	106
Figura 21: Anúncios de novos vídeos no canal de Kibler e do Omni/Slash, no perfil de Kibler no Twitter.	107
Figura 22: Kibler postando sobre Magic: The Gathering.	107

Figura 23: Kibler posta foto no Twitter ao começar a assistir o campeonato Norte-Americano de League of Legends, com seu cachorro, Shiro.	108
Figura 24: Anunciando partidas de outros jogos além de Hearthstone.	109
Figura 25: Perfil de Kibler no Facebook.	110
Figura 26: Perfil de Kibler no Instagram.	112
Figura 27: Comentários em uma das fotos postadas por Kibler no Instagram.	112
Figura 28: Loja de Kibler no site crowdmade.com.	114
Figura 29: Trump (Jeffrey Shih) em sua foto de sua descrição no seu canal do Twitch.tv.	117
Figura 30: Trump comentando sobre as estatísticas de uso de uma das cartas e decks usados por outro <i>streamer</i>	118
Figura 31: Informações sobre os horários de transmissão de Trump, tiradas de seu canal no Twitch.tv.	118
Figura 32: Canal de Trump no Twitch.tv, durante um de seus <i>streams</i> . (12/04/2018) ..	119
Figura 33: Tela de espera, enquanto Trump não está pronto para entrar ao vivo, mas já começou o horário de transmissão. (12/04/2018).....	120
Figura 34: Canal de Trump no YouTube. (30/04/2018).....	122
Figura 35: Painel do canal de YouTube de Trump, com alguns dos vídeos publicados no canal. (13/05/2018).....	123
Figura 36: Créditos de edição de vídeo em um dos vídeos no canal de Trump no YouTube. (13/05/2018)	123
Figura 37: Exemplo de efeitos menores de edição de vídeo como forma de intensificar o drama ou humor do momento.....	124
Figura 38: Perfil de Trump no Twitter. (13/05/2018)	124
Figura 39: Exemplos de postagens de Trump no Twitter.	125
Figura 40: Trump com um painel que o fez lembrar da carta Shudderwock (que, ao entrar em jogo, faz tocar um áudio com os dizeres da postagem.	126
Figura 41: Trump responde a uma postagem de outro usuário do Twitter.	127
Figura 42: Perfil de Trump no Facebook.....	128
Figura 43: Exemplo de postagens de Trump em seu Facebook durante o mês de abril, anunciando a publicação de um vídeo em seu canal do YouTube.....	128
Figura 44: As duas propagandas postadas por Trump em seu Facebook no mês de abril de 2018.	129

Figura 45: Dados sobre os números de espectadores do canal de Trump no Twitch.tv.	130
Figura 46: Exemplos de conversas no chat de texto do canal de Trump, enquanto Trump abre pacotes de cartas no <i>streaming</i> . (12/04/2018)	131
Figura 47: Um exemplo de uma das reações típicas de Trump.	132
Figura 48: Exemplo de votações feitas por Trump no site strawpoll.me.	133
Figura 49: Gravação da transmissão ao vivo do episódio 165 do podcast Bilheteria, do Overloadr.	135
Figura 50: Canal do Overloadr no YouTube Gaming.	136
Figura 51: Canal no YouTube do Overloadr.	136
Figura 52: Transmissão ao vivo da gravação do episódio 175 do podcast MotherChip.	137
Figura 53: Pannel de vídeos disponíveis no canal do YouTube do Overloadr. (04/05/2018)	137
Figura 54: Heitor (direita) e Nina (esquerda), sua esposa, durante a transmissão extra de 16/03/2018.	139
Figura 55: As duas telas de espera usadas pelo Overloadr para indicar que a transmissão ira iniciar em breve.	140
Figura 56: Começo da gravação do episódio 172 do podcast MotherChip.	141
Figura 57: Descrição do vídeo da gravação da transmissão ao vivo do episódio 172 do podcast MotherChip.	142
Figura 58: Heitor de Paola (esquerda) lendo e-mails dos ouvintes junto com Henrique Sampaio (direita) no fim da gravação do episódio 172 do podcast MotherChip.	143
Figura 59: Perfil do Overloadr no Twitter. (30/04/2018)	144
Figura 60: Postagens no Twitter do Overloadr. (20/04/2018).	145
Figura 61: Postagem do Overloadr no Twitter sobre um episódio de podcast de amigos deles. (27/04/2018).	145
Figura 62: Página do Overloadr no Facebook.	147
Figura 63: O post original no Twitter, à esquerda, e replicado na página do facebook do Overloadr à direita.	147
Figura 64: Página do grupo Games on the Rocks, no Facebook.	148
Figura 65: Heitor (Também conhecido por Zito) lendo o chat e respondendo às saudações, perguntas e opiniões do público.	149

Figura 66: A mensagem realçada em laranja, no chat, indica uma doação em dinheiro para o Overloadr. (Sexta-Show 76 - 02/032018).....	150
Figura 67: Exemplo de postagens no perfil pessoal de Caio Teixeira no Twitter (data: 25/04/2018).....	151
Figura 68: Exemplo de postagens no Twitter do Henrique Sampaio (data: 26/04/2018).	152
Figura 69: Página da campanha de financiamento coletivo do Overloadr no Apoia.se. (data: 17/05/2018)	153
Figura 70: Detalhes da página do Overloadr no Apoia.se. (data: 17/05/2018)	154
Figura 71: Postagem no Twitter do Overloadr agradecendo à arte feita por um ouvinte.	155
Figura 72: Vinheta usada pelo Overloadr no começo de seus vídeos pós-editados. (23/05/2018)	162
Figura 73: Vinheta usada por Trump no começo de seus vídeos. (23/05/2018).....	162
Figura 74: Informações sobre opções de inscrição no canal de Kibler no Twitch.tv. Cada categoria inclui os benefícios da categoria anterior. (23/05/2018).....	166
Figura 75: Informações sobre opções de inscrição no canal de Trump no Twitch.tv. Cada categoria inclui os benefícios da categoria anterior. (24/05/2018).....	167

Sumário

Agradecimentos	2
Resumo	4
Abstract.....	5
Lista de figuras	6
1 Introdução.....	14
1.1 O tema: <i>Streamers</i> e os games	15
1.2 Usos e apropriações tentativas	17
1.3 O foco do tema	18
2 O caso: <i>Streaming</i> de jogos e a experiência compartilhada do jogar	20
2.1 O método	21
2.2 Campo de observação: dos meios e circuitos-ambiente das práticas de <i>livestream</i>	22
2.3 Indícios e inferências preliminares.....	29
2.3.1 Proposições em relação	29
2.3.2 A ordem da linguagem: codificações, usos e meta-discursos	30
2.3.3 A ordem do self: <i>streaming</i> , <i>streamers</i> e hibridizações	32
2.4 Perguntas: A construção do self: <i>streaming</i> , <i>streamers</i> e hibridizações 34	
2.4.1 Sobre os espaços do circuito-ambiente construído	34
2.4.2 Sobre as interações, usos e apropriações	35
2.5 Hipótese.....	36
2.6 Objetivos	36
2.6.1 Principal	36
2.6.2 Específicos	36
2.7 Justificativa.....	37
2.8 Considerações sobre certas características específicas do <i>Streaming</i> em estudo	39
2.8.1 Redes em redes.....	40
3 Aportes teóricos.....	41
3.1 Codificações referenciais	41
3.2 Codificações concorrentes.....	43
3.2.1 Johan Huizinga (2007).....	43

3.2.2	Kate Salen e Eric Zimmerman (2004)	45
3.2.3	James Paul Gee (2007).....	46
3.2.4	Erving Goffman (2013).....	49
3.2.5	Berger e Luckmann (2013)	51
3.2.6	Vilém Flusser (2013).....	52
3.2.7	Nestor García Canclini (2005) e Rodrigo Covaleski (2012).....	54
3.2.8	Codificações concorrentes em relação	55
3.2.9	Lógicas de produção	57
3.3	Das codificações ao (retorno ao) campo de observação	58
4	Revisão crítica do estado da arte do estudo de jogos no âmbito da Comunicação	61
4.1	O círculo mágico como mediação	63
4.2	Dinâmicas interacionais	65
4.3	O games como meio-ambiente	67
4.4	Resistência e contra-hegemonia	69
4.5	A imersão ativa em narrativas	70
4.6	O jogo como experiência social	72
4.7	Determinismo lúdico-digital	74
4.8	A interação entre estranhos	76
4.9	Jogos locativos	78
4.10	Youtubers e comportamento à jusante.....	79
4.11	Imersão em Games Narrativos	81
4.12	Contribuições da revisão crítica às questões e proposições de pesquisa 82	
5	Metodologia	85
5.1	Roteiro de ações preliminares	87
5.1.1	Observações do empírico	87
5.1.2	Rastros e análises do empírico	89
5.2	Metodologia de leitura e análise dos casos	89
5.2.1	Roteiro no processo de observação	90
5.2.2	Categorias inferidas – referências da escritura	92
6	Brian Kibler.....	94
6.1	Ao vivo: Canal no Twitch.tv	95
6.2	Editado: Canal no YouTube.....	102

6.3	Informação-agenda e informação jornalística	105
6.3.1	Conta de Kibler no Twitter.....	105
6.3.2	Facebook	110
6.4	Cotidiano, fãs e celebridade	110
6.4.1	Cotidiano no Twitter	110
6.4.2	Instagram de Kibler.....	111
6.4.3	Interações com os fãs no Twitch.tv	113
6.5	Bordas: Rotinas de produção e sustentabilidade	114
6.6	Conclusões e interrelações entre os circuitos-ambiente do caso Kibler	115
7	Trump	117
7.1	Ao vivo: Canal no Twitch.tv de Trump.....	119
7.2	Editado: Canal de Trump no YouTube	121
7.3	Informação-agenda e informação jornalística	124
7.3.1	Conta de Trump no Twitter	124
7.3.2	Perfil de Trump no Facebook.....	127
7.4	Cotidiano, fãs e celebridade	129
7.5	Bordas: Rotinas de produção e sustentabilidade	132
7.6	Conclusões e interrelações sobre o caso Trump.....	132
8	Overloadr.....	134
8.1	Ao vivo: Canal do YouTube e transmissões ao vivo.....	136
8.2	Editado: Podcasts e transmissão das gravações dos podcasts	140
8.3	Informação-agenda e informação jornalística	144
8.3.1	Twitter	144
8.3.2	Facebook	146
8.4	Cotidiano, fãs e celebridade	148
8.5	Bordas: Rotinas de produção e sustentabilidade	152
8.5.1	Página do Overloadr no Apoia.se.....	152
8.6	Conclusões e interrelações entre os circuitos-ambiente do caso	155
Overloadr		155
9	Conclusões	157
9.1	O Círculo	159
9.1.1	Ao vivo.....	159
9.1.2	Editado	161

9.1.3	Comentado	162
9.2	O circuito.....	163
9.2.1	Informação-agenda e informação jornalística.....	163
9.2.2	Cotidiano, fãs e celebridade	164
9.2.3	Bordas: Rotinas de produção e sustentabilidade.....	165
9.3	Aproximações epistemológicas a partir dos casos investigados	167
	Referências	171
	Glossário	176

1 Introdução

A presente tese de doutorado tem como objetivo central analisar e descobrir de quais formas a experiência de jogo e os atores envolvidos se alteram e adaptam, quando inseridos em um ambiente midiaticado, tendo como campo de observação o processo a transmissão ao vivo via *streaming* pela internet das partidas de jogo.

O documento traz, inicialmente, o tema estudado (o presente capítulo, Capítulo 1), discutindo de forma introdutória o *streaming*, sua relação com jogos e comunicação, e as noções de usos e apropriações tentativas, especificando o campo de observação e o âmbito das explorações iniciais feitas no tema.

O caso é apresentado no Capítulo 2. Articula o método que serviu de moldura de referência para as análises feitas (a abdução), o campo de observação, os indícios e respectivas inferências iniciais aí percebidos e como eles podem dialogar entre si e com a pesquisa. Com isso em mãos, chego às perguntas de pesquisa, objetivos da tese e à hipótese por mim defendida, inferida, por processo abduutivo, de análise dos indícios e inferências anteriormente elaborados.

Com as perguntas em campo, foram buscados os aportes teóricos necessários para procurar suas respostas, através de codificações concorrentes e referenciais ao objeto de estudo pesquisa (Capítulo 3). Primeiramente, explorou-se as codificações referenciais que servem de base às operacionalizações do presente trabalho no âmbito da Mídiação. Segundamente, foram exploradas as codificações concorrentes, contribuições de fora do eixo Comunicação e Mídiação que dialoguem bem com a natureza do objeto, com a área dos *game studies* e com a abordagem de análise do trabalho aqui desenvolvido, visto que o observado gira em torno do jogo enquanto objeto cultural e midiático.

Elencadas as codificações, houve um esforço no sentido de descobrir e revisar criticamente o estado da arte da pesquisa em jogos e Comunicação (Capítulo 4), atualmente, buscando em revistas Qualis A1 e A2, na área da Comunicação, focando em trabalhos que tratassem de jogos enquanto um de seus objetos de estudo. O panorama obtido sobre os temas, abordagens, metodologias e inferências feitas no estudo de jogos no âmbito das Ciências da Comunicação ajudou a posicionar o trabalho desenvolvido na tese no tocante às abordagens pretendidas, identificar lacunas percebidas no tratamento dos jogos enquanto objeto de estudo comunicacional e reforçar o olhar autocrítico, ao

reconhecer analisar a presente pesquisa de forma crítica, com um pano de fundo comparativo abrangente.

Após, discorro sobre quais abordagens metodológicas (Capítulo 5). Apresento por quais motivos essas foram escolhidas, e como foram utilizadas, uma vez em campo, com foco no método abduutivo, seguido de uma exploração e exposição do roteiro de observação realizado e como foram feitas e orientadas as análises do empírico. A ideia é amarrar as escolhas metodológicas ao observável, explicando como o observável foi explorado.

Tendo feito isso, apresento (Capítulos 6, 7 e 8) o material avaliado e os casos observados, com novas inferências sobre como foram feitas as coletas e observações, para, em seguida, dar prosseguimento às análises delas tiradas e como elas se relacionam com o recorte teórico-analítico escolhido para a tese. Cada um dos casos explorados deu origem a suas próprias considerações, tendo sido analisados sempre em comparação e concorrência uns aos outros.

Por fim, apresento as conclusões e considerações finais (Capítulo 9) obtidas com o trabalho, as conclusões às quais cheguei e as interpretações dessas conclusões, como elas se relacionam com o estudo de práticas comunicacionais midiáticas via internet, sobretudo através de transmissões por streaming de conteúdo audiovisual.

1.1 O tema: *Streamers* e os games

Como campo de observação elencou-se os *streamers*, o compartilhamento de suas experiências de jogo e impressões ao vivo, sem o benefício da pós-edição, através da internet, e os meios circundantes envolvidos nesse processo. Sites como o Twitch.tv¹ permitem a seus usuários fazerem *streaming*² (transmissão ao vivo, em tempo real) do jogo e conversar com seus espectadores através de um chat de texto embutido (Figura 1).

¹ No caso de nomes de sites e redes sociais com origem em Inglês (Facebook, Twitch.tv, YouTube, Twitter, etc.) optou-se por não italicizar os termos, por serem nomes próprios e já estarem no jargão do público que usa esses serviços

² *Streaming* é o processo pelo qual dados de um arquivo digital (como um vídeo ou áudio) são passados aos poucos de um computador para outro, geralmente via internet. Aqui, uso o termo para designar, especificamente, o processo onde o vídeo (gravado por uma ou mais câmeras, ou capturado direto da tela

Essa forma de compartilhar a experiência de jogo vem se popularizando nos últimos anos, dando origem inclusive a uma categoria de *streamers* profissionais (além dos inúmeros *streamers* amadores) que fazem disso sua profissão, se mantendo com doações do público e rendas advindas de venda de espaço publicitário em seu canal de *streaming*, inclusive gravando esses *streams* e os disponibilizando em serviços de vídeo sob demanda como o YouTube.

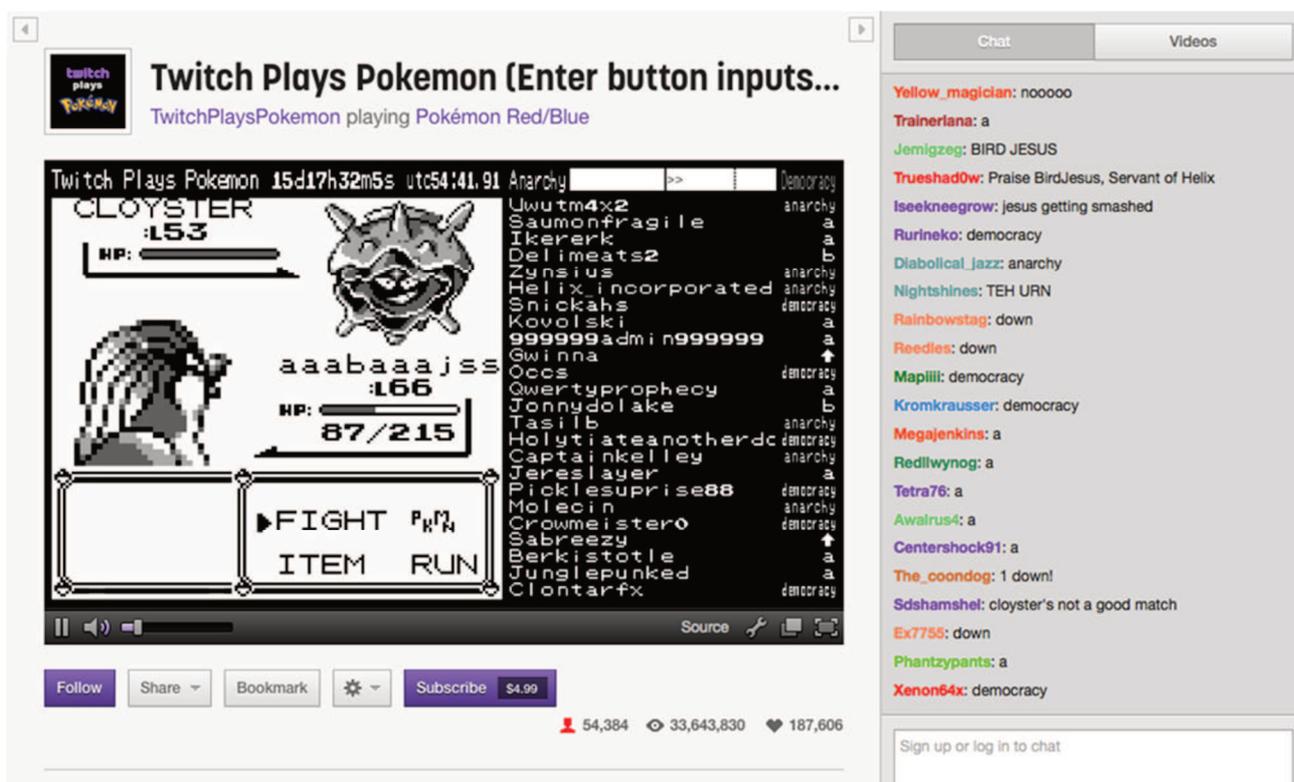


Figura 1: Tela de um canal do Twitch.tv, com o chat de texto à direita.

Qualquer pessoa com acesso à internet pode, em teoria, se cadastrar em um site que ofereça esses serviços (como o twitch.tv) e configurar seu próprio canal de *streaming*. Dessa maneira, acaba-se tendo um ambiente mais informal, onde mesmo os *streamers*

do usuário) é transmitido e carregado pelo computador do espectador à medida em que vai assistindo, não sendo necessário o download prévio do arquivo inteiro (um uso do termo já aceito em grande parte pela própria comunidade criada em torno dessas transmissões). A adoção do termo “*stream*” e seus derivados em detrimento do termo português “transmissão” se deu pelo fato do termo, como mencionado anteriormente, já ser aceito pela comunidade de usuários, e ajuda também a distinguir de outras formas mais tradicionais de transmissões, como transmissões de TV e rádio (“*broadcast*”), que por si só já subentendem processos, interações e formas de recepção e consumo de conteúdo distintos dos do *streaming*.

profissionais³ usam de linguagem mais coloquial (tanto por terem a liberdade de se expressarem como quiserem, por serem os responsáveis pelo canal, quanto como forma de não se distanciar da linguagem e termos usados pela própria comunidade).

O *streamer*, então, não só comenta suas decisões durante a partida, como interage em tempo real com o público, respondendo perguntas, conversando sobre tópicos diversos relacionados e interagindo com sua plateia, pondo em negociação sua maneira de jogar com as expectativas do seu público e as interações entre ele e público. Descrevo em mais detalhes o funcionamento do *streaming* em um item posterior, no item 2.2.

1.2 Usos e apropriações tentativas

A facilidade em transmitir, gravar e distribuir conteúdo audiovisual na internet hoje estimulou o surgimento de várias maneiras de compartilhar a experiência de jogo. Sejam resenhas críticas em vídeo, feitas por amadores ou jornalistas profissionais e distribuídas em sites especializados, fóruns ou serviços de vídeo por demanda (como o YouTube); seja o *streaming* ao vivo de partidas *multiplayer* (multi-jogadores – partidas com dois ou mais jogadores simultâneos), também chamado de *livestream* (ou *stream*, para encurtar), ou das primeiras impressões do *streamer* (pessoa transmitindo o conteúdo) sobre um jogo novo, enquanto o joga pela primeira vez; temos um campo vasto de observáveis a estudar.

³ *Streamers* que trabalham com o seu canal de *streaming* como uma de suas fontes de renda principais. Captam renda do canal através de doações dos espectadores (recolhidas através de contas em serviços terceiros, como o PayPal, TwitchAlerts ou o StreamTip – serviços esses que, a depender da modalidade de conta, propósito das doações e volume da renda, podem cobrar uma taxa em cima do que é recebido ou não), venda de espaço publicitário em tela, de parcerias publicitárias comerciais com anunciantes, ou ainda através de um misto dessas atividades. O próprio serviço de *streaming* pode oferecer meios de monetizar o canal, em alguns casos, como o serviço de parcerias do Twitch.Tv, onde *streamers* que atendem a certos pré-requisitos em termos de audiência podem entrar em parceria com o serviço e ter a opção de oferecer inscrições para seus seguidores (vale notar que se inscrever em um canal, nesse caso, compreende pagar a taxa mensal de inscrição, que é diferente de se tornar um seguidor do canal: seguidores apenas adicionam o canal à sua lista de favoritos e, a depender de suas preferências de notificação, são avisados quando um novo conteúdo é postado ou uma nova transmissão começa), em troca de acesso a conteúdo exclusivo para os inscritos (tais como vídeos exclusivos, ter prioridade de seleção em partidas onde o *streamer* joga com seu público, etc), além de acesso a emotícones e símbolos exclusivos para inscritos, para serem usados no chat do canal. Caso um seguidor decida se tornar assinante pago, paga uma taxa mensal para o Twitch.tv, que compartilha metade da renda com o *streamer* (caso a renda com assinaturas do canal ultrapasse a marca dos 100 dólares, para justificar o gasto com taxas operacionais). Até onde pude apurar, nos casos de doações diretas, através de serviços mercantis terceiros (PayPal, StreamTrip, etc.), o serviço de *streaming* não recebe comissão (apesar de que os serviços mercantis utilizados para coletar as doações poderem ter, eles próprios, taxas específicas). Outros serviços de *streaming*, como o YouTube Gaming, possuem regras semelhantes.

O caso dos *streamers*, onde muitos deles, além de compartilhar suas impressões ao vivo, sem o benefício da pós-edição, ainda mantém um contato direto com os espectadores (normalmente através de um chat de texto), parece-me possuir várias características onde podemos ver as dinâmicas midiáticas que podem ser analisadas na perspectiva da mediação: o *streamer* tem sua maneira de jogar influenciada pelo fato de estar transmitindo ao vivo, pelo fato de saber que seu público espera certa abordagem observacional e crítica, e pelo fato de receber feedback imediato de suas ações pelo chat de texto, de um público que está em curso de construir codificações sobre a experiência na condição de jogador.

Essa modalidade de compartilhamento é relativamente recente, não tendo ainda suas práticas codificadas, o que impede que se fale em apropriações (uma vez que estas dependem de práticas, ou seja, usos socialmente codificados, para acontecerem). Por isso, falaremos de usos tentativos e tentativas de apropriação, quando estivermos nos referindo àquilo que ocorre quando do compartilhamento via *streaming*. A diferenciação de usos e práticas, conforme Ferreira & Garcia (2013), ocorre em que nos primeiros (usos) são visíveis os esquemas de curto prazo, e nos segundos, as práticas, é possível identificar esquemas de longo prazo nas condutas).

Ainda assim, tais usos, mesmo que tentativos em termos de apropriação, interagem de diversas maneiras com a forma como o *streamer* joga, com a forma como seu público consome este tipo de conteúdo e o aplica a suas próprias sessões de jogo, como esses processos comunicacionais são postos adiante através de seu circuito-ambiente, e com as lógicas da mediação.

1.3 O foco do tema

O nível de interação entre o *streamer* e o público, como dito anteriormente, vai depender então de onde se encontra nesses circuitos e em qual formato de *streaming* está se apresentando: se em um formato onde tenha a liberdade de interagir livremente com a plateia, ou se em um formato onde sua postura e atuação é, por diversos fatores, semelhante àquela de apresentadores, narradores e comentaristas de eventos esportivos, seguindo lógicas mais usuais de transmissão.

Escolhi me focar mais nos casos onde essa interação *streamer*-público é mais intensa e acaba por pautar o comportamento do *streamer*. Acredito que é nessa interação

que podemos perceber mais claramente como os fenômenos da comunicação em mídiatização se manifestam em relação ao *streaming*. Isso significou escolher casos onde os *streamers* acabassem jogando jogos cujas mecânicas permitam um jogar menos frenético, mais pausado, permitindo aos *streamers* interagirem com seu público sem que o ato de jogar e prestar atenção ao jogo não interferisse demais (como aconteceriam no caso de jogos com *gameplay* mais intenso, onde o *streamer* não pudesse tirar sua atenção daquilo que está acontecendo em jogo).

Essas transmissões, quando postas em contato através de redes e circuitos comunicacionais, formam outros contatos, passíveis de darem origem a novas redes e circuitos de interação e que, por sua vez, informam o comportamento do *streamer* (não raro, um *streamer* faz referência a outro, fazem parcerias para jogarem e transmitirem juntos, e dialogam entre si sobre o estado atual do jogo, interpretação de regras, previsões sobre lançamentos futuros e outros tópicos de interesse deles e da comunidade), moldando o caso a ser estudado neste trabalho e dando forma a uma experiência compartilhada de jogo em mídiatização.

2 O caso: *Streaming* de jogos e a experiência compartilhada do jogar

As transmissões ao vivo de um jogo sendo jogado via *streaming* põem o público em contato direto com o responsável por elas. Podemos dizer que, dessa maneira, fazem com que a experiência, a fruição, daquilo que está sendo transmitido seja compartilhada, em parte, com o público.

O diálogo direto e imediato entre o *streamer* e os espectadores transpõe o ambiente de jogo de um lugar privado (a intimidade do *streamer*) para um lugar público (a transmissão ao vivo e livre). Ainda que o *streamer* seja o responsável pelas decisões do que mostrar ou não e de quais ações tomar enquanto joga, o público tem a liberdade para falar o que quiser (salvo violações das regras de conduta do canal e do serviço de *streaming* utilizado). Essas falas ocorrem em um espaço onde público e *streamer* parecem estar mais próximos: há um distanciamento bem menor entre os dois, e isso é refletido nas falas que, embora não sejam necessariamente desrespeitosas, são bastante informais.

O público aqui comenta e conversa de forma mais semelhante a como falariam caso estivessem observando as ações transmitidas em um ambiente informal, como, por exemplo, o fariam caso estivessem observando algum colega ou conhecido jogar na mesma sala em que eles. Esse espaço de interação do *streaming* torna-se uma espécie de metáfora, de analogia, para as interações que ocorrem quando se juntam para jogar algo presencialmente, na sala ou sofá de algum deles, uma analogia para o sofá de casa, onde amigos se reuniam para observar uns aos outros jogando e comentar sobre como eles próprios jogam, quais ações e decisões no jogo seriam as melhores ou não, dar sua opinião sobre o melhor rumo a ser tomado ou apenas tecer comentários jocosos, fazer piadas, sobre a forma de um ou outro jogar.

O *streamer*, de sua parte, se engaja com o público, interagindo com ele e se colocando em um espaço de fala também menos formal do que o de um apresentador, comentarista, ou especialista no assunto, aproximando-se dos patamares ocupados pelo público, em termos de linguagem usada e posturas por ele adotadas (adota, por assim dizer, uma roupagem, uma apresentação mais informal, mais amadora), criando uma relação menos distante com os espectadores de suas transmissões online.

2.1 O método

Adoto uma abordagem metodológica abdutiva no presente trabalho. Isso significa que parto da busca por indícios e inferências capazes de apontar rastros, trilhas, de exploração do empírico e, a partir delas, elaborar minhas análises. Buscou-se essas inferências abdutivas a partir da observação de indícios do empírico e, a partir destas, observamos o empírico em busca de confirmações (ou refutações, caso fosse) das hipóteses levantadas pelas inferências. Essa busca por “possíveis causas de eventos resultantes” (BONFANTINI e PRONI, ECO e SEBEOK, 2004, p. 136) almeja “extrair uma conclusão de suas premissas” (IDEM, p. 144), buscando a recomposição do conteúdo semântico, da forma como é descrita por Bonfantini e Proni (IDEM).

Para tanto, parto dos dados, do observável, do empírico, em uma visada inicial, para, elaboradas as inferências abdutivas, retornando ao empírico, em busca das trilhas e caminhos traçados que corroborem, ou refutem, aquilo que foi abduzido e permitam chegar a um entendimento do caso de maneira inferencial, a partir das regras – codificações, falas, regras explícitas e implícitas (de jogo ou de conduta), discursos e domínios semióticos (GEE, 2007) e daquilo resultante delas – as interações surgidas durante o *streaming*, o *streaming* em si, no formato em que se apresenta, as interações em outras redes sociais e comunicacionais. Para isso, me embaso na tríade Regras – Negociação – Lúdico, assim concebida: as regras, representando o sistema formal do jogo, sob os quais o jogador tem pouca ou nenhuma influência; essas estão em constante negociação, através das interações do jogador; e o lúdico, entendido como a parte do jogo que entretém, diverte, o usuário. Esse processo, concebido em cima das codificações referenciais e concorrentes trabalhadas na tese, foi central para o trabalho desenvolvido, tendo informado todo o percurso e análises realizadas e servindo de moldura de referência para o tratamento dos dados.

2.2 Campo de observação: dos meios e circuitos-ambiente das práticas de *livestream*

Em uma transmissão usual, o *streamer* escolhe um jogo para jogar (normalmente um jogo que goste e atraia o interesse de seu público) e transmite a tela de jogo, junto com uma tela menor mostrando a si mesmo e parte do cômodo onde joga (ou um fundo editado digitalmente, através de técnicas como o *chroma key*), para que os espectadores possam ver suas reações, como demonstrado na Figura 2, em seu canal de *streaming* em um serviço como o Twitch.tv, por exemplo.

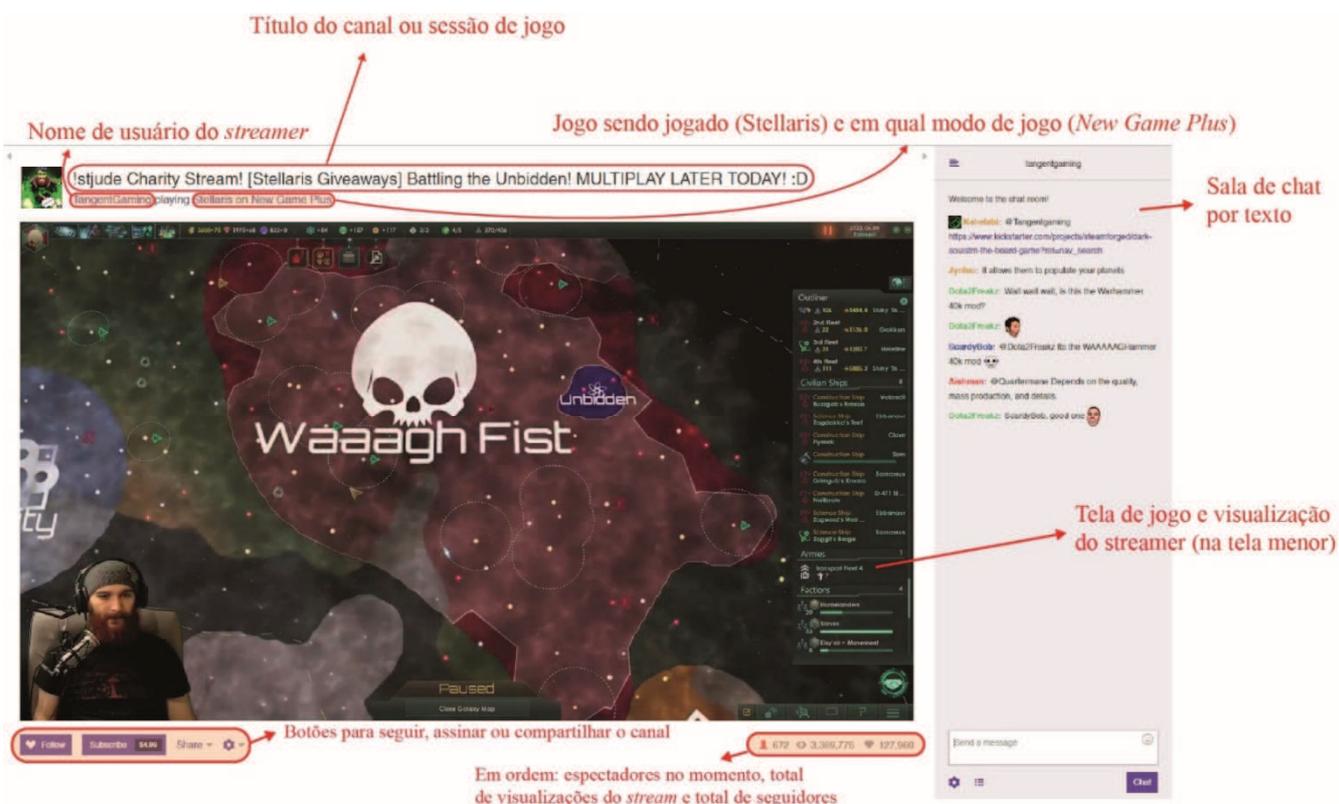


Figura 2: Exemplo de tela de *livestream* no site twitch.tv.

A tela menor nem sempre está presente, ainda que o *stream* conte com a transmissão de áudio tanto do jogo quanto dos comentários ao vivo do jogador/*streamer*⁴ (o quanto de cada áudio é repassado para o vídeo do *stream* é configurado pelo *streamer*, que usualmente deixa o áudio do jogo mais baixo, em relação ao áudio de sua fala).

⁴ Como adendo, noto que vários *streamers* fazem usos de aplicativos, *scripts* ou outros mecanismos automatizados para dar algum tipo de notificação (sonora, visual ou audiovisual) em sua tela de transmissão quando algum usuário faz certos tipos de ação (normalmente notificações quando alguém faz uma doação, passa a seguir o canal ou assina o canal).

Paralelamente (à direita da tela, no exemplo dado na Figura 2), há um chat textual onde os espectadores podem conversar sobre o jogo através de mensagens de textos, emotícones e emojis⁵. O *streamer* tem acesso a esse mesmo chat e, através dele, usuários podem mandar mensagens públicas no chat (onde todos os participantes podem ver a mensagem) ou privadas, para usuários específicos (onde apenas o usuário escolhido pode ver a mensagem). A depender do quão intensa é a ação do jogo e o quanto da atenção do *streamer* ela demanda, ele poderá ter que pausar o jogo para poder ler com mais calma as mensagens e interagir com seu público, ou fazer isso de maneira mais elaborada entre uma partida ou outra.

O *streamer*, por ser ele próprio um usuário do site/serviço pelo qual faz o *livestream*, também pode receber mensagens privadas. Para evitar que fiquem recebendo mensagens privadas inapropriadas, fora do tópico ou mensagens cujo propósito é apenas irritar o alvo, é comum entre os *streamers* incluir na tela de transmissão sua visão do chat (o que pode fazer as mensagens privadas direcionadas a ele aparecerem na tela principal do *stream*, caso assim desejem – alguns *streamers* se utilizam desse recurso como forma de inibir o recebimento de mensagens ofensivas ou de spam).

O espaço de jogo mostrado frequentemente divide a tela com a transmissão em áudio e vídeo do *streamer* jogando. Dependendo do caso, essa sub-tela pode mostrar apenas a cabeça ou torso do jogador (caso o *streamer* tenha uma preocupação com os valores de produção do *stream* e os conhecimentos técnicos e materiais suficientes para se utilizar de recursos como o *chroma key*), ou pode mostrar mais, como o cômodo de onde está jogando/transmitindo, outras pessoas que estejam com ele, ou outros elementos do ambiente no qual joga (animais de estimação, elementos de decoração que ajudam a imprimir sua identidade, vestuário e afins). No entanto isso não é uma regra que precisa ser cumprida, e cabe aos responsáveis pelo canal decidirem se esse tipo de coisas serão mostradas. Dessa maneira, podem exibir ou não uma sub-tela dessas, ou até mesmo exibir mais de uma, em casos onde estejam jogando com um ou mais colegas, e decidam exibir a todos (Figura 3).

⁵ Emojis são pequenas figuras padronizadas (como desenhos de rostos humanos com determinada expressão, carros, animais ou outros elementos) usados em chats e mensagens de texto digitais para dar contexto e tom de fala, uma vez que não é possível imprimir satisfatoriamente e de maneira que não seja vista como artificial esses elementos na comunicação textual digital imediata.

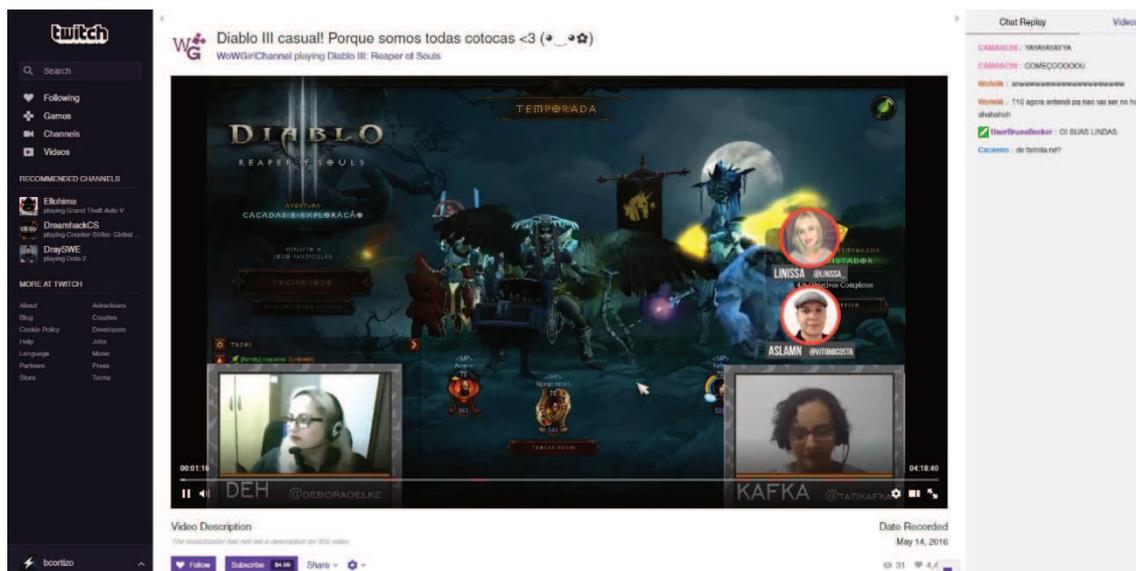


Figura 3: Livestream com mais de uma sub-tela mostrando as jogadoras atuais. (14/05/2016)

O espectador (assistindo geralmente de casa, em seu computador – mas podendo usar qualquer dispositivo conectado à internet capaz de acessar o serviço, como *smartphones*, *tablets*, consoles de videogame conectados a uma TV, ou um TV com capacidades *smart*), apesar do aspecto ao vivo, pode, em qualquer momento “pausar” a transmissão. Entretanto, fazendo isso, ao retomar, o serviço de *streaming* carrega a transmissão no ponto atual, a não ser que o canal em questão esteja configurado para gravar um arquivo da transmissão ao mesmo tempo em que transmite (nesses casos, o espectador continua a ver de onde parou, como um vídeo normal, com alguma indicação do tempo que falta até atingir o ponto atual da transmissão – ver Figura 4).

Outra prática normal é compartilhar, em circuitos externos ao site do serviço de transmissão (em redes e mídias sociais, como Facebook e Twitter), links que direcionem para o *stream*, anunciando quando o *livestream* começará ou se já está acontecendo. Tanto o próprio *streamer* quanto outros usuários podem fazer esse tipo de ação, e não raro o fazem já anunciando ao seu próprio jeito, indicando uma opinião prévia sobre o conteúdo do canal de *streaming* anunciado. Um aspecto interessante a ser notado, embora não afete diretamente a pesquisa em curso, é a chamada prática do *stream sniping*, onde pessoas jogando jogos competitivos online, ao perceberem e reconhecerem que estão jogando contra um *streamer* que conheçam, checam se o *streamer* está transmitindo e, caso seja, ao assistir à sua transmissão, podem ver suas jogadas e adquirir uma vantagem desleal quando o enfrenta. No caso de *streamers* famosos, é costumeiro que a própria comunidade avise, quando percebem ou suspeitam que isso está acontecendo.

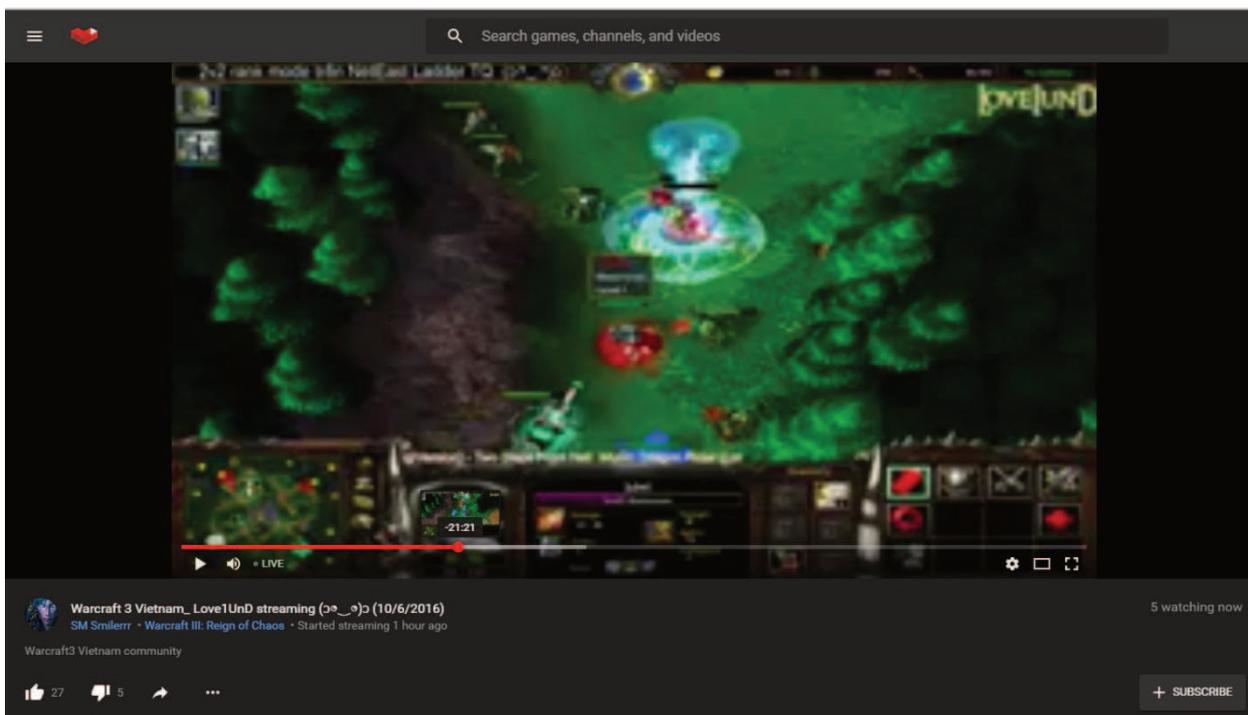


Figura 4: *Livestream* pausado. A barra vermelha, na parte inferior, representa o quanto do *stream* já foi assistido, a parte cinza clara representa o quanto falta do ponto de visualização visto até o momento atual da transmissão.

Na Figura 5 é apresentado um diagrama de como essas relações e interações se associam através dos circuitos comunicacionais envolvidos no processo de transmitir e se relacionar com o público em um *livestream*. 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. O diagrama evidencia também as relações entre os circuitos-ambiente envolvidos na divulgação da transmissão, além de contemplar a continuação do ciclo de vida da transmissão sob a forma de gravação pós-editada. Apesar não serem todos os *streamers* que decidem por gravar e editar suas transmissões para disponibilizá-las em sites e serviços como o YouTube, não obstante esse é um passo posterior comum a vários deles e faz parte do ecossistema e ciclo de vida do material produzido sob esse formato e para esse público.

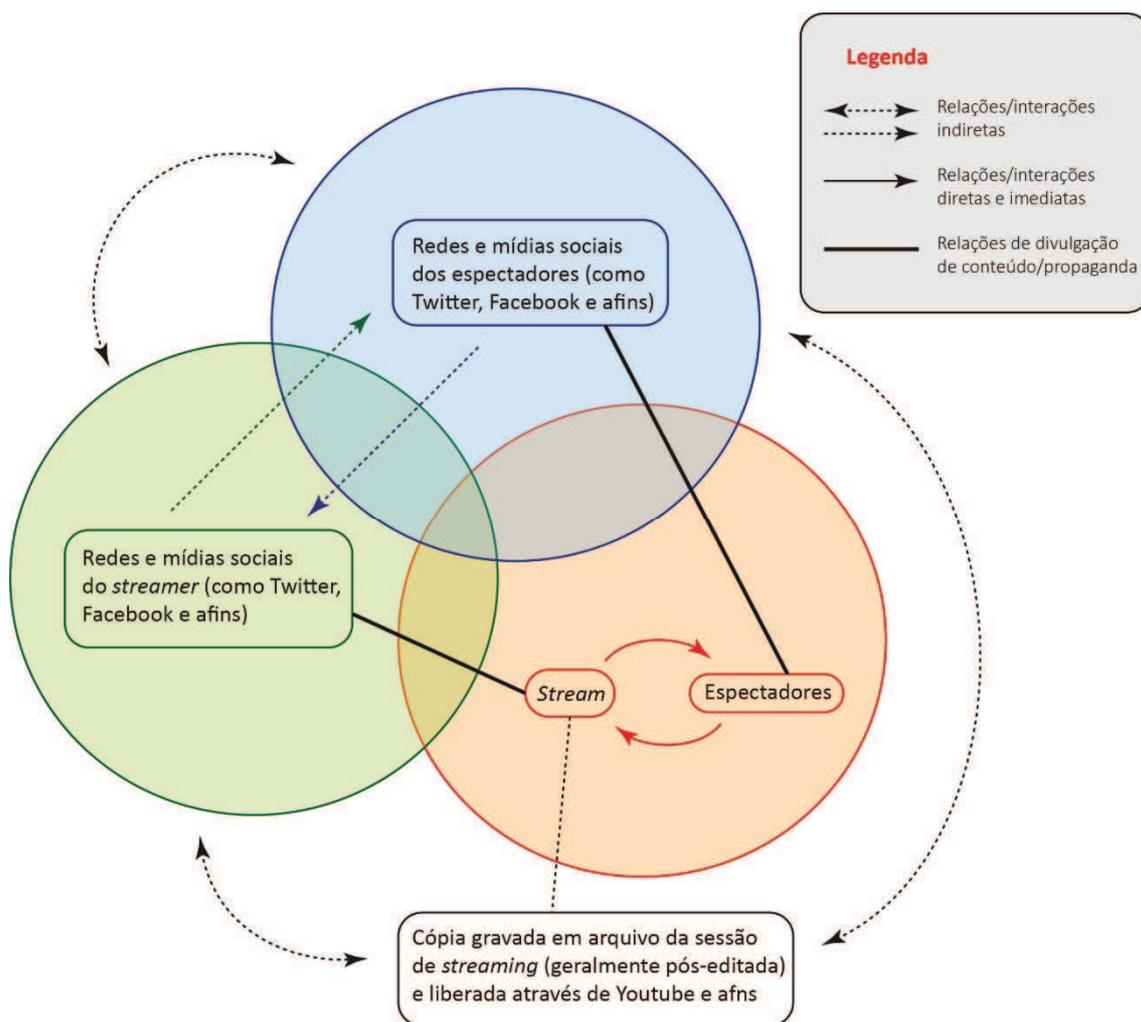


Figura 5: Diagrama do circuito-ambiente em análise: espaços de engajamento, interação e negociação em um *livestream*.

As relações indicadas pelas setas no diagrama evidenciam também espaços de conversação e negociação entre as diferentes instâncias e agentes responsáveis pela mobilização do circuito-ambiente: cada instância não existe em um vácuo, mas se complementam quando vistas em contexto e, não raro, para obter uma compreensão satisfatória do conteúdo ali produzido, é necessário que se tenha um certo nível de familiaridade com as dinâmicas, postura, piadas internas e outras características específicas do grupo.

Essas interações não ficam limitadas aos espaço-tempo da transmissão em si, frequentemente vazando para outros espaços e circuitos conversacionais, como redes e mídias sociais, onde podem acabar envolvendo outras pessoas, outras vozes, e, eventualmente, sofrendo transformações maiores ou menores.

No diagrama da Figura 5 vemos representadas as forças e relações identificadas como partícipes do processo de jogo midiático pelo *streaming*. No diagrama, linhas pontilhadas representam ligações mais tênues, fracas, do que as linhas não pontilhadas. Os elementos do diagrama consistem no seguinte:

- No **círculo vermelho** (abaixo, à direita) está representado o momento da transmissão ao vivo e da relação do *streamer* (identificado como parte componente da caixa intitulada *stream*) com seu público. As setas vermelhas indicam a direção das relações entre seus componentes: o *streamer* se direciona e interage com o público e esse, por sua vez, se direciona e interage com o *streamer*.
 - A linha pontilhada saindo da caixa *stream* para fora do círculo representa o salvamento e arquivamento, para posterior edição, do vídeo transmitido. Esse vídeo é, então, liberado através de canal no YouTube ou similar. Nem todos os *streamers* realizam essa parte, e, dentre os que realizam, existem níveis diversos de quantidade e qualidade de edição dos vídeos liberados.
 - As linhas pretas não-pontilhadas representam quais interatores são responsáveis por quais redes e mídias (dentre as que estão representadas nos outros dois círculos, de cor azul e verde).
- O **círculo verde** representa o ambiente e circuitos comunicacionais do *streamer* quando fora do momento da transmissão: suas manifestações e interações em redes e mídias sociais, tais como Twitter, Facebook e afins, onde dá continuidade à interação com o público, anuncia quando começa a transmitir, revela mais de si para além da figura do *streamer* (comentando sobre pautas das notícias do dia, relevante aos interesses seus e do público, por exemplo, ou deixando transparecer um pouco de seu cotidiano, nos tratamentos e relacionamentos desenvolvidos nesses âmbitos). Nesse espaço é comum ocorrerem também interações entre *streamers* diferentes, diretamente, onde trocam mensagens, engajam com o público conjuntamente ou comentam sobre partidas uns dos outros.
- O **círculo azul** representa o ambiente das mídias e redes do público e da comunidade gerada em torno desses canais de *streaming*. Mais

especificamente, um recorte desse ambiente que diz respeito às interações da comunidade com os *streamers* e dos membros desta comunidade uns com os outros, quando tais interações giram em torno de, ou são pautadas por, o que acontece nos *streamings*, o que os *streamers* acabam falando e conversando com eles e assuntos correlatos (os jogos jogados nas partidas transmitidas, campeonatos desses jogos, rixas, desavenças ou inimizades entre um *streamer* e outro, piadas que surgiram no meio, notícias sobre os jogos de interesse da comunidade, novos lançamentos, etc.).

- As setas pontilhadas entre os círculos azul e verde indicam possíveis caminhos e conexões diretas realizados pelos interatores membros dos circuitos comunicacionais representados em cada um dos círculos, ampliando assim o circuito com o qual interagem e pondo em mediação tais interações. Essas interações podem ser iniciadas pelos membros de um ou outro círculo, ou podem ser em resposta a uma interação anterior.
 - As linhas com setas nas duas pontas, externas aos círculos, simbolizam momentos de trocas e interações fora do espaço-tempo da transmissão por *streaming*: discussões posteriores, resenhas, posicionamentos e opiniões expandidos posteriormente ou ainda interações marginais e tangenciais ao conteúdo exposto no *stream*.
- As intersecções entre os círculos indicam momentos de sobreposição entre os elementos de cada círculo: momentos onde o *streamer*, por exemplo, denota alguma mensagem via Twitter ou post no Facebook durante a transmissão e, assim, interage com tais elementos enquanto transmite. Os responsáveis por esses elementos podem, por sua vez, dar continuidade a essa interação, seja na rede ou mídia social original, seja indo no chat de texto do canal da transmissão via Twitch, tornando mais difusas as separações entre esses diferentes espaços de relacionamento e interação (interações via redes sociais, interações via chat de texto e *streaming*, e interações diretas em outros meios).
 - Essa nebulosidade, surgida desses espaços difusos de interação complexifica o circuito-ambiente estudado, dando origem a mais

camadas de interação que, por sua vez, se interpenetram: a fala do *streamer*, não raro, é pautada e orientada pelas comunicações feitas nesses espaços fronteiriços, tornando-se mais dinâmica. Em contrapartida, a comunidade molda sua comunicação a essa realidade, tendendo a se acostumar com a rapidez da resposta e esperando que aquele que transmite faça um esforço para incluir essas interações na sua fala durante a transmissão, que, de fato, tenha engajamento com aquilo falado e produzido pela comunidade.

2.3 Índícios e inferências preliminares

Do campo de observação desenhado para este caso, passo então para os indícios percebidos e as inferências feitas. Dividi os indícios e as respectivas inferências em dois agrupamentos maiores: o primeiro, focado nas novas codificações, apropriações e meta-discursos aí surgidos; o segundo, focado no *stream*, nos *streamers* e na hibridização do papel que os *streamers* ocupam.

Antes, porém, senti necessidade de contextualizar esses dois agrupamentos, essas duas proposições, pondo-as em relação uma com a outra, de modo a formar o ponto de partida de onde saem essas proposições. Esses elementos compõem aquilo que servirá de moldura para a formulação das perguntas da pesquisa.

2.3.1 Proposições em relação

Esses novos circuitos-ambiente vêm constituindo novas formas de jogar e de se conversar, se comunicar, sobre os jogos, formas essas que, já inseridas numa lógica comunicacional midiaticizada, podem ser analisadas conforme a tríade Regras-Lúdico-Negociação⁶, para pôr em circulação novas formas de interagir e de se usar e se apropriar dos jogos enquanto objetos midiáticos.

⁶ Essa tríade, concebida por mim durante o trabalho da tese, consiste em pôr em relação as regras, tanto do jogo jogado, quanto as regras sociais implícitas e explícitas, envolvidas no ato de jogar, os aspectos lúdicos, de diversão, fruição da experiência e entretenimento envolvidos neste ato, e as negociações entre eles que os interagentes devem realizar (negociações entre as expectativas daqueles que assistem ao ato e as expectativas de quem joga, tanto sobre o ato de jogar quanto sobre as interações que deseja com o público),

A fruição da experiência de jogar, midiaticizada desta maneira, se distingue daquela que se tem em espaços privados (solitários ou compartilhados – como aqueles nos quais joga-se com amigos, ou se tem alguns amigos acompanhando presencialmente a partida, no mesmo ambiente físico que o jogador). O *streaming* permite a uma pessoa (com o equipamento adequado e uma conexão de alta velocidade com a internet) transmitir suas sessões de jogo. Permite também que os espectadores, não mais limitados a observar apenas presencial e fisicamente, acompanhem mais de uma sessão de jogo, cada uma com seu público específico, caso assim desejem.⁷

O espectador pode ficar sabendo da existência de um dado canal ou do início de uma transmissão através de mensagens particulares recebidas de amigos por um aplicativo de mensagens, por um post no Facebook ou Twitter que recebe por seguir o *streamer* em questão, por ter lido sobre o *streamer* em algum fórum ou em alguma notícia em sites que façam cobertura dos jogos de seu interesse, ou ainda por alguém ter comentando sobre tal *streamer* em uma conversa informal, coloquial⁸. Essa multiplicidade de visualizações, aliada aos diversos meios pelos quais pode ficar sabendo e chegar a um dado canal de *streaming* complexifica, intensifica e potencializa compreensões múltiplas e simultâneas sobre uma mesma sessão de jogo ou transmissão.

2.3.2 A ordem da linguagem: codificações, usos e meta-discursos

1. **Indício:** O *streaming* ao vivo pela internet, por ser um formato relativamente novo, ainda está no processo de codificar suas experiências. Tal codificação entremeia-se com o ato de jogar durante o *streaming*, ações que se afetam mutuamente. Há uma enorme variação de estilos de fala e apresentação entre os diferentes *streamers* (com uma certa aproximação quando há um relacionamento prévio entre um *streamer* e outro), mas, apesar de alguns códigos atravessarem transversalmente a comunidade por meio dos próprios espectadores (que, não

para que a fruição da experiência ocorra da maneira pretendida. Retomo, aprofundo e discuto a concepção da tríade em um ponto posterior (no item 3.2.8).

⁷ Limitados apenas pela qualidade e velocidade de seu equipamento e conexão com a internet.

⁸ Essa curta lista não se pretende a ser uma lista exaustiva das maneiras como, em um ambiente midiaticizado, pode-se passar a ter conhecimento da existência de um dado canal de *streaming*. Realisticamente, o espectador de uma transmissão dessas tem uma quantidade de formas de ter acesso a tal canal que seria impraticável de enumerar (muitas delas sendo variantes de uma forma, ou possuindo várias características em comum umas com as outras).

raro, seguem mais de um canal), um *streamer* específico realiza certas ações, joga de certas maneiras, se engaja com seu público de certos jeitos, que são, frequentemente, bastante diferentes dos estilos de outros *streamers*. A isso, junta-se a criação de termos, códigos e expressões, e usos específicos dos participantes do canal em questão.

- a. **Inferência – Processo de codificação tentativa:** Há um processo de codificação de uma experiência não codificada. Ao mesmo tempo, há uma codificação tentativa que é mobilizada. A tentativa de codificar uma nova experiência em termos de regras e o lúdico demanda uma negociação entre esses dois elementos e suas interações com os participantes.
2. **Indício:** Ao jogar transmitindo ao vivo, o *streamer* por vezes realiza certas ações apenas para ilustrar um ponto ou eliciar um tópico de conversação por parte de seu público em si, sobre estar jogando e transmitindo.
 - a. **Inferência – Emergência de um meta-discurso:** Ao transmitir o jogo ao vivo, comunica não apenas o jogo e suas opiniões sobre ele, como também comunica uma certa forma de jogá-lo. Se apropria do jogo e de seu status de pessoa pública com certa autoridade para sancionar aquele modo de jogar o jogo como válido, mesmo que admita que outras formas de jogar existam. O discurso apresentando durante o *streaming* aparenta ocorrer em um duplo movimento, dando origem a uma espécie de meta-discurso: o discurso sobre o jogo em si (as opiniões do *streamer* sobre o jogo – influenciado por, e comentando sobre, as lógicas do jogo) e o discurso sobre o ato de jogar compartilhado (discurso esse inserido dentro do contexto da comunidade formada pelo público participante, que pode conversar com o *streamer* através do chat de texto –construindo lógicas de conversação sobre o jogo).
 3. **Indício:** Certos *streamers* se propõem a jogar de certas maneiras, se impondo certas condições ou desafios decididos em conjunto com a plateia ou comunidade, que pode oferecer seu *input*, sua opinião, sobre como deve continuar a jogar.
 - a. **Inferência – Apropriações em coletivo do jogo:** Ao jogar e transmitir a experiência de jogo em *streaming*, nos apropriamos do jogo de forma a construir essa experiência coletivamente, seja de uma maneira intencional ou não. Jogar dessa maneira, onde as decisões são tomadas (ou ao menos influenciadas) conjuntamente com o público tenta desenvolver uma

referência de apropriação coletiva da obra do jogo e remete ao modo como se jogava com os amigos ao redor da TV, onde o console estava ligado à TV e não havia como todos jogarem ao mesmo tempo: não raro era necessário que os que não estavam jogando no momento ficassem assistindo e dando palpites e sugestões sobre o que jogador deveria fazer no jogo.

2.3.3 A ordem do self: *streaming*, *streamers* e hibridizações

1. **Indício:** O *streamer*, tanto pelo fato de estar transmitindo sua sessão de jogo online, quando pela interação com o público, joga de maneira diferente, adota estratégias discursivas e de jogo distintas das que teria normalmente. Ao jogar enquanto transmite seu *stream*, o *streamer* tece comentários que não teceria ao jogar sozinho (explicações sobre suas ações ao jogar, referências ao público espectador).
 - a. **Inferência – A construção da persona pública do *streamer*:** Ao adotar essa atitude e ações voltadas, em grande parte, para a construção de perfil de ator, o *streamer* se coloca em uma posição diferenciada, pautada por preocupações outras além do simples jogar. Procura, ao construir esse perfil, aumentar o valor de entretenimento em assistir ao seu canal. Usa o jogo para construir-se como ator, cujas ações são voltadas para sua plateia, seu público, afetadas (se não pautadas) pela forma como tais ações serão recebidas pela plateia.
2. **Indício:** Assistir a um *stream* possui características próximas a assistir a um programa sobre o jogo, feito ao vivo, ainda que possua uma aura de amadorismo: o apresentador do *stream* joga, comenta e interage com seu público simultaneamente. Existe uma espetacularização da apresentação do *stream*.
 - a. **Inferência – Hibridização do jogar:** O *streaming* hibridiza o jogar com o espetáculo: permeado pelo imediatismo e amadorismo (real ou percebido) do fazer ao vivo, fazer por si próprio, e em negociação com o ato de jogar e o ato de se comunicar com seu público, todo o processo adquire características tanto de espetáculo quanto de evento espontâneo. Constitui-se, assim, uma performance análoga a um show ou espetáculo, se apropriando do jogo para fazê-lo, tornando-o parte do espetáculo e

pondo em negociação o ato de jogar, de se apresentar como jogador e se apresentar como figura pública.

3. **Indício:** O *streamer* posiciona-se como jogador e como autoridade no assunto, especialmente quando demonstra as razões por trás das decisões tomadas e ações feitas durante a partida, e, ao mesmo tempo, acompanha as interações entre os espectadores no chat de seu canal e, não raro, em mídias sociais.
 - a. **Inferência – Hibridização do papel do *streamer*:** Há uma relação circular, quase que alter-egóica, em que o *streamer* ocupa um lugar de observação sobre os interagentes, hibridizando-se, tornando-se um misto de jogador, comentarista, especialista, moderador e apresentador.
4. **Indício:** Os *streamers* usam táticas populares entre os membros da comunidade (ou jogando jogos que se popularizaram entre a comunidade), mas o fazem à sua própria maneira, imprimindo aí sua marca, comentando o que estão fazendo ou alterando a tática para testar uma variação.
 - a. **Inferência - Repetição e diferença:** Sua forma de jogar é posta em negociação com as expectativas de seu público acerca de seu perfil de ator, enquanto *streamer*. Ao usarem táticas populares entre seu público, mas de sua própria maneira, os *streamers* imprimem sua personalidade no ato realizados. As dinâmicas dessa negociação é que caracterizariam a identidade do canal de *streaming* e de seu *streamer*.

As dinâmicas postas em ação aqui se interrelacionam e misturam com as dinâmicas próprias da comunicação em midiatização (a criação de circuitos comunicacionais, o pôr em fluxo adiante as mensagens recebidas, a alteração na compreensão das mensagens com base em por quais circuitos foram recebidas, em quais participantes de um dado circuito foram os que nos passaram tal mensagem, a natureza difusa do processo, a possibilidade de sobreposição de um ou mais circuitos uns sobre os outros) e afetam a performance do *streamer* quase que em tempo real.

2.4 Perguntas: A construção do self: *streaming*, *streamers* e hibridizações

2.4.1 Sobre os espaços do circuito-ambiente construído

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, comentarista, amador e especialista em relação aos temas e atividades desempenhadas (o jogo e a forma de jogá-lo).

A hibridização de códigos e gêneros midiáticos já vem sendo referenciada nos estudos em comunicação há anos. Em uma definição primeira, García Canclini (2005) entende a hibridização como sendo os “[...] processos socioculturais nos quais estruturas ou práticas discretas, antes existentes em formas separadas, são combinadas para gerar novas estruturas, objetos e práticas”⁹ (tradução minha).

Covaleski (2012), embasado pela definição de Canclini, adiciona que “[...] no hibridismo também haverá a condição de trânsito por regiões fronteiriças entre os elementos que se mesclam” (COVALESKI, 2012). Admite aí uma maior contundência de um elemento perante o outro ou ainda a total transformação dos dois em um terceiro elemento de destino, mas reitera que na hibridização não existiria um diálogo, e sim uma transformação: “O dialógico não é híbrido. No dialógico os elementos são identificáveis; no hibridismo, os elementos se tornam um só, um novo elemento” (IDEM).

A hibridização do ato de jogar com o ato de transmitir a partida e servir de apresentador do canal de *streaming* traz consigo novas formas de se portar e se apresentar ao público, formas transformadas a partir daquelas outras, e possuidoras de suas características e marcações próprias, que moldam o circuito-ambiente ali formado.

Qual é, então, a força dessa hibridização, no contexto das transmissões ao vivo via *stream*? Como moldam esses novos circuitos-ambiente? Como esses elementos se relacionam e interagem, durante esse processo? Como moldam o circuito-ambiente dessas interações? Como essa hibridização se relaciona com as codificações e códigos aí

⁹ “[...] *sociocultural processes in which discrete structures or practices, previously existing in separate form, are combined to generate new structures, objects, and practices*”. (GARCÍA CANCLINI, 2005)

emergentes? Se, nesse âmbito, o *streamer* se torna uma figura híbrida, junção de jogador, apresentador, amador e especialista, que lugar essa figura híbrida ocupa nos diálogos criados em torno de si e da transmissão?

2.4.2 Sobre as interações, usos e apropriações

Jogar algum jogo enquanto o transmite ao vivo pela internet e interage com os espectadores não é a mesma coisa que jogar em sua privacidade. As ações do jogo são tomadas em um contexto tornado mais complexo pelas relações entre os agentes participantes, o que modifica também as apropriações que lá ocorrem. Essas novas formas, essas hibridizações, por sua vez, pedem por uma série de códigos próprios de comportamento e comunicabilidade, novas codificações para um novo circuito-ambiente.

Os códigos e codificações em uso pelo *streamer* e seu público não surgem em um vácuo: têm, como ponto de partida, códigos e codificações advindos de outros ambientes, relacionados aos temas e jogos abordados, às outras comunidades criadas em torno desses temas e jogos e aos outros circuitos pelos quais os participantes transitam. As codificações e códigos desses ambientes segundos e terceiros anteriores vazam para o circuito-ambiente formado em torno do *livestream* e de seus participantes, sendo adotados parcialmente, alterados e adaptados para novos usos. Dessa maneira, elementos desses outros códigos e codificações são aplicados transversalmente entre vários circuitos-ambiente. Quais desses códigos são reconhecidos de maneira transversal? Como esses códigos navegam nessa transversalidade? Quais os percursos feitos no processo de estabelecimento dos códigos e codificações criados? Como essa codificação e código são usados para se falar e comentar sobre eles próprios? No caso estudado, de quais apropriações podemos falar? O que é apropriado pelos participantes, em relação ao jogo, durante a performance transmitida? Qual papel desempenham? Como ocorrem e por quem são feitas?

2.4.2.1 Articulação do circuito específico com um ambiente expandido

Como dito anteriormente, as ações ocorridas nos circuitos-ambiente formados pelos *livestreams* não existem em um vácuo: comunicam-se e interagem com outros circuitos, outras redes. Cabe então perguntar: como o circuito-ambiente dos *streams* se articula com um ambiente expandido que inclui outros circuitos e outras redes? De que maneiras essa articulação inter-circuitos informa e altera o comportamento do *streamer* e de seu público participante?

2.5 Hipótese

A transmissão ao vivo, via streaming, do ato de jogar cria e ativa circuitos-ambiente mediados específicos, operacionalizados em cima da figura do streamer, sua postura ao jogar e transmitir, a comunidade criada em torno de suas transmissões, as abordagens e escutas aí realizadas (sejam de forma crítica ou apenas de forma a consumir conteúdo midiático) e das diversas zonas de contato feitas e realizadas nesses circuitos, e capazes de re-contextualizar, através desses processos mediados, o próprio ato de jogar e assistir a alguém jogando, de compartilhar a experiência de jogo. Esse processo é agenciado pelos usos dos meios, num processo em que o tecnológico é campo de possibilidades, mas não determinante.

2.6 Objetivos

2.6.1 Principal

Compreender as relações de força entre os circuitos-ambiente fundados em meios diferenciados (as transmissões via *streaming*) – redes digitais e os anteriores, na perspectiva da mediação, com vista às hibridizações ocorridas e os códigos gerados e utilizados para falar sobre e dialogar com tais circuitos-ambiente.

2.6.2 Específicos

- Investigar o problema da construção de circuitos específicos e transversais: como ocorre, como é formada, como é instrumentalizada e usada para se comunicar de maneiras intra- e inter-circuitos, em ambientes mediados, com seus usuários, visando a criação de um ambiente com relativa estabilidade;
- Refletir sobre as relações entre o especialista e a mediação: qual lugar que ocupa nesses circuitos-ambiente, como se dá o processo de hibridização por ele sofrido, qual o lugar das apropriações nesse contexto, como articula diálogos com um ambiente expandido (em contato com outros circuitos).

2.7 Justificativa

A indústria de jogos é uma indústria a qual, desde sua concepção em meados do século passado, vem amadurecendo cada vez mais rapidamente. Especialmente depois do advento dos consoles domésticos na década de 1970, percebe-se uma evolução marcante, tanto nas questões técnicas quanto nos temas abordados nos jogos (KENT, 2001): no início a própria limitação de processamento dos aparelhos permitia apenas jogos de enredo e comandos simples, onde agora temos uma diversidade enorme em complexidade e maturidade de mecânicas de jogo e narrativas exploradas.

Não apenas isso, mas é importante notar como os jogos ocupam cada vez mais espaço na cultura popular e na indústria do entretenimento:

- Em 2010, nos Estados Unidos, o rendimento da indústria de jogos ultrapassou o da bilheteria de cinema (LANDIM, 2011).
- Em 2007 o crescimento da indústria de jogos superou globalmente o da indústria da música (BANGEMAN, 2008).
- Em 2008, no Reino Unido, seu lucro foi maior que os das indústrias da música e dos filmes em DVD somadas, sendo cerca de quatro vezes maior que o da venda de ingressos para o cinema (CHATFIELD, 2009).

No campo do jornalismo e da comunicação podemos encontrar já há alguns anos exemplos de como jogos estão sendo usados para contextualizar e transmitir conteúdo noticioso e editorial: geralmente sob a forma de jogos disponíveis na internet, esses *newsgames* (BOGOST, FERRARI e SCHWEIZER, 2010) exploram o tema apresentado por uma reportagem ou linha editorial do veículo através das mecânicas e narrativa do jogo, como foi o caso da cobertura da revista Wired, em 2009, sobre os ataques piratas na costa somaliana¹⁰ (CROTHERS e SMALLBORE WEBWORKS, 2009).

Quanto ao *straming* ao vivo (*livestream*), essa modalidade de transmissão de conteúdo audiovisual já é bastante adotada pelo público jogador, jornalistas e veículos de comunicação especializados, jogadores profissionais e empresas produtoras de jogos:

¹⁰ O jogo, disponibilizado pela revista em seu portal online, coloca o jogador na posição de líder dos piratas atacando os navios, tendo de tomar decisões quanto ao gerenciamento dos reféns, quantia em dinheiro pedida como resgate e controle da tripulação. O jogo serve ao mesmo tempo como um infográfico interativo, jogo e contexto sócio-econômico-cultural para a reportagem que o acompanha.

qualquer um pode criar uma conta grátis e começar a transmitir conteúdo, e sites especializados, jornalistas da área e empresas cada vez mais possuem seus próprios canais de conteúdo via *streaming*, utilizando-o como forma de oferecer material diferenciado para seu público, desde que possua um equipamento e conexão com a internet suficientemente adequados.

O site e serviço de *streaming* Twitch.tv, um dos (se não o mais) conhecidos e utilizados, fundado em 2011, possuindo atualmente mais de 100 milhões de visitas de espectadores singulares por mês, mais de 2 milhões de transmissões singulares feitas por mês e 355 bilhões de minutos de conteúdo assistido pelo público em 2017 (TWITCH, 2018a, 2018b). O serviço se posiciona como a plataforma de vídeos sociais líder do mercado e uma comunidade para *gamers*. O Twitch.tv possui aplicativos para celulares e *tablets* Android e iPhone, e aplicativos para os dois consoles mais potentes da geração corrente de videogames (PlayStation 4, da Sony, e Xbox One, da Microsoft) que integram e facilitam a transmissão de conteúdo a partir dos próprios consoles¹¹. Em agosto de 2015 a Google lança o YouTube Gaming, voltado para a transmissão ao vivo por *streaming* de jogos e como portal de acesso a vídeos produzidos pelos seus usuários sobre jogos, como concorrente do Twitch.tv, mostrando o interesse da empresa em adentrar o mercado.

Nesse âmbito, o estudo dos jogos torna-se relevante pelas possibilidades por eles permitidas no processo de comunicação: colocando o jogador no lugar de um agente da narrativa, este assume um papel múltiplo, visto que é também um observador externo ao enredo, tendo acesso a pontos de vista tanto como um espectador (tal qual no cinema e TV, ou tal qual o leitor de um livro), quanto como um participante, um personagem da trama (AGUIAR, 2013). Junta-se a isso as mudanças e características próprias da comunicação mediada pelo *livestream*, um formato que vem se popularizando e crescendo em espaço. Esse crescimento não só da indústria em si, mas como dos serviços e negócios criados em torno dela, ajuda a justificar o interesse na abordagem pretendida pela presente pesquisa, mostrando que além da relevância comunicacional do processo, o bom desempenho econômico e cultural dos jogos e do *livestream* demonstra o interesse do público pelos dois formatos.

¹¹ Informações retiradas do próprio site do Twitch.tv [<https://www.twitch.tv/p/about>]

2.8 Considerações sobre certas características específicas do *Streaming* em estudo¹²

O *streaming* também é usado na cobertura feita dos eventos de *e-sports*: os comentaristas, nesses eventos, não raro são *streamers* conhecidos por jogarem e transmitirem partidas do jogo usado na competição de *e-sports* em questão em seus canais de *streaming*. Escolhidos muito provavelmente como forma de aproximar e agradar ao público, esses comentaristas ocupam uma posição de especialistas no jogo: enquanto os times disputam os campeonatos eles explicam jogadas, comentam sobre as habilidades e perfil dos competidores, além de explicarem o funcionamento do evento para os espectadores.

É importante notar que, nesses casos, apesar de alcançar um público maior, os *streamers* apresentadores se portam de maneira mais semelhante à dos comentaristas e narradores de eventos esportivos tradicionais. Alguns dos motivos para isso são: o fato de que estão comentando o jogo e maneira de jogar de outros jogadores que não eles próprios; o porte desses eventos, financiados e produzidos pelas desenvolvedoras, *publishers* e outras empresas envolvidas com o jogo (empresas que, nesses casos, os contratam em caráter oficial); e a falta de um canal de comunicação direta, imediata e ao vivo com o público (o chat de texto, onde espectadores podem conversar sobre a transmissão, ainda existe, mas os *streamers* não interagem diretamente com o chat, não respondem perguntas do público, não estão, necessariamente, presentes na sala de chat).

Assim, esse tipo de *streaming*, apesar de possuir características em comum com o mencionado anteriormente neste trabalho, é, ao mesmo tempo, bastante distinto: ao passo em que ganha alcance e abrangência de público, perde as características de negociação presentes nos *streamings* pessoais entre apresentador e público. Embora haja essa perda de contato direto, os *streamings* desses eventos ainda são postos em circulação, compartilhados, comentados, através dos espaços conjuntos de conversa, construídos nas redes sociais e salas de chat de texto dos canais. Optei, no presente trabalho, em focar nos

¹² *E-sports* são como são chamados os eventos competitivos de certos videogames competitivos, jogados em time ou não. O termo faz referência também à comunidade criada em torno desses eventos e às atividades das equipes e jogadores (profissionais, semi-profissionais ou amadores) que participam deles.

streamings pessoais, que não envolvam grandes eventos do *e-sports*, pois envolvem dinâmicas e processos comunicacionais distintos dos que almejei estudar.

2.8.1 Redes em redes

Em ambos os casos (os *streamings* de eventos grandes de *e-sports* e os *streamings* em canais pessoais) o público compartilha e divulga as transmissões entre si, em redes sociais (como Twitter, Facebook e Reddit¹³, por exemplo) e mensagens diretas uns para os outros. Essa divulgação, muitas vezes, é posta adiante já com um comentário ou parecer feito por quem divulga, geralmente antes do link ou informação divulgado, alterando e emoldurando o contexto original da transmissão.

Formam-se aí redes de interação voltadas para o público que acompanha esses *streams*, mas que entram em contato com redes de interação maiores, ao serem compartilhadas em outras instâncias não-privadas (como posts públicos no Facebook, por exemplo). No caso de eventos grandes, como competições de *e-sports*, as próprias empresas se engajam em comportamentos desse tipo, onde tentam emoldurar o evento em uma perspectiva que achem mais satisfatória, mais alinhada com seus valores.

Esses compartilhamentos, por sua vez, podem, eles próprios, serem compartilhados, adicionando uma camada (ou mais) de molduras de contexto. Cada uma dessas molduras, tem o potencial de alterar, em maior ou menor grau, a leitura da informação transmitida, quando postas em fluxo adiante. Com isso em mente, prossigo aos aportes teóricos usados como codificações referenciais e concorrentes nas análises da tese, explorando o quê e como, das ideias de cada um dos autores trabalhados, foi usado em minha pesquisa.

¹³ O Reddit é um site que concentra fóruns de discussão acerca de vários assuntos, divididos por temas, assuntos ou ainda conteúdo. O Reddit possui interface e funcionamento que facilita o compartilhamento de links, imagens e vídeos em posts próprios, além de um sistema de votação de comentários e posts, fazendo com que, nas configurações padrão de uso do site, os posts e comentários com mais votações positivas fiquem em destaque.

3 Aportes teóricos

3.1 Codificações referenciais

Das codificações referenciais, me debruço sobre os autores de minha linha de pesquisa (Linha 4 – Mídiação e Processos Sociais, do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Unisinos). Embaso-me nos textos dos professores de minha linha para entremear as análises acerca do caso estudado. Grande parte desses textos foram apresentados e debatidos em sala de aula, durante as atividades acadêmicas cursadas, ou lidos e comentados com colegas de linha e de doutorado.

Como lógica de mídiação entendo (em consonância com Ferreira, 2006; 2016) as articulações entre três lógicas diferenciais em relação: a lógica dos dispositivos, a dos processos midiáticos e a dos processos sociais. Elas se materializam (conforme Ferreira) em:

- a) Usos e apropriação dos meios, que podem constituir dispositivos midiáticos reconhecidos, como ponto de contato, de vínculo social, que aciona práticas sociais;
- b) Processos de circulação que emergem articulados por esses usos e apropriações tentativas (Braga), que estabelecem um espaço social e temporal de contato, no qual as defasagens (Fausto) demandam negociação permanente para a constituição de práticas;
- c) Finalmente, transformações das relações comunicacionais pertinentes com o objeto social transformado – no caso, o jogo.

Mídiação, no âmbito deste trabalho, pode ser entendida então como uma maneira de descrever e compreender o processo comunicacional como funcionando através de circuitos comunicacionais, sem ponto de origem e final facilmente discerníveis, onde os participantes, ao receber e pôr adiante as mensagens, colocam tal comunicação em circulação e reforçam tais circuitos, os colocam em contato com outros circuitos e ainda deixam sua marca na mensagem. A comunicação aqui é realizada através dos usos sociais de meios sócio-semio-técnico (fala ao vivo, comunicação via redes sociais, etc.), também afetam a forma como se dá sua recepção e propagação. Esses

circuitos comunicacionais, por sua vez, ajudam a consolidar certas ambiências. A intenção, aí, é perceber a consolidação tentativa de certos assuntos, formas de se expressar, condutas e ações vistas como aceitáveis, adequadas, ao circuito-ambiente em questão ou não.

O estudo dos jogos no âmbito da mediação pareceu-me, de início, um bom pareamento devido a certas semelhanças por mim percebidas entre o conceito de dispositivos, circulação e circuitos comunicacionais e o ato de jogar em si. Uma outra distinção importante a ter em mente é entre usos e práticas (FERREIRA, 2012, 2016, FERREIRA e GARCIA, 2013), no que concerne a apropriação de elementos (meios) do jogo ou dos atos que ocorrem ao seu redor. A prática, aqui, seria uma instância posterior do uso, onde a atividade já se encontra estruturada sob a forma de codificações acerca do que é esperada dela. É na prática, onde existe essa expectativa acerca de como será realizada a atividade, que podemos ter apropriações. Já o uso se caracteriza por ser mais tentativo, mais solto, mais experimental: a atividade ainda está se estruturando, ou nunca chegou a se estruturar sob a forma de práticas, impossibilitando assim se falar em aparecimento efetivo de apropriações. Aqui, mesmo que um certo uso daqueles meios aparente ser apropriação, ainda não podemos classificá-lo como tal, pois tal uso pode acabar não se cristalizando enquanto prática.

Já em referência à circulação, se vista como resultante da diferença entre lógicas dos processos de produção e de recepção de mensagens (FAUSTO NETO, 2010), acredito que pode ser observada também na relação entre a intenção do game designer, dos desenvolvedores, e as dinâmicas postas em campo quando do ato de jogar, quando, ao jogar, exploramos espaços e testamos os limites das regras do jogo, por vezes de maneiras não previstas pelos criadores. Só que, convergindo com Ferreira, há a emergência de um processo semiótico disruptivo, não codificado, pois que de ruptura perante práticas sociais anteriores, ruptura essa que se instala no contato de conexões temporais e espaciais de usos dos meios. Ou seja, o uso dos meios instala uma ‘nova semiose’, observável como múltiplas defasagens, porém só faz isso e se estabiliza na medida em que o uso é codificado como ponto de contato. No espaço dessa duplicidade, é que se instala a negociação, necessária, imperativa, entre os atores, pois, do contrário, o uso fica bloqueado em códigos a montante (Ferreira).

De Braga (2006, 2012), me aproprio das concepções de mediação como processo interacional de referência, visto que, no cerne de minhas análises sobre o

streaming e as interações ali ocorridas está o conceito de que se tratam de relações intrinsecamente midiáticas, além de oferecer suporte à visada de que se tratam de circuitos comunicacionais e sociais, de limites difusos, entranhados entre si e em outros processos e circuitos interconectados. Aproximo também seu argumento da descrição de Salen e Zimmerman (2004) de jogar (*play*) como movimento livre dentro de uma estrutura (ou sistema) mais rígida, pode-se inferir daí uma certa analogia entre o ato de jogar e a diferença entre lógicas de processo de produção e de recepção de mensagens descrita por Fausto Neto. Essas lógicas, no entanto, tendem a ser difusas, diferidas e tentativas, nas palavras de Braga (2006), e só se instalam quando os usos reiterados convergem em tentativas sociais de apropriações (FERREIRA, 2012, 2016), agenciando os usos.

3.2 Codificações concorrentes

Como reflexões concorrentes trago autores e trabalhos da área dos *game studies*. Essa área, apesar de fortemente influenciada pelo Design e pela Informática, costuma adotar abordagens multidisciplinares, incluindo, entre outras, psicologia comportamental, estudos culturais, comunicação e semiótica. Trago ainda autores cujos trabalhos analisam formas de interagirmos em sociedade, de negociarmos nossas expectativas sociais.

3.2.1 Johan Huizinga (2007)

Um dos primeiros grandes autores a estudar o lúdico enquanto elemento sócio-cultural e em relação à cultura, tendo escrito o seminal *Homo Ludens* (HUIZINGA, 2007) em 1938. Desenvolveu ideias como a noção do elemento lúdico como algo que perpassa e até antecede a cultura, e a noção de círculo mágico, o espaço mental, social, temporal, físico e/ou imaginário no qual entramos voluntariamente ao aceitar jogar e seguir as regras do jogo.

Huizinga define o jogo como sendo uma atividade não-séria, fora do espaço da vida cotidiana e cuja finalidade não é ligada a ganhos materiais. Para ele, o jogar é algo dissociado da manutenção da vida cotidiana, ainda que enxergue como sendo um elemento anterior ao que define como cultura: compara a maneira como filhotes de animais (como cachorros, por exemplo) realizam brincadeiras que, mesmo simulando situações de luta ou caça, ainda assim possuem limites demarcados de quando um deles vence do outro e sem as consequências da situação real (as mordidas leves que filhotes de cachorros dão quando brincam, por exemplo).

Dessa visão do jogar em um espaço à parte surge o conceito dele para o chamado círculo mágico: o espaço físico, social, psicológico e mental no qual concordamos entrar quando jogamos. Dentro do círculo mágico, suspendemos as regras normais do funcionamento da vida cotidiana para seguir as regras específicas daquele jogo. Pela duração da atividade, aceitamos aquelas regras como sendo as regras válidas para ditar o comportamento e atitudes das pessoas envolvidas.

Huizinga salienta ainda a questão da voluntariedade: se não decidimos por vontade própria a entrar no círculo mágico e aceitar as regras ali expostas e concordadas pelos outros participantes, não estaremos, de fato jogando. É preciso decidir jogar para jogar de fato e, na análise do autor, se alguma força externa nos obriga a participar da atividade, não estaríamos, efetivamente, jogando.

O autor percebe esse funcionamento do círculo mágico e das dinâmicas lúdicas do jogar ainda em outras atividades humanas, argumenta que essas mesmas lógicas podem ser percebidas em outros locais e tempos, tais como tribunais em sessão, competições tribais, entre outros exemplos, onde, pela duração da atividade, certos comportamentos, não esperados ou até mesmo impensáveis durante o dia-a-dia, são vistos com naturalidade.

Isso pode ser aplicado também ao comportamento do *streamer* e dos outros interactantes envolvidos no processo: sem a decisão de se engajar com o público, interagir com ele de alguma maneira, a transmissão se torna mais uma janela voyeurística do que um ambiente de interação propriamente dito. Pode-se dizer que, assim como nas outras atividades analisadas por Huizinga, cria-se aqui um círculo mágico próprio, onde os envolvidos devem decidir participar para que a atividade exista de maneira significativa.

O maior diferencial é justamente a relação do *streaming* com o espaço físico: sendo uma atividade realizada e transmitida pela internet, ele ultrapassa a materialidade, a fisicalidade, do conceito de círculo mágico como originalmente concebido, já que, à época de sua elaboração (1938), a internet não existia e as interações independentes de uma presença física imediata e próxima eram profundamente diferentes das que temos em um ambiente digital atualmente. Não obstante, o conceito ainda se aplica com certa facilidade à ideia do *streaming*, ao expandirmos a noção de territorialidade, implícita na ideia de demarcação física do espaço de jogo, para uma territorialidade que se expande através das conexões e espaços digitais e digitalizados.

Vale lembrar que o círculo mágico de Huizinga, por ser um conceito caro à área dos *game studies*, já foi muito debatido e atualizado: uma crítica comum é entendê-lo, e a noção de Huizinga do que é um jogo, como muito rígidos, sem espaço para mistura entre o que ele chama de vida cotidiana e aquilo que acontece no círculo mágico. Minha concepção sobre a estrutura do círculo mágico a enxerga de maneira mais fluida, com fronteiras porosas e capazes de se sobrepôr e interseccionar com outros círculos, aproximando-se da discussão e concepção idealizadas por Ferreira e Falcão (2016), cujo trabalho discuto no item 4.1.

3.2.2 Kate Salen e Eric Zimmerman (2004)

Autores reconhecidos por fazerem uma leitura abrangente de várias vertentes dos estudos sobre jogos, fazendo referência e incorporando autores de várias áreas do conhecimento. Em sua obra “*Rules of Play*” (2004) abordam jogos através de três molduras ou esquemas: *Rules* (jogos enquanto sistemas de regras), *Play* (jogos enquanto interação lúdica, voltado ao ato de jogar em si) e *Culture* (jogos inseridos na cultura e as relações desta para com eles).

Salen e Zimmerman definem jogos como sendo “um sistema no qual jogadores engajam um conflito artificial, definido por regras, resultando em uma resolução quantificável”¹⁴ (SALEN e ZIMMERMAN, 2004, p. 81). Chegam nessa definição após discutirem sobre o conceito de jogo dado por uma série de autores diferentes (incluindo a definição do próprio Huizinga – explorada no tópico anterior – e as de outros autores), uma definição que evidencia o jogo como acontecendo em um espaço a parte, visto como sendo um sistema fechado.

Ressaltam o valor polissemântico do termo “*play*” (traduzido como “interação lúdica”, na versão brasileira), que em inglês pode significar brincar, jogar, interpretar papéis ou ainda agir de forma não-séria e as implicações que isso tem para a noção de jogo. Acabam por definir *play* como a possibilidade de movimentos livres dentro de estruturas mais rígidas. Isso significa um enfoque na agência que o jogador tem em relação à obra, na possibilidade de interferir diretamente nos percursos do jogo, ainda que

¹⁴ “[...]a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome”, no original em Inglês.

dentro dos limites definidos pelas regras apresentadas e pelos sistemas de jogo instaurados e projetados pelos criadores.

A interação lúdica, então, carrega em si uma grande carga de possibilidades de apropriação, ou melhor dizendo, de usos tentativos: a fruição da experiência de jogo é pautada pela exploração que o jogador faz dos espaços de possibilidade permitidos pelas regras e sistemas de jogo, em constante tensionamento com as intenções do jogador e a trama apresentada (ainda que, em um dado caso, o impacto de um ou mais elementos desses possa ser maior ou menor). O fato de escolherem apresentar o esquema “*play*” em segundo lugar, entre os esquemas “regras” e “cultura” na organização de seu livro, sugere também uma visada que encara o “*play*” como o elemento que faz a ponte, a interface, entre as regras de jogo e as relações culturais ali presentes e postas em interação.

Para os casos em estudo nesse trabalho, argumento que esse valor polissemântico do *play*¹⁵ está presente na atuação do *streamer*: tanto no sentido de estar jogando um jogo, quanto no de estar pondo em cena um papel, uma versão encenada (em maior ou menor grau) do seu ato de jogar, na hibridização sofrida por ele quando da realização do *livestream*, e se enquadra nas negociações realizadas, dentro do esquema triádico de regras-lúdico-negociação.

3.2.3 James Paul Gee (2007)

James Paul Gee, em sua obra “*What Video Games Have to Teach us About Learning and Literacy*”¹⁶ (2007), aborda videogames sob uma óptica psicopedagógica, avaliando como o ato de jogar possui características pedagógicas as quais considera mais próximas de como deveria ser o bom ensino e aprendizado.

Gee considera os jogos (quando bem implementados) como sendo agradavelmente frustrantes (“*pleasantly frustrating*”, em Inglês): a frustração, em um bom jogo, nunca será tão grande a ponto de fazer o jogador desistir, mas sim servirá como incentivo a buscar melhorar seu desempenho e aprender a jogar melhor. Ao mesmo

¹⁵ Adoto o uso do termo em Inglês por duas questões: primeiro, por brevidade e para ser sucinto, e, segundo, acredito que assim fazendo reforça-se o caráter múltiplo do termo, seus significados outros além do sentido de jogar um jogo.

¹⁶ “O que os Videogames tem a nos Ensinar sobre Aprendizado e Letramento”, em uma tradução para o Português.

tempo, o aprendizado aqui é algo que melhora algum aspecto da sua vida (“*life-enhancing*”, no original). Para Gee, o processo de aprendizado em outras instâncias da vida deveria ser assim também, o que o faz buscar uma teoria do aprendizado humano construída, imbuída, dentro de bons jogos (com foco nos jogos de videogame).

É impossível jogar um jogo sem aprender como ele funciona, sem aprender um nível mínimo que seja de como jogá-lo. Logo, precisamos, de certa maneira, nos letrar na linguagem, no funcionamento, daquele jogo. Isso implica em pensar e interpretar aquilo apresentado pelo jogo. Mesmo assim, pensar sobre algo, interpretar alguma coisa, sempre implica em pensar e interpretar a partir de uma dada posição quanto a forma de analisar tal objeto. Podemos escolher nos alinhar com o grupo, pessoas ou formas de pensar que quisermos, diz ele, mas não podemos ler/pensar de uma posição externa à, fora de todos os grupos. Não se pode estipular um sentido privado a textos e coisas, seu sentido sempre existe em relação a outros textos e coisas.

Gee desenvolve também a noção de domínios semióticos (“*semiotic domains*”, em Inglês), uma “[...] área ou conjunto de atividades na qual as pessoas pensam, agem e dão valor às coisas de certas maneiras” (GEE, 2007, p. 19)¹⁷, incluindo as posturas assumidas pelos membros de um dado domínio e outras características que contribuem para a compreensão dos significados ali produzidos. Esclarece: por domínio semiótico podemos entender

[...] qualquer conjunto de práticas que recrutam uma ou mais modalidades (e.g. linguagem oral ou escrita, imagens, equações, símbolos, sons, gestos, gráficos, artefatos, etc.) para comunicar tipos distintos de significados (IDEM, p. 19)¹⁸.

Nessa visada, pode-se encarar como sendo um domínio semiótico as práticas envolvidas no ato de falar, discutir e conversar sobre um tema ou objeto específico. Por exemplo: o domínio semiótico do estudo científico da comunicação envolve as maneiras específicas como interpretamos um tema pelo viés comunicacional, a fala que produzimos sobre e acerca dele, os códigos que usamos ao fazê-lo, e como são tomados os significados ali produzidos. Esses fatores seriam bastante diferentes caso, ao abordar o mesmo tema,

¹⁷ “[...] ‘*an area or set of activities where people think, act and value in certain ways*’ [...]”, no original em Inglês.

¹⁸ “[...] *any set of practices that recruits one or more modalities (e.g., oral or written language, images, equations, symbols, sounds, gestures, graphs, artifacts, etc.) to communicate distinctive types of meanings*”, no original em Inglês.

o fizéssemos dentro de outro domínio semiótico, possivelmente tornando o objeto indecifrável ou transformando-o completamente, em grande parte pela posição de interpretação distinta. Dessa maneira, podemos falar em diferentes domínios semióticos para diferentes atividades e ambientes de fala: o domínio semiótico dos jogadores de jogos de tiro em primeira pessoa, o domínio semiótico do trabalho com engenharia civil, o domínio semiótico da pesquisa em comunicação, o domínio semiótico dos alunos do ensino médio de uma certa escola, etc.

Para compreender um domínio semiótico e dialogar nele, com ele e seus integrantes de forma adequada é preciso alfabetizar-se, tornar-se letrado, em seus códigos e abordagens, compreender e saber usar os signos e contextos envolvidos nas práticas ali desenvolvidas, para poder interpretar a informação que circula pelo domínio semiótico em questão e situar, construir, sentido nele. Palavras, símbolos, imagens, artefatos, etc., podem possuir significados gerais, não específicos a esse ou aquele domínio (e, via de regra, isso é aplicável a grande parte dos casos), mas quando falamos do significado que adquire especificamente em relação a um dado domínio e às suas situações particulares, falamos de seu sentido situado (tais sentidos situados podem ser específicos tanto da ação quanto do domínio).

Outra noção interessante desenvolvida por Gee nessa obra é a ideia das três formas de identidades com as quais lidamos ao jogar e ao nos colocarmos em interação com nosso avatar de jogo: uma identidade virtual, uma identidade do mundo real (“*real world identity*”, no original) e uma identidade projetiva (“*projective*”, no original). A identidade virtual diz respeito à nossa identidade enquanto personagem do jogo, enquanto personagem daquele mundo virtual: as habilidades do personagem e o que ele pode fazer no mundo de jogo, além de (caso isso seja uma preocupação do jogador) que tipos de ações e reações aquele personagem teria nas situações pelas quais passa. A identidade do mundo real é justamente nossa identidade enquanto pessoa fora do jogo, com nossas habilidades e limitações ao jogar (talvez não tenhamos uma boa coordenação motora para mirar bem em um jogo de tiro, por exemplo, a despeito de estar jogando como um soldado de elite). A identidade projetiva faz referência tanto àquilo que projetamos de nossa identidade e expectativas no personagem com o qual jogamos, quanto ao projeto que pretendemos seguir com tal personagem em tal jogo (quais habilidades escolher, que tipo de comportamento adotar, quais elementos do jogo vai tentar explorar ou não, quais itens

vai utilizar, etc.), sendo construída no espaço de interface entre o jogador enquanto pessoa e o personagem (ou personagens) com o qual joga.

Dentro dessa óptica, o *streamer* e seu público devem adotar uma postura de leitura e interpretação do jogo apresentado na transmissão e das relações *streamer*-público que sejam compatíveis. A persona híbrida adotada pelo *streamer* pode ser vista como passando pelos três tipos de identidades que Gee descreve: a do mundo real, a pessoa que o *streamer* é e com a qual se identifica em sua vida íntima; a virtual, como se apresenta ao seu público, em tensionamento com o jogo que está jogando; e a projetiva, o tipo de *streamer* que pretende projetar ao público e o projeto que tem para essa persona e o canal.

3.2.4 Erving Goffman (2013)

Em “A Representação do Eu na Vida Cotidiana” (2013), escrito originalmente em 1959, Goffman explora como o indivíduo apresenta a si mesmo e a suas atividades aos outros, se fazendo valer de uma certa dramatização do ato para regular e dirigir a impressão que os outros formam sobre si. Goffman parte de princípios dramaturgicos para realizar sua análise, pondo o papel do indivíduo como sendo feito em reação a, e voltado para, os outros indivíduos, que ocupam uma posição de plateia, nessas interações.

Quando adoto tal posição, transmito e emito informações (podendo serem falsas ou não): aquelas que passo de forma proposital, direta, através de enunciados e afins, é a informação transmitida. Aquela repassada de forma indireta, através de linguagem corporal e elementos afins, por exemplo, é a informação emitida, e é nessa que Goffman se debruça, por considerar como sendo mais teatral e contextual.

Nessa dinâmica, estamos sempre fazendo inferências a respeito daqueles com os quais interagimos (inferências cuja confiabilidade depende da quantidade de informações que temos disponíveis quanto aos outros participantes da interação), enquanto fazem o mesmo conosco, em um “[...] ciclo potencialmente infinito de encobrimento, descobrimento, revelações falsas e redescobertas” (GOFFMAN, 2013, p. 20). Tentamos sempre observar a inintencionalidade (falta de intencionalidade) dos aspectos não-governáveis da performance do outro (aquilo que ele enuncia), e nossa capacidade para tal costuma ser maior do que a capacidade do outro em fabricar tais aspectos ou escondê-los, mantendo a assimetria do processo comunicacional.

Goffman entende a sociedade como sendo organizada tendo por base o princípio de que quem possui certas características sociais tem o direito moral de esperar que os outros o valorizem e tratem de maneira adequada. Assim, projetamos uma definição de situação no qual nos apresentamos como sendo (ou pretendemos ser) alguém de determinado tipo, esperando sermos tratados de forma apropriada a este tipo (uma situação que pode ser percebida nas relações entre o *streamer* e seu público: o primeiro se posiciona como autoridade no que concerne seu canal de transmissão e naquilo que veicula, esperando ser tratado de uma certa maneira pelo segundo – embora de maneira mais informal, devido a sua natureza híbrida). É comum, neste processo, serem feitas brincadeiras e jogos sociais onde arquitetamos intencionalmente o que ele chama de rupturas deficionais (mudanças nas suposições que serviam de base para a interação, capazes de causar embaraço, constrangimento ou vergonha, podendo chegar a impossibilitar a continuidade dela), de forma a não serem levadas a sério, e servindo para regular, divertir e como aviso aos participantes para serem mais modestos e razoáveis (novamente, aqui podemos perceber esses tipos de comportamento por parte do *streamer*, inclusive para mascarar um erro por ele cometido de forma mais jocosa, passando o foco do erro para o valor cômico que este apresenta e possui).

De interesse para o presente trabalho, saliento também as noções de atores convencidos, atores cínicos, representação e fachada.

Atores convencidos e atores cínicos são dois extremos de posturas que podem ser adotados durante nossas interações com os outros. O ator convencido é aquele que está inteira e sinceramente convencido de que a impressão de realidade a qual encena é, ela mesma, a própria realidade (Goffman avisa que a regra geral, para o público-plateia, é estar também convencido disso, a não ser que tenha boas razões para duvidar do fato). O ator cínico, no outro extremo, não crê em sua própria apresentação e não se interessa pelo que o público acredita. Ele não está inteiramente compenetrado em sua prática, mas, estando em posição privilegiada para avaliar sua própria atuação, o ator pode ser ainda levado a dirigir a convicção de seu público como um meio para um fim. O posicionamento de uma pessoa em um extremo ou outro (ou, mais comumente, em um ponto intermediário, mais próximo de um extremo ou outro) é tomado com base, em parte, na posição que a plateia delega àquele que se apresenta.

Já a representação e a fachada aqui dizem respeito ao ato de encenação em si. A representação seria a atividade que se passa em um “[...] período caracterizado por sua

presença contínua diante de um grupo particular de observadores” (IDEM, p. 34), sobre os quais o apresentador tem alguma influência. A representação seria uma sessão particular de encenação. A fachada contempla um conjunto de representações, de práticas, que, funcionando “[...] regularmente de forma geral e fixa com o fim de definir a situação para os que observam a representação” (IDEM, p. 34), constitui o “[...] equipamento expressivo de tipo padronizado intencional ou inconscientemente empregado pelo indivíduo durante sua representação” (IDEM, p. 34). Ao falar da fachada, Goffman atribua a ela certos aspectos cênicos (como um cenário) que ajudam a fixar qual tipo de prática, de representação, será desenvolvida naquela fachada.

Ora, se o *streamer* está se apresentando ao seu público, não seria estranho entendê-lo como um ator, posicionado em algum lugar da escala entre cínico e convencido, que faz de seu canal de *streaming* a fachada através da qual realiza suas representações. Dessa maneira, suas transmissões servem como o cenário de sua fachada e, ao fazê-las, se põe e é posto pelo seu público na posição que ocupa, onde põe em cena seu *streaming*.

3.2.5 Berger e Luckmann (2013)

Em “A Construção Social da Realidade” (BERGER e LUCKMANN, 2013), abordam a maneira como negociamos, como usamos de negociações, intra e interpessoais, para construirmos nossas relações sociais, e como nossas expectativas em relação ao processo interacional em si e aos seus participantes influencia tal negociação. Nos contam como, ao entrar em contato com o outro, usamos de esquemas tipificadores para apreendê-los. O outro, por sua vez, também faz essas tipificações, e suas tipificações são “tão suscetíveis de sofrerem interferência de minha parte como as minha são da parte dele” (IDEM, p. 49), estando em contínua negociação.

Essas tipificações vão se tornando progressivamente anônimas a medida em que nos afastamos da interação face a face, de maneira tal que, na situação face a face, o outro é visto como mais real, mas atual, do que eu mesmo:

O outro, porém, é apresentado assim na situação face a face. Por conseguinte, “aquilo que ele é” me é continuamente acessível. Esta acessibilidade é ininterrupta e precede a reflexão. Por outro lado, “aquilo que sou” *não* é acessível assim. Para torná-lo acessível é preciso que eu pare, detenha a contínua espontaneidade de minha experiência e deliberadamente volte a minha atenção sobre mim mesmo. Ainda mais, essa reflexão sobre mim mesmo é tipicamente ocasionada pela atitude com relação a mim que o *outro* manifesta. É tipicamente uma resposta “de espelho” às atitudes do outro (IDEM, p. 47, grifos dos autores).

Daf, admite-se a alta flexibilidade das relações face-a-face, devido ao intercâmbio extremamente variado e sutil de significados subjetivos que ali tem lugar, passíveis de modificarem continuamente os padrões (de comportamento) estabelecidos no início da interação: “Em outras palavras, o padrão não pode resistir à maciça demonstração da subjetividade alheia de que tomo conhecimento na situação face a face” (IDEM, p. 47). O outro pode, a qualquer momento, sair de uma postura pacífica e amigável para uma postura contestadora e antagônica, por exemplo, e tal mudança torna-se mais difícil de ignorar o quão mais próximo, o quão mais perto da interação face a face, os indivíduos envolvidos estejam uns dos outros.

Mas a interação *streamer*-público não é exatamente face a face: pode-se argumentar que as respostas imediatas (ou quase imediatas) que um espectador pode dar ao *streamer*, através de ferramentas como o chat de texto ou interações por redes sociais, sirvam como essa maciça demonstração da subjetividade alheia descrita por Bergman e Luckmann, mas os envolvidos não estão na presença imediata uns dos outros. Ainda mais: é plenamente possível que alguém do público esteja jogando a partida transmitida com o *streamer*, adicionando aí mais uma instância intermediária de interação. Os autores não consideram esses cenários simplesmente porque, quando do escrito do texto original, em 1966, tais cenários não existiam (sendo o caso da interação por telefone o mais próximo). Argumento então que a visualidade permitida pela transmissão em vídeo ao vivo por *streaming*, em conjunção com a possibilidade de resposta imediata dos outros indivíduos (sejam eles parte do público ou co-participantes da sessão de *streaming* transmitida) aproxima a interação da situação face a face, ainda que seja distinta desta.

Ainda assim, essa aproximação é assimétrica: para quem assiste, as reações ao vivo do *streamer* pode fazer com que ele seja visto dessa maneira mais real, mais atual, descrita por Berger e Luckman, enquanto que, para o *streamer*, o lugar de interação é mais afastado, por não ter como ter contato com essas marcas subjetivas em sua totalidade (ainda que as perceba no tom de fala e abordagem daqueles que dialogam consigo).

3.2.6 Vilém Flusser (2013)

Em Flusser, busco pistas sobre como podemos entender códigos e codificações em uma perspectiva comunicacional. No livro “O Mundo Codificado: Por uma filosofia do Design e da Comunicação” (FLUSSER, 2013), uma coletânea de textos do autor, encontramos reflexões acerca do que seria, para ele, a comunicação (um processo

artificial não-natural, cuja artificialidade nem sempre é percebida de forma consciente por nós) e como ela se relaciona com os códigos criados para empregá-la de forma efetiva. A aproximação do teor dos textos inclusos da obra com o Design ajuda também a aproximar a abordagem flusseriana aos aspectos de game design trabalhados no presente trabalho.

A comunicação humana, diz Flusser, é baseada em códigos, e os “[...] códigos (e os símbolos que os constituem) tornam-se uma espécie de segunda natureza, e o mundo codificado e cheio de significados em que vivemos [...] nos faz esquecer o mundo da ‘primeira natureza’” (O Que é Comunicação?, in IDEM, p. 90). Os códigos ajudam o homem a dar significado a sua existência que, de outra maneira, é cercada por uma natureza sem significado, sem sentido. Assim, a comunicação ocupa-se desse tecido artificial do deixar-se esquecer da “primeira natureza” da qual Flusser fala, aquela sem significado ou sentido inerentes a ela própria.

Daí que Flusser defenda que a comunicação é uma “humanidade” (*humanity*, no original, fazendo referência à área do saber das humanidades – *humanities*, em Inglês) e, para ser estudada como tal, precisa ser interpretada, em contraponto às ciências naturais, que precisariam ser, primariamente, explicadas. Ademais, enxerga ainda a comunicação humana como negativamente entrópica, buscando a preservação da informação através da imposição de ordem às trocas de informação que dela fazem uso, no sentido inverso da entropia natural. Resume:

[...] a comunicação humana aparece aqui como propósito de promover o esquecimento da falta de sentido e da solidão de uma vida para a morte, a fim de tornar a vida vivível. Esse propósito busca alcançar a comunicação, na medida em que estabelece um **mundo codificado**, ou seja, **um mundo construído a partir de símbolos ordenados, no qual se representam as informações adquiridas**. (IDEM, p. 96, grifo meu)

Nesse contexto distingue duas motivações humanas iniciais, em relação à comunicação e às informações ali transmitidas e circuladas: como decidimos produzir informações e como decidimos preservá-las. Para produzir, trocamos diferentes informações disponíveis, esperando, assim, sintetizar uma nova, ao que chama de comunicação dialógica. Para preservá-las, compartilhamos informações existentes esperando que, uma vez compartilhadas, tenham mais chances de resistir ao efeito entrópico da natureza, ao que chama de comunicação discursiva. Ele é ligeiro ao notar que nenhuma das duas formas de comunicação consegue existir sem a outra, e que a diferença entre as duas formas seria uma questão de “distância” da observação, sendo

processos entremeados e mutuamente dependentes. Não obstante, nos lembra Flusser, distinguir uma da outra é importante: dialogar é uma prática diferente de discursar, ainda que, no senso comum, a primeira seja vista mais como comunicação do que a segunda.

Distingue ainda que é preciso refinar esse modelo, notando como podemos falar em modalidades, gêneros diferentes de discurso e diálogo, de acordo com sua semântica e sintática: o modo de discursar de um apresentador de telejornal é distinto do modo de discursar de uma avó contando histórias para os netos; o modo de dialogar com amigos pelo telefone é diferente dos diálogos que ocorrem em um simpósio científico. Da mesma maneira, no *streaming*, podemos distinguir entre posturas e posicionamentos diferentes que variam de acordo com qual canal, transmissões e até mesmo jogo está sendo jogado. Um mesmo *streamer*, inclusive, tem a possibilidade de transitar entre posturas e modalidades diferentes (sair de um discurso informal para um diálogo formal, por exemplo) em uma mesma transmissão.

3.2.7 Nestor García Canclini (2005) e Rodrigo Covaleski (2012)

Em Canclini, busco pistas sobre como se dá o processo de hibridização, dentro do escopo da área da comunicação social. Sua obra “*Hybrid Cultures: Strategies for entering and leaving modernity*” (GARCÍA CANCLINI, 2005) apresenta sua visão para o que seria a hibridização de algo e como se pode tratar o objeto híbrido daí resultante. Retomando sua definição inicial para o processo de hibridização:

*I understand for hybridization sociocultural processes in which discrete structures or practices, previously existing in separate form, are combined to generate new structures, objects, and practices. In turn, it bears noting that the so-called discrete structures were a result of prior hybridizations and therefore cannot be considered pure points of origin.*¹⁹ (IDEM, p. XXV)

Logo aqui percebemos essa distinção importante de que o híbrido é seu próprio objeto, não apenas uma mistura de seus objetos constituintes. Outro ponto importante a ser levantado é o fato de que as estruturas constituintes são elas próprias frutos de outras hibridizações, implicando uma cadeia de processos de hibridização anteriores.

¹⁹ “Entendo por hibridização processos socioculturais nos quais estruturas ou práticas discretas, previamente existentes em formas separadas, são combinadas para gerar novas estruturas, objetos e práticas. Por sua vez, vale notar que essas chamadas estruturas discretas foram resultado de hibridizações anteriores e portanto não podem ser consideradas pontos de origem puros” (tradução minha).

Covaleski (2012) desenvolve um estudo sobre a hibridização da narrativa publicitária tendo por base a definição canclinesca de hibridização, realçando que a hibridização não é dialógica, sendo categórico ao classifica-la como transformativa.

Em meu objeto de pesquisa, o que isso significa é que a figura híbrida do *streamer* já surgiu, em sua concepção, como fruto de outras figuras híbridas, sendo parte, portanto, de um contínuo. Embora o *streamer*, enquanto híbrido, não tem como condição de existência um “existir em diálogo”, admito a possibilidade de agir e adotar posturas que façam referências às suas funções enquanto misto de apresentador, especialista, jogador, amador e mediador das interações que acontecem no espaço do *streaming*. Esses comportamentos referenciais, ainda que não necessariamente dialógicos, servem como atalhos de compreensão para a atividade desempenhada pela figura do *streamer* em um dado momento, ao se valer da (possível) familiaridade do público com essas outras figuras.

3.2.8 Codificações concorrentes em relação

As negociações, percebidas no trabalho de Berger e Luckman (2013), me remete à noção de Salen e Zimmerman (2004) do conceito de *play* (interação lúdica, na tradução da edição brasileira). Juntos, esses autores me ajudaram a chegar na concepção do jogo como baseado em uma tríade Regras-Lúdico-Negociação. As regras aqui representam o sistema formal do jogo, seus parâmetros de funcionamento, sob os quais o jogador tem pouca ou nenhuma influência (especialmente quando se trata de jogos digitais eletrônicos – videogames). O lúdico é a parte do jogo que entretém, diverte, o usuário, aqueles fatores os quais interferem no aproveitamento, na fruição do jogo, sendo suscetíveis às subjetividades de quem o joga.

As negociações ocorrem entre esses dois conceitos e o jogador: não que regras e lúdico sejam conceitos em oposição um ao outro, mas ao jogar, acionam as negociações entre nossa subjetividade, nossos gostos, e como as regras e o lúdico serão vistos e operados por nós. Importante salientar que no jogo, ao contrário de outras mídias, quem joga tem um poder de decisão grande em relação aos rumos da obra, ao que será mostrado e explorado durante a experiência de jogo. Ele tem, em outras palavras, maior agência (MURRAY, 2003) em relação à obra, participa ativamente do seu desdobrar, em contraponto ao modo como lemos um livro ou vemos um filme, atividades, comparativamente falando, mais introspectivas e bem menos ativas.

O jogo é visto aqui enquanto espaço de negociações diversas e constantes entre o ato de jogar, as regras do jogo e o indivíduo (ou indivíduos) que com ele interage, onde os agentes, os interactantes, buscam folgas, espaços de movimento livre dentro da estrutura rígida que são as regras do jogo (SALEN e ZIMMERMAN, 2004), equilibrando aí suas expectativas sobre como devem jogar com a vontade de descobrir o que pode ser feito naquele meio, as habilidades que eles tem para tanto e, a depender do caso e de suas intenções ao jogar, como suas ações são vistas por aqueles que os observam.

Nos trabalhos descritos acima tentou-se delinear um foco na interação e no que ela significa para o jogar dentro do contexto de uma sessão de *livestream*. Essas folgas que o jogo apresenta permitem a existência de usos tentativos, exploratórios, que buscam compreender melhor o funcionamento do jogo para que se atinja um estágio de aproveitamento, de divertimento, visto como satisfatório. É aqui que aparece o aprendizado ativo, defendido por Gee (2007), mas pode-se argumentar que tais usos exploratórios buscam também compreender os códigos e codificações específicos daquela obra: Quais comandos funcionam? Como faço para chegar em tal ponto? Como são derrotados os inimigos do jogo? Quais as melhores maneiras de jogar, ou mais divertidas, ou mais eficientes? O que significam os elementos em tela?

Esses aspectos são postos em contexto pelo *streamer*, quando joga frente ao seu público: Ao apresentar um jogo, é comum que explique o raciocínio por trás de suas decisões, recriando esse comportamento exploratório. Se faz isso com um jogo que já conhece, poderia ser visto como o ator cínico de Goffman – ainda que seu público provavelmente saiba que ele tem experiência prévia com aquele jogo; se é com um jogo com o qual não tem experiência, alinha-se mais com a visão do ator convencido, pois aquela ação exploratória, aqueles usos tentativos, são, para ele, novidades também – ainda que calcadas em suas experiências prévias com outros jogos possuidores de elementos semelhantes. Ainda assim, a postura do *streamer*, nos dois casos, apresenta características tanto de ator cínico quanto de ator convencido.

Busca assim dialogar, no sentido flusseriano, com seu público, quando colhe opiniões sobre quais jogos jogar, como agir em um jogo que esteja jogando, ou quando conversa com eles através dos chats de texto e redes sociais. Ao mesmo tempo, busca discursar, também no sentido flusseriano, quando versa sobre as decisões tomadas, os motivos pelas quais foram tomadas e como imagina que isso afetará seu desempenho naquela sessão de jogo, na esperança de que seu desempenho, caso seja bom, seja

replicado (o que provavelmente impactará de forma positiva sua popularidade) e, caso seja ruim, ainda tenha um valor de entretenimento para seu público, de forma a atrair mais usuários e ser visto como bom conhecedor dos jogos e seus aspectos de jogabilidade e formas de jogar.

3.2.9 Lógicas de produção

Dentro desse escopo das codificações concorrentes, encontramos uma lógica de produção intrínseca aos jogos, onde o papel do jogador enquanto elemento ativo (agente) do produto midiático já molda o processo desde sua concepção.

Esse papel distinto que o jogador possui, onde é capaz de interferir com o andamento do enredo através do controle direto de certos elementos do jogo (costumeiramente o personagem principal, mas pode ser também através do controle de elementos do cenário, do controle de mais de um personagem, ou ainda através de outras formas) dá a ele o que Murray (2003) chama de agência, tornando-o, portanto, um agente da narrativa.

Tal agência permite ao jogador muitas vezes personalizar certos aspectos do jogo e de sua experiência ao jogar (coisas desde mudanças estéticas nos personagens, ou mudanças nos atributos de seu equipamento, ou quais equipamentos estará usando em certos desafios do jogo, por exemplo). Permite ainda que ele tenha liberdade ao explorar o espaço de jogo (liberdade essa que pode ser maior ou menor, dependendo do jogo em questão. Dessa liberdade de movimento dentro da estrutura rígida que é o jogo (o *play*, de Salen e Zimmerman – 2004), surgem oportunidades de usos e apropriações maiores e mais prolíficas, ao meu ver, do que em outras mídias e artefatos culturais.

O fenômeno da apropriação midiática nos jogos, eletrônicos ou não, passando pela possibilidade do jogador personalizar sua experiência de jogo através da agência (MURRAY, 2003) e da customização dos elementos formais e narrativos altera, informa e dialoga a elaboração dos jogos e processos comunicacionais nos quais estão inseridos, em especial os processos comunicacionais midiáticos. Hoje em dia é prática cada vez mais comum nas empresas produtoras de videogames inserir já mecanismos e ferramentas compatíveis com, e voltadas para, o *streaming* das sessões de jogo em seus produtos: uma grande parte dos jogos e consoles já contam com tais ferramentas implementadas e, desses, alguns buscam inclusive interagir com esse aspecto dentro de seus sistemas de

jogo (como recompensando o jogador com algum prêmio dentro de jogo – um uniforme diferente pro personagem, por exemplo – ou dando-lhe uma conquista – *achievement*, em Inglês – ou troféu digital que possa mostrar para os colegas).

A partir daí podemos ver possíveis ligações entre o círculo mágico de Huizinga (2007) e o circuito comunicacional de Braga: nos dois é preciso adentrar voluntariamente, ainda que o primeiro contato, nos dois casos, não seja sempre iniciado por você. Caso se decida por sair, por não fazer mais parte (ou seja: não ser mais um agente) do circuito comunicacional ou do círculo mágico, se é capaz de fazê-lo. Mesmo assim, nos dois casos, pode ser que sejamos, indiretamente, parte do que está acontecendo neles (como assunto da mensagem ou elemento passivo, por exemplo).

3.3 Das codificações ao (retorno ao) campo de observação

As negociações percorrem todo ato de jogar. Seja personalizando seu avatar, escolhendo decisões-chave na narrativa para ver suas consequências, comparando a maneira como jogou com a de outros jogadores, ou compartilhando relatos, gravações e vídeos, há um forte elemento de apropriação envolvido, elemento este que apresenta características e funcionamento de certa forma semelhantes aos da Mídiatização.

A relação dos jogos com o comunicar complexifica-se, ao considerarmos como cada um desses processos, com seus espaços de usos e apropriações, podem se cruzar - e frequentemente o fazem. Compartilhar a experiência de jogo não mais é somente conversar sobre ela com amigos e conhecidos, ou ler resenhas em sites e revistas especializados, mas também gravar suas sessões de jogo e até mesmo transmití-las ao vivo pela internet, através de serviços de *streaming*. Jogadores hoje compartilham não só experiências passadas, já ocorridas, mas podem jogar e conversar com seu público ao vivo, em tempo real, produzindo uma meta-reflexão.

Essas novas formas de compartilhamento implicam novas formas de jogar, ou ao menos atualização das já existentes: anteriormente, compartilhar a experiência de jogo implicava em conversar sobre o que foi jogado em um momento anterior ao da conversa, ou estar presente fisicamente quando um dos participantes da conversa, do compartilhamento da experiência, estava jogando, havendo assim uma barreira espaço-temporal clara e definitiva. O *streaming* atualiza as dinâmicas desse compartilhamento,

aos desvencilhá-lo da obrigatoriedade da presença física durante o ato, substituindo a presença física pela presença diferida no tempo e espaço, permitida pela transmissão via streaming: onde antes só teríamos acesso aos comentários de terceiros caso eles estivessem presentes fisicamente na hora do jogo (seja por também estarem jogando com você, seja por estarem assistindo ao seu jogo), ou lendo sobre eles em outro tempo e espaço (em um fórum de discussões online ou em uma revista ou site especializado, por exemplo), agora um *streamer* tem acesso aos comentários de vários espectadores ao mesmo tempo, ao mesmo tempo (em tempo real - *just in time*) e de forma diferida, formando um novo circuito-ambiente por onde ocorrem essa comunicação, esses processos comunicacionais. Isso também trivializa aspectos tais como a capacidade de observadores simultâneos, visto que o público, a plateia, não se encontra limitada pelo espaço físico disponível para acompanhar o jogo compartilhado.

Essa plateia serve ao mesmo tempo de audiência e comentarista, influenciando a partida do jogo. Até mesmo quando essa experiência é compartilhada posteriormente (como em um vídeo no YouTube, por exemplo) podemos perceber uma preocupação sobre como o público irá reagir a ele. Dentro desses novos circuitos-ambiente e novas formas de jogar e compartilhar a experiência de jogo, sente-se a necessidade de desenvolver novos códigos e processos de codificação, ou seja, novas regras e formas de negociar com e sobre elas, de usá-las para navegar e negociar os espaços de interação à sua volta, para lidar com as novas formas de interação surgidas e que se prestem a pôr em comunicação aquilo que ali ocorre.

O *streamer*, por sua vez, hibridiza-se, transforma-se em uma entidade que reúne características de apresentador, comentarista, jogador, especialista e amador, mas ainda assim uma entidade à parte, não mera mistura dos elementos constituintes, mas elemento transformado. Essa nova figura, a do *streamer*, tem comportamentos próprios e interage de maneiras próprias com a plateia, desenvolvendo conjuntamente com ela, esse novo circuito-ambiente, com seus novos códigos e codificações.

Dessa maneira, os jogos e sua construção da experiência de jogo, tendo em vista essa experiência individualizada construída pelo jogador ao jogar, é um processo, de várias maneiras, de apropriação do conteúdo da obra, onde, ao compartilhar essas experiências individuais, pode-se dizer que os jogadores põem em fluxo adiante (BRAGA, 2012) informações sobre aquela fase do jogo, ajudando uns aos outros a melhorar seu entendimento sobre a fase e influenciando a maneira como enxergam o jogo

em si. Tal preocupação sobre como será recebido pelo público remete ainda à noção de Braga (IDEM) sobre uma espécie de contrafluxo de resposta, essa "necessidade de previsão da escuta possível na composição da 'fala' a ser posta em circulação". Existe aqui um caráter transicional dos jogos: ainda que se jogue o mesmo jogo, cada partida é distinta, em especial em jogos onde existe algum caráter de aleatoriedade (como é em grande parte dos casos) ou ainda quando jogados com pessoas diferentes (transicionalidade esta que nos remete à noção de Ferreira sobre dispositivos).

Não apenas isso: por estarem inseridos em uma lógica de mercado, os próprios jogos são substituídos por novas versões e por concorrentes no gosto dos jogadores. Essa transicionalidade se reflete, por exemplo, no hábito de, ao jogar jogos diferentes de um mesmo gênero, experimentar comandos e formas de jogar vistas como referências e convenções no esquema de controles naquele gênero (um jogo de tiro em primeira pessoa jogado no computador, por exemplo, quase que certamente terá a visão e os comandos de tiro controlados pelo mouse e seus botões). O aspecto transicional também fica aparente nos *streamings* e vídeos compartilhados, muitos deles seguindo uma agenda de publicação de conteúdo por parte do criador, em fluxo quase contínuo, oferecendo sempre conteúdo para seu público e fazendo uso dos códigos ali desenvolvidos.

4 Revisão crítica do estado da arte do estudo de jogos no âmbito da Comunicação

No levantamento bibliográfico sobre o tema, pouco foi encontrado ainda na bibliografia nacional: em uma pesquisa nos anais dos encontros nacionais da Compós e do Intercom de 2014 até 2017 pelos termos “streaming” e “twitch”, apenas dois artigos sobre o tema (em relação à prática do jogador ou ao estudo de jogos e comunicação) foram encontrados:

- PAZ, Samyr. **Jogando em Rede: Introdução a Teoria Ator-Rede no *Streaming* de Games na Plataforma Twitch.** Anais do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Rio de Janeiro, RJ – 4 a 7/9/2015.
- MONTARDO, Sandra; FRAGOSO, Suely; AMARO, Mariana e PAZ, Samyr. **Consumo Digital como Performance Sociotécnica: Análise dos usos da plataforma de *streaming* de games Twitch.** Anais do XXV Encontro Anual da Compós – Universidade Federal de Goiás - Goiânia, 7 a 10 de junho de 2016.

Além disso, em março de 2017 o professor dr. João Ladeira, do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Unisinos publicou o livro “Imitação do Excesso: Televisão, *Streaming* e o Brasil” (LADEIRA, 2017), mas, como o título denota, trata-se mais de uma abordagem focada no televisivo do que no lúdico. Em bancos de dados internacionais, a busca também rende poucos resultados, sendo esses mais focados em análises de uso, demográficas, ou estáticas, do que comunicacionais. Isso denota uma lacuna na produção de material e conhecimento acerca do tema, sobretudo no âmbito nacional, onde os trabalhos que estudam o *streaming* tendem a se focar no *streaming* de músicas ou vídeos (estudo de música e vídeo sob demanda), lacuna essa que pretendo ajudar a sanar.

Como forma de alargar a perspectiva do estado atual do estudo de jogos no âmbito da Comunicação, foram elencadas cinco revistas da área da Comunicação com conceitos Qualis A1 ou A2, em Português ou Espanhol (sobretudo revistas latino-americanas), tendo sido realizada uma busca por artigos com os termos “jogos”, “jogo”, “game”, “games”, “videogame” ou “videogames” em suas listas de palavras-chave. Além desses, foram pesquisados também, de forma mais livre e aberta (procura por termos no corpo do texto ou título do trabalho), trabalhos que tratassem do *streaming* de vídeo ao vivo de

partidas de videogame pela internet, midiaticização e relações mediadas pelas tecnologias digitais via internet. Desses últimos, foi feita uma apreciação e filtragem, sendo retidos apenas os considerados pertinentes para a abordagem aqui desenvolvida, até as edições disponíveis em setembro de 2017.

O intuito é montar um panorama da abordagem, em Comunicação, dos jogos digitais (videogames), analisando: tipos de questões levantadas; metodologias aplicadas; empíricos selecionados; referências da área dos *game studies* apropriadas e postas em diálogo e tipos de inferências desenvolvidas nestes trabalhos. Pretende-se também, com tal sistematização, ajudar a adequar o jogo enquanto meio midiático.

As quatro revistas selecionadas e os treze artigos encontrados foram os seguintes, na ordem em que foram encontrados e lidos:

1. Revista **Comunicação Mídia e Consumo** – Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM) de São Paulo: Ferreira e Falcão, 2016; Falcão e Aquino, 2013.
2. Revista **Palabra Clave** – Universidad de La Sabana, Bogotá, Colômbia: Uribe-Jongbloed, Scholz, Espinosa-Medina, 2015; Torres-Parra, 2013.
3. **E-Compós**, revista eletrônica da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (Compós): Braga e Silva, 2010; Johnson, Braighi, Almeida, Hamdan e Miranda, 2010; Barbosa e Silva, 2014; Damasceno, 2013; Regis e Perani, 2010; Brunet e Falcão, 2008; Bittencout e Viana, 2014.
4. Revista **Galáxia** – Revista da Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica (PUC) de São Paulo: Fragoso, 2014.

Foram procurados ainda artigos e trabalhos na revista MATRIZES, do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade de São Paulo, mas não foram encontrados nenhum artigo que possuísse os termos pesquisados em suas palavras-chave. As análises dos trabalhos encontrados encontram-se abaixo, em itens individuais para cada artigo, divididos em sistematização do argumento desenvolvido no trabalho, críticas aos elementos analisados e contribuições percebidas do trabalho à minha tese. Sendo atravessados por essas três categorias, dividiu-se o estudo em:

1. Perguntas e questionamentos feitos pelo trabalho em questão;
2. Proposições elaboradas pelos autores;
3. Referências e autores da área de *game studies* e afins usados;
4. Metodologias utilizadas na elaboração do trabalho;
5. Empíricos estudados por cada trabalho;
6. Inferências sugeridas pelos autores;

7. Conclusões às quais chegaram, ao fim do trabalho.

Logo, cada uma dessas categorias foi esmiuçada nas outras três listadas anteriormente (sistematização, críticas, contribuições). Neste capítulo, são apresentadas as sistematizações de cada artigo, com considerações sobre suas abordagens, inferências, metodologias e proposições, divididos pelas publicações nas quais foram encontradas.

4.1 O círculo mágico como mediação

Em Ferreira e Falcão (2016), os autores perguntam se podemos desenvolver um modelo de entendimento sobre o Círculo Mágico que esteja atrelado às discussões da Comunicação, e se é válido ainda discursar sobre o círculo mágico enquanto uma barreira entre a realidade cotidiana e a realidade de jogo que precise ser rompida. Constroem seus argumentos embasados em autores como Huizinga, Caillois, Salen & Zimmermann e Juul, mas acabam por desenvolver pouco, por não atrelar muito, a discussão do texto com discussões da Comunicação.

Propõem buscar uma conexão prático-teórica entre a noção de círculo mágico e a comunicação, problematizando processos cognitivos que estão ligados não apenas às questões epistemológicas do campo, mas principalmente à sua práxis. Para tanto, articulam a discussão em torno da ideia de círculo mágico com as noções de imersão e atenção: os processos imersivos nos videogames estariam diretamente relacionados a certos tipos de atenção por parte do jogador, e que esses processos (imersão e atenção) ocorreriam de forma gradual, com o círculo mágico como elemento mediador, trabalhando para facilitar o diálogo entre jogo e vida normal, cotidiana. Aqui, novamente, percebe-se pouco dessa relação entre a práxis do jogo e a práxis da comunicação, vis-à-vis o estabelecimento e funcionamento do círculo mágico, enquanto mediador do diálogo entre jogo e vida normal, cotidiana.

Como metodologias, se utilizam de uma exploração teórica e proposição de modelos de entendimento acerca do círculo mágico em relação à Comunicação, com uma articulação entre o conceito de atenção (sob o ponto de vista da psicologia cognitiva, com foco em Parasuraman (2000, *apud* FERREIRA e FALCÃO, 2016)) e imersão. Desse modo, o empírico do trabalho se trata mais de uma revisão bibliográfica acerca do círculo mágico do que uma exploração de empíricos propriamente dita. Fazem mais revisão bibliográfica acerca de elementos do jogo (espelhando o trabalho já feito por Juul (2005

e 2008, *apud* FERREIRA e FALCÃO, 2016)) e dos conceitos de imersão e atenção do que, efetivamente, sobre o círculo mágico. A falta de exemplificações e análises empíricas prejudica o argumento desenvolvido, que seria fortalecido com a inclusão de exemplos observáveis mais concretos.

Os autores inferem no texto que as fronteiras do círculo mágica seriam mais ou menos fluidas, borradas, difusas, dependendo da atividade realizada e sua relação com os seus contextos sociais, culturais, espaciais e físicos. Outra de suas inferências é a de que o círculo mágico se forma quando o objeto jogo se torna atividade jogo, dependendo dos interagentes para existir, para produzir significado (essa distinção do jogo como objeto e como atividade vem embasada no trabalho de Juul (IDEM)). As regras, então, ajudam a dar significação à atividade jogo (ainda inspirados e extraíndo de Juul (IDEM)). Uma leitura possível dos argumentos desenvolvidos no artigo é a de que o jogo enquanto objeto é, na realidade, um jogo-potência, que só se atualiza ao ser, de fato, jogado.

Por fim, em suas conclusões, afirmam que a imersão pode ser dividida em imersão operacional e imersão narrativa, relacionadas à, respectivamente, atenção seletiva e atenção sustentada. Resumem que em sua

[...]proposição, o círculo mágico, através do controle atencional, gerencia a relação entre jogador e jogo em uma escala gradativa entre menos imerso e mais imerso no jogo (e, respectivamente, mais ou menos “presente” na vida real, “fora” do jogo) (FERREIRA e FALCÃO, 2016).

Os autores falam em alternância entre os estados de imersão operacional (com atenção seletiva) e imersão narrativa (com atenção sustentada), quando, na verdade, tais estados podem se sobrepor, existir simultaneamente (e muitas vezes o fazem), como por exemplo em cenas de diálogos com *quick time events*²⁰.

As contribuições maiores do texto para o trabalho desenvolvido na tese dizem respeito a como o artigo reforça o ponto de vista que relaciona círculo mágico com

²⁰ *Quick time events* são eventos pré-concebidos em um jogo onde o jogador, seguindo instruções que aparecem em tela, deve realizar os comandos corretos (apertar um botão ou fazer algum movimento específico com a alavanca direcional analógica, por exemplo) para que a cena se desenrole de maneira correta. Caso falhe em realizar o comando correto quando o jogo pede para fazê-lo a ação da cena (lutar contra um inimigo poderoso, escapar de um deslizamento de terra ou algo do tipo, geralmente) falha, ou se desenrola de maneira negativa. Este é um artifício que se popularizou como um meio termo entre manter a cena com altos valores cinematográficos e ainda assim permitir que o jogador interaja com o que se passa em tela, ainda que, devido ao uso excessivo desse artifício nos jogos nos últimos anos, a comunidade de jogadores tenha passado a considera-lo clichê.

conceitos e processos comunicacionais, uma noção importante para a maneira como trabalho meu objeto de estudo. Outra contribuição interessante está na percepção do círculo mágico como fluido e difuso, atualizando a discussão e entendimento do círculo mágico como originalmente imaginado por Huizinga (2007), que o considerava como possuindo limites e fronteiras mais demarcados. A noção de círculo mágico desenvolvida no artigo de Ferreira e Falcão interage bem com a concepção de circuitos comunicacionais fluidos, difusos e interpenetrantes, ecoando uma abordagem e inferência já representada no desenvolvimento de minha tese.

4.2 Dinâmicas interacionais

Em Falcão e Aquino, 2013, os autores perguntam: “Como a dinâmica da convergência entre serviços e tendências se conecta nas práticas sociais engajadas através de dispositivos tecnológicos, sendo capaz de suscitar um tipo particular de sociabilidade inscrita a tais atributos? ” (FALCÃO e AQUINO, 2013). É um artigo voltado a investigar as dinâmicas interacionais em um caso específico (o sistema de badges do aplicativo FourSquare), pautado pelos trabalhos, entre outros, de Juul (2005), Jenkins (2008), Lemos (2009 e 2010, *apud* FALCÃO e AQUINO, 2013), Falcão (2010, 2011 e 2012, *apud* FALCÃO e AQUINO, 2013), Recuero (2009 e 2012, *apud* FALCÃO e AQUINO, 2013), Turkle (*apud* FALCÃO e AQUINO, 2013), Goffman (1974, *apud* FALCÃO e AQUINO, 2013), Latour (1992, *apud* FALCÃO e AQUINO, 2013) e Gumbrecht (2004, *apud* FALCÃO e AQUINO, 2013).

Aquino e Falcão trabalham com algumas proposições, tais como:

[...] problematizar as relações entre jogo e sociabilidade no Foursquare, segundo a hipótese de que a interação para com o aplicativo cria uma camada de significação, produzindo o que se pode classificar como uma ressignificação do lugar, e enseja o que se pode chamar de sociabilidade fabricada, à medida que se apoia sobre noções distintas para elaborar um contexto particular inscrito a dinâmicas materiais específicas (FALCÃO e AQUINO, 2013),

Propõem ainda que a interação com o aplicativo cria uma camada de significações para lugares, produzindo ressignificação do lugar, na visada de Lemos (2010, *apud* FALCÃO e AQUINO, 2013) e ensejando uma sociabilidade fabricada (FALCÃO, 2012, FALCÃO e AQUINO, 2013), através do lúdico. Operacionalizam a partir dos conceitos de enquadramento, de Goffman (1974, *apud* FALCÃO e AQUINO, 2013), e materialidade, de Gumbrecht (2004, *apud* FALCÃO e AQUINO, 2013), como forma de

ajudar a explicar as relações entre as camadas de significado surgidas na interação com o aplicativo. Uma crítica a ser feita aqui é que o jogo, enquanto objeto de estudo, ainda aparece muito *en passant*, como algo mais tangencial do que concreto na análise desenvolvida pelos autores, que assumem uma abordagem mais aparentada com as noções de gamificação, embora não cheguem a trabalhar com o conceito e autores que tratam dele, como a McGonigal (2012), o que enriqueceria o debate consideravelmente.

Enquanto metodologia de trabalho, realizam um resgate histórico e bibliográfico sobre o estudo de Serviços Baseados em Locação (SBL), fazem a observação e descrição de um objeto de estudo (o aplicativo Foursquare e seu sistema de emblemas – *badges*) e elaboram um cubo de classificação das *badges* do aplicativo, baseado em três eixos: comercial, social e geográfico (embora a metáfora do cubo não pareça ter sido operacionalizada em sua totalidade, não trabalhando com o que seriam, por exemplo, as faces, arestas e vértices dessa estrutura conceitual metafórica – nesse sentido, trata-se mais de um campo com três eixos, do que um cubo, apesar de possuir, devido aos três eixos trabalhados, uma certa tridimensionalidade). Tais abordagens metodológicas são, por sua vez, aplicadas no estudo do uso do aplicativo em ambientes urbanos.

Desse processo, inferem que a apropriação de tecnologias (especificamente, daquelas relacionadas a Serviços Baseados em Locação – SBL) ocorreria de maneiras triviais, devido à evolução e barateamento dessa tecnologia, sendo logo subvertida pelo mercado. Inferem também que a existência de um sistema de pontuação (atrelado a um placar) e objetivos específicos a serem cumpridos engendraria uma sociabilidade com aspectos agonísticos em relação à vivência urbana e que os aspectos lúdicos trazidos pelas *badges* e relações que se formam em torno delas tornaria o Foursquare em um objeto híbrido, entre rede social locativa e jogo. Aqui, a noção de jogo trabalhada é tão ampla que parece abarcar qualquer atividade possuidora um mínimo de atividade lúdica, além de não convencer de que a intenção dos usuários ao usar o aplicativo passa de maneira relevante pelo crivo lúdico, sem parecer levar em conta se passaria por outros crivos (como pressão social dos pares, por exemplo).

Por fim, concluem que a dinâmica dos *badges* indicaria usos estimulados pelo próprio aplicativo, através de sua oferta como recompensa por certas ações dos usuários. Têm a crença de que:

[...] as dinâmicas de sociabilidade geradas através da tensão entre os aspectos de jogo e a estrutura material / persuasiva do Foursquare não só delimitam

horizontes interacionais condicionados à ferramenta como também, certamente, capacitam-nos. Esta estrutura interacional peculiar resulta em um movimento de sociabilidade que está firmemente subscrito a tais mecanismos de prescrição, que pautam necessariamente as interações que se desenrolam dentro de um contexto como o provido pelo uso de um SBL como o Foursquare. (FALCÃO e AQUINO, 2013).

Como mencionado acima, muito do que falam poderia ter sido contemplado à luz da gamificação, um conceito que trata justamente das maneiras pelas quais podemos tornar tarefas cotidianas ou obrigações, usualmente vistas como não lúdicas, em atividades mais engajantes e passíveis de fruição através da aplicação de sistemas lúdicos, do reenquadramento dessas atividades como algo mais parecido com um jogo. Não obstante, a forma como os autores trabalham as noções de enquadramento e materialidades dialoga bem com a abordagem por mim adotada, além de trazerem para a discussão a ideia de prescrição (LATOURET, 1992, *apud* FALCÃO e AQUINO, 2013).

4.3 O games como meio-ambiente

Uribe-Jongbloed, Scholz e Espinosa-Medina (2015) em seu artigo não levantam, explicitamente, uma pergunta de pesquisa, mas, na leitura do trabalho, pode-se inferir o seguinte questionamento: videogames, quando vistos como mídia, seriam uma fuga da realidade, um momento distinto e à parte, ou estariam mais imbricados com a nossa realidade atual, formando um ambiente próprio, mas ainda assim parte dessa realidade compartilhada?

Ao longo das reflexões feitos no artigo, analisam uma série de aspectos afim de observar a ecologia das mídias dos videogames, para situá-los enquanto tópico de estudos que ultrapasse as perspectivas estreitas focadas em efeitos, construção narrativa, representação e possibilidades interativas, posicionando a discussão em um conjunto mais nuançado de interações que possibilitem um maior espaço de análise. Montam em cima disso a proposição de que videogames mudaram a maneira como nos sentimos acerca do mundo que nos cerca, moldando nossa versão da realidade.

Desenvolvem o trabalho discutindo como estudar jogos, apresentando a narratologia e a ludologia (vertentes fortes dos *game studies* e, historicamente, vistas como opostas uma à outra, apesar da visão atual sobre o estudo dos jogos, no geral, adotar uma postura intermediária, híbrida). Exploram a partir daí algumas das maneiras através das quais os videogames moldam nossa versão, nosso enquadramento, da realidade:

felicidade, sociabilidade, construção de sentido, moralidade, mutabilidade (“*changeability*”), adaptabilidade, capacidade, tenacidade, resistência e responsabilidade (“*accountability*”). As análises e, principalmente, descrições que fazem do observável por vezes passam uma ideia mais abrangente, generalista, do observado, deixando de perceber certas nuances importantes: ao apenas citar alguns casos de jogos como exemplos do que argumentam, acabam não só explorando pouco os exemplos dados, como cometem alguns erros na descrição dos jogos citados, fatores capazes de distorcer o entendimento do objeto e processos observados. Desse processo inferem que o videogame forma um meio, um ambiente (no sentido McLuhaniano) que molda a mensagem, através de características tais como: sistemas de produção, processos de distribuição, a natureza intertextual do texto e a natureza dos videogames como um meio interativo.

Os autores afirmam em sua conclusão que, ao contrário de outras mídias, videogames disparam mudanças através da interação ativa, sendo passíveis de treino e melhoria de desempenho. Consideram, por fim, videogames como uma mídia, mas uma mídia que desenvolve um ambiente e espaço que pode ser manipulado, direcionado, dirigido pelos jogadores. Admitir que videogames são e formam um ambiente, segundo os autores, é reconhecer que eles não são uma fuga da realidade, mas sim uma extensão dessa mesma realidade. Vale salientar, no entanto, que o papel central da interação ativa enquanto elemento diferenciador dos jogos enquanto objeto midiático e cultural já é ponto conhecido e discutido amplamente nos *game studies*.

Um outro ponto positivo do artigo é o apanhado amplo de referências e autores nos quais se baseiam: autores como Espen Aarseth (referência da abordagem ludológica dos *game studies*), Marshall McLuhan, Johan Huizinga, Gonzalo Frasca, Jane McGonigal, Raph Koster, Mihaly Csikszentmihalyi, Ian Bogost, Jesse Schell, entre outros. As considerações sobre jogos enquanto meio de comunicação ajudam a encorpar o enquadramento da pesquisa, e o tratamento dado aos autores usados é explorado de maneira interessante, fazendo dialogar pontos de vistas diferentes e costurando bem o argumento do texto.

4.4 Resistência e contra-hegemonia

Torres-Parra (2013) aqui se preocupa em pensar videogames como espaços passíveis de reproduzir discursos contra hegemônicos, alternativos, se perguntando: Os videogames, entendidos em sua dimensão cultural, podem ser uma ferramenta útil para transmitir relatos diferentes aos que circulam nos meios de comunicação tradicionais? Podem ser consolidar enquanto espaços de discursos marginais e contra hegemônicos?

Para responder às perguntas levantadas, recorre a diferentes reflexões da tensão poder-resistência, considerando as transformações implicadas na irrupção das tecnologias digitais, articulado com aportes do campo do feminismo e da crítica pós-colonial. Sugere aí a possibilidade de um uso criativo dos videogames feitos em reconhecimento do plural (característica importante para um entorno democrático), feitos como interface capaz de provocar tensões entre o poder hegemônico e a resistência cultural contra hegemônica. Como parte dessa abordagem, entende os videogames enquanto interface onde podem se negociar significados diferentes àqueles que regularmente circulam nos meios massivos de comunicação, lugares onde se torna possível construir espaços, entendimentos e significações de resistência contra hegemônica. Para tanto, Torres-Parra compreende a proposta das tecnologias semióticas, democráticas e de movimento diferencial como formas de resistência a partir do uso e circulação de signos e significados fluindo através de um novo entremeado social, novos relatos em permanente negociação desenhados para balancear as narrativas do poder hegemônico.

Torres-Parra, ao desenvolver esses pontos, faz a exploração de algumas ideias centrais da cibercultura sobre a reflexão em torno da natureza do poder à luz das transformações sociais suscitadas pelas tecnologias digitais (com foco no simbólico e no consumo cultural), cruzando reflexões e noções, como a de audiência ativa com a ideia de jogos enquanto espaços de resistência multicultural dos sujeitos marginais, e prestando atenção à paisagem midiática e de consumo cultural. Como empírico que exemplifique e contextualize os pontos levantados, cita alguns casos e jogos, mas a ausência de um empírico tangível fere o ponto levantado pelo texto, justamente por não ilustrar o potencial contra hegemônico dos jogos tão bem quanto poderia, apesar da abordagem instigante, que encontraria no tratamento dos jogos feitos na fronteira entre a cena independente de produção de jogos e os feitos pela grande indústria terreno fértil para

desdobrar sua argumentação em espaços mais amplos que apenas os focos pontuais de resistência a essa hegemonia cultural.

O autor realiza uma série de inferências ao longo do texto, cruzando os argumentos de quando fala sobre responder às perguntas levantadas recorrendo a diferentes reflexões da tensão poder-resistência com algumas propostas recentes (à época da escrita e publicação do artigo, em 2013) dos *game studies*, sugerindo uma base para a cristalização do proposto pela questão central do artigo nas margens do poder. Certas circunstâncias (o alcance potencialmente universal dos videogames, o papel determinante dos meios de comunicação através de relatos que constroem a opinião pública, a possibilidade de produzir jogos nas periferias dos centros de poder) seriam passíveis de cumprir a promessa do digital em permitir um mundo mais democrático, plurivocal. Infere ainda que, partindo do aforismo “onde há poder, há resistência”, e assumindo a existência de expressões múltiplas que se opõem a formas de poder igualmente diversas, devemos esperar que alguém sujeito a tal dominação cultural e midiática possa exercer tal resistência se aproveitando das fissuras presentes no emaranhado das redes digitais.

Ele conclui que, através dos indícios e conceitos trabalhados no texto, o videogame pode ser visto como essa interface das tensões entre as relações de poder do opressor e do oprimido (cunhando o termo “videogame do oprimido”, em referência a Paulo Freire), ainda que não tenha se cristalizado como tanto, devido a sua natureza enquanto mídia que requer uma participação ativa. Os videogames, argumenta Torres-Parra, podem provocar um pensamento crítico sobre os problemas que enfrentam nossas sociedades, ainda que não tenham se aprofundado na sua natureza e potencialidade de suas reflexões. Aqui, ele delinea mais perguntas e questionamentos futuros, reforçando as bases comparativas elencadas no trabalho, do que realmente chega a alguma conclusão mais concreta, deixando abertas possibilidades de continuação do argumento iniciado.

4.5 A imersão ativa em narrativas

Embasados sobretudo em Huizinga (1938) e Murray (2003), Braga e Silva (2010) partem da seguinte questão: Como os jogadores conseguem se expressar, experimentar novas formas de tensionar e se fazer presente no mundo, por meio de uma das diversas possibilidades digitais de narrativa? Essa questão, por sua vez informa as proposições dos autores em percorrer um caminho, ou melhor, um possível “encadeamento narratológico”

que, de certa forma, pôde conceder aos jogadores do jogo *The Sims* a possibilidade de se expressarem e abordarem o cotidiano através de diferentes formas narrativas. Além disso, propõem também que os jogos, e atualmente os jogos eletrônicos, permitem aos sujeitos experimentar, de maneira segura e com uma temporalidade peculiar, formas de narrar e assimilar a complexidade simbólica que perpassa pelo cotidiano que os cerca.

Como forma de realizar o proposto, analisam diários de jogo criados pelos jogadores de *The Sims* (publicados no site oficial do jogo, à época da produção do artigo) e das relações comunicacionais, das redes interacionais, aí surgidas. Eles chegam a esboçar um diagrama das relações, mas não mostram muitos exemplos do que observaram, o que fere um pouco a contextualização da informação apresentada. Outro ponto válido a ser levantado é que o empírico observado (os diários virtuais da experiência dos jogadores de *The Sims*) já não está mais disponível, além de que o jogo original já se encontra datado (a série *The Sims* hoje se encontra em sua quarta edição, tendo tido várias expansões de jogos e produtos derivados) e não ficar claro, pelo texto, sobre qual versão do jogo foram feitas as análises dos diários virtuais.

Em cima do estudado, inferem que tecnologias da comunicação (como o rádio), ao coincidirem mais facilmente o tempo do acontecimento com o tempo da escuta, garantiriam uma sensação de atualidade e co-temporalidade, e que jogos midiaticizados pelo digital seriam capazes de, junto a outras mídias como blogs, fóruns, redes sociais, etc., proporcionar um aprendizado de como lidar e se adaptar à lógica descontínua exigida pela contemporaneidade. Daí concluem que é vendo a produção, a ação e os posicionamentos do “outro”, publicados no site do jogo, que os jogadores podem argumentar, criticar, elogiar e refletir sobre o próprio lugar de fala ou perspectiva. Assim, em *The Sims* e em seus diversos ambientes narratológicos, o que fica, na concepção dos autores, é não mais do que uma lúdica, mas instigante, possibilidade de jogar, experimentar, produzir, publicar, interagir e criar vínculos significativos com o “outro” e com o mundo.

O trabalho, no entanto, pouco se aprofunda em referências da área dos *game studies*, ficando apenas nos textos de Huizinga e Murray, o que posiciona o artigo de forma bastante clara no campo da narratologia, embora tal distinção entre narratologia e ludologia talvez nem tenha sido notada ou conhecida por parte de Braga e Silva.

4.6 O jogo como experiência social

O trabalho de JOHNSON et al (2010) questiona sobre a existência ou não de uma rede social no ambiente do jogo *World of Warcraft* (BLIZZARD, 2004), quais seriam as suas especificidades, quais seriam as formas, graus e extensões de interação social e os fatores que explicam o surgimento e a sustentação desse fenômeno social online.

Realizam um percurso teórico-metodológico seguindo uma orientação relacional focada em três dimensões – estrutura, conteúdo e função – para a apreensão dos processos e práticas comunicativas no ambiente de *World of Warcraft* (WoW). Nessa visada, redes sociais, de forma geral, apresentariam três características distintas: estrutura, conteúdo e função. A meu ver, a operacionalização das três dimensões suscitadas (estrutura, conteúdo, função) não fica clara no desenvolvimento do trabalho, não marca tanta presença assim no argumento desenvolvido, além de usar pouquíssimas referências da área dos *game studies*, sendo usada praticamente somente um artigo da Raquel Recuero, publicado na revista E-Compós em 2005 (“Comunidades virtuais em redes sociais na internet: uma proposta de estudo”, RECUERO, 2005, *apud* JOHNSON et al, 2010).

Tomam como abordagem metodológica a análise qualitativa, valorizando a leitura dos próprios jogadores sobre os fatores que explicam o estabelecimento e a manutenção de uma rede social, que extrapola os limites do jogo, amplia-se em outras modalidades de socialização virtual e firma-se no contato físico, aliado a um resgate teórico sobre a noção de redes sociais e uma observação empírica do WoW. Descrevem a operacionalização de conceitos-chave e o uso desses conceitos na criação e aplicação de um questionário de 10 questões abertas, com 12 respondentes (brasileiros, sendo 60% da região metropolitana de Belo Horizonte, região de origem dos autores). Esse escoramento em análise qualitativa parece mascarar a limitação do recorte dos dados coletados (12 usuários do jogo, limitados, praticamente, àqueles perto geograficamente da cidade dos autores). Assim sendo, e considerando que à época da escrita do artigo, o jogo se encontrava perto de seu pico de assinantes (além da casa dos 10 milhões de jogadores ativos), pode-se questionar se a população de respondentes do questionário realmente oferece um panorama fidedigno das relações estudadas em sua abrangência e profundidade.

Especificamente, foram usados como objetos empíricos as interações dentro do jogo e fora dele, em espaços digitais (fóruns, redes sociais, etc.), a aplicação de um questionário com 10 perguntas abertas, baseadas no *Computer Mediated Discourse*

Analysis de Susan Herring (2004, *apud* JOHNSON et al, 2010). Acabam não descrevendo adequadamente a metodologia de Herring, deixando vago o entendimento e funcionamento de tal metodologia. Não apresentam também dados contextuais que seriam importantes (como por exemplo: qual parcela dos jogadores jogam WoW da maneira descrita? Representam a maioria?).

Pelo que percebem na análise do jogo, inferem que ele não nasce como uma rede social, mas seria o ponto de partida para que ela se configure, quase em uma “obrigatoriedade”, uma (dis)função da jogabilidade. As redes sociais criadas no jogo nascem e se mantêm, majoritariamente, por necessidade, enquanto que a habilidade do jogador em jogar o jogo influencia nos contatos feitos e em sua tipologia.

Uma pergunta principal e outras derivadas aparecem durante a conclusão e, caso tivessem sido capazes de respondê-las adequadamente, ditaria o rumo da própria conclusão: o relacionamento se dá entre avatares ou entre humanos representados por essas figuras virtuais? Respondem que tal relacionamento nem se dá tanto entre pessoas; mas afirmam que abrir-se-iam outras questões: Essa relação seria a mesma? Haveria a mesma disponibilidade em comunicar-se, em interagir, em “abrir-se”, em se performar de uma determinada maneira, que não através desta ferramenta (o WoW)? Sugerem, ainda, nas interpretações dos dados, que as comunidades em WoW apresentam diversidade cultural determinada pelos tipos de laços sociais estabelecidos no âmbito do jogo. Na conclusão sugerem uma categorização de seis tipos, sem se aprofundar: a) laços de nível de objetividade do jogo; b) laços relacionados às inclinações pessoais e dos grupos; c) laços de localidade *in-game* (dentro do ambiente de jogo, enquanto é jogado) e *out-game* (fora do ambiente de jogo, em momentos onde o jogo não é jogado); d) laços estabelecidos de fora para dentro do jogo, e de dentro para fora do jogo; e) laços de amizades que migraram de outros jogos e/ou outras redes sociais; e f) laços determinados por um amigo comum (“amigo de um amigo”).

No fim, pouco concluem, a definição do que chamam de rede social se fragmenta ao longo da análise, perdendo um tanto o foco, e os questionamentos levantados pouco são trabalhados, ficando em suspensão e vagos. Afirmam que é “preciso compreender os elementos que regem as relações entre as pessoas nesses mundos” (JOHNSON, BRAIGHI, *et al.*, 2010), para que se possa “entender um fenômeno que, mesmo com a grande dimensão apresentada atualmente, pode ser apenas o início de um movimento

muito maior” (IDEM), mas essa tentativa de compreensão deveria ter sido, ao menos, iniciada no trabalho.

Além disso, podem ser feitas uma série de observações sobre o tratamento do objeto de estudo no trabalho dos autores:

- A concepção de que os videogames estariam sendo “adaptados para o computador” é, no mínimo, equivocada: videogames enquanto formato de produto cultural surgiram no computador e nunca saíram de lá, a popularização de computadores e dispositivos digitais pessoais (*tablets, smartphones*) é que ajudou a criar um espaço a ser explorado tanto para jogos com apelo mais abrangente, quanto jogos de nicho.
- A definição usada no texto para a tradução de MMORPGs (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Games* – normalmente traduzido mais ao pé da letra como “Jogos Online de Interpretação de Papéis para Quantidades Maciças de Jogadores”), traduzido no texto como Jogos Massivos Online de Multiusuários Avatares, acaba por mascarar um aspecto importante do gênero, que atrai uma parcela considerável de seu público: a possibilidade de, encontrando outros jogadores que assim o desejam, interpretar um papel naquele mundo compartilhado (o termo multiusuários avatares transparece uma relação mais distante com o personagem criado/controlado).
- Confundem o jogo *World of Warcraft* (WoW) com seus predecessores na franquia, que eram jogos do gênero RTS (*Real Time Strategy* – estratégia em tempo real) sendo, portanto, experiências e propostas bem distintas daquela do WoW.

Sinto que tais equívocos na compreensão do objeto estudado distorcem de forma significativa as conclusões, inferências e encaminhamentos elaborados no artigo.

4.7 Determinismo lúdico-digital

O artigo de BARBOSA e SILVA (2014) não apresenta uma pergunta explícita, mas pode-se extrair, do texto, as seguintes questões: É possível estabelecer uma relação entre as possibilidades do jogador em videogames, a construção das regras em um jogo

digital e as teorias que tentam definir as propriedades desses jogos, mais próximas à narrativa ou à simulação? Qual relação seria essa? Com isso em mente, os questionamentos são um tanto rasos, já que estabelecer uma relação entre esses elementos não é necessariamente difícil. Percebe-se uma falta também em consolidar os questionamentos dentro de uma concepção enquanto formador de processos comunicacionais.

Propõe, enquanto esforço do artigo, partindo da compreensão do jogo como programa computacional e delimitando características que permitem compreendê-lo como um ambiente digital, buscar compreender a relação entre as possibilidades do jogador em videogames, a construção das regras em um jogo digital e as teorias que tentam definir as propriedades desses jogos, mais próximas à narrativa ou à simulação. Discutem também a forma de interação emergente ou progressiva, o papel das regras, do aprendizado e dos obstáculos dentro desses jogos, entendendo regras como elementos estruturantes da experiência de jogo, do estabelecimento do desafio e possibilidade de superá-lo, de melhorar no jogo.

Respaldados por autores como Murray, Juul, Huizinga, Caillois, Eskelinen e Frasca, exploram e explicam termos e conceitos da área dos *game studies*. Não houve, entretanto, uma operacionalização visível dos conceitos apresentados com temáticas da comunicação, com processos comunicacionais: O trabalho parece mais servir como apresentação desses conceitos do que proposição de algo concreto, ilustrando alguns momentos da discussão com exemplos pontuais de certos jogos (como *Braid*, *Super Mario World*, *Grand Theft Auto IV*, *Streets of Rage 2*).

Entre as inferências realizadas, pode-se destacar a visão de que, nos jogos digitais, “a partida não se limita ao campo de jogo aberto diante da tela do jogador, mas é também a exploração conjunta com outros jogadores, a descoberta das possibilidades implícitas do jogo, as modificações possíveis no programa” (BARBOSA e SILVA, 2014) e de que os jogos “são estruturados sob a perspectiva dos desafios que apresentam [...], o que retoma necessidade de um objetivo (ainda que esse objetivo possa ser escolhido pelo jogador entre vários) e uma tensão, da incerteza da vitória” (IDEM).

Concluem que as ações possíveis de serem tomadas no jogo são dotadas de significado (“ações significativas”), significado este que surge das interações entre as limitações impostas pelas regras e o que a ação, de fato, impacta na experiência de jogo.

Ações significativas e experiência de jogo, no entanto, seriam possíveis apenas pela autorização, pela escolha, explícita dos criadores, que optaram por incluir tal ação, regras e limitações no jogo. As relações entre o que chamam de “ação significativa” e a experiência de jogo são pouco exploradas, e remetem ao conceito de interação lúdica significativa (“*meaningful play*”, no original) de Salen e Zimmerman (2004), que exploraram esse aspecto de maneira melhor e mais aprofundada. A ausência de Salen e Zimmerman como uma das referências usadas causa estranhamento, visto que o trabalho dos dois é amplamente conhecido no meio dos *game studies*. Outro ponto a ser criticado é a concepção de que as únicas ações possíveis de serem tomadas no jogo são aquelas permitidas pelos criadores, ignorando o fato de que jogadores, não raro, encontram comandos, interações e formas de jogar não previstas pelos criadores, nem os casos onde o jogo pode ser passível de alteração através de modificações, autorizadas ou não.

4.8 A interação entre estranhos

Damasceno (2013), ao estudar a interação entre estranhos através do site Omegle.com²¹, questiona: Quais tipos de relacionamentos são formados através do uso de um sistema randômico (no site omegle.com)? Como o site constitui um sujeito anônimo (designado de “estranho”)? Quem é esse sujeito? Problematiza a partir disso duas características diferenciais do site: 1. A formação de relacionamentos através de um sistema randômico e 2. A constituição de um sujeito anônimo inerente a esse sistema – o “estranho”. Assim, propõe Damasceno, os relacionamentos surgidos através do uso do site “devem ser observados em sua concretude, variando em relação aos pontos de vista, graus de imediatidade, intimidade, intensidade etc.” (DAMASCENO, 2013). Mas no caso do Omegle (site usado como objeto de estudo) o sistema randômico transforma os relacionamentos em atos isolados. Damasceno não chega a observar, de fato, os graus de imediatidade, intensidade, intimidade, etc., propostos no artigo, nem a descrever quais graus seriam esses.

Adota como metodologia a observação e análise das relações um-a-um, ou seja, as interações entre usuários desenvolvidas no site Omegle.com, à luz dos conceitos de

²¹ Um site através do qual usuários podem conversar, por chat de vídeo, texto ou os dois simultaneamente, com outros usuários, em conversas um a um (ou em outros números, quando mais de uma pessoa usa a mesma câmera: o sistema do site conecta apenas um computador a um outro por vez).

sociabilidade (SIMMEL, 1983, *apud* DAMASCENO, 2013) e dialética da identidade (RICOEUR, 1991, *apud* DAMASCENO, 2013), apesar de não indicar exatamente os detalhes dessa coleta de dados, tais como quais sessões de interação avaliaram, por quanto tempo, em quais condições, etc.

Desse apanhado, infere que no Omegle, os sujeitos

[...] não têm passado, uma vez que os sujeitos não possuem nenhuma informação anterior sobre o outro, o que dificulta a compreensão subjetiva mútua [...] Dessa forma, o relacionamento randômico também pode ser definido como envelhecer juntos, porém é um envelhecimento de um momento isolado, sem passado e futuro, restrito a um momento presente. (DAMASCENO, 2013).

Assim, pensada de acordo com a dialética de Ricoeur, a constituição do sujeito “estranho” no ambiente do Omegle está associada, num primeiro momento, a um processo de dissolução do polo da mesmidade (em contraponto ao polo da ipseidade), tanto em relação a sua componente qualitativa como quantitativa, para receber a designação de “estranho”. Dessas inferências, chega às seguintes conclusões:

A dimensão lúdica do Omegle se caracteriza, em primeiro lugar, pelo equilíbrio. A função do anonimato é dissipar as diferenças entre os sujeitos. Além disso, eles desempenham papéis iguais no jogo, com acesso às mesmas ferramentas de interação [...] O segundo elemento que compõe o jogo é a efemeridade. Os relacionamentos do Omegle não têm passado e futuro, sendo fincados exclusivamente no presente, à medida que o sistema não permite ao participante a escolha do seu par de conversação. (IDEM).

Diz ainda que “[...] a efemeridade [das relações no Omegle] encaminha o participante a um trânsito contínuo de relacionamento em relacionamento, fazendo com que o jogo demande certa paciência” (IDEM). Esse trânsito randômico, no entanto, confere à experiência o elemento do suspense, sendo “[...] a articulação entre o equilíbrio dos participantes, a efemeridade dos relacionamentos, o suspense da navegação randômica e o dinamismo das ações que dá forma à interação entre estranhos do Omegle” (IDEM).

A forma como o autor trabalha os conceitos de sociabilidade e dialética da identidade, no artigo, oferecem alguns rastros para o trabalho da tese, assim como o fato de investigar uma interação (potencial e usualmente) audiovisual mediada pela internet, formato que se aproxima um pouco do formato do *streaming*.

4.9 Jogos locativos

Ribeiro, Brunet e Falcão (2008) trabalham aqui mais com os chamados jogos locativos (jogos que se utilizam da posição do jogador no espaço geográfico urbano como parte do funcionamento de suas mecânicas de jogo e regras), perguntando como os jogos baseados em geolocalização, feitos para celulares e dispositivos móveis, ressignificam o uso dos espaços urbanos que servem de campo de jogo para eles. Buscam entender as estratégias sociais desenvolvidas por atividades lúdicas – na forma de jogos – auxiliadas por dispositivos móveis de comunicação e de como tais atividades interagem hoje com os espaços necessariamente compostos pelo urbano e pelo virtual – espaços híbridos – que permeiam nossa realidade. Propõem ainda traçar um mapeamento de teorias e práticas que envolvem o estudo dessa interseção entre mobilidade, TIC (Tecnologias da Informação e Comunicação) e o lúdico, tentando traçar algumas considerações sobre como os jogos que não se utilizam necessariamente de um suporte digital podem ser tocados pelo advento da mobilidade e modificar a si próprios.

Usando como referências os textos de Huizinga, Caillois, Salen e Zimmerman, Souza e Silva, Murray e Lemos, os autores do artigo fazem uma análise das interações entre os jogadores do jogo locativo “*Cruel 2 be Kind*” (BOGOST e MCGONIGAL, 2006), um jogo para celulares que utiliza informações de geoposicionamento do dispositivo para interagir com o espaço urbano físico de jogo e os outros jogadores. Ao analisar essas interações, os autores sugerem que o Círculo Mágico funciona, aqui, como mediador das relações entre as esferas do digital, do lúdico e do espaço físico, através dos celulares (smartphones), que funcionariam como principal ferramenta da mobilidade midiática.

Concluem daí que a ação do círculo mágico como mediador entre as relações entre jogadores, que estão geograficamente dispostos num espaço público, onde qualquer um pode, virtualmente, ser um jogador (ou não) faz revelar uma expressão potencializada do uso das tecnologias comunicacionais móveis para mediar relações sociais estabelecidas em ambientes públicos e abertos, nos quais se valorizam a mobilidade e o dinamismo presentes nestas configurações. Através de uma complexa combinação de redes informacionais, mobilidade e exploração de espaço público, e uso de aparatos tecnológicos comunicacionais móveis, constroem-se possibilidades de ações que visam uma certa reapropriação dos territórios físicos a partir da mediação dos territórios

informativos. Acabam afirmando que se configura aí um verdadeiro espaço híbrido dissolvido entre as esferas real e virtual, composto de elementos estratégicos e informativos complementares, vivenciados de maneira lúdica, participativa e interativa. Talvez devido à época no qual foi escrito (2008), o texto percebe certas interações entre o espaço físico, o digital (através dos dispositivos móveis como celulares) e o lúdico de maneira mais intensa e extrema do que de fato se consolidou atualmente.

Nota-se aqui um ponto que o próprio Falcão retoma em outros trabalhos, a noção do círculo mágico como uma estrutura mais permeável, maleável, ecoando a abordagem desenvolvida na tese,

4.10 Youtubers e comportamento à jusante

Que tipo de influência os *Youtubers* promovem no cotidiano e nas práticas de consumo de seus seguidores? Essa é a pergunta guia do trabalho desenvolvido por Motta, Bittencourt e Viana (2014), ainda que, enquanto questionamento inicial, podia ser mais profunda, parecendo apenas tocar a superfície do tema.

O artigo ancora-se na análise de três vídeos de “gurus” da beleza, dos games e de conteúdo ideológico, observando como se constroem esses sujeitos da rede. Propõem ainda que a possibilidade de que indivíduos se interconectem através da rede permite que o usuário adentre espaços antes inacessíveis, o que faria que os *Youtubers* funcionem como líderes de opinião, dentro da visada da teoria da comunicação em dois estágios (*two-step flow of communication*), onde o *Youtuber*, por ser uma espécie de anônimo (em relação aos grandes meios de comunicação de massa), adquire uma autenticidade ao olhar do público.

Para tanto, realizam o que descrevem de experimento laboratorial controlado (que segundo Sternberg (2000, *apud* MOTTA, BITTENCOURT e VIANA, 2014), considera amostras em um tempo e lugar específicos, as quais possam ser comparadas entre si). Incluem também uma observação não-participante dos comentários feitos nas páginas dos canais dos *youtubers*. O recorte foi em três vídeos, cada um de um *youtuber* diferente (um de games, um de beleza e um de “conteúdo ideológico” – classificação pouco definida pelos autores), e os 50 primeiros comentários feitos pelo público na página desses vídeos, ordenados por mais recentes primeiro.

Dessa análise, inferem que mesmo ainda não sendo majoritária, a comunicação propiciada pela internet é uma possibilidade que permite formas diferentes de comunicação. O viés de publicação (o YouTube, onde muitos podem publicar conteúdo), aliado às alternativas das comunidades virtuais são fatores que dão suporte ao diálogo midiático e caracterizam as novas mídias, dotadas da possibilidade da circulação da informação, sendo o “tecido conjuntivo” dessas relações sociais (SHIRKY, 2011). Aqui, ainda segundo as inferências realizadas pelos autores e percebidas no trabalho, os *Youtubers* podem ser considerados líderes de opinião, em função do volume de pessoas que recebem suas mensagens e da discursividade que se estabelece em seus vídeos.

Como conclusão, afirmam que a influência dos agentes comunicadores não ocorre somente em pontos isolados ou em uma relação tradicional de comunicação, na qual o emissor envia a mensagem a um receptor e recebe um feedback: Percebe-se uma comunicação circular que transcorre entre os diversos membros envolvidos no processo. Assim, alguém que habitualmente acessa os canais desses *Youtubers* já possui conhecimento prévio sobre o tema e uma maior consistência de experiências, o que aumenta o potencial de influência, mas ao mesmo tempo cria uma resistência do público a conteúdo publicitário como tema de um dos vídeos (“A inserção de publicidade, sem a exposição clara para o público de que se trata de uma mensagem com fins comerciais, afeta o potencial de influência da mensagem” (MOTTA, BITTENCOURT e VIANA, 2014)). Por fim, concluem ainda que o YouTube representa um suporte a um tipo de comunicação não experimentado nos veículos de comunicação tradicionais, onde o processo da comunicação de massa deixa de existir no modelo clássico com emissor, meio, mensagem, receptor e feedback e passa a existir de modo circular onde não há somente um emissor, nem tão pouco um receptor massivo, porém com uma participação do público centrada na interação de menor esforço (“curtir” o vídeo, em sua maioria).

A questão trabalhada no artigo se relaciona bem com as questões por mim propostas, mostrando indícios de um interesse nascente no campo pelo tema. A autenticidade percebida no *youtuber* ressoa bem com certos aspectos por mim percebidos na figura do *streamer*, visto que ambos trabalham de forma semelhante e, não raro, os *streamers* mantêm seus próprios canais no YouTube, geralmente com vídeos pós-editados, condensando a transmissão feita anteriormente. A conclusão sobre a natureza circular do processo comunicacional evidenciado ecoa certos elementos da abordagem tomada pela midiatização.

4.11 Imersão em Games Narrativos

Apesar do formato do trabalho não elicitar uma pergunta ou questionamento de pesquisa explícito, pode-se inferir como pergunta do artigo de Fragoso (2014): Seria mais adequado entender como uma encenação da crença o processo voluntário, ativo, envolvendo o jogador e a narrativa do jogo, que permite ao jogador agir simultaneamente no mundo do jogo e no mundo cotidiano ao seu redor?

Fragoso se propõe aqui a discutir as expressões utilizadas para caracterizar a experiência de imersão em games narrativos através de uma revisão dos significados associados à suspensão (voluntária) de descrença na literatura, no cinema e na televisão, orientada pelo questionamento do mito da audiência ingênua, incapaz de distinguir entre a representação e a realidade. Diz ainda que, no caso dos games, essa habilidade que permite agir simultaneamente no mundo do jogo e no mundo real estaria melhor caracterizada como uma encenação de crença. Para tanto, vai atrás de Coleridge (2004, *apud* FRAGOSO, 2014), em relação às origens do termo “suspensão de descrença”, Murray (2003), Salen e Zimmerman (2004) e McGonigal (2003, *apud* FRAGOSO, 2014).

Aplica uma análise e revisão bibliográfica das noções acerca do conceito de suspensão (voluntária) de descrença, e sua relação com a imersão nos jogos, comentando *en passant* sobre alguns jogos e situações que serviriam para ilustrar os pontos levantados (acrescentar mais exemplos empíricos que demonstrassem as proposições e inferências apresentadas fortaleceria o trabalho).

Ao fim, Fragoso conclui que os games são produtos midiáticos e, como as poesias e os romances, os documentários e os filmes, os programas de entrevista e as novelas, têm muitos formatos, gêneros e funções – entre elas, também a de contar histórias. Assim, ao invés de criar crença (na concepção de Murray), o que significaria que o jogador faz com que ele mesmo acredite no universo ficcional do game, a encenação de crença (IDEM) indica que o jogador apenas age como quem acredita. O duplo estado de consciência (SALEN e ZIMMERMAN, 2004) típico do jogo seria, então, caracterizado pelo fato de que o jogador sabe, o tempo todo, que o jogo não é a realidade, apenas faz de conta que pensa que é – o que é muito diferente de realmente acreditar que seja. Para a autora, a relação entre o jogador e o game constitui um acordo de jogador, análogo aos acordos de espectador estabelecidos com o cinema (METZ, 1982, *apud* FRAGOSO,

2014) e a TV (FRAGOSO, 2000, apud FRAGOSO, 2014), em que o participante encena sua crença nos acontecimentos do jogo.

Como contribuição maior ao esforço de desenvolvimento da tese, saliento como revisão das concepções acerca do processo de imersão em jogos ajuda a consolidar a fundamentação teórica da tese.

4.12 Contribuições da revisão crítica às questões e proposições de pesquisa

Percebe-se, nos trabalhos analisados, uma tentativa ainda tímida de atrelar as discussões acerca dos jogos com as discussões e preocupações tipicamente comunicacionais, além de uma predominância da associação do objeto jogo/videogame, enquanto objeto comunicacional, com a cibercultura e suas teorias.

No presente trabalho um dos esforços desprendidos é justamente o de aproximar mais o objeto das discussões da comunicação (em especial da Midiatização), trabalhando o jogo em relação a outros meios, ambientes e circuitos. Para isso, um conceito dos *game studies* capaz de render uma interface entre a abordagem entre esse campo e a comunicação é justamente o conceito de círculo mágico, explorado anteriormente no item 3.2.1. Podemos trabalhar a ideia de círculo mágico em relação à ideia de circuito-ambiente, observando quando os participantes vão do círculo para o circuito, e vice-versa.

Há aí uma sobreposição dessas duas estruturas, que acabam por interagir entre si. O entendimento atual do círculo mágico tende a vê-lo como mais permeável, difuso, do que a maneira como Huizinga (2007) originalmente o concebeu, e essa permeabilidade e difusão o torna passível de se imiscuir com outras estruturas de interação, tais como o circuito-ambiente criado em torno da atividade de *streaming*. Quando há entraves nesse processo de transição círculo-circuito, pode-se dizer que houve um curto-circuito, algo que fez os participantes quebrarem essa contiguidade transicional.

No caso dos *streamings* de partidas de jogos, os participantes mais ativos do processo são justamente o *streamer* e plateia, cuja interação é, em grande parte, pautada pelo jogo que está sendo jogado. 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*. 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.

Essas interações e escuta constante do retorno em tempo real, de escuta do feedback da plateia, dá ao processo certas tensões que lhe são particulares, tensões entre o círculo e o circuito. Essas pressões do real, por assim dizer, são capazes de, quando atingem certo nível, causar rupturas na ficcionalidade ali compartilhada. Ao mesmo tempo, torna o círculo mágico capaz de produzir seu próprio circuito-ambiente, criando uma situação de equilíbrio instável, dinâmico, pautado pelo acordo implícito entre plateia e *streamer*. As dinâmicas deste acordo, por sua vez, afetam outras relações entre observador e obra, tais como a relação do jogador e plateia com a suspensão ativa da descrença frente àquilo que se passa no jogo. Dependendo das conversas surgidas durante o *streaming*, comentários e piadas feitos e das narrativas que emergirem dessas interações entre os participantes, o *streaming* e o jogo, a forma de encarar o conteúdo de jogo exibido muda drasticamente: um jogo de terror e suspense, por exemplo, pode ser alvo de tantos comentários e releituras jocosas que a fruição dele, tanto por parte do *streamer* (que está jogando) quanto da plateia (que assiste ao *stream*) pode mudar de aproveitar a tensão e o suspense para re-enquadrar a narrativa do jogo como uma comédia de costumes.

Das dinâmicas interacionais podem surgir certas limitações: a plateia pode se acostumar com a persona criada pelo *streamer* em sua performance e, dessa maneira, estigmatizá-lo sob um ponto de vista específico, não aceitando posturas performáticas distintas e, assim, ferindo o circuito-ambiente criado. O *stream* torna-se uma criação conjunta, responsabilidade tanto do público e comunidade que se cria em torno dele quanto da pessoa que transmite, sendo autorregulado por seus participantes.

Dessa análise surgem certos questionamentos tangentes: haveria uma possível limitação do observável? Teria o campo de observação amplitude suficiente para que uma investigação comunicacional midiática o explique? Antes de serem vistos como obstáculos, tais questionamentos servem para manter o foco e recorte escolhidos, e chamar atenção para certos aspectos do observável, como a natureza autorreferencial e autorregulatória do formato de *streaming* de partidas de jogo estudados, e informam a

busca por métodos e metodologias capazes de enquadrar e contextualizar o empírico observado, métodos e metodologias estes que serão discutidos a seguir, no próximo capítulo da tese.

5 Metodologia

O estado final da pesquisa foi fruto de reflexão contínua, desde o ingresso no doutorado, sobre o projeto inicialmente proposto, os interesses pessoais de pesquisa do autor e a leitura de textos sobre temas correlatos a ela e sobre temas abordados nas atividades acadêmicas cursadas.

Chegou-se aos autores aqui utilizados através da busca, leitura e análise de material bibliográfico em bancos de dados como anais de eventos das áreas da Comunicação e dos *game studies*, sob a forma de artigos, resenhas e livros, e uma percepção *ad hoc*, em certos casos, sobre quais autores acabavam sendo mais citados, quando da busca de trabalhos acerca de certos termos específicos aqui usados (termos tais como “hibridização” e “codificação”). Esse processo ocorreu em diálogo com as orientações dadas pelo orientador do trabalho, prof. Dr. Jairo Ferreira, e conversas, troca de informações e discussões com os colegas e amigos doutorandos e pesquisadores, tanto os da mesma linha de pesquisa quanto os de outras linhas, e com professores do programa (sempre com o cuidado de buscar a opinião do orientador sobre a inserção desta ou aquela referência).

Uma vez formado o corpus teórico aqui apresentado, a pesquisa coletou materiais de estudo nos canais de *streaming* no serviço Twitch.tv (<http://twitch.tv>), nos canais de YouTube dos *streamers* em questão e em sites jornalísticos sobre videogames que se utilizam do formato. Inicialmente, foi sondado quais *livestreams* se adequam melhor a abordagem pretendida: quais jogos estão tendo mais partidas compartilhadas, quais *streamers* têm mais seguidores e quais gêneros de jogo rendem sessões de *streaming* onde possa perceber de forma mais clara o processo se desenrolando.

Elencou-se trabalhar com os seguintes *streamers* como casos de observação:

- Brian Kibler, *streamer* e jogador de Hearthstone e Magic: The Gathering com mais de 390 mil seguidores²² em seu canal do Twitch.tv, com um background como designer de jogos.

²² [<https://www.twitch.tv/bmkibler/followers>]

- Trump (pseudônimo de Jeffrey Shih), *streamer* seguido por mais de 825 mil²³ pessoas no Twitch.tv e com altas quantidades de participantes simultâneos no chat de texto de seu canal, parcerias com outros canais e *streamers* e uma frequência enorme de conteúdo.
- O site Overloadr, portal brasileiro baseado em São Paulo – SP voltado a oferecer uma cobertura diferenciada de jogos e cuja equipe realiza transmissões via *streaming* como parte de sua agenda semanal de atividades. Servem de contraponto aos outros dois casos no sentido em que oferecem uma perspectiva da atividade de *streaming* como realizada por jornalistas e não apenas por *streamer* dedicados.

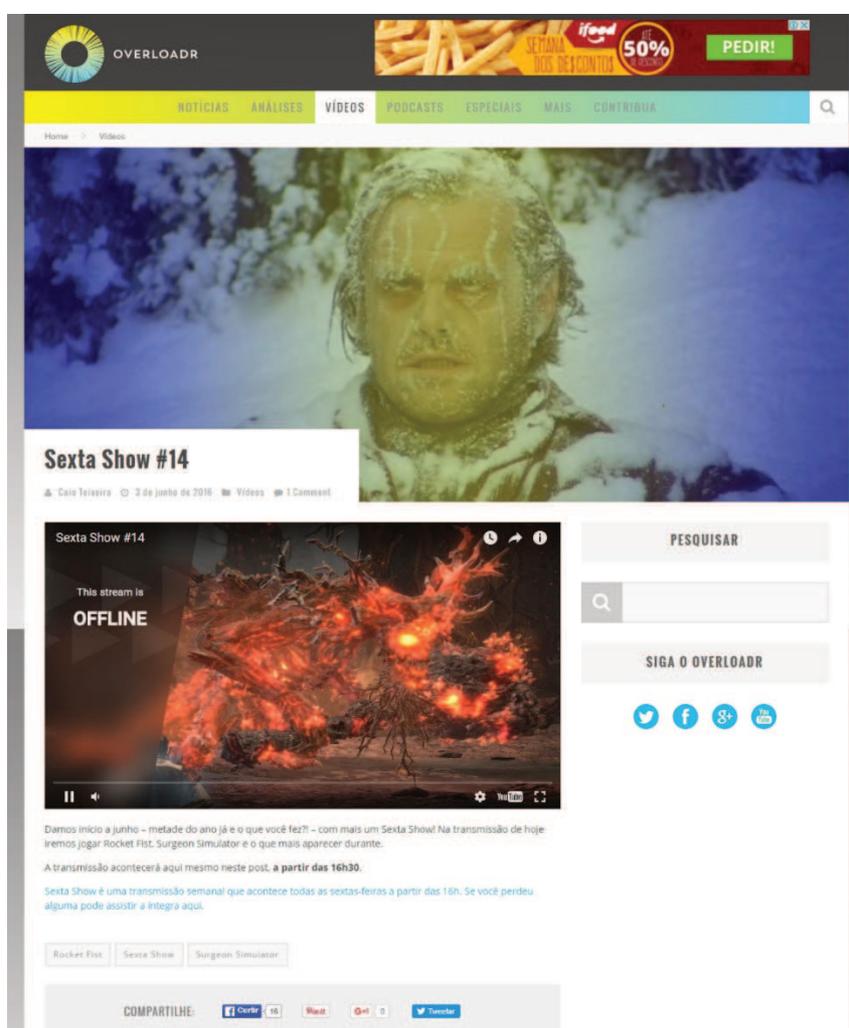


Figura 6: Exemplo de página do site Overloadr, com janela de *streaming* (offline no momento).

²³ [https://www.twitch.tv/trumpsc/followers]

Os três casos escolhidos foram considerados capazes de oferecer uma visão macro do processo adequada, além de permitir observar rastros específicos de cada caso e como podem ser comparados, transversalmente, uns aos outros. Além disso, oferecem um contraponto entre usos e práticas nacionais e internacionais, entre *streamers* dedicados (Kibler e Trump) e profissionais do jornalismo de jogos que fazem uso da transmissão via *streaming* (Overloadr). Por último, por não se focarem em jogos de atividade intensa, permitem uma observação do empírico mais reflexiva, pausada.

5.1 Roteiro de ações preliminares

5.1.1 Observações do empírico

A agenda de observação das transmissões escolhidas para análise foi dividida em três séries de sessões distintas, com uma sessão de observação para cada um dos casos elencados. Uma sessão de observação consistiu em assistir a transmissão do dia do começo ao fim no canal do *streamer* (seja no Twitch.tv ou YouTube, desde que seja a transmissão ao vivo), gravando²⁴ pelo menos uma cópia de um dos dias de transmissão em arquivo pessoal (no portal Twitch.tv existe a possibilidade de encontrar arquivos de transmissões passadas de um dado canal, inclusive com registro do chat de texto, da mesma maneira e com mesma organização da interface do serviço ao vivo, mas o portal só mantém esses registros por 60 dias, por isso a necessidade de uma cópia de arquivo pessoal), e realizando anotações sobre detalhes e acontecimentos mais dignos de nota que porventura aconteçam durante a transmissão. Importante notar que as imagens capturadas em tela para uso no texto da tese possuem um detalhe técnico que compromete sua resolução, ao serem impressas: imagens capturadas em uma tela de computador possuem uma resolução de 72 pontos por polegada, resolução de imagem considerada muito baixa para a impressão de imagens fotográficas em papel, o que compromete sua qualidade ao serem impressas. Algumas técnicas e artifícios foram utilizados para compensar esse empecilho, com maior ou menor sucesso, em cada caso.

²⁴ Foi utilizado o software OBS – Open Broadcast Software [<https://obsproject.com>] para capturar o vídeo da transmissão do *stream*.

A observação se focou tanto no *streamer*, sua postura ao transmitir, como se comunica com o público e suas marcas de fala, quanto nas comunicações feitas através do chat de texto ao vivo e as reações do público às ações de quem transmite e vice-versa. Prestou-se atenção também a eventuais interferências externas a esse circuito-ambiente específico, como quando o apresentador recebe alguma notícia ou fica sabendo de algum acontecimento que considera pertinente para seu público, através de meios outros, como através do Twitter, Facebook, e-mail, mensagens diretas de conhecidos e amigos, etc.

Nas ocasiões onde não foi possível observar a transmissão ao vivo (seja por motivos técnicos, como internet não funcionando, seja por outros imprevistos), fez-se uso do arquivo do canal em questão no portal do próprio Twitch.tv ou YouTube, a depender da preferência de serviço utilizado por quem faz a transmissão. No Twitch.tv²⁵ esse arquivo registra tanto o vídeo quando o chat de texto, então, para fins de observação onde a participação no chat não seja essencial, é uma alternativa viável e ajudou a manter a cadência e frequência das observações. Já no YouTube isso depende de como o *streamer* gravou a sessão e publicou depois no site.

Em paralelo à observação do *streaming* ao vivo, observei também outros circuitos e meios por onde os *streamers* transitam que sejam relevantes e referentes às suas atividades de *streamer*, tais como perfis e contas deles em outras redes sociais e sites como Twitter, Facebook, YouTube, Instagram e afins. De partida, salienta-se que nos três casos existe a distinção entre o conteúdo transmitido ao vivo e sua posterior consolidação em formato de vídeo disponibilizado no YouTube (geralmente com alguma quantidade de efeitos de pós-edição, embora isso varie de caso a casos – ver cada caso específico). Os meios específicos usados por cada um estão detalhados em cada caso.

Para além disso, focou-se nos usos que cada responsável pelos casos observados faz do *streaming*, do canal escolhido para transmitir (Twitch.tv ou YouTube), dos circuitos-ambiente formados, e a sobreposição deles com uma estrutura similar ao círculo mágico de Huizinga (2007).

²⁵ Esse arquivo da íntegra da transmissão fica disponível para visualização por 14 ou 60 dias, a depender do tipo de conta do usuário que transmite (contas gratuitas podem armazenar o registro por até 14 dias, contas pagas, por até 60). Para manter um registro próprio para o trabalho, foi utilizado um programa para gravar a tela do computador e salvar as transmissões observadas em um HD externo. [<https://help.twitch.tv/customer/portal/articles/1575302-videos-on-demand>]

5.1.2 Rastros e análises do empírico

Feitas as observações, foi realizado um esforço de mapeamento das trilhas e circuitos comunicacionais existentes na comunicação sobre e do *streaming*: quais meios percorrem? Como a informação sobre a transmissão chega ao público? Por onde é compartilhada e como? Quais usos são feitos de cada circuito-ambiente, meio e tecnologias envolvidos no processo?

O mapeamento desses circuitos serviu para compreender como é difundida as informações acerca dos *streamings* analisados, quais meios são usados para engajar o público e, em contrapartida, como o próprio público compartilha essas informações.

5.2 Metodologia de leitura e análise dos casos

De modo geral, os casos escolhidos foram assistidos de maneira flutuante ao longo de todo o ano de 2017, com a escolha pela gravação e análise formal mais perto da escrita final, em 2018, para refletir o estado mais atual dos meios utilizados nos casos estudados. As impressões e análises, portanto, são pautadas por esses dois movimentos de observação: o primeiro, mais flutuante, em uma tentativa de se aproximar da observação usual de um espectador desse tipo de conteúdo, e o segundo mais estruturado, prestando atenção nas conversas ocorridas no chat, na performance dos *streamers* analisados e em como se relacionam com o seu público.

Nas análises abaixo, comento de forma entremeada os momentos de observação do ao vivo e do editado. A informação-agenda e a informação jornalística foram agrupadas em um tópico conjunto. O cotidiano, fãs e celebridade foram condensados em um momento coletivo de observações, visto que esses três tópicos se inter-relacionam de maneiras mais tramada, emaranhada. Os dois momentos percebidos nas bordas dos processos também foram agrupados em um mesmo tópico.

Além das transmissões via *streaming* e os usos que tanto os *streamers* quanto seu público fazem delas (compondo assim os diversos circuitos-ambiente observados), foram analisadas também outras instâncias e circuitos midiáticos emaranhados com o circuito formado pelos *streams*: perfis e contas em redes sociais, como Twitter, Instagram e Facebook, onde pode-se ver em funcionamento extensões, conexões e sobreposições entre os circuitos-ambiente ali formados e o uso que seus integrantes fazem dele (com foco no uso feito por parte dos *streamers*, figura conectora de todas essas instâncias).

Identifico também quais redes e perfis específicos são denotados em cada um dos três casos, em suas respectivas seções.

Embora não tenha sido o foco da análise, vale comentar sobre a disposição dos equipamentos das transmissões: a configuração mais comum é o *streamer* usar dois monitores/telas, onde em um deles o *streamer* deixa rodando o jogo (quer dizer: é nessa tela onde jogo é jogado) e em um outro monitor deixa aberto outros programas de suporte à transmissão (os programas usados para configurar a imagem e composição de tela da transmissão, para controlar aspectos técnicos do áudio e vídeo, para gravar em disco uma cópia do vídeo da transmissão, etc.), e seu próprio canal, como forma de acompanhar o chat de texto e checar que não estejam ocorrendo problemas técnicos no *stream*. A configuração específica do ambiente de transmissão depende das preferências de cada *streamer* e dos recursos que tem à disposição, mas percebe-se, ao observar seus rostos, que o olhar de grande parte deles desvia entre a tela de jogo e a tela de suporte.

5.2.1 Roteiro no processo de observação

Do ponto de vista metodológico, a análise seguiu o seguinte esquema, tanto para os *streams*, quanto para cada circuito-ambiente correlato (perfil no Twitter e suas interações, perfil no Facebook e suas interações, etc.):

1. Observação do circuito-ambiente em questão, com anotações, comentários e captura de imagens para serem expandidos no corpo do trabalho.
2. Observar como o *streamer* se relaciona com seu público, quais usos faz dos circuitos-ambiente e tecnologias envolvidos, como constitui e mantém tais circuitos-ambiente e seus respectivos círculos mágicos operacionalizados e envolvidos com o fenômeno do *streaming*.
3. Como, a partir desses usos, são postos em circulação os processos comunicacionais relativos às atividades praticadas em cada caso.
4. A validade dos conceitos da tríade Regras-Negociação-Lúdico nesses processos.
5. Relações e interações percebidas entre os pontos levantados nos itens 2, 3 e 4, acima e conclusões sobre a observação do caso em específico, inclusive como cada circuito-ambiente entra em contato com os outros analisados no caso em questão, e os usos de cada circuito e suas técnicas e tecnologias, ao pôr em circulação a comunicação ali produzida.

Ao fim das análises individuais, foram tiradas conclusões e análises gerais e cruzadas, perpassando todos os três casos observados. Com isso, espero identificar indícios e processos transversais a todos e, também, observações sobre suas diferenças, além das possíveis razões para tais diferenças, quando muito marcantes.

Como suporte às observações dos casos que utilizam o Twitch.tv para realizar o *streaming* (Kibler e Trump), fez-se uso de informações estatísticas sobre as transmissões via Twitch.tv coletadas no site www.twitchmetrics.net (TWTICHMETRICS, 2018). O site, não afiliado ao portal Twitch.tv, coleta informações sobre horários de transmissão, quantidade média de espectadores de um canal, picos de quantidade de espectadores em um determinado período, entre outras, montando infográficos e disponibilizando-os publicamente na internet (Figura 7).

Vale lembrar que, nos casos observados a seguir, a tríade Regras-Negociação-Lúdico serve de moldura de análise para como os participantes de cada circuito (sobretudo os responsáveis pelos *streams* em cada um dos casos – Brian Kibler, os membros do Overload e Jeffrey Shi (Trump)) usam e se apresentam nesses circuitos-ambiente, e falar sobre como a operacionalizam significa falar sobre de que formas lidam com os tensionamentos entre: as regras intrínsecas aos jogos jogados e seus sistemas; as regras explícitas de uso das plataformas e meios escolhidos (regras de conduta do Twitch.tv, YouTube, Facebook, Twitter, Instagram, etc.); suas habilidades e competências técnicas ao jogá-los; sua capacidade em analisá-los de forma crítica e tecer comentários com a propriedade certa; sua capacidade em negociar sua necessidade ou desejo em jogar de certa maneira com a necessidade de oferecer uma experiência de observação interessante para seus espectadores e sua própria fruição do ato de jogar o jogo, pondo tais tensionamentos em ação e relação.

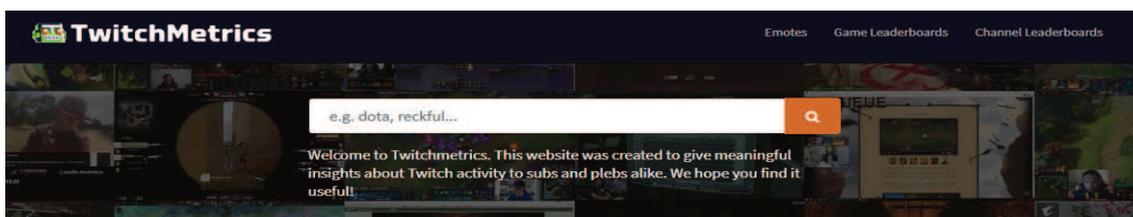


Figura 7: Entrada do site twitchmetrics.net. (13/05/2018)

No desenrolar das análises, o foco passou a ser os usos que cada canal faz dos diferentes momentos da circulação midiática ali posta em movimento, e sua relação com os seus respectivos circuitos-ambiente, formados pelas interações e circulações inerentes, o círculo mágico presente no núcleo desse circuito, constituído, sobretudo, no âmbito das transmissões ao vivo (os *streamings*), e o que acontece nas bordas desse processo.

5.2.2 Categorias inferidas – referências da escritura

Infiro, de forma dedutiva e indutiva, as seguintes formas de uso, que estruturam esse relatório (nas análises empíricas):

1. Círculo mágico: presente no núcleo do processo, constituindo suas próprias regras implícitas de comportamento, comunicação e relacionamentos, composto por:
 - a. Ao-vivo: Momento da transmissão e os usos que cada caso faz dele.
 - b. Editado: Como cada caso cristaliza o ao vivo sob a forma de vídeos pós editados, onde aquilo do ao vivo é condensada e posta em fluxo adiante.
 - c. Comentado: Que tipos de comentários cada caso teve sobre aquilo que realiza (sobretudo no momento do ao vivo).
2. Circuito-ambiente: Interações construídas nas bordas do círculo mágico, seu núcleo, com atividades que complementam a compreensão dos processos observados.
 - a. Informação-agenda: Que tipos de meios e interações são usados como escoamento informacional sobre a agenda de atividades de cada caso.
 - b. Informação jornalística: De que maneiras cada caso, se é que o fazem, repassa informações de cunho jornalístico, noticioso ou editorial.
 - c. Cotidiano: Como transparecem e relacionam relances de seu cotidiano em suas atividades, e como esses relances são comunicados nos meios utilizados.
 - d. Fãs: Como os fãs se relacionam e comunicam com os *streamers*

- e. Celebriedade: De que maneiras cada um dos casos lida com sua postura enquanto celebridade (ainda que âmbito de seu público).
3. Processos de produção que impactam nos dois processos anteriores:
- a. Rotinas de produção: Quais aspectos da produção são lidados pelos *streamers*, quais são terceirizados.
 - b. Sustentabilidade: Como monetizam suas atividades e de quais maneiras isso informa as atividades desenvolvidas no circuito-ambiente.

6 Brian Kibler

Kibler foi jogador profissional de Magic: The Gathering – jogo de cartas não digital que pode ser considerado a maior referência para jogos de cartas competitivos, tais como Hearthstone – chegando, inclusive, a ter ganho vários campeonatos e jogador de Hearthstone, além de *streamer*. Por ser alguém com mais experiência com o meio competitivo de jogos de cartas colecionáveis e tendo trabalhado como game designer no jogo de cartas impressas de Warcraft²⁶, os comentários dele costumam ser mais voltados para considerações sobre o impacto de certas jogadas possíveis, sobre as mudanças feitas no jogo com cada atualização de jogo e lançamento de novas cartas e explicações sobre o raciocínio por trás de suas jogadas, no contexto de como esses elementos interferem e interagem com o design do jogo. A postura de Kibler em suas transmissões e vídeos é moderada, suas expressões raramente sendo mais demarcadas do que um arquear de sobrancelhas exagerado aqui e ali, ou uma expressão de surpresa, quando o oponente toma uma decisão mais inesperada, ou uma risada um pouco mais alta do que o normal. É relativamente raro vê-lo se exaltando efusivamente ou sendo mais teatral, evitando exageros dramáticos que possam ser vistos como reações forçadas.

A observação do material de Kibler, feita entre dois e nove de fevereiro de 2018, coincidiu com o começo de uma nova temporada do modo competitivo do jogo Hearthstone (o principal jogo jogado em seus canais de YouTube e Twitch.tv)²⁷. Isso permitiu observar o processo de Kibler ao subir nos *ranks* do modo competitivo. Além do canal de transmissão no Twitch.tv, Kibler possui também um canal de YouTube, uma conta no Twitter, um perfil no Instagram e uma *fanpage* no Facebook. Cada um desses meios gera um circuito-ambiente próprio, que interage, direta ou indiretamente, uns com os outros, e terão sua própria subseção.

²⁶ Uma franquia de jogos de computador com temática de fantasia medieval, onde as várias raças do mundo (humanos, orcs, elfos, entre outros, estão quase sempre em um estado de guerra, se dividindo em duas facções, a Aliança e a Horda).

²⁷ As temporadas competitivas de Hearthstone reiniciam a cada mês, ajudando a manter o interesse no jogo e a renovar o cenário competitivo (chamado de “meta”), dando origem a novos decks de jogo populares, enquanto outros decks caem em desuso, estimulando os jogadores a procurarem combinações mais efetivas e criativas para seus decks.

6.1 Ao vivo: Canal no Twitch.tv²⁸

Em seu canal no Twitch.tv, que em maio de 2018 era seguido por mais de 390 mil pessoas²⁹, Kibler algumas vezes divide a tela com Nathalie, sua esposa, e Shiro, o cachorro de estimação do casal (ambos podem ser vistos na Figura 8), que serve também de mascote do canal e é usado como imagem em vários elementos da identidade visual do canal (como uma foto do cachorro sendo usada para anunciar quando alguém assina o canal – Figura 9).



Figura 8: Nathalie, esposa de Kibler, e Shiro, cachorro do casal e mascote do canal.

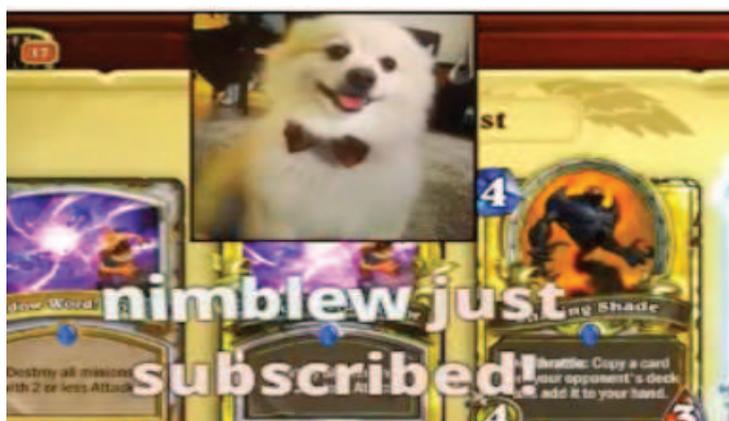


Figura 9: Novo inscrito no canal de Twitch de Kibler, com foto do cachorro Shiro.

²⁸ [<https://www.twitch.tv/bmkibler>]

²⁹ [<https://www.twitch.tv/bmkibler/followers>] e [<http://www.twitchmetrics.net/c/25871845-bmkibler>]

A transmissão no Twitch possui pouca presença de elementos de outras instituições, como propagandas comerciais e afins, incluindo apenas uma propaganda sutil do canal Omni/Slash (lê-se: Omni Slash³⁰ - o nome do canal é estilizado como “omni/” no *stream* de Kibler) na parte inferior do enquadramento do rosto de Kibler. A página remete a um canal de YouTube do Omni/Slash, no qual há postagens (podcast) em que Kibler faz parte (Figura 10 e Figura 11).



Figura 10: Detalhe da tela, com o enquadramento do rosto de Kibler e a propagando do canal Omni/Slash.



Figura 11: Vídeo do canal Omni/Slash, durante a gravação do Omni/Stone.³¹

³⁰ O nome faz referência a um golpe de um personagem do jogo Final Fantasy VII (SQUARE ENIX, 1997), da Square Enix, muito famoso entre o público gamer.

³¹ [<https://youtu.be/QGUvNE71ESo>] Acessado em: 22 de maio de 2018. Da esquerda para a direita: Frodan (Dan Chou), Brian Kibler e Firebat (James Kostasich), integrantes do Omni/Slash.

As transmissões de Kibler no Twitch ocorrem de segunda a sexta, durando em volta de seis a sete horas, começando no fim da manhã em seu fuso horário, por volta das 11:00, no fuso *Pacific Standard Time* (PST – Tempo Padrão do Pacífico) – ou *Pacific Daylight Time* (PDT – Tempo de Horário de Verão do Pacífico), quando em horário de verão³². Se Kibler ainda não está ao vivo, quando começa o horário da transmissão, o canal exibe uma tela de aviso de que a transmissão irá iniciar de fato em breve, com alguma música tocando. Importante registrar, aqui: se os algoritmos de detecção de conteúdo protegido por direito autoral do Twitch.tv identificarem a música ou outro conteúdo audiovisual como protegidos por copyright – Figura 12, isso é, dependendo da música tocada, o canal pode ficar mudo temporariamente.

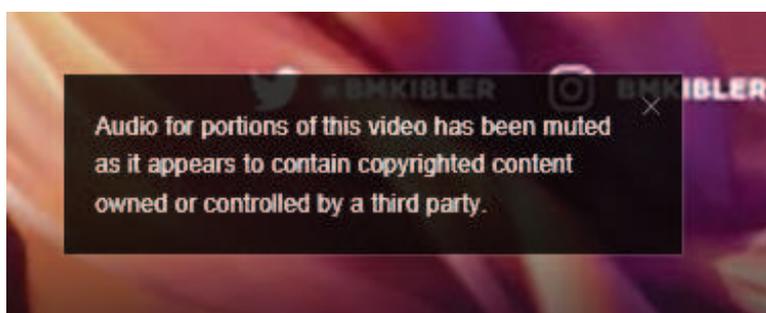


Figura 12: Aviso de que parte do áudio do vídeo/transmissão foi silenciada, por ter sido detectado material protegido por direito autoral.

Ocasionalmente Kibler faz intervalos curtos durante a transmissão (como a ocorrida por volta da marca das 2h20min no dia primeiro de fevereiro de 2018 – presumidamente para ir ao banheiro, comer algo, beber água, etc.), tentando não exceder muito a marca de dois a três minutos por intervalo. Como é uma transmissão ao vivo, interrupções imprevistas acontecem, mas o *streamer* realiza um esforço para que, durante a transmissão, o mínimo de interrupções longas aconteça. Durante esses intervalos as conversas dos integrantes do chat entre si continuam, e alguns deles fazem piadas (por exemplo: sobre a cadeira, que ainda está enquadrada na câmera de Kibler, jogar no lugar

³² Fonte: [<https://www.youtube.com/channel/UCItISwABVRjboRSBBi6WYTA/about>] [último acesso em: 10 de abril de 2018].

dele, por exemplo – ver Figura 13), enquanto outros continuam conversas anteriores ou discutem outros tópicos.

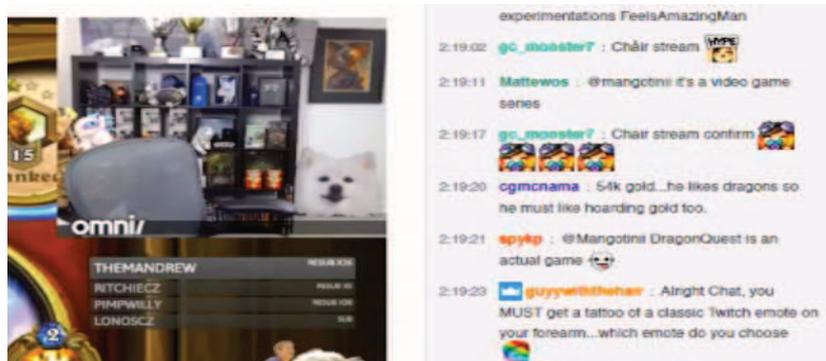


Figura 13: Kibler faz uma pausa e integrantes do chat fazem piadas.³³

Já durante o andamento normal das transmissões, quando seu público se manifesta, suas conversas giram em torno das jogadas de Kibler, discussões sobre mudanças recentes no jogo, decks³⁴ em alta naquela temporada e piadas internas do público que acompanha o *stream*. Discutem também interações entre cartas pouco usadas, novas cartas ou cartas que consideram interessantes, e como elas se encaixariam em decks populares no cenário competitivo atual do jogo (um exemplo da conversa do chat de texto pode ser visto na Figura 14).

³³ Tradução:

gc_monster7: stream da cadeira

Mattewos: @mangotni é uma série de vídeo games.

gc_monster7: stream da cadeira confirmado

cgmcnama: 54 mil de ouro [como se chama um tipo de recurso ganho por jogar, para ser usado dentro do jogo]... ele gosta de dragões, então ele deve gostar de acumular outro também.

spykp: @Mangotini Dragon Quest é um jogo de verdade.

guywiththhair: Ok, chat, vocês TEM QUE tatuar um emote clássico do Twitch no seu antebraço... que emote vocês escolhem?

³⁴ Decks (baralhos, em inglês) são os baralhos que os jogadores montam com as cartas do jogo (nesse caso, Hearthstone) para jogarem. Hearthstone impõe uma exigência de 30 cartas por deck, que devem ser escolhidas entre o conjunto de cartas disponíveis para aquele formato jogado e classe de personagem escolhida (existem nove classes: Druida, Caçador, Xamã, Ladino, Paladino, Guerreiro, Mago, Bruxo e Sacerdote).

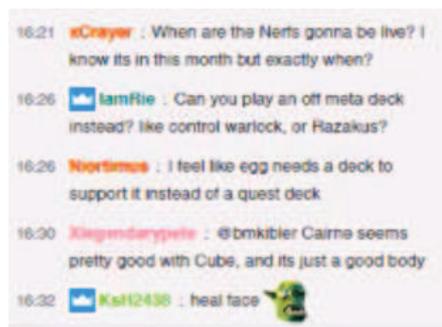


Figura 14: Exemplo de conversa do chat durante transmissão de Kibler.³⁵

As pausas e silêncios entre as jogadas do *streamer* e seu adversário, ou quando Kibler está considerando as opções de jogada, ou ainda quando está montando um deck novo ou fazendo alterações no deck que está usando, são mais demarcadas, enunciadas, em relação ao que se percebe nos seus vídeos de YouTube, já que, obviamente, não podem ser editadas e excluídas quando da transmissão ao vivo, o que afeta o ritmo de observação do canal, permitindo uma experiência menos atenta, mais relaxada, de assistir à transmissão e acompanhar as jogadas. Similarmente, como a transmissão é contínua, faz parte dos *streams* também os momentos de preparação para o jogo (montar os baralhos que usará nas próximas partidas, por exemplo, no caso do jogo Hearthstone - Figura 15).

³⁵ Tradução das interações (entre colchetes foram inseridas eventuais explicações sobre termos usados):

xCrayeR: Quando os nerfs [termo usado para mudanças no jogo que diminuem o poder de certo aspecto dele, no caso, de uma ou mais cartas do jogo] entrarão no jogo? Eu sei que é esse mês mas exatamente quando?

IamRie: Você poderia jogar com um deck de fora do meta [decks diferentes daqueles mais populares no momento]?

Miortimus: Sinto que ovo [em referência ao nome de uma carta] precisa de um deck que o suporte ao invés de um deck de quest [quest, ou missão, é um tipo de carta do jogo que, quando usada, dá uma recompensa se o jogador realizar uma série de ações como pré-requisito, como jogar sete cartas de um determinado tipo durante a partida, por exemplo].

Xlegendarypete: @bmkibler [usar @ antes do nome de usuário, no chat do Twitch.tv, indica que a mensagem se direciona a ele] Cairne [o nome de uma carta] parece ser muito bom com Cubo [referência a outra carta, que deu origem a uma estratégia de jogo voltada em torno de suas habilidades] e ainda por cima é um corpo [corpo, ou body, diz respeito ao fato de uma carta de lacaio, uma vez posta em jogo, ser ou não capaz de resistir relativamente bem aos ataques inimigos e continuar em jogo por um certo tempo].

Ksl12438: Cura face [uma ação que faça referência a face ou cara, em Hearthstone, diz respeito a ter como alvo o adversário em si, no lugar de seus lacaios em jogo]

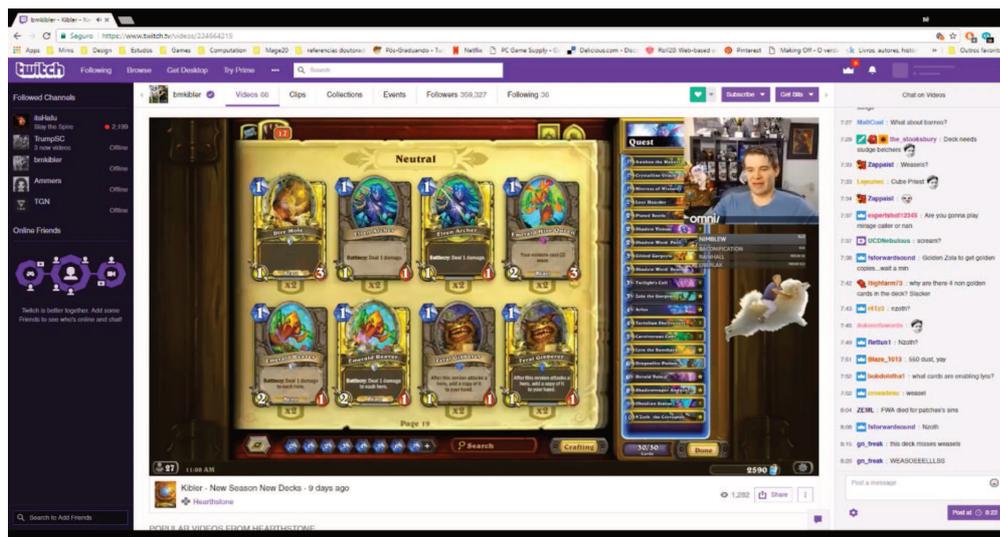


Figura 15: Kibler montando um deck novo para jogar.

Durante a transmissão, Kibler raramente desvia sua atenção do jogo e do *stream*, então pouco ou nada interage em outras redes sociais, mas outros componentes do processo extravasam a fronteira do circuito-ambiente do *streaming*, como por exemplo um bot (participante automatizado do chat), nomeado de “Moobot”, manda mensagens via chat de texto esporadicamente, fazendo propaganda da loja virtual de Kibler, de seus perfis em outras redes sociais, do servidor no Discord³⁶, do canal Omni/Slash, outro canal de conteúdo do qual Kibler participa, juntamente com outros *streamers*, e outras mensagens do tipo. Ocasionalmente o bot também oferece resumos da opinião de Kibler sobre assuntos atuais do jogo, como cartas novas ou mudanças nas cartas existentes (Figura 16).

³⁶ O Discord é um programa de chat por voz e por texto onde os usuários podem criar servidores que servem para concentrar a discussão em torno de um dado tópico (um jogo, hobby, série, obra ou afins). Os usuários responsáveis pelo servidor podem organizar salas de bate-papo diversas dentro dele (seja por texto ou por voz) para fins específicos dentro do interesse geral daquele servidor (uma sala para quem estiver jogando junto um determinado jogo, ou outra ainda apenas para os moderadores e donos do servidor poderem discutir em privacidade aspectos da manutenção do servidor e da conduta dos outros usuários, por exemplo).



Figura 16: Bot no chat do de texto (Moobot, em realce) durante a transmissão.³⁷

Kibler ao mesmo tempo em que se submete às regras formais e informais do modo competitivo de jogo em Hearthstone, com o intuito de galgar posições no ranking competitivo de jogadores, também evita jogar somente com os baralhos mais famosos naquele momento, preferindo baralhos com combinações mais arriscadas de cartas, interações mais curiosas ou apenas maneiras mais interessantes de jogar, enquanto ainda mantêm um nível de competitividade suficiente para serem usados para galgar posições maiores.

Existe aí então essa negociação entre o que ele considera interessante de jogar, o que vai render uma boa performance para seu público e as regras do jogo (tanto as explícitas, reforçadas pela programação do jogo, quanto as implícitas, como o estado atual do modo competitivo e quais baralhos e estratégias estão em alta em um dado momento): usar um baralho pouco eficiente seria contraproducente para sua intenção de alcançar as posições maiores do ranking, então existe uma certa pressão e motivação para que ele use decks efetivos, com estratégias bem pensadas e que sirvam como contra-estratégias para os decks mais comuns de encontrar como adversários no modo competitivo do jogo. Esse ponto é melhor observado em seus vídeos do YouTube (examinados em sua própria seção), onde são escolhidos partidas e momentos que ilustrem esse ponto, editados justamente para evidenciá-los.

Outro ponto a ser negociado, aí diretamente com seu público, é a inclusão de certas cartas mais incomuns ou com interações mais diferentes: como um baralho de jogo de Hearthstone possui sempre 30 cartas no começo do jogo, as relações entre as cartas usadas devem ser pensadas tanto em relação às estratégias do deck, como em relação a outros

³⁷ Tradução: Moobot: Kibler pensa que os nerfs [mudanças a um elemento de jogo que o deixam menos potente] são de forma geral bons, mas sente que não alterar nenhuma das cartas de Bruxo é capaz de ser um grande erro. Ele irá postar um vídeo no Omni/Slash com seus pensamentos detalhados em breve.

fatores técnicos das mecânicas do jogo (o quão rápido ele pode usar poderes especiais de certas cartas para comprar mais cartas por turno, por exemplo, ou qual a chance de uma dada carta ser puxada no começo do turno em um dado momento da partida, além do custo em mana³⁸).

Essas negociações acabam por reforçar o circuito-ambiente por onde transitam os espectadores do canal, que, em conjunto com Kibler, montam sua própria versão do construto do círculo mágico de Huizinga (2007), sobreposto e coexistindo com o circuito-ambiente do *streaming*. Dessa interação, o que é posto em circulação então são os comentários sobre as jogadas de Kibler, as conversas realizadas no chat, as eventuais reações do *streamer* a acontecimentos inesperados no jogo e esses próprios acontecimentos inesperados.

6.2 Editado: Canal no YouTube³⁹

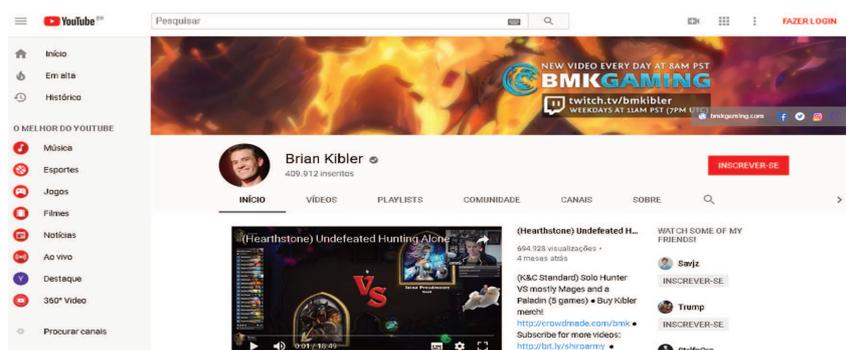


Figura 17: Página inicial do canal de Kibler no YouTube

O canal de YouTube de Kibler (que, em 04 de junho de 2018, contava com 418.421 seguidores) se dedica a oferecer vídeos com alguns jogos considerados pontos altos de transmissões de dias anteriores e análises de cartas de expansões novas do jogo. O vídeo pode reportar-se a:

³⁸ Um recurso fictício usado nas partidas do jogo para “pagar” para usar as cartas da mão e pô-las em jogo, ativando seus efeitos ou colocando um “lacaio” (*minion*) em campo, com cada carta tendo um custo próprio, variando, geralmente, entre um e dez manas. No começo do jogo, cada jogador tem à sua disposição uma mana apenas, sendo que o número de manas disponíveis aumenta em uma a cada turno, até o máximo de dez manas. Uma vez que gaste alguma quantidade de mana em um turno, o jogador deve esperar o seu próximo turno, para que ela esteja disponíveis novamente.

³⁹ [<https://www.youtube.com/channel/UCItISwABVRjboRSBBi6WYTA>]

- Uma ou mais partidas jogadas. Quando aborda mais de uma partida, tem como referência o uso do mesmo baralho durante o vídeo inteiro,
- Interações e esquemas específicos entre cartas, geralmente pouco usadas, variando conforme algumas partidas onde coisas inesperadas e interessantes tenham acontecido. Isso sempre consiste em mostrar uma partida inteira jogando com um deck que permita demonstrar essas interações.
- Análises de cartas novas e seu papel no ecossistema atual do jogo (o chamado “meta”, ou “metajogo”⁴⁰).

Aqui, por serem vídeos pós-editados, percebemos uma preocupação em deixar o vídeo mais atraente, interessante, para seu público, ainda que não sejam usados muitos recursos além do corte de momentos de silêncio ou onde ocorram poucas coisas. É mais fácil perceber também as expressões de surpresa, alegria, espanto ou raiva de Kibler, uma vez que os vídeos buscam mostrar momentos inusitados das transmissões, com reações inesperadas e, por vezes, cômicas.

Na lista de vídeos do canal podemos notar que as imagens de *preview* dos vídeos são frequentemente fotos de expressões cômicas ou exageradas de Kibler, editadas digitalmente em cima de uma imagem de algum elemento de jogo relacionado ao acontecido no vídeo em questão (Figura 18).

⁴⁰ Metajogo diz respeito as relações, decisões e estratégias que surgem antes mesmo da partida começar, como por exemplo: quais decks são mais populares no momento e quais as melhores formas de combatê-los, como identificar o deck usado pelo adversário com base nesse conhecimento, quais cartas adicionar ao seu deck para combater os decks em alta, etc. Quando usado em uma expressão, fazer referência ao meta do jogo diz respeito justamente a o estado atual de seu modo competitivo, os tipos de decks mais comuns, as combinações de cartas mais usadas no momento, etc.

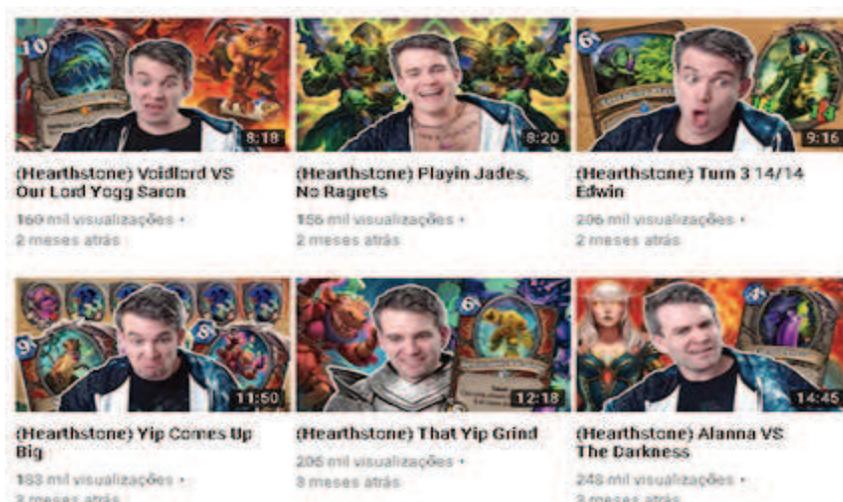


Figura 18: Recorte da lista de vídeos do canal de Kibler no YouTube, com previews dos vídeos.

Os vídeos no YouTube não incluem imagens do chat de texto ocorrido durante o *stream*. Tem imagens de: o jogo, as imagens de suas expressões, da lista de cartas do deck em uso, momentos onde Kibler se refere ao público (geralmente quando dá as boas-vindas para algum novo assinante do canal, ou explica algo sobre o baralho usado, as decisões tomadas, as jogadas feitas ou o que pensa ser a estratégia do adversário). Esses comentários feitos por ele, presentes, naturalmente, em suas transmissões via Twitch, muitas vezes parecem mais como se Kibler estivesse expondo em voz alta seus pensamentos e fica a impressão de que servem, em parte, para evitar momentos de silêncio prolongados.

É possível deixar comentários nos vídeos do canal, embora nem Kibler, nem Nathalie, pareçam responder a eles diretamente. As discussões ali surgidas giram em torno do baralho utilizado, de piadas e trocadilhos em cima do acontecido no vídeo ou sobre outro tema abordado durante o vídeo, sendo regulado principalmente pelas regras de conduta do próprio YouTube (Figura 19).

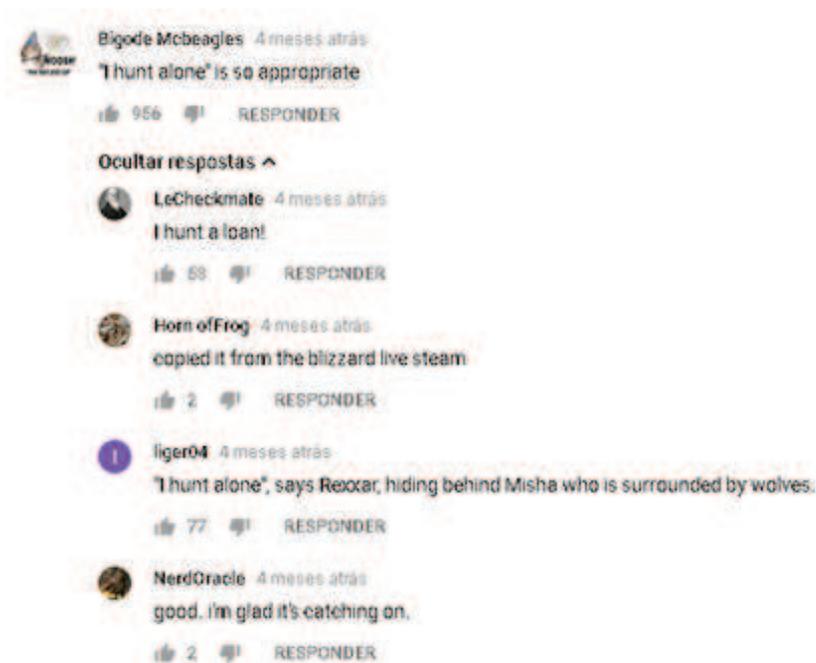


Figura 19: Detalhe da seção de comentários de um dos vídeos de Kibler no YouTube.⁴¹

6.3 Informação-agenda e informação jornalística

6.3.1 Conta de Kibler no Twitter⁴²

A observação do Twitter de Kibler (que contava com mais de 97 mil seguidores em 4 de junho de 2018) foi concentrada entre os meses de fevereiro e abril de 2018, em conjunto com uma observação flutuante em paralelo ao período de observação das transmissões via *streaming*.

A página do perfil de Kibler no Twitter tem a seguinte entrada, com uma imagem de uma pintura dele, sua mulher Nathalie e o cachorro dos dois, Shiro. A imagem contém ícones que representam os perfis de Kibler em outras redes (Twitch.tv, Instagram,

⁴¹ Tradução:

Bigode Mcbeagles: “Eu caço sozinho” é tão apropriado.

LeCheckmate: Eu caço um emprétismo!

Horn of Frog: Copiado do live stream da Blizzard.

Liger04: “Eu caço sozinho”, diz Rexxar, escondendo atrás de Misha que está cercada por lobos.

NerdOracle: Bom. Estou feliz que esteja se popularizando.

⁴² [twitter.com/bmkibler]

YouTube, Facebook e Twitter), seguidas, cada uma, do seu nome de usuário nessas redes, para que os visitantes possam encontrá-lo nessas outras redes (Figura 20).



Figura 20: Perfil de Kibler no Twitter.

No Twitter, onde é membro desde janeiro de 2009, suas publicações alternam entre:

- Imagens anedóticas do seu cotidiano (como a vista na parte inferior da Figura 20, que faz referência a uma piada circulante na internet na época).
- Anúncios da publicação de novos vídeos no seu canal do YouTube ou no canal do Omni/Slash (Figura 21).
- Comentários sobre os jogos que acompanha (muitos deles sobre Hearthstone e Magic: The Gathering) – Figura 22.



Figura 21: Anúncios de novos vídeos no canal de Kibler e do Omni/Slash, no perfil de Kibler no Twitter.⁴³



Figura 22: Kibler postando sobre Magic: The Gathering.⁴⁴

⁴³ Tradução:

Primeiro post: (Hearthstone) Top 10 traições de C'Thun [uma carta do jogo]: youtu.be/839NfnPv1R4?a via @YouTube

Segundo post: É hora de Omni/Stone [programa dentro do canal Omni/Slash onde Kibler e os outros dois integrantes conversam e discutem sobre Hearthstone]! Conversando sobre as novas cartas reveladas. AO VIVO: twitch.tv/bmkibler

⁴⁴ Tradução: WotC [sigla de Wizards of the Coast, empresa que produz o jogo Magic: The Gathering] me convidou para jogar em um evento especial por Dominaria [a nova expansão do jogo Magic: The Gathering] no MTGArena! Irei me reunir com meus há muito perdidos Elfos de Llanowar [uma carta de Magic: The Gathering] em seu plano natal e transmitindo com uma conta especialmente estocada *e* distribuindo

Além dos tipos de postagens denotadas acima, eventualmente anuncia também quando está jogando outros jogos no seu canal do Twitch.tv (Figura 24), mas as interações públicas via Twitter, no caso de Kibler, se focam em:

- Propagandar atividades de seus canais no Twitch.tv e YouTube, quando está online em outros canais parceiros (como o Omni/Slash)
- Alterações em cima da hora de sua rotina de transmissão (por motivos técnicos ou de saúde inesperados, viagens, férias, ou outros compromissos)
- Postar piadas e compartilhar postagens de outros contatos da rede e fotos de seu cotidiano (relacionadas, geralmente, a momentos onde está participando de eventos relacionados a jogos, ou assistindo eventos do tipo, ou fotos de seu cachorro – Figura 23).



Figura 23: Kibler posta foto no Twitter ao começar a assistir o campeonato Norte-Americano de League of Legends, com seu cachorro, Shiro.

chaves beta [para jogar o novo jogo de computador de Magic: The Gathering antes do lançamento oficial] começando às 1 PM – horário do Pacífico! Não perca :)

Dessa maneira, as interações no Twitter servem mais como escoamento informacional para outras redes e circuitos-ambiente, sendo usadas como central de aviso para seus seguidores e mural de opiniões rápidas, devido, em parte, à própria limitação de tamanho das mensagens compartilhadas via Twitter (no máximo 280 caracteres). Aqui, as estruturas do círculo mágico são mais tênues, não chegando a se concretizar da maneira como nas interações ocorridas durante as transmissões via *streaming*, ainda que pareçam respeitar as regras subentendidas e explícitas do Twitter como um todo (o Twitter formando assim um circuito-ambiente próprio, que se sobrepõe a, e incorpora, o perfil de Kibler e suas interações em outros meios).



Figura 24: Anunciando partidas de outros jogos além de Hearthstone.⁴⁵

⁴⁵ Tradução:

Primeiro post: Hora de mais um pouco de #PUBGMobile [versão para celulares do jogo Player Unknown's Battlegrounds - PUBG]! Indo atrás daquele jantar de galinha [fazendo referência à expressão usada quando se ganha um partida no jogo PUBG ("winner, winner, chicken dinner!" – "vencedor, vencedor, jantar de galinha", em uma tradução livre)] :)

6.3.2 Facebook ⁴⁶

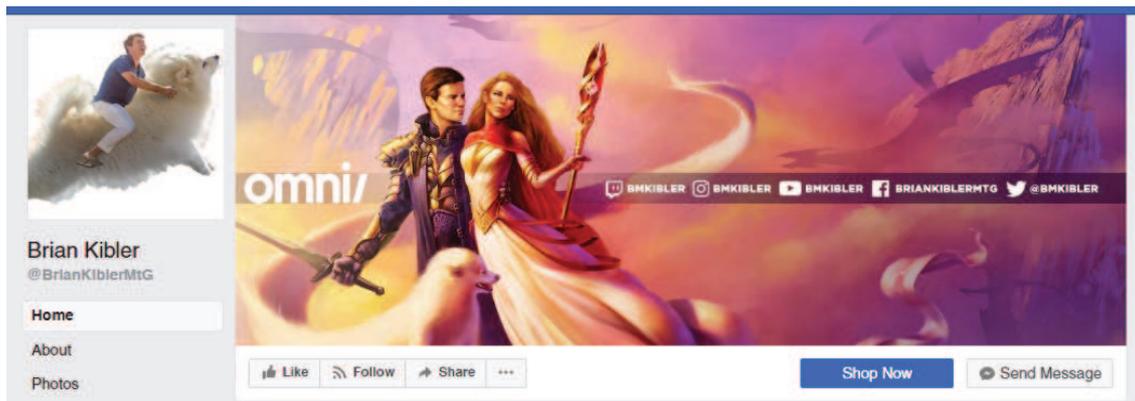


Figura 25: Perfil de Kibler no Facebook.

Seu perfil no Facebook é, atualmente, raramente utilizado, tendo suas postagens mais recentes datando de maio de 2017, indicando ser esse um canal pouco priorizado, talvez por considerar redundante com as funções e tipos de postagem que realiza via Twitter. As postagens mais recentes (datando de maio de 2017, na época da escrita do presente trabalho) tratam de avisos sobre vídeos lançados em seu canal no YouTube, avisos de dias onde não poderá transmitir por motivos diversos (como ir na estreia de um filme, ou participar de algum evento).

6.4 Cotidiano, fãs e celebridade

6.4.1 Cotidiano no Twitter

Suas postagens no Twitter não raro incluem imagens de seu cotidiano, operacionalizando-o como parte de sua performance midiática, incluindo fotos e postagens sobre o que está fazendo no momento ou outros momentos que revelem um pouco de sua vida íntima, além das postagens descritas na seção 6.3.1, que servem de escoamento informacional de sua agenda. Aqui e no Instagram (analisado na seção seguinte) é onde transparecem os outros gostos e hábitos de Kibler com maior clareza, onde compartilha postagens e imagens por vezes com o que está fazendo em seus

Segundo post: Sem jantares de galinha, infelizmente, mas consegui um terceiro lugar solo [sozinho, sem estar em time] e um top 10 em duplas! Bons tempos :)

⁴⁶ [<https://www.facebook.com/BrianKiblerMtG/>]

momentos de descanso, por exemplo (como na Figura 23, mostrada anteriormente), ou quando realiza outras atividades que não diretamente ligadas à sua função de *streamer*.

Como as interações entre Kibler e seu público aqui são mais limitadas, principalmente em comparação às suas transmissões em seu canal do Twitch.tv, percebemos a predominância do uso da plataforma Twitter da maneira acima mencionada: ao seguir Kibler no Twitter, seus fãs e seguidores recebem avisos sobre suas atividades, seus horários de transmissão, sobre os vídeos publicados em seu canal de YouTube, suas opiniões sobre assuntos relacionados ao jogos que joga e alguns registros menores sobre seu cotidiano (ainda que não tanto quanto no Instagram – ver mais adiante), sem, no entanto, ter um retorno frequente do próprio Kibler sobre os comentários feitos pelo público em suas postagens de Twitter.

6.4.2 Instagram de Kibler⁴⁷

No Instagram, seguido por mais de 12 mil pessoas em 4 de junho de 2018, por se tratar de uma rede social de compartilhamento de fotos, as interações públicas, quando acontecem, ocorrem nos comentários feitos em cada foto. A maioria das fotos em seu perfil são de seu cotidiano (fotos de comida que está preparando, de seu cachorro, de quando sai com os amigos e a mulher, de quando se reúne com conhecidos e familiares em casa, etc. - Figura 26), tendo pouca relação direta com seu trabalho enquanto *streamer*. Ainda assim, fãs e seguidores de seu trabalho enquanto jogador e *streamer* de Hearthstone comentam em algumas dessas fotos, embora respostas do próprio Kibler sejam raras, como é o caso do comentário do usuário leftmou5 (“*Golden Shiro*”, Shiro dourado, em referência às versões douradas das cartas em Hearthstone), como observado na foto representada pela Figura 27.

⁴⁷ [<http://instagram.com/bmkibler>]

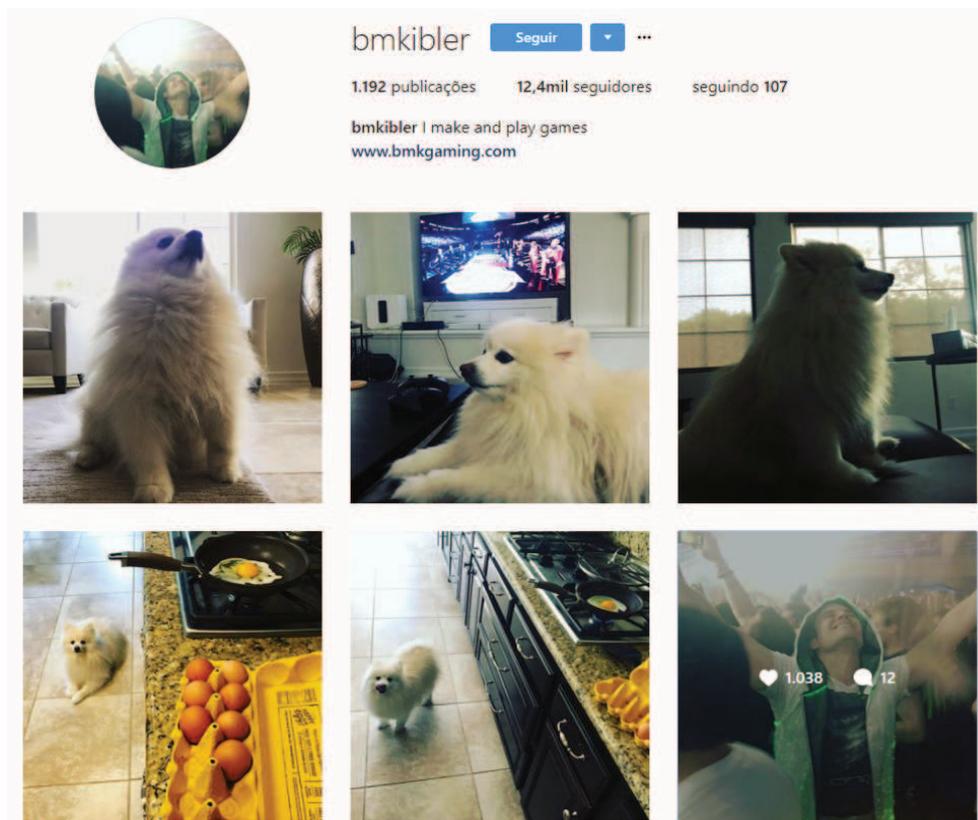


Figura 26: Perfil de Kibler no Instagram.



Figura 27: Comentários em uma das fotos postadas por Kibler no Instagram.⁴⁸

⁴⁸ Tradução:

bmkibler No #DiaNacionaldosPets, vamos nos banhar no esplendor de Shiro

6.4.3 Interações com os fãs no Twitch.tv

No Twitch, onde as interações com seus fãs ocorrem sempre em resposta a algo que surge no chat de texto, os participantes do chat, quando falam diretamente a Kibler no chat de texto, geralmente o fazem com alguma saudação (como “alô”, “oi” ou afins), ou com perguntas e sugestões sobre quais decks jogar em seguida, que cartas inserir, e como essas sugestões seriam melhores, ou piores, ou mais interessantes, ou renderiam momentos engraçados. Kibler ocasionalmente dá sugestões sobre como seus assinantes podem resolver certos problemas de sua assinatura⁴⁹ (pagamentos não processados, dificuldades em assinar, etc.) e responde perguntas deles sobre assuntos tanto relacionados ao jogo e à partida atual, quanto a outros, mais diversos, como por exemplo informações sobre a raça de Shiro, o cachorro dele, perguntas sobre outros jogos, ou assuntos do tipo.

Em outros meios (Twitter, Facebook, Instagram) Kibler não engaja diretamente com membros de seu público, ainda que mantenha uma postura com ares de celebridade (como descrito na seção anterior).

varrrjp: Todos saúdem o Lorde da Fofura!

leftmou5: Shiro dourado.

i_am_joshromano: Elemental de floco de neve! :D

elder dodge: Tão fofo!

alp_altinoxx: Unidade absoluta

nor616_: shiro ftw [*For the Win*, gíria do meio gamer que significa “para a vitória”]

laura_banton8: Nós não somos dignos.

hey.imleah: Tão majestoso

top8co: Tão nobre

⁴⁹ Inscrever-se em um canal no Twitch.tv significa aceitar pagar uma taxa mensal para o dono do canal, em parceria com o Twitch.tv (que fica com uma porcentagem do arrecadado) como forma de dar suporte ao seu trabalho. As inscrições possuem três faixas de preço (US\$4,99, US\$9,99 e US\$24,99), sendo que cada uma das faixas de preço pode, a critério do dono do canal, oferecer certos benefícios diferenciados (sendo os benefícios mais comuns ter acesso a emotícones – pequenas imagens para serem incluídas em mensagens de texto – para serem usados no chat do canal). O preço precisa ser pago mensalmente, caso o usuário queira manter os benefícios e suporte, mas pode ser cancelado a qualquer momento. Para mais informações: <https://help.twitch.tv/customer/en/portal/articles/2812403-how-to-subscribe>

6.5 Bordas: Rotinas de produção e sustentabilidade

Além de sua rotina de transmissões (ver seção 6.1), e muito provavelmente por ser tão intensa, Kibler terceiriza a edição de seus vídeos, liberando-o para se focar em outros aspectos de sua cadeia produtiva (participar dos vídeos do Omni/Slash, se preparar para transmitir no seu *stream*, pesquisar sobre o estado atual de Hearthstone, quais decks gostaria de jogar, etc.). Como forma de se manter, Kibler aceita doações voluntárias, recebe por pessoas que se inscrevem em seu canal do Twitch.tv e ainda mantém uma loja digital: Nas páginas de seus perfis e canais no Twitch.tv, Facebook e Twitter é possível encontrar um botão ou link para sua loja digital no site crowdmade.com (Figura 28), onde são vendidos produtos com estampas relacionadas a sua marca, ao título que ele dá aos seus fãs (*Dragon Army – Exército do Dragão*, em referência à preferência de Kibler em montar decks com cartas que representem dragões) e outras imagens que surgem no canal. Vale notar que essa loja é distinta da página de loja em seu site pessoal [<http://bmkgaming.com/shop/>], ainda que a página de loja do site pessoal inclua links para comprar produtos disponíveis na loja de Kibler no seu site pessoal [bmkgaming.com].

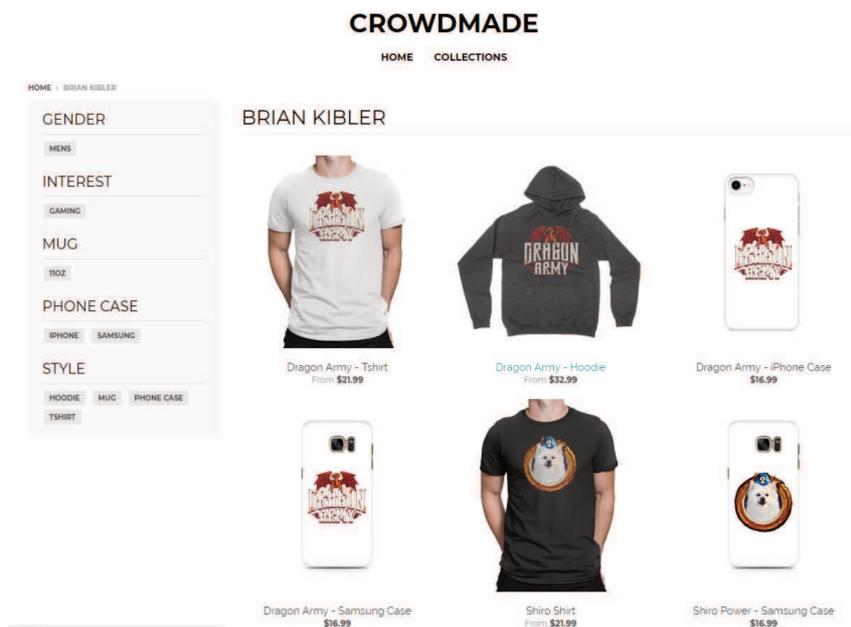


Figura 28: Loja de Kibler no site crowdmade.com.

6.6 Conclusões e interrelações entre os circuitos-ambiente do caso Kibler

Em termos de engajamento com o público e consolidação de seu circuito-ambiente e círculo mágico que envolvam tanto o *streamer* quanto o público, neste caso, as interações entre Kibler e público se concentram quase que totalmente no momento das transmissões ao vivo via Twitc.tv. Essas transmissões e o que ali acontece são o ponto de origem das discussões ocorridas nos outros meios-ambientes e onde podemos perceber com mais força as bordas de um círculo mágico específico daquele circuito-ambiente: o comportamento dos membros do canal gira em torno de assuntos relacionados ao que acontece na transmissão, sendo, muitas vezes, autorreferencial e um tanto hermético para novos participantes. Essa hermeticidade é menor nos outros circuitos-ambiente (Facebook, YouTube, Twitter, Instagram) e nesses outros circuitos-ambiente podemos perceber como são afetados pelas características de cada rede social adotada (seja pelas limitações formais de cada uma – como o limite de caracteres por postagem no Twitter –, seja pelas regras e costumes implícitos de cada uma – como o costume de muitos usuários em se postar fotos de seu cotidiano em seus perfis do Instagram).

As transmissões via Twitch.tv são, de longe, onde Kibler se expressa mais, enunciando seus pontos de vista e discorrendo sobre suas opiniões. Mesmo que depois esses elementos sejam condensados nos vídeos apresentados em seu canal do YouTube, ainda assim representam um recorte significativamente menor de sua postura ao realizar seus *streamings*. Durante os *streams*, Kibler tem a possibilidade de fazer comentários mais tópicos, fazer referência a uma linha de raciocínio específica daquele momento, ou ainda interagir com acontecimentos inesperados ao vivo. Por não se tratar de uma transmissão audiovisual dotada de regras e expectativas formais (como seria o caso em um programa de TV ou noticiário, por exemplo), Kibler tem liberdade de imprimir sua própria identidade à maneira como conduz a transmissão, e percebe-se um esforço, uma tentativa, em manter a coerência nesse tratamento.

Dessa maneira, é durante as transmissões ao vivo via *streaming* dele que melhor percebemos como põe em ação as negociações entre as regras do jogo, as regras de transmissão do Twitch.tv, a postura e identidade que procura manter frente ao seu público, as regras implícitas surgidas da interação entre ele e seu público e os elementos lúdicos do jogo em si, das conversas de Kibler com o público e de membros do público entre eles,

e os momentos de liberdade e descontração permitidas pelo formato de transmissão, onde o próprio apresentador (no caso, o *streamer*) é o responsável por decidir, em última instância, sobre o formato de sua transmissão e de sua relação com sua plateia.

7 Trump

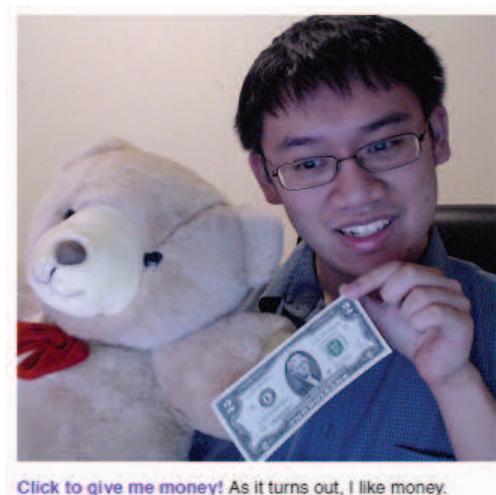


Figura 29: Trump (Jeffrey Shih) em sua foto de sua descrição no seu canal do Twitch.tv.⁵⁰

Trump (pseudônimo de Jeffrey Shih na internet) é um *streamer* e jogador profissional de Hearthstone, jogando pelo time de *e-sports* Tempo/Storm. A observação de seu conteúdo online foi feita no período durante primeiro de abril de 2018 até 15 de abril de 2018, em adição a uma observação flutuante durante o ano de 2017 e os meses de janeiro, fevereiro e março de 2018. Trump se concentra em jogar o jogo Hearthstone, assim como Kibler, preferindo jogar mais no modo arena⁵¹, e comenta sobre suas decisões de jogo e escolha de cartas mais pelo viés de análise estatísticas e matemáticas (em contraponto a Kibler que, embora não ignore o papel da estatística no jogo, prefere comentar sobre as cartas e mecânicas de jogo sob o ponto de vista do design de jogos) – Figura 30. Trump também reserva tempo do seu horário normal de *streaming* para transmitir a si mesmo jogando outros jogos, além de Hearthstone (ainda que Hearthstone continue sendo o jogo principal de seu canal no Twitch.tv), excetuando os casos onde algum imprevisto o impeça de transmitir, tendo como hábito transmitir todos os dias da

⁵⁰ Tradução: Clique para me dar dinheiro! Pelo jeito, eu gosto de dinheiro.

⁵¹ Um modo de jogo onde o deck é construído com cartas sorteadas para o jogador. Ao começar um deck de arena, o jogador é oferecido um conjunto de três das nove classes do jogo e, após selecionada uma delas, é oferecido três cartas, tendo que escolher uma dentre as três. Esse processo se repete até que tenha escolhido um total de 30 cartas e possa começar a competir na arena, com outros jogadores que estejam jogando no mesmo modo. Caso perca três partidas, perde aquela arena e ganha recompensas baseadas na quantidade de vitórias conseguidas (até as melhores recompensas, ao conseguir 12 vitórias). O jogador não precisa jogar todas as partidas seguidas umas das outras, podendo jogar algumas em um dado momento, dar uma pausa, e voltar àquela tentativa de arena em outro momento ou dia.

semana, inclusive finais de semana (Figura 31), embora na prática seja muito comum não transmitir aos domingos.

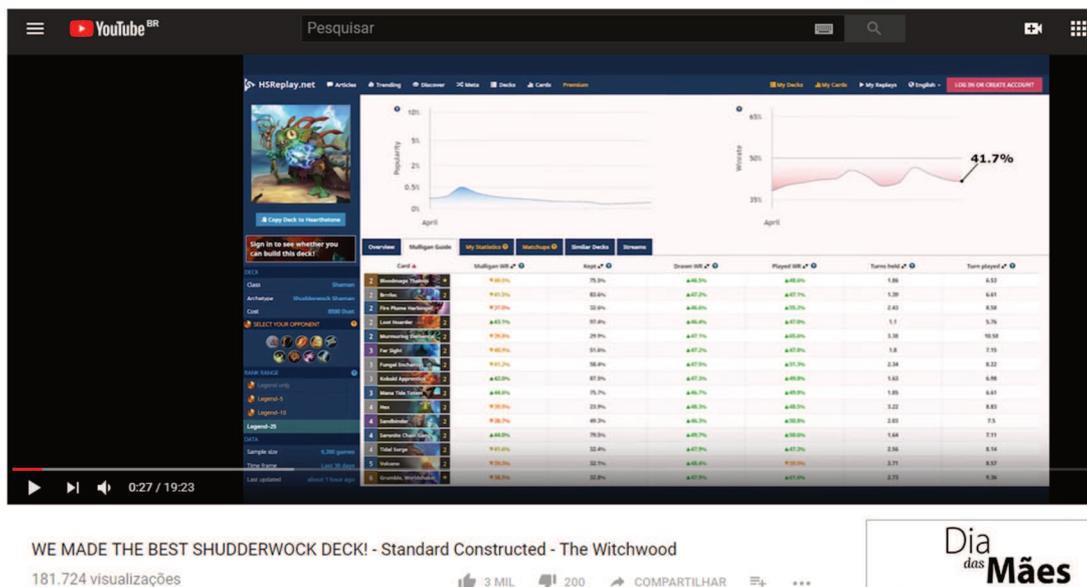


Figura 30: Trump comentando sobre as estatísticas de uso de uma das cartas e decks usados por outro streamer.^{52 53}

Streaming Schedule (All times in Pacific, Everyday)
 Noon PM - 5:30 PM: Hearthstone mostly, sometimes other game(s) at later half
 5:30 PM - 6:00 PM: Dinner
 6:00 PM - 8:30 PM: Other Game(s), or no evening stream due to other commitments

Figura 31: Informações sobre os horários de transmissão de Trump, tiradas de seu canal no Twitch.tv.⁵⁴

⁵² Tradução: FIZEMOS O MELHOR DECK DE SHUDDERWOCK [uma das cartas novas!] – Modo Padrão Construído [modo padrão de jogo, onde cada jogador constrói, monta, seu deck, antes de procurar um oponente para jogar] – The Witchwood [nome da expansão lançada em abril de 2018, que adicionou novas cartas ao jogo]

⁵³ Trump mostra dados estatísticos sobre o deck em discussão, disponíveis no site HSReplay.net, e explica um pouco sobre como interpretar os dados apresentados e o impacto das decisões em se incluir certa carta ou outra em seu deck.

⁵⁴ Tradução:

Agenda de transmissões (todos os horários no fuso horário do Pacífico [GMT -8], todos os dias)

Meio Dia – 5:30 PM: Hearthstone majoritariamente, algumas vezes outro(s) jogo(s), durante a segunda metade.

5:30 PM – 6:00 PM: Jantar.

6:00 PM – 8:30 PM: Outro(s) jogo(s), ou sem transmissões noturnas devido a outros compromissos.

Além das transmissões via Twitch.tv, Trump possui também um canal no YouTube, conta no Twitter e perfil no Facebook. O canal do YouTube concentra vídeos com os pontos altos das transmissões dele via Twitch, a conta no Twitter se foca em anúncios sobre quando está online ao vivo no Twitch.tv, vídeos publicados no site e fotos e postagens com comentários acerca do conteúdo publicado no Twitch.tv e YouTube. Suas postagens em seu perfil público no Facebook costumam ser do mesmo tipo das postagens no Twitter, sendo em menor número e focando em anúncios de upload de novos vídeos no canal do YouTube.

7.1 Ao vivo: Canal no Twitch.tv de Trump⁵⁵

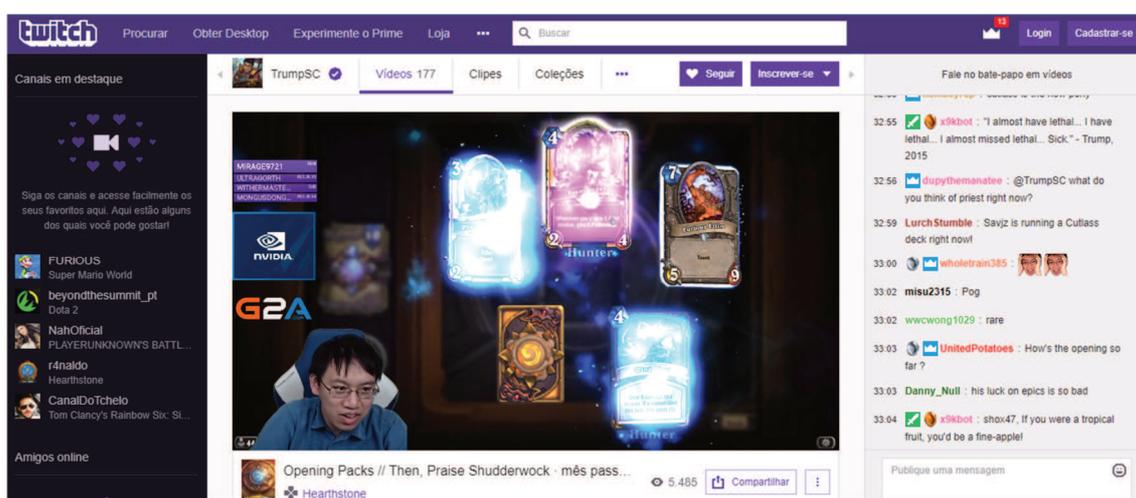


Figura 32: Canal de Trump no Twitch.tv, durante um de seus *streams*. (12/04/2018)

Em seu canal do Twitch, onde transmite sobretudo partidas de Hearthstone e é seguido por mais de 825 mil pessoas, Trump comenta bastante sobre o desempenho dos decks mais populares do momento em Hearthstone, sobre como trocar alguma carta de um deck desses por outra afetaria o desempenho e a razão entre vitórias e derrotas dele, enquanto joga. Na Figura 32 vemos à esquerda do vídeo, no centro da imagem, de cima para baixo, uma lista com os últimos usuários que assinaram o canal (realçados em roxo), uma caixa com propagandas dos patrocinadores do canal (como a Nvidia, marca de placas

⁵⁵ [<https://www.twitch.tv/trumpsc/>]

gráficas para computador, ou da loja da Tempo/Storm, equipe pela qual Trump joga), e, mais abaixo, o próprio Trump.

A observação do conteúdo de seu canal no Twitch.tv, como dito anteriormente, foi concentrada no mês de abril de 2018. Isso se deu para tirar proveito do lançamento de uma nova expansão de Hearthstone, que introduz novas cartas ao jogo, permitindo observar Trump enquanto experimenta com cartas e decks novos. Trump tem como horário de transmissão o período da tarde e noite, com uma pausa no meio para jantar (Figura 31), transmitindo por aproximadamente de seis a oito horas por dia.

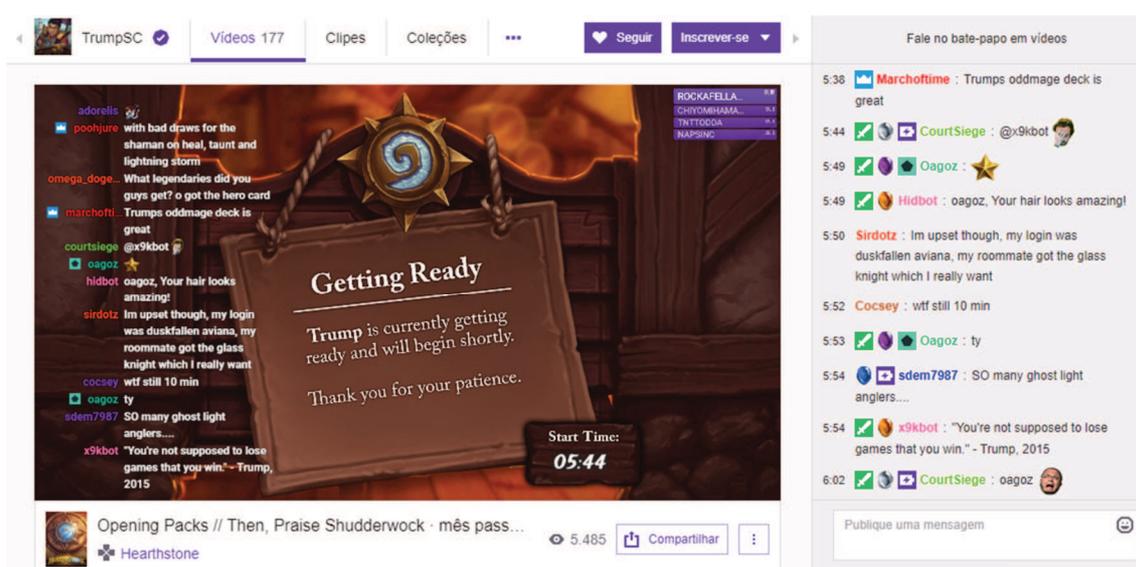


Figura 33: Tela de espera, enquanto Trump não está pronto para entrar ao vivo, mas já começou o horário de transmissão. (12/04/2018)

Na segunda metade de seu horário de transmissão, apesar de notar como reservado para outros jogos, o mais comum é continuar jogando Hearthstone (sobretudo no mês observado onde, devido ao lançamento de uma nova expansão para o jogo, contendo várias cartas novas, Trump preferiu por testar decks com as novas cartas disponibilizadas). Essa é uma tendência comum para Trump, tendo sendo percebida ao longo da observação flutuante durante o ano de 2017, denotando sua preferência pelo jogo. O uso de Trump do Twitch, pela rotina mais intensa de transmitir por seis a oito horas por dia, é permeada de vários momentos de silêncio de sua parte, enquanto espera começar uma partida, pensa em algo, ou espera a jogada do inimigo, podendo ser inferido

que evita falas supérfluas, quando possível. Sua preferência por análises mais estatísticas e experimentar com ideias novas para decks, em um processo de experimentação empírica, faz com que suas transmissões incluam também vários momentos onde tais decks e ideias não funcionam exatamente como esperado, dando um ar mais despretensioso a Trump, mostrando que, apesar de ser jogador profissional respeitado de Hearthstone, está disposto a experimentar e não tem medo de cometer falhas, admitir seus erros e analisa-los, extraindo deles novas informações e considerações sobre como jogar o jogo e o que poderia ter sido feito de forma diferente nas jogadas e decks que porventura tenham falhado.

7.2 Editado: Canal de Trump no YouTube⁵⁶

O canal de Trump no YouTube disponibiliza vídeos com partidas interessantes de jogos transmitidos em seus *streams* (com a maioria dos vídeos sendo de partidas de Hearthstone) e, de acordo com dados de 4 de junho de 2018, era seguido por 816.708 pessoas. No banner em seu perfil podemos ver a marca da Tempo/Storm, equipe pela qual joga profissionalmente Hearthstone, e uma série de ícones de cada uma das redes sociais na qual tem perfis, com seu nome de usuário em cada, para que os fãs possam achá-lo em cada uma delas, além da marca da G2A, uma loja virtual de compra e venda de jogos que o patrocina (Figura 34).

⁵⁶ [<https://www.youtube.com/trumpsc>]

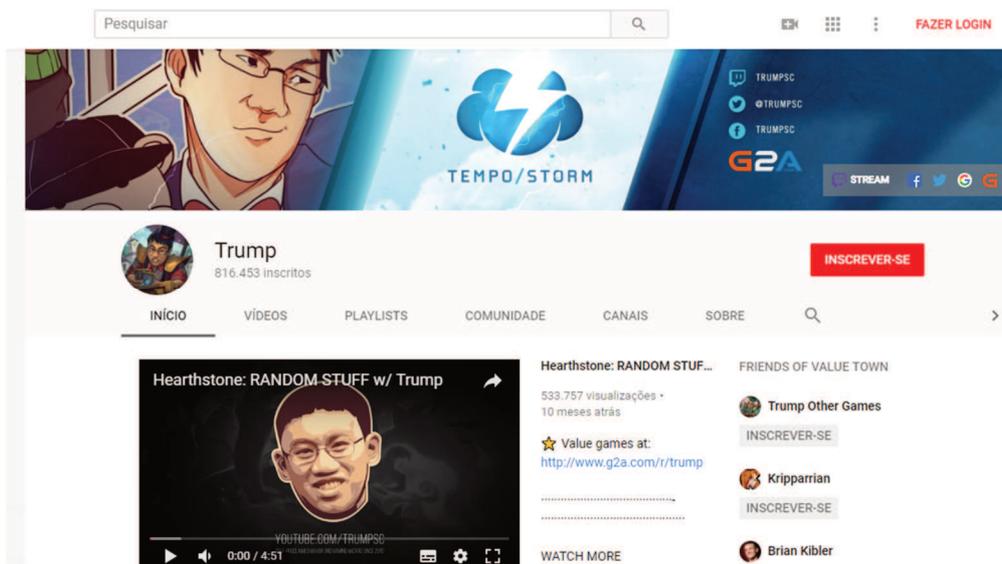


Figura 34: Canal de Trump no YouTube. (30/04/2018)

A quase totalidade dos vídeos do canal são feitos com material gravado do seu *stream* no Twitch.tv e editado para condensar as partes mais interessantes do *stream* do dia, ou demonstrar como um certo deck funciona, ou mostrar uma ou mais partidas consideradas mais notáveis (seja pelo uso inesperado de uma combinação de cartas e jogadas, seja por ter acontecido alguma reviravolta inesperada, ou ainda por servir como exemplo didático sobre os funcionamentos internos e estratégias envolvidas em jogar com determinado deck). As miniaturas de *preview* de seus vídeos (Figura 35) incluem uma arte temática ao assunto ou acontecimentos do vídeo e, algumas vezes, uma foto ou caricatura de seu rosto, retirada do próprio vídeo. Os vídeos são editados por um editor contratado, conhecido como “jnZaneHD”, creditado nas descrições de cada vídeo (Figura 36), fazendo parte das rotinas de produção de Trump (ver mais adiante, no item 7.5).

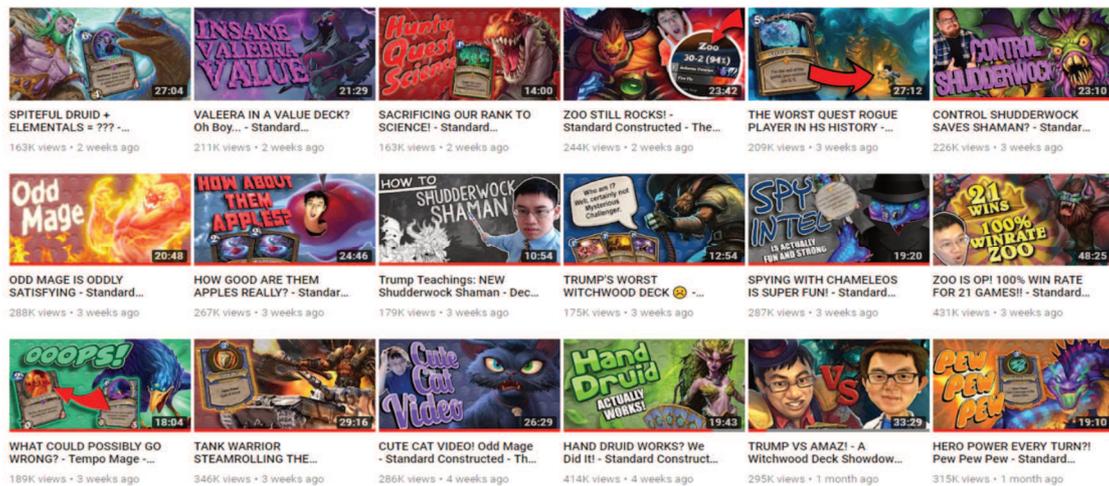


Figura 35: Paineil do canal de YouTube de Trump, com alguns dos vídeos publicados no canal. (13/05/2018)



Figura 36: Créditos de edição de vídeo em um dos vídeos no canal de Trump no YouTube. (13/05/2018)

O canal é usado então como um repositório desses momentos e partidas jogadas *no stream*, editados com alguns efeitos de vídeo menores, menos drásticos, para aumentar a carga dramática ou humorística de um dado momento, como zooms no rosto de Trump, congelar a imagem uns instantes, ou deixar o vídeo em preto e branco por alguns momentos (Figura 37).



Figura 37: Exemplo de efeitos menores de edição de vídeo como forma de intensificar o drama ou humor do momento.

Trump acaba usando o canal como forma de estabelecer e manter sua marca e figura pública, com seus vídeos sendo editados para reforçar os pontos mais dramáticos ou humorísticos da partida e apresentando Trump não apenas como um jogador muito competente, mas ainda assim passível de falhar e, mesmo falhando, continuar se divertindo com o jogo, extraíndo dele fruição.

7.3 Informação-agenda e informação jornalística

7.3.1 Conta de Trump no Twitter⁵⁷

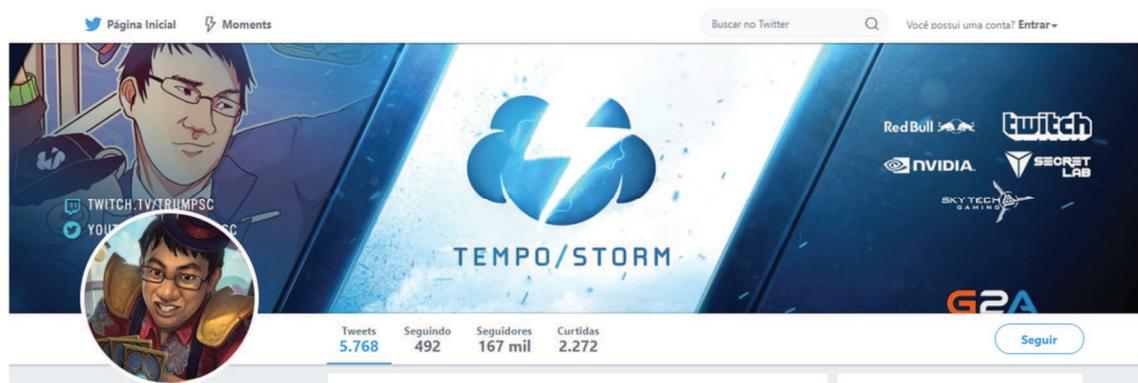


Figura 38: Perfil de Trump no Twitter. (13/05/2018)

⁵⁷ [<https://twitter.com/trumpsc>]

Sua conta no Twitter, seguida por mais de 167 mil pessoas (de acordo com dados de seu próprio perfil no Twitter, coletados em 4 de junho de 2018) concentra anúncios e avisos sobre quando está entrando ao vivo em alguma transmissão no Twitch.tv, quando lança um novo vídeo em seu canal do YouTube. A observação do Twitter de Trump se deu em paralelo à observação de seu Twitch, durante o mês de abril de 2018. Em sua faixa de perfil (Figura 38), podemos ver marcas da Tempo/Storm, equipe de e-sports pela qual joga, e à direita as marcas de seus patrocinadores. A conta de Trump no Twitter se foca em anúncios sobre quando estará online, anúncios sobre a publicação de vídeos em seu canal no YouTube, conteúdo promocional ou propagandas de parcerias comerciais que faz (exemplos desses tipos de postagem podem ser vistos na Figura 39), comentários e fotos do seu cotidiano sobre viagens que fez, ou coisas que encontrou (geralmente algo que o fez lembrar de Hearthstone, ou que rendeu alguma piada ou comentário engraçado que faça referência ao jogo – Figura 40).



Figura 39: Exemplos de postagens de Trump no Twitter.⁵⁸

⁵⁸ Tradução:

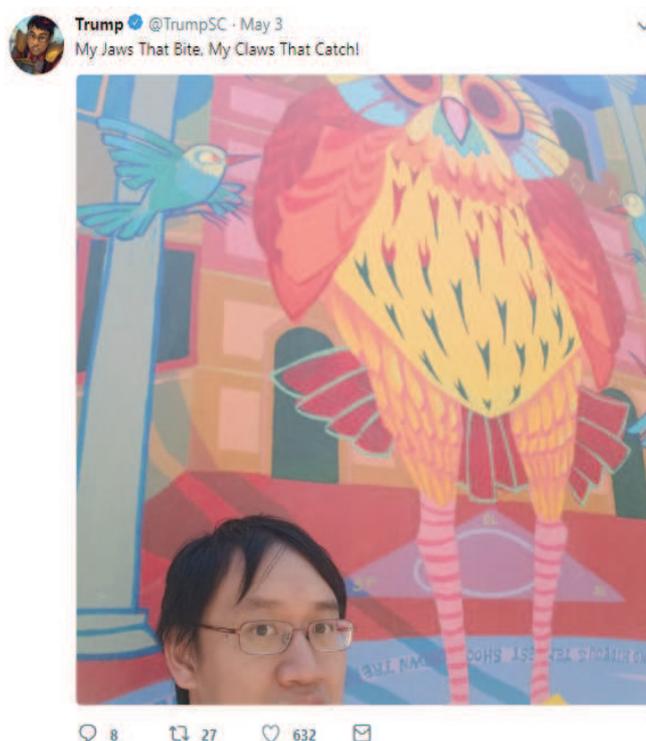


Figura 40: Trump com um painel que o fez lembrar da carta Shudderwock (que, ao entrar em jogo, faz tocar um áudio com os dizeres da postagem).⁵⁹

Existe aqui uma certa hibridização do Trump figura pública e o Trump figura privada, com as postagens de seu cotidiano oferecendo pistas de sua vida privada, mas ainda assim focando em, e fazendo referência às, suas atividades enquanto *streamer*. Aqui, ele se engaja com o público diretamente, ao responder postagens de outros com postagens próprias, ainda que esse tipo de interação e post seja mais raro que os outros denotados acima, que predominam em seu Twitter. Esse uso do Twitter, onde Trump oferece pistas, relances, de seu cotidiano, enquanto ainda mantém um certo distanciamento, em não expor sua intimidade excessivamente, colabora com a manutenção do círculo mágico e circuito-ambientes envolvidos nas interações entre

Primeira postagem: Estava olhando as ofertas semanais da @G@A_com – g2a.com/r/trumpweekly – e me lembrei de Dark Souls [um jogo de videogame] - o que me fez ver de novo minhas partidas de Dark Souls 3 – as lutas contra os chefões foram demais! Ache elas na minha playlist do YouTube – mas sim valor Dark Souls por \$16! g2a.com/r/trumpsouls #ad

Segunda postagem: Vou visitar Los Angeles semana que vem! De volta à boa e velha Califórnia por um tempinho. Uhu!

Terceira postagem: Caçando monstros agora! Começando com o assustador Gobbles. twitch.tv/trumpsc

⁵⁹ Tradução: Minhas Mandíbulas que Mordem, Minhas Garras que Catam!

Trump e seu público, estendendo para a esfera do Twitter a postura por ele adotada em seus vídeos e transmissões.



Figura 41: Trump responde a uma postagem de outro usuário do Twitter.^{60 61}

7.3.2 Perfil de Trump no Facebook⁶²

Observado durante o mesmo período de sua conta do Twitter e de seu canal do Twitch.tv, durante abril de 2018, foi possível perceber que seu perfil no Facebook (Figura 42) é usado de forma mais esparsa, com postagens mais espaçadas entre elas, sendo o normal uma postagem por dia, com alguns dias tendo mais duas ou três, outros, nenhuma. As postagens do Facebook de Trump em abril foram, em quase sua totalidade, sobre vídeos lançados em seu canal de YouTube (Figura 43), sendo somente duas delas, do total de 46 postagens em abril, diferentes, se tratando de propagandas sobre promoções de venda do jogos pelo site de compra e venda de videogames G2A (uma em 1º de abril, anunciando promoção do jogo Crusader Kings 2, outra em 26 de abril, anunciando uma promoção do jogo Dark Souls 3 – Figura 44).

⁶⁰ Tradução:

Trump: Mas você não tem ideia de quão pior isso o tornou!

William Barton: Trump isso é só spiteful druid [um tipo de deck] com alguns elementais

⁶¹ O comentário original, ao qual Trump está respondendo, fala sobre como as mudanças que Trump fez a um tipo de deck do jogo (*spiteful druid*) se tratou apenas de trocar algumas cartas por outras, do tipo elementais (uma classificação dada pelo jogo a algumas cartas, que representam monstros feitos pelas forças elementais do mundo de jogo – como fogo, água, terra, ar, relâmpago, etc.).

⁶² [<https://www.facebook.com/trumpsc>]



Figura 42: Perfil de Trump no Facebook.



Figura 43: Exemplo de postagens de Trump em seu Facebook durante o mês de abril, anunciando a publicação de um vídeo em seu canal do YouTube.⁶³

⁶³ Tradução: DRUIDA *SPITEFUL* [*spiteful* sendo o nome de um deck comum, baseado em estratégias em torno do uso da carta *Spiteful Summoner*] + ELEMENTAIS = ??? Modo de Jogo Padrão Construído – *The Witchwood* [denotando que a partida foi já usando a expansão *The Witchwood*].



Figura 44: As duas propagandas postadas por Trump em seu Facebook no mês de abril de 2018.⁶⁴

O seu uso do Facebook, ainda que mais intenso do que o uso que Kibler faz, ainda assim se foca quase que exclusivamente como uma forma de escoar informações sobre sua produção de vídeos no YouTube, sem interação direta com o público.

7.4 Cotidiano, fãs e celebridade

Assim como no caso Kibler, é com o Twitch que Trump interage mais com seu público, ainda que, em seu caso, o uso que faz da plataforma é com uma postura mais distanciada, pouco citando diretamente alguém do chat, ainda que respondendo suas perguntas e comentando algumas vezes sobre assuntos surgidos na conversa. Devido à alta popularidade do canal, que possui uma média de espectadores em torno dos 2.500 (Figura 45), é comum, nos horários de pico, que as conversas no chat aconteçam tão rápido que não se dê para acompanhá-las direito. Nesses casos, os participantes muitas vezes acabam apenas por fazerem piadas rápidas sobre o jogo ou partida sendo jogado.

⁶⁴ Tradução:

Postagem da esquerda: Eu recebo sugestões para pegar Crusader Kings 2 o tempo todo. Bem, por \$3.58 no G2A.com @ - <https://www.g2a.com/.../crusader-kings-ii-steam-key-global-1> ...- parece que é ultravaloroso! #ad

Crusader Kings II Chave da Steam [uma chave de videogame, nesse contexto, diz respeito a um código de uso único para poder adicioná-lo aos seus jogos no serviço de distribuição digital de jogos Steam]

A Idade das Trevas pode estar chegando perto do fim, mas a Europa ainda está em turbulência. Lordes mesquinhos tramam contra reis atribulados para estabelecer o controle de seus reinos fragmentados. O papa chama por um ...

Postagem da direita: Estava olhando as ofertas semanais da @G@A_com - [g2a.com/r/trumpweekly](https://www.g2a.com/r/trumpweekly) - e me lembrei de Dark Souls [um jogo de videogame] - o que me fez ver de novo minhas partidas de Dark Souls 3 - as lutas contra os chefões foram demais! Ache elas na minha playlist do YouTube - mas sim valor Dark Souls por \$16! [g2a.com/r/trumpsouls](https://www.g2a.com/r/trumpsouls) #ad

Promoção Semanal da G2A.COM!

Pegue seu laço e cate essas ofertas maravilhosas de jogos!

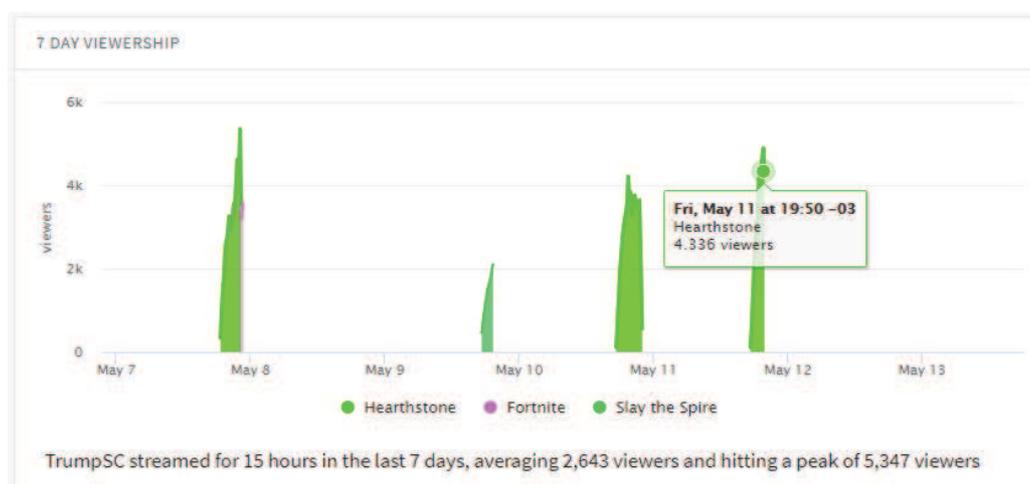
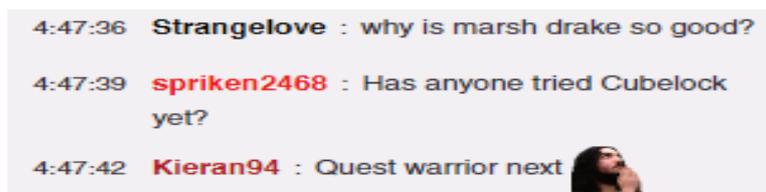


Figura 45: Dados sobre os números de espectadores do canal de Trump no Twitch.tv.^{65 66}

As interações diretas com o público no Twitch.tv são menos frequentes do que no caso de Kibler, por exemplo. Seu público, por sua vez, conversa sobre o estado atual do jogo, a opinião de Trump acerca de cartas novas (é prática de Trump, toda vez que é lançado um novo conjunto de cartas, avalia-las uma a uma e fazer previsões acerca de quão boas serão, em quais tipos de decks serão uma boa adição, fazendo isso ao vivo, via *streaming*, e depois disponibilizando a análise em vídeo em seu canal de YouTube – prática essa comum entre outros jogadores e *streamers* de Hearthstone, inclusive), comentam sobre novas cartas que conseguiram, ao comprar pacotes de cartas, e trocam sugestões, pedidos para que jogue com certos decks e conselhos sobre como jogar o jogo (Figura 46).



⁶⁵ Tradução:

No topo: Espectadores em um período de 7 dias

Embaixo: TrumpSC transmitiu durante 15 horas, nos últimos sete dias, com uma média de 2.643 espectadores, e atingindo um pico de 5.347 espectadores.

⁶⁶ Dados retirados do site Twitchmetrics.net, em 13 de maio de 2018. As cores das barras e da legenda na base da figura indicam quais jogos foram jogados (apesar das cores parecidas não deixarem claro, no gráfico representado pela figura, Slay the Spire foi jogado no dia 10 de maio).

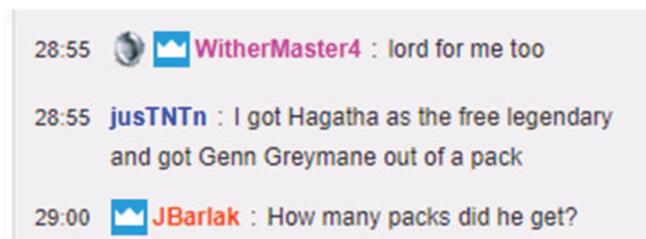


Figura 46: Exemplos de conversas no chat de texto do canal de Trump, enquanto Trump abre pacotes de cartas no *streaming*. (12/04/2018)⁶⁷

Trump, apesar de manter uma postura mais calma no geral, é mais efusivo ao reagir às surpresas e reviravoltas do jogo (dando origem até a uma série de coletâneas em vídeo dele reagindo a acontecimentos do jogo⁶⁸), com risadas altas e gesticulando muito com as mãos em câmera (Figura 47). Sua postura no Twitter também é mais recatada que a de Kibler, expondo pouco de sua intimidade ou cotidiano para seus fãs.

⁶⁷ Tradução figura do topo:

Strangelove: Por que Marsh Drake [uma das cartas novas lançadas na época da conversa – 12 de abril de 2018] é tão boa?

spriken2468: Alguém tentou Cubelock [um deck popular entre os jogadores] já?

Kieran94: Quest warrior depois [quest warrior sendo um outro tipo de deck, onde Kieran pede para que Trump jogue com esse deck agora]

Tradução figura de baixo:

Withermaster4: lord [Lord Godfried sendo uma das cartas novas lançadas em abril de 2018] para mim também.

jusTNTn: Eu consegui Hagatha [outra carta nova] como a lendária grátis e consegui Genn Greymane [outra carta nova] em um pacote [de cartas].

JBarlak: Quantos pacotes ele [Trump] pegou?

⁶⁸ [https://youtu.be/Y6_QOP-THPA]



Figura 47: Um exemplo de uma das reações típicas de Trump.⁶⁹

7.5 Bordas: Rotinas de produção e sustentabilidade

Trump possui uma rotina de transmissão bastante intensa, com horários oficiais de *streaming* ainda mais longos que os de Kibler. Como mencionado na seção 7.2, Trump terceiriza a edição de seus vídeos, o que o libera para se concentrar em administrar seus horários e sessões de transmissão via *streaming*. Ao contrário de Kibler e do Overloadr, Trump mantém relações mais tradicionais de patrocínio com certas marcas e empresas, em adição ao financiamento que recebe dos fãs através de doações ou inscrições em seu canal do Twitch.tv, monetizando suas atividades através de patrocinadores (cujas marcas aparecem em seus vídeos e transmissões, além de aparecerem nas páginas iniciais de suas contas no YouTube, Twitter e Facebook), e das supracitadas doações monetárias voluntárias e o sistema de inscrição em canais do Twitch.tv.

7.6 Conclusões e interrelações sobre o caso Trump

A maneira como Trump parece lidar com a relação triádica entre as regras, o lúdico e a negociação se foca mais em oferecer jogos competitivos, usando decks elaborados por ele, e essa abordagem analítica mais estatística, pondo em jogo sua habilidade técnica naquilo que joga em seus vídeos e transmissões e agradar seu público. Uma forma interessante em como Trump realiza essas negociações com o público é montando votações abertas para o público sobre o que deve jogar ou fazer em seguida, em certos momentos (normalmente usa esse artifício para decidir qual deck usar nas próximas

⁶⁹ Tirado do vídeo: *Trump Reacts to Arena* [https://youtu.be/Y6_QOP-THPA]. Último acesso: 15 de maio de 2018.

partidas), pelo site Straw Poll⁷⁰ (Figura 48), colando o link para a votação no chat e consultando os resultados depois de deixar a votação em aberto para o público durante algum tempo (dependendo do caso, após alguns segundos, após alguns minutos ou após jogar mais algumas partidas). Assim, Trump abre ao público a decisão de orientar como usa seu espaço e tempo de jogo, pondo em negociação aquilo que quer jogar com o que o público gostaria de vê-lo jogando.

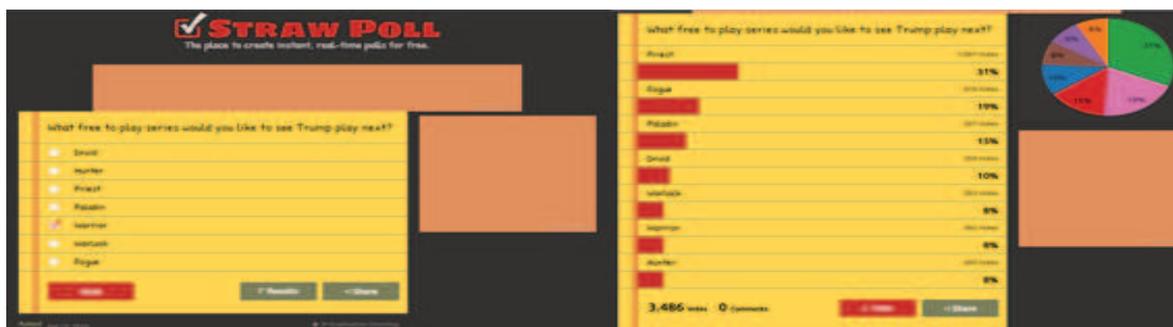


Figura 48: Exemplo de votações feitas por Trump no site strawpoll.me.⁷¹

Suas interações diretas com o público acontecem, sobretudo, durante as transmissões no Twitch.tv, devido, em grande parte, à grande frequência de transmissões, sendo o circuito-ambiente mais usado por ele para estabelecer sua figura pública e pautar as comunicações feitas com o grande público em torno dos jogos que joga (sendo que a esmagadora maioria das vezes joga o mesmo jogo, Hearthstone), as estratégias e decks que elabora para Hearthstone, resenhas sobre novas cartas e como vão impactar o jogo, enquanto que nas outras redes sociais acaba fazendo um uso mais como escoamento informacional e consolidação (sob a forma de vídeos) dos pontos altos ou momentos interessantes de suas transmissões ao vivo. Em contraponto a Kibler, Trump não possui uma conta no Instagram relacionada ao seu trabalho enquanto *streamer*, sendo que é em sua conta do Twitter que percebemos uma sobreposição de seu cotidiano, ainda que de maneira mais tímida que Kibler. No mais, seu uso das redes comunicacionais e circuitos-ambiente formados em torno de sua atuação como *streamer* segue estruturas e padrões similares ao de Kibler.

⁷⁰ [<https://www.strawpoll.me>]

⁷¹ À esquerda, a votação em aberto, onde pode-se escolher uma das opções, à direita, os resultados, com um gráfico em fatias, no topo direito, ilustrando a distribuição dos votos.

8 Overloadr⁷²

O Overloadr é um portal brasileiro sobre jogos, a cultura que os envolve e notícias correlatas. Formado por três integrantes - Heitor de Paola, Henrique Sampaio e Caio Teixeira (Figura 49), em 2014 - e baseado em São Paulo – SP, cidade onde moram os três, o site se propõe a dar uma cobertura diferenciada sobre videogames e temas afins. Além do site, muito do conteúdo e opiniões do trio são expostas através de seus podcasts⁷³ (Bilheteria, focado em temas relacionados à cultura popular em geral, como música, cinema e teatro, e MotherChip, focado nos videogames, outros tipos de jogos e assuntos correlatos), que podem ser baixados para serem escutados no smartphone ou computador, escutados no próprio site ou, ainda, vistos no canal deles do YouTube, onde é possível ver o vídeo da transmissão ao vivo da gravação de um dado episódio desses podcasts, inclusive sendo possível visualizar o chat de texto onde os espectadores conversam em paralelo à gravação. Na Figura 49 vemos os três integrantes (da esquerda para a direita: Caio Teixeira, Henrique Sampaio e Heitor de Paola), à direita do vídeo, temos uma caixa com os momentos altos do replay do chat e, no próprio vídeo (imediatamente à direita da tela de transmissão), temos o chat (coluna ao centro) da maneira como foi exibido durante a transmissão ao vivo.

⁷² [www.overloadr.com.br]

⁷³ Podcasts são programas, geralmente em áudio, mas podendo ser em vídeo também, gravados e disponibilizados online, para serem escutados/assistidos no momento que o ouvinte queira, no computador, *smartphone*, *tablet* ou equipamento afim. Lembram o formato de programas de rádio, com temas e pautas diferentes, sendo comum no formato haver um tema geral para o programa e, em episódios específicos, uma pauta mais aprofundada.

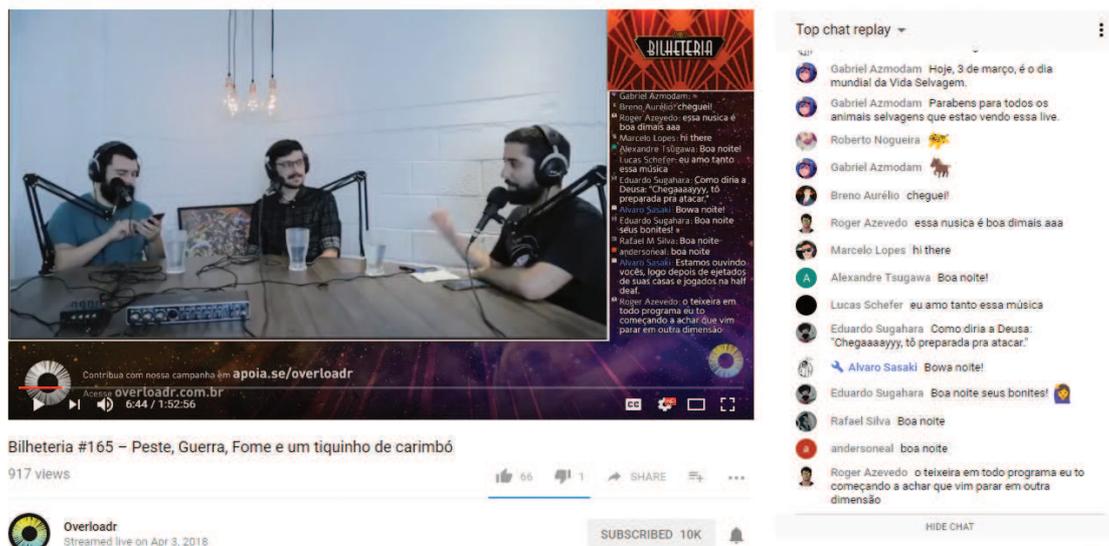


Figura 49: Gravação da transmissão ao vivo do episódio 165 do podcast Bilheteria, do Overloadr.

Diferente dos outros dois casos, o trio do Overloadr não possui canal oficial no Twitch.tv, preferindo usar o próprio serviço de *streaming* ao vivo do YouTube, que acaba concentrando os vídeos editados, transmissões ao vivo e registros na íntegra dessas transmissões. Foi observado o programa Sexta Show, onde transmitem a si mesmos (e, ocasionalmente, convidados) jogando algum jogo, enquanto conversam com o público, e as transmissões ao vivo das gravações dos podcasts que o grupo faz, o Bilheteria e o MotherChip (essas, analisadas em sua própria seção, distinta da seção reservada à observação e suas transmissões via *streaming*), onde a interação com o público espectador é bem menor, acontecendo principalmente no momento de responder perguntas do público (muitas vezes enviadas previamente, por e-mail ou afins) ou, durante a gravação, no início, antes de iniciar a conversa sobre o tema (ou temas) principal do podcast, durante o período de 1º de março de 2018 a 16 de março de 2018. Além do canal no YouTube, o Overloadr possui ainda perfis no Facebook, Twitter e Google+ (este, em desuso desde janeiro de 2017 e com tão pouco uso antes disso que foi decidido não incluí-lo na análise).

8.1 Ao vivo: Canal do YouTube e transmissões ao vivo⁷⁴

O canal do YouTube do Overloadr concentra tanto as transmissões ao vivo (e seus registros – Figura 52), quanto vídeos pós-editados (contendo resenhas mais aprofundadas, análises, opiniões deles sobre certos aspectos socioculturais de um determinado jogo, matérias e programas especiais) – Figura 53 – e possuindo, em 4 de junho de 2018, 10.644 seguidores. Os integrantes do site transmitem seus *streams* através do serviço de *streaming* do YouTube, o YouTube Gaming⁷⁵ (Figura 50), sendo possível ver o registro dessas transmissões sob a forma de vídeo em seu canal regular de YouTube, como dito acima (Figura 51), com 10.146 inscritos em seu canal, em 17 de maio de 2018.

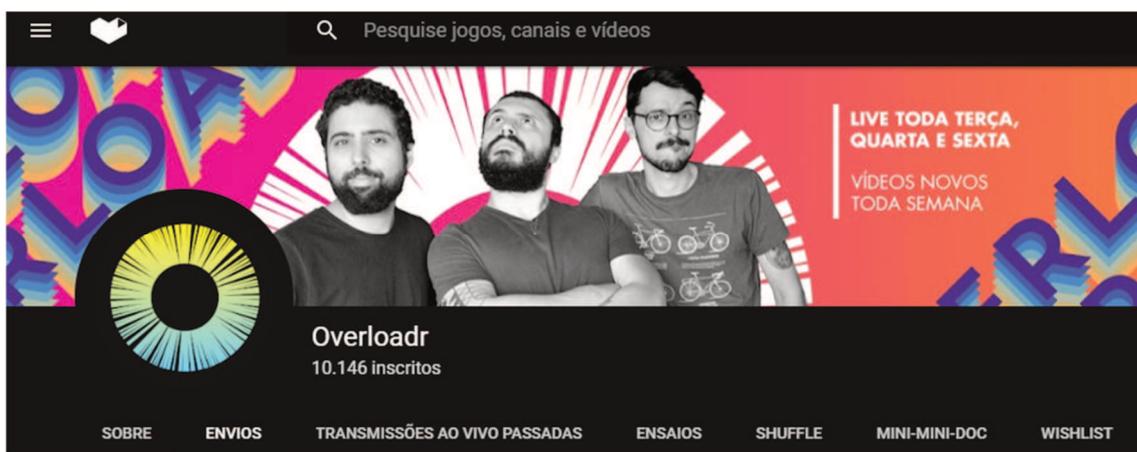


Figura 50: Canal do Overloadr no YouTube Gaming.

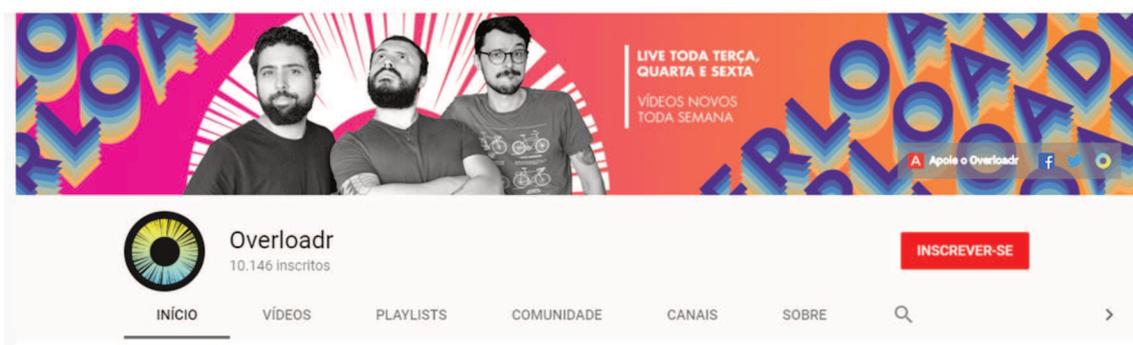


Figura 51: Canal no YouTube do Overloadr.

⁷⁴ [www.youtube.com/overloadr]

⁷⁵ [https://gaming.youtube.com/overloadr]

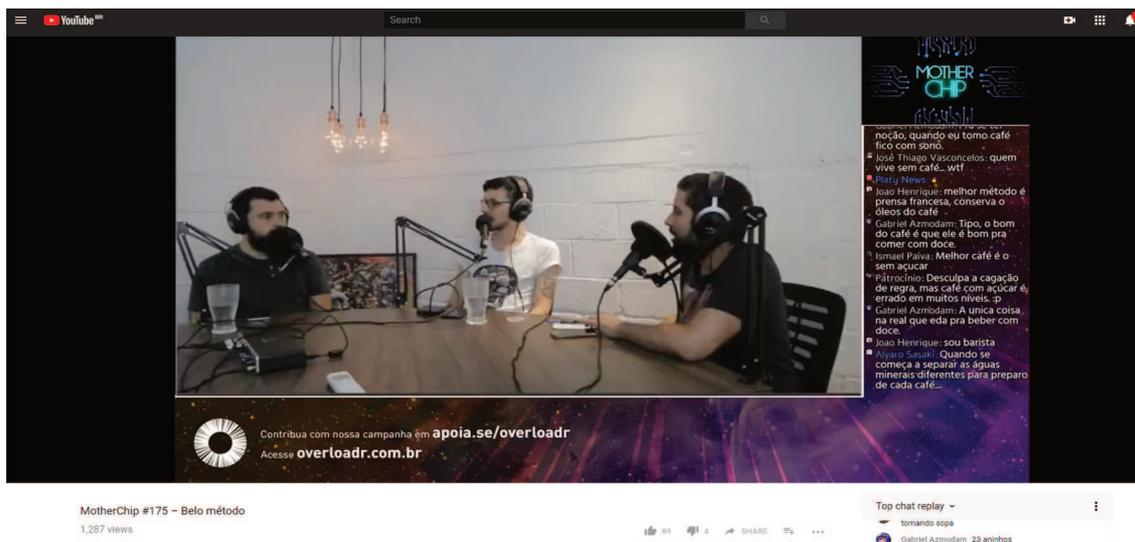


Figura 52: Transmissão ao vivo da gravação do episódio 175 do podcast MotherChip.

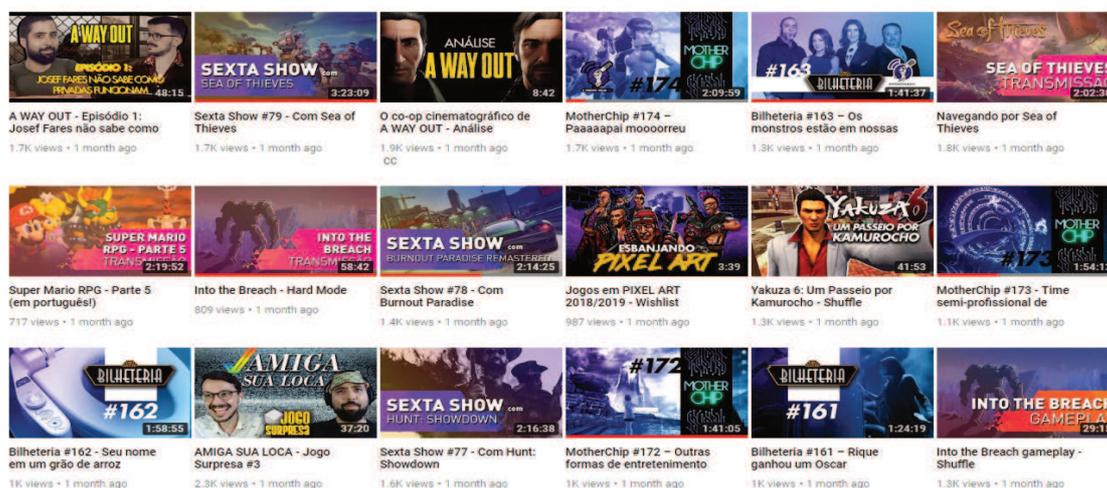


Figura 53: Pannel de vídeos disponíveis no canal do YouTube do Overloadr. (04/05/2018)⁷⁶

Os vídeos dos registros de cada transmissão, seja ela da gravação de um episódio de podcast ou da transmissão de algum dos integrantes fazendo *streaming* de uma partida de algum jogo, inclui também um registro do chat de texto entre os espectadores, quando do momento da transmissão. Tanto nos casos das gravações dos podcasts quanto no das transmissões ao vivo é possível que participem convidados (seja por serem relevantes à pauta do episódio gravado, seja por estarem presentes no momento do *stream*). Os vídeos e transmissões do Overloadr não incluem propagandas ou marcas de outros grupos,

⁷⁶ No pannel, pode-se perceber tanto vídeo análises, episódios dos podcasts deles, e vídeos de outros programas do Overloadr, como o Shuffle (com impressões iniciais sobre um jogo) e o Sexta-Show (registro dos *streamings* ao vivo feitos).

instituições ou empresas, além da marca e endereço do próprio site e do endereço da página do Overloadr no Apoia.se, site onde possuem uma campanha de financiamento coletivo⁷⁷.

As transmissões e vídeos analisados foram retirados no mês de março de 2018, se focando em registros da transmissão ao vivo das gravações de episódios do podcast MotherChip (focado em videogames) desse período e transmissões ao vivo de membros do Overloadr jogando algum jogo e interagindo com o público (em programas como o Sexta Show, uma atração semanal do site – sendo esse, especificamente, o programa observado como modelo de transmissão ao vivo de partidas de jogo com interação com o público em tempo real para o caso do Overloadr).

No caso do Overloadr, as transmissões via *streaming* agendadas ocorrem, geralmente, às sextas, no Sexta Show, podendo, por vezes, ter edições adicionais em uma mesma semana (embora nesses não levem o rótulo de Sexta Show), caso estejam empolgados ou interessados em jogar, explorar e transmitir mais sobre um dado jogo, ou queiram realizar o *streaming* de outro jogo, como foi o caso no dia 16 de março de 2018, onde ocorreu uma transmissão extra, para mostrar o modo *Hard* do jogo *Into the Breach* (SUBSET GAMES, 2018)⁷⁸. As transmissões por *streaming* do Overloadr, ao contrário das dos outros casos observados, costumam ser mais curtas, entre duas horas e meia e três horas e meia, já que não se tratam do cerne da produção de conteúdo do site, e sim uma parte entre várias. Quem transmite, geralmente, é Heitor de Paola, muitas vezes acompanhado de Henrique Sampaio (as transmissões são feitas a partir do apartamento de Heitor) e, em alguns casos, acompanhado de Nina, esposa de Heitor (Figura 54). Como a transmissão é feita a partir do apartamento do casal, é possível ver parte da decoração do apartamento no enquadramento do rosto de quem joga, revelando um pouco de sua vida privada.

⁷⁷ O Overloadr se mantém financeiramente, em parte, através de contribuições voluntárias do público, captadas pelo serviço de financiamento coletivo Apoia.se [apoiase/overloadr], onde o público pode escolher doar um valor a partir de R\$3,00 (podendo contribuir com mais do que isso), mensalmente, como forma de dar suporte ao trabalho do grupo. A página deles no apoiase inclui informações sobre o quanto está sendo atualmente captado, por mês, e metas a serem alcançadas, delineando quais tipos de conteúdo extras ou melhorias no serviço deles serão implementadas, caso alcancem certo patamar de financiamento mensal (esses conteúdos extras e melhorias podem ser coisas como séries de vídeo novas ou contratar um novo editor de vídeo, por exemplo).

⁷⁸ [https://youtu.be/Gb7db9kU39E]

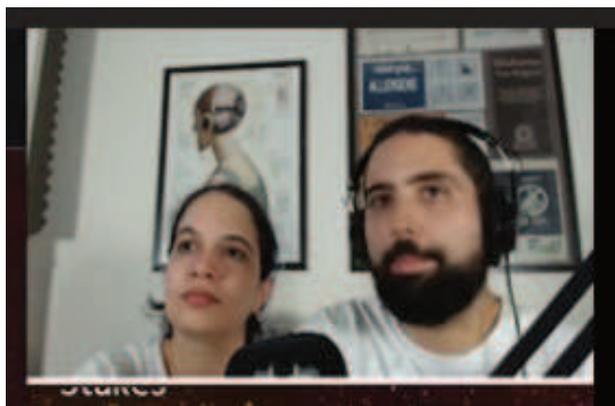


Figura 54: Heitor (direita) e Nina (esquerda), sua esposa, durante a transmissão extra de 16/03/2018.

O começo da transmissão é anunciado via Facebook, Twitter e YouTube, sendo que nesse último o anúncio é enviado por e-mail para os usuários que seguem/assinam o canal. Caso a transmissão tenha começado, mas os integrantes ainda não estejam prontos ou ao vivo, usam uma de duas imagens de espera, como pode ser visto na Figura 55, como forma de indicar que a programação iniciará em breve. A de cima, mais séria, usa um disco branco estilizado como contador, que vai se preenchendo à medida que o momento do começo da transmissão se aproxima (na imagem, apenas uma fatia dele aparece, indicando que ainda precisa preencher o disco inteiro). A tela de baixo, com o Heitor de Paola deitado, é mais humorística, sendo usada mais nos programas e momentos menos formais.), como forma de indicar que a programação iniciará em breve.



Figura 55: As duas telas de espera usadas pelo Overloadr para indicar que a transmissão irá iniciar em breve.

Os membros do Overloadr usam as transmissões por *streaming* como continuação de suas atividades jornalísticas e maneira de se aproximar de seu público, já que ao mesmo tempo em que transmitem, engajam em conversas com sua plateia, tomam cuidado para se lembrarem de detalhes compartilhados com eles em conversas passadas (sobretudo quando essas conversas são retomadas em outros dias e momentos), dando forma ao circuito-ambiente por eles operacionalizado. A postura por eles mantida nas transmissões é percebida ainda ao longo de seus outros programas, podcasts, e demais âmbitos de interação com o público, dando consistência à presença pública do Overloadr enquanto instituição.

8.2 Editado: Podcasts e transmissão das gravações dos podcasts

Os podcasts do Overloadr, além de disponibilizados no site e para baixar via aplicativos de smartphone, também têm suas são transmitidos ao vivo no momento das gravações. Durante a gravação se focam mais em discutir as pautas do episódio: começam testando o som, para garantir que o público está escutando a transmissão, e aproveitam esse momento anterior ao começo oficial do episódio para trocar alguns comentários com

os espectadores (o começo oficial, que coincide com o começo da versão editada do episódio, ocorre com a apresentação do podcast, dos apresentadores e agradecimentos aos contribuintes da campanha de financiamento coletivo do Overloadr) – Figura 56 (onde Heitor (esquerda) e Henrique (direita), checam com os espectadores se o som da voz deles está em bom volume e trocam alguns comentários, antes do começo oficial do episódio).

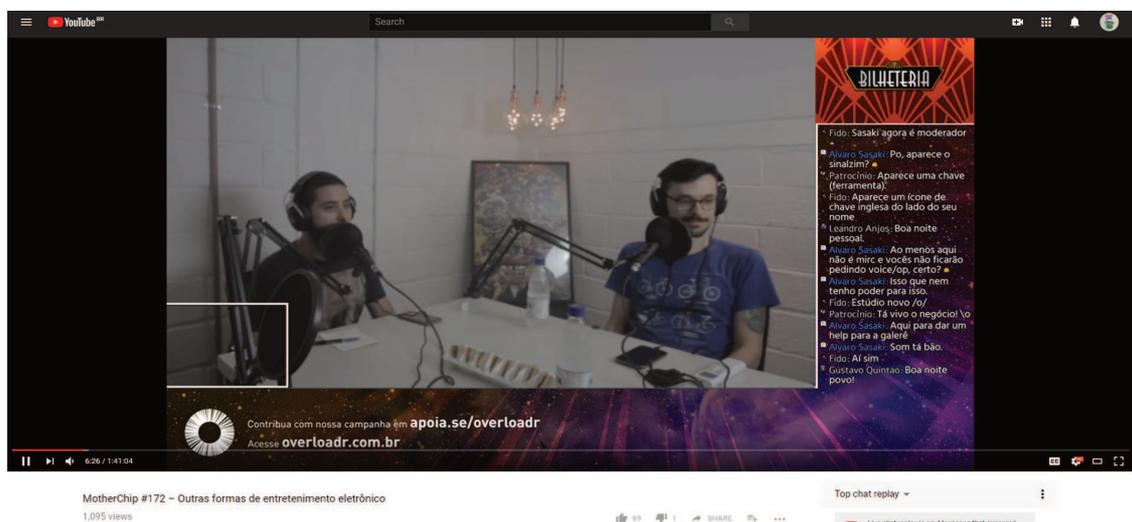


Figura 56: Começo da gravação do episódio 172 do podcast MotherChip.

Em cada episódio, o comum é analisarem um ou mais jogos durante o podcast (Figura 22), destrinchando o que acharam de positivo e de negativo no jogo, quais elementos dele chamaram mais sua atenção, como ele se relaciona a outros temas e assuntos os quais o jogo em questão os fazem pensar sobre ou lembrar. Como parte de sua proposta de cobertura diferenciada, costumam discutir mais sobre os aspectos mais subjetivos, artísticos e culturais do jogo analisado, como podem ser vistos de forma simbólica, seus aspectos subjetivos e culturais.

MotherChip #172 – Outras formas de entretenimento eletrônico

1,089 views

**Overloadr**

Streamed live on Mar 7, 2018

Apesar de um engasgo que afeta a primeira meia hora do podcast, o MotherChip #172 vem com bastante conversa sobre o brasileiro Distortions, Hunt: Showdown, a culpa por continuarmos a jogar coisas que terminamos e o um ano do Switch.

Participantes:

Henrique Sampaio
Heitor De Paola

Assuntos abordados:

05:00 min – Distortions
30:00 min – Part Time UFO
36:00 min – Metal Gear Survive
39:00 min – Into the Breach
43:00 min – Hunt: Showdown
58:00 min – Um ano de Switch
1:04:00 min – Noticias
1:20:00 min – Emails

Agradecimentos:

- Fernando Júnior
- Vinicius Domingues

Figura 57: Descrição do vídeo da gravação da transmissão ao vivo do episódio 172 do podcast MotherChip.⁷⁹

Ao fim do episódio, leem e-mails dos espectadores, respondendo perguntas, recebendo feedback de programas passados e lendo as opiniões e informações extras que o público passa através dessa correspondência (Figura 58), sendo essa a interação maior que fazem com o público durante os episódios do podcast. O áudio dessa gravação é que será editado para ser lançado, posteriormente, como episódio oficial daquela semana do podcast gravado. Apesar de serem uns dos conteúdos periódicos principais do site, os podcasts, em sua interação com o público, seguem esse esquema mais tradicional de pré-selecionarem quais perguntas, opiniões, comentários, feedback ou sugestões serão lidos e comentados no ar, como forma de melhor se adequar à pauta do episódio ou de servir como continuação da discussão do episódio imediatamente anterior.

⁷⁹ Na imagem podemos ver a lista dos assuntos abordados e o horário do vídeo onde começam a discutir dado tema (que também serve como link para aquele momento, bastando clicar no tempo – realçados em azul para indicar serem links – fazendo com que o vídeo pule para aquele momento).



Figura 58: Heitor de Paola (esquerda) lendo e-mails dos ouvintes junto com Henrique Sampaio (direita) no fim da gravação do episódio 172 do podcast MotherChip.⁸⁰

Esse formato de transmissão da gravação dos podcasts, apesar de aproximar o público e permitir que o processo todo de gravação do episódio seja visto, se distancia consideravelmente do formato do *streaming* mais tradicional, ainda que, no caso do Overloadr, tenhamos acesso ao chat de texto do público, oferecendo a oportunidade de acompanhar como foi a discussão em torno da pauta do episódio. Em contraponto, o formato adotado no programa Sexta-Show (transmitido ao vivo às sextas-feiras, via YouTube e analisado na seção anterior) se encaixa mais na estrutura observada neste trabalho nas outras transmissões via *streaming*, com um ou mais *streamers*, jogando algum jogo enquanto engajam com o público, através da fala em vídeo e do chat de texto. As discussões aqui giram em torno da pauta escolhida para o episódio, além de repassarem as notícias da semana sobre jogos a limpo, no caso do podcast MotherChip. A forma como usam os podcasts e as gravações deles apresenta um maior controle editorial sobre os assuntos em pauta, permitindo intromissões formais de falas do público somente no momento de leitura dos e-mails e mensagens dos ouvintes, tradicionalmente (embora raro, é capaz de incluírem alguma informação comentada no chat que considerem pertinente para esclarecer algum ponto debatido no episódio).

⁸⁰ Nesse episódio, em específico, o logotipo do podcast bilheteria, no topo à direita, foi exibido, por engano, no lugar do logotipo do podcast MotherChip.

8.3 Informação-agenda e informação jornalística

8.3.1 Twitter⁸¹



Figura 59: Perfil do Overloadr no Twitter. (30/04/2018)

O perfil do Overloadr no Twitter, observado entre 1º de março e 30 de abril de 2018, concentra anúncios sobre conteúdo postado no site e canal de YouTube deles (vídeos, resenhas, textos, transmissões ao vivo, lançamento de episódios novos dos podcasts da equipe, convidados futuros – Figura 60). Inclui também anúncios sobre conteúdo lançado por outros produtores e grupos, produzidos por amigos e companheiros do Overloadr e de seus três integrantes (Figura 61), sendo seguido, em 4 de junho de 2018, por 8.148 pessoas.

⁸¹ [<https://twitter.com/overloadrbr>]



Figura 60: Postagens no Twitter do Overloadr. (20/04/2018).



Figura 61: Postagem do Overloadr no Twitter sobre um episódio de podcast de amigos deles. (27/04/2018).

Como a conta do Overloadr no Twitter representa a marca do Overloadr, o uso que fazem dela raramente inclui interações diretas com o público ou postagens que se direcionem especificamente para um membro específico dele (interações mais comuns nos perfis pessoais – ver seção 8.4). Percebe-se aqui o Twitter do Overloadr servindo mais a uma função informacional, comunicando ao público as atividades do site e as pondo em fluxo adiante, assim como nos casos de Kibler e Trump, anteriormente analisados.

8.3.2 Facebook⁸²

A página do Overloadr no Facebook (Figura 62) consiste, majoritariamente, de anúncios sobre os conteúdos produzidos pelo site, replicando as postagens vistas no Twitter (Figura 63). De maneira semelhante ao que acontece com o perfil do Overloadr no Twitter, o perfil do site no Facebook concentra anúncios e avisos relacionados aos conteúdos produzidos pelo Overloadr. Os três membros possuem perfis próprios no Facebook, mas trata-se de perfis pessoais que, assim como acontece com seus perfis no Twitter, lidam mais com seus interesses próprios, relações pessoais de cada um e compartilhamento de posts, links e materiais diversos (tanto do Overloadr, quanto relacionados a outros interesses e atividades profissionais de cada um deles).

⁸² [<https://www.facebook.com/overloadr>]

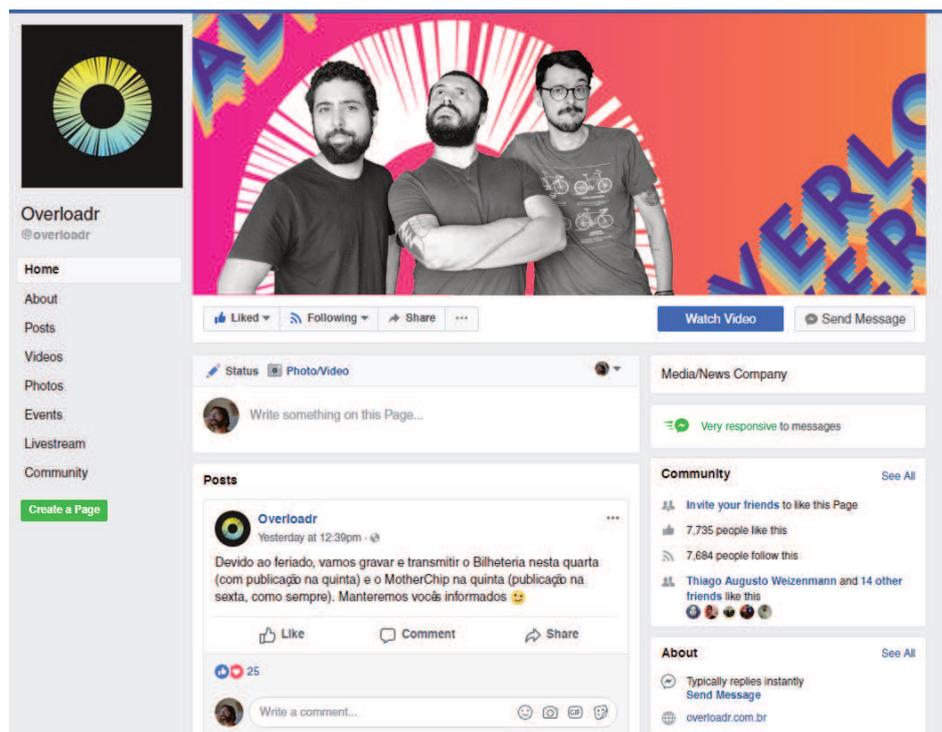


Figura 62: Página do Overloadr no Facebook.

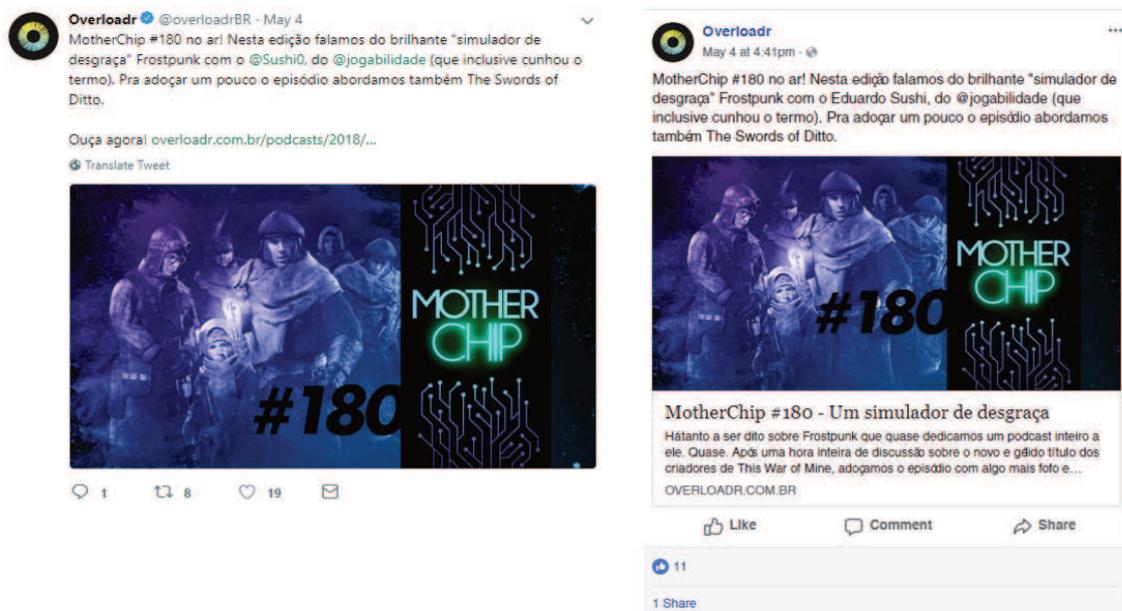


Figura 63: O post original no Twitter, à esquerda, e replicado na página do facebook do Overloadr à direita.

Vale chamar a atenção para um grupo de discussões no Facebook chamado *Games on the Rocks* (Figura 64), nomeado em homenagem ao podcast de mesmo do qual os três participavam antes de lançarem o site Overloadr, enquanto ainda trabalhavam para o Arena iG, antigo portal de notícias sobre jogos do grupo iG. O grupo foi criado ainda enquanto os três trabalhavam para o iG e, com o lançamento do Overloadr, manteve o

nome, mas juntando fãs do trabalho dos três, sendo um grupo de discussão em volta de jogos, tecnologia e do conteúdo produzido pelo Overloadr. Atualmente com mais de sete mil membros, a comunidade do grupo é administrada por certos membros voluntários (ainda que Henrique, Caio e Heitor sejam, eles próprios administradores do grupo, delegam a função de moderá-lo para outros membros, mais participativos). Como o trio pouco interage diretamente no grupo e as discussões ali desenvolvidas raramente giram em torno das transmissões via *streaming*, não será dado muito foco a ele.

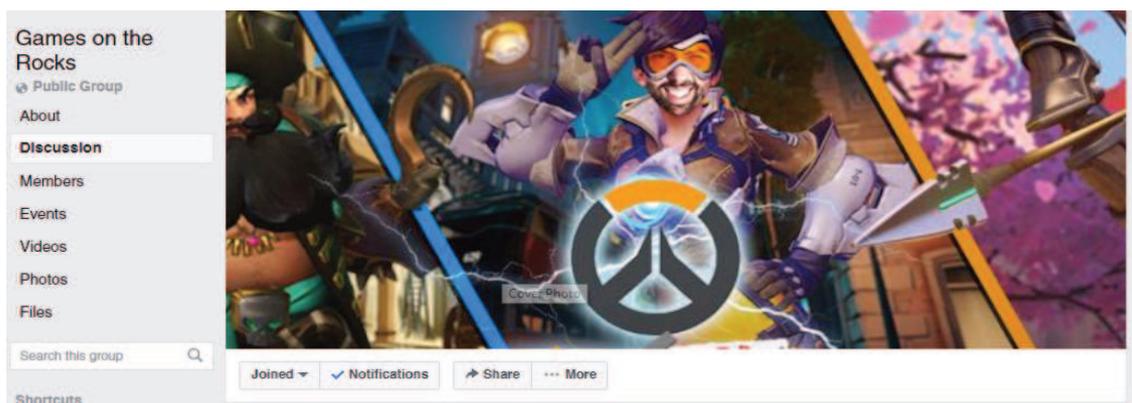


Figura 64: Página do grupo Games on the Rocks, no Facebook.

8.4 Cotidiano, fãs e celebridade

As interações com os fãs acontecem com mais intensidade em dois momentos: nas conversas ocorridas durante as transmissões ao vivo do Sexta Show e em seus perfis pessoais no Twitter. O público dos *streamings* do Overloadr costuma ser menor: em um dos vídeos, por exemplo, ficou por volta dos 28 participantes, sendo até menos que o comum para o canal, com Heitor comentando que isso se deu possivelmente por um erro de sua parte, em anunciar o começo da transmissão através do próprio YouTube Live⁸³. Dito isto, possuem uma relação mais íntima com o público (em comparação com os casos de Kibler e Trump), saudando membros específicos individualmente, retomando conversas iniciadas em transmissões passadas, e sabem detalhes da vida de certos membros (detalhes estes os quais os próprios membros compartilharam previamente, em outras conversas) – Figura 65. Comentam também sobre outros acontecimentos do mundo dos jogos, não apenas sobre o jogo transmitido ou notícias referentes a ele, como

⁸³ Aos seis minutos e quarenta e cinco segundos do vídeo: Into the Breach – Hard Mode [https://www.youtube.com/watch?v=Gb7db9kU39E&t=275s]

atualidades, outros jogos (geralmente lançamentos), notícias recentes, matérias e artigos escritos por jornalistas ou sites além do Overloadr, sobre a postura de certos integrantes do mundo do jornalismo de videogames, jogadores famosos, campeonatos e outros assuntos afins.

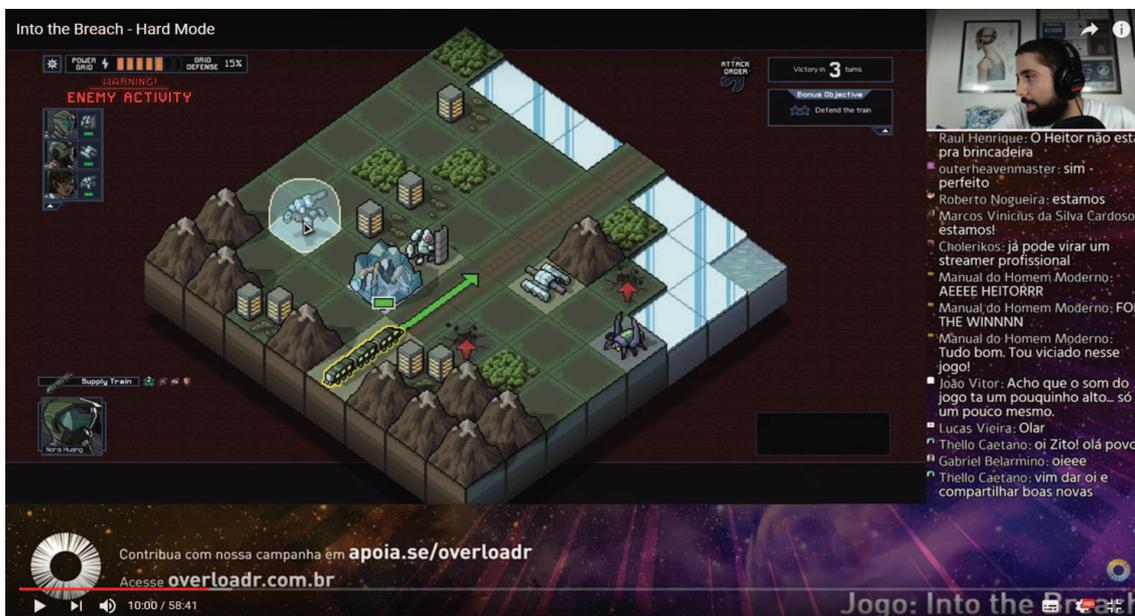


Figura 65: Heitor (Também conhecido por Zito) lendo o chat e respondendo às saudações, perguntas e opiniões do público.

O chat de texto realça mensagens de anúncio quando algum dos espectadores faz uma doação em dinheiro para o Overloadr, anúncios esses que vêm com uma mensagem do doador, podendo ser alguma mensagem de suporte, algum comentário sobre a transmissão atual, ou outro tipo de mensagem (como no caso da mensagem de suporte da Figura 66, onde o doador diz que a doação é para eles comprarem remédio de gripe para o Henrique, que estava doente durante a gravação do episódio), e os apresentadores comentam sobre a doação, agradecendo e respondendo à mensagem. Nesse momento, Heitor (direita) lê a mensagem (dizendo que a doação é para comprar remédio para gripe de Henrique (esquerda) e ri do comentário, enquanto Henrique agradece e diz realmente estar precisando de remédios.

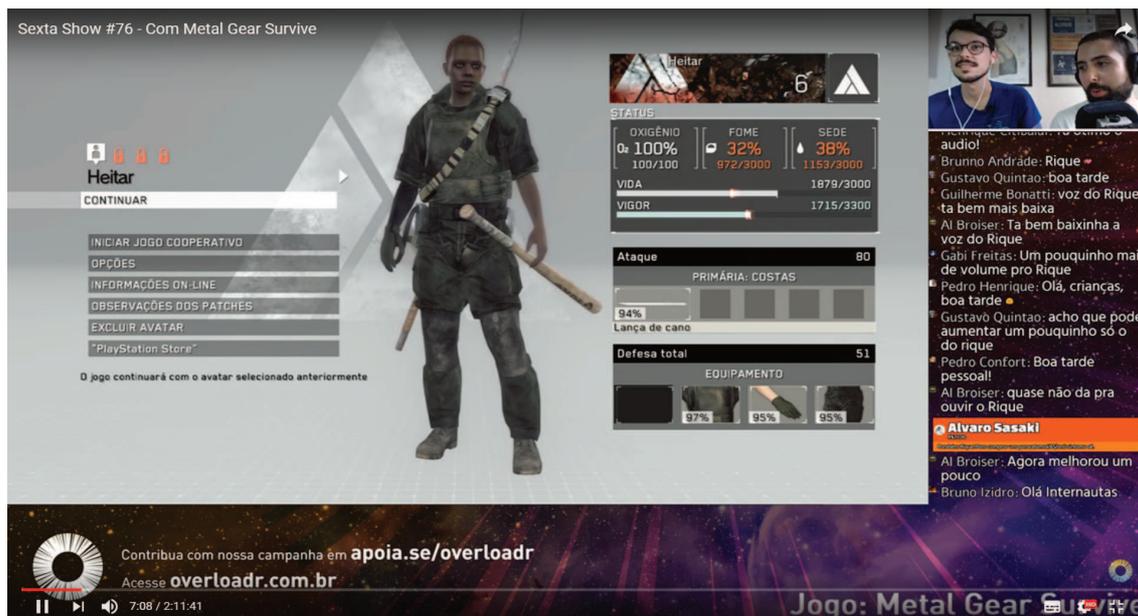


Figura 66: A mensagem realçada em laranja, no chat, indica uma doação em dinheiro para o Overloadr.

(Sexta-Show 76 - 02/032018)

As transmissões ao vivo oferecem um ambiente mais informal para os membros do Overloadr interagirem com o público e expressarem suas opiniões, de maneira mais orgânica do que em textos e vídeos de resenhas e análises oficiais, mais espontânea. O público menor, em relação aos percebidos nos outros dois casos analisados (Kibler e Trump) parece facilitar uma interação mais pessoal, com membros do público retomando conversas tanto entre si quanto com os *streamers*, pondo em negociação esse equilíbrio entre engajamento com o público e o ato de jogar e comentar o jogo. Enquanto jogam, comentam sobre aquilo que chamou a atenção deles no jogo, sobre estratégias que descobriram ou fatos interessantes sobre a experiência de ter jogado o jogo apresentado. O público por sua vez alterna entre conversas entre si (como as da Figura 65) e interações com os *streamers*, dando feedback sobre a qualidade do áudio e vídeo da transmissão, por exemplo, ou comentando sobre o jogo e as jogadas feitas.

O outro momento de maior contato direto com seu público acaba acontecendo nas contas pessoais do Twitter de cada um dos três integrantes (Caio Teixeira⁸⁴, Heitor de Paola⁸⁵ e Henrique Sampaio⁸⁶), onde, além de anúncios sobre vídeos postados pelo

⁸⁴ [https://twitter.com/caio_o_teixeira]

⁸⁵ [<https://twitter.com/zitosilva>]

⁸⁶ [<https://twitter.com/RiqueSampaio>]

Overloadr, começo de transmissões e afins, acabam postando mais pensamentos acerca de acontecimentos do cotidiano deles, compartilhamento de postagens sobre outros assuntos de interesse pessoal de cada um (não relacionados, necessariamente, com o trabalho deles com o Overloadr), opiniões curtas sobre algum jogo que jogaram recentemente, algum filme que assistiram, música que ouviram, livros que leram, etc., além de postagens sobre acontecimentos do cotidiano deles (fotos e impressões sobre alguma viagem ou local que estejam visitando no momento, por exemplo, ou participação em alguma discussão pública via Twitter com outros membros da rede social) – Figura 67 e Figura 68 - denotando um uso onde a figura pública deles enquanto jornalistas e mantenedores do site Overloadr e seu cotidiano e vida privada se mesclam, em parte, ainda que se possa inferir a presença de um cuidado no tratamento e postura adotados, em decorrência de suas atividades com o site e status enquanto formadores de opiniões.

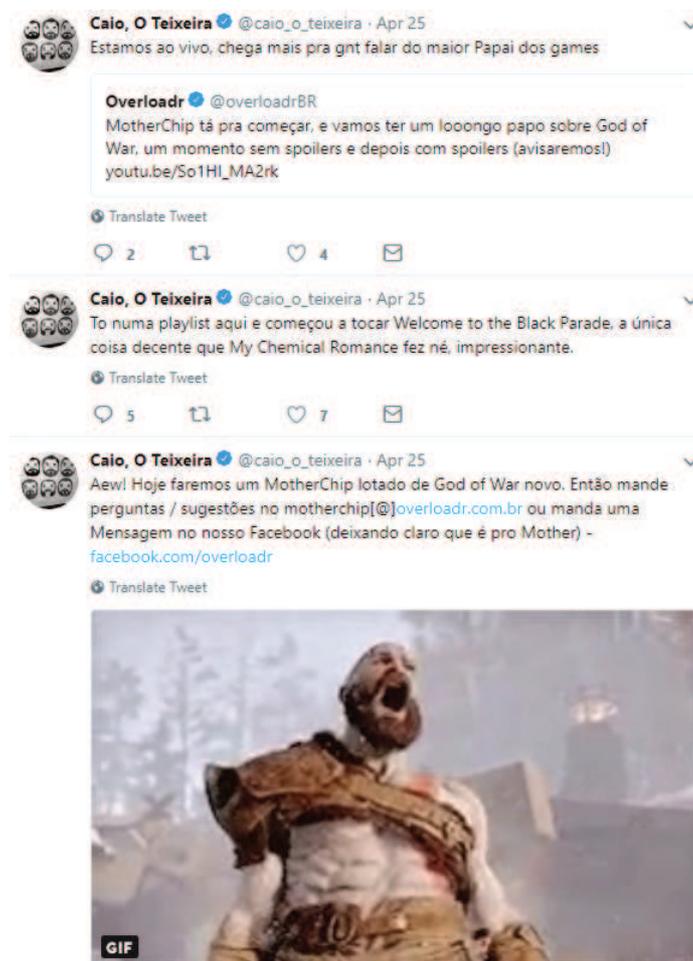


Figura 67: Exemplo de postagens no perfil pessoal de Caio Teixeira no Twitter (data: 25/04/2018).

As interações mais personalizadas ficam reservadas aos perfis individuais de cada um dos integrantes que, por sua vez, não se restringem a postar só sobre o que produzem no site, nem em manter uma linha editorial consistente entre os três perfis pessoais. Apesar da observação ter se concentrado na conta do Overloadr, vale comentar que foi percebido que em suas contas pessoais ainda assim mantêm sua vida privada um tanto distanciada do olhar público, mesmo que, eventualmente, compartilhem fotos ou postagens fazendo referência ou deixando transparecer um tanto de seu cotidiano, em um uso do Twitter que, embora se sobreponha ao circuito-ambiente do uso do Twitter do Overloadr, ainda assim mantém características distintas deste.



Figura 68: Exemplo de postagens no Twitter do Henrique Sampaio (data: 26/04/2018).

8.5 Bordas: Rotinas de produção e sustentabilidade

8.5.1 Página do Overloadr no Apoia.se⁸⁷

O Overloadr mantém uma campanha de financiamento coletivo no Apoia.se, um site onde é possível se cadastrar e criar uma página para um projeto ou campanha que

⁸⁷ [<http://apoiase.com/overloadr>]

precise de financiamento e permitir ao público que ajude nisso, escolhendo uma quantia mensal (a partir de R\$ 3,00) para pagar em prol do financiamento coletivo do projeto ou campanha, podendo escolher suspender seu suporte a qualquer momento (Figura 69).

APOIA.se Comece sua campanha agora Explore Login Cadastre-se

Overloadr

Videogames e toda a cultura que os cerca

Apoiado por **426 pessoas** e recebe **R\$5298** por mês

[Apoiar com R\\$ 3 ou +](#)

Perfil Mural (21)

Nova temporada do Overloadr no Apoia-se!

NOVA TEMPORADA do APOIA-SE no

O **Overloadr** nasceu em setembro de 2014, propondo uma abordagem humana e cultural dos videogames. Para nós, isso significa tratar jogos eletrônicos como um produto da cultura contemporânea que, tal como o cinema, os quadrinhos e a TV,

DIVULGUE

[Compartilhar](#) [Twitter](#)

CONTATOS

[YouTube](#) [Facebook](#) [Twitter](#) [Instagram](#)

META ATUAL

Transmissão ao vivo dos podcasts
R\$ 5500 (96.3% alcançada)

Transmitiremos as gravações dos podcasts semanais: Bilheteria e MotherChip ao vivo, pelo YouTube. Após a transmissão, o conteúdo continuará armazenado no canal, podendo ser acessado a qualquer momento. O horário e dia das transmissões poderão variar, mas normalmente, elas acontecerão toda segunda e

Figura 69: Página da campanha de financiamento coletivo do Overloadr no Apoia.se. (data: 17/05/2018)

Em 17 maio de 2018, o Overloadr contava com 426 pessoas dando suporte sua campanha no Apoia.se, doando mensalmente R\$ 5.298,00. Dependendo de quanto pague mensalmente, quem suporta tem acesso a certas recompensas, divididas por faixa de pagamento, e dependendo de quanto o Overloadr consiga de apoio mensal, se compromete a produzir e oferecer certos tipos de conteúdo (Figura 70 – na figura, vemos exemplos de recompensas de acordo com o apoio dado ao Overloadr no Apoia.se, na coluna da esquerda, e de metas de financiamento e conteúdo extra com o qual o Overloadr se compromete a produzir de acordo com as metas alcançadas, na coluna da direita). Aqui, a interação com o público é totalmente indireta, consistindo apenas da delimitação da campanha de financiamento coletivo do Overloadr e o compromisso que assumem em cumprir com as metas extras para cada etapa de financiamento atingida (como os vídeos

bimestrais de relatórios enviados para os apoiadores que apoiam com pelo menos R\$ 3,00), portanto não se constitui um circuito-ambiente propriamente dito, nem tampouco algo que possa ser chamado de círculo mágico. O site deles no Apoia.se participa do circuito-ambiente formado pelos meios utilizados pelo Overloadr mais como recipiente daquilo que vaza até ele: quando os membros do Overloadr comentam sobre sua campanha no Apoia.se em suas contas do Twitter, nos episódios de seus podcasts ou em suas transmissões ao vivo, incentivam seu público a escoarem para o site da campanha, que, embora não possua elementos passíveis de engendrar interações diretas entre os membros do Overloadr e seu público, ainda assim é parte relevante dos fluxos comunicacionais envolvidos nos circuitos-ambiente ali formados.

<p>R\$ 3 +</p> <p>R\$3 AGRADECIMENTOS RELATÓRIO BIMESTRAL</p> <ul style="list-style-type: none"> - Agradecimento especial em nossos vídeos e nos podcasts MotherChip e Bilheteria. Ao final de nossos vídeos especiais e no início dos podcasts, ressaltaremos os nomes de vocês, que são responsáveis por garantir a continuidade do Overloadr - Relatório bimestral. Faremos um vídeo relatando como andas as coisas com o Overloadr, nossas perspectivas e alguns de nossos planos, para podemos compartilhar toda a trajetória do site que só existe por conta de vocês - Nosso mais sincero obrigado! O Heitor pensará nesse seu ato enquanto toma banho, o Henrique direcionará a vocês um pensamento positivo ao acordar e o Teixeira fará mentalmente um brinde a todos os Patronos a cada copo de cerveja. 	<p>Mini-mini-doc e Ensaios</p> <p>R\$ 4000 (100% alcançada)</p> <p>Com essa meta, garantimos a produção de pelo menos um vídeo da série Mini-Mini-Doc ou Ensaios por mês. Ambas contam com um trabalho de pesquisa, roteiro, locução e edição minuciosos e, por isso, trata-se de um conteúdo mais trabalhoso.</p>
<p>R\$ 7 +</p> <p>R\$7 ACESSO ANTECIPADO FOTO COM SEU NOME</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acesso antecipado aos conteúdos especiais do Overloadr. Séries como Jogo Surpresa, HRQ vs FMV e Driblando Dublagens poderão ser vistas uma semana antes de serem liberadas a todos - Seu nome em uma foto da equipe do Overloadr tirada especialmente para você! Enviaremos a você uma foto única como um pequeno agradecimento a esse incrível apoio que você nos dá - Todas as recompensas anteriores 	<p>Transmissão ao vivo dos podcasts</p> <p>R\$ 5500 (96.3% alcançada)</p> <p>Transmitiremos as gravações dos podcasts semanais Bilheteria e MotherChip ao vivo, pelo YouTube. Após a transmissão, o conteúdo continuará armazenado no canal, podendo ser acessado a qualquer momento. O horário e dia das transmissões poderão variar, mas normalmente, elas acontecerão toda segunda e quarta, às 20h30. Isso não afeta em nada quem costuma consumir os podcasts em seu formato tradicional, em áudio.</p>

Figura 70: Detalhes da página do Overloadr no Apoia.se. (data: 17/05/2018)

8.6 Conclusões e interrelações entre os circuitos-ambiente do caso Overloadr

Por se tratarem de meios de comunicação ligados a um site, ao invés de ligados a uma pessoa, os compartilhamentos e conteúdos publicados pelo Overloadr tendem a se aproximar mais com publicações jornalísticas da área de jogos, em seu formato e teor. É nas transmissões ao vivo, no entanto, que conseguem se aproximar mais dessa interação direta com o público. Assim como notado com Kibler, o Twitter e Facebook assumem um papel mais informacional, ainda que o Twitter do Overloadr, nesse caso, ofereça momentos de reconhecimento e compartilhamento dos trabalhos de outros podcasts e profissionais da área, notícias relacionadas e reconhecimento e agradecimento de certas manifestações dos fãs (Figura 71). Percebe-se então uma divisão entre a figura dos integrantes do site enquanto profissionais e representantes responsáveis pelo site, e suas vidas pessoais, embora, por serem os responsáveis pelo site, percebe-se (sendo até mesmo esperado) um alinhamento editorial entre suas opiniões e a postura do site.

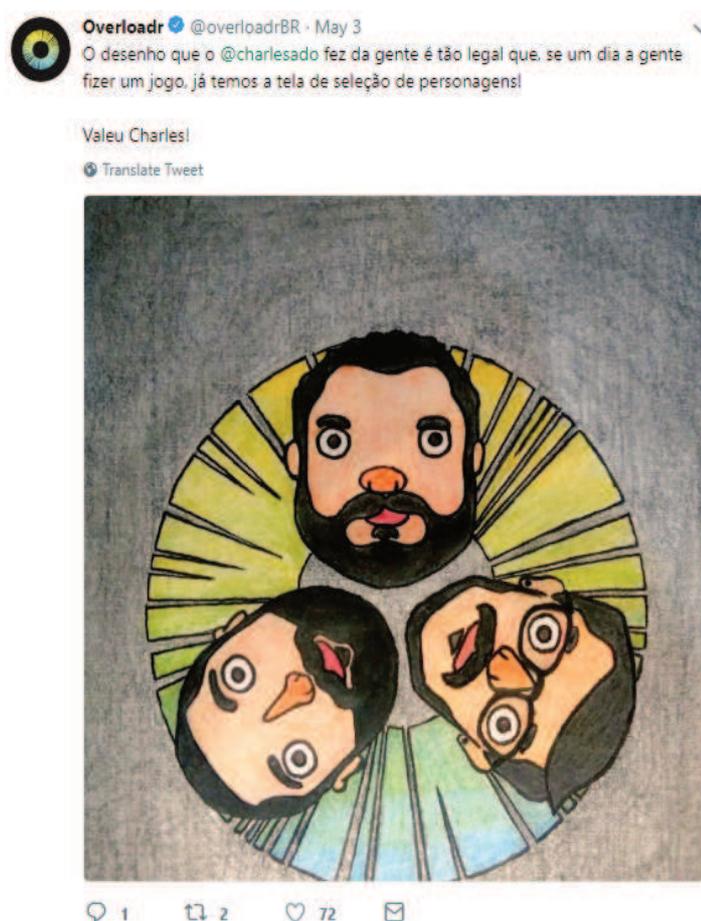


Figura 71: Postagem no Twitter do Overloadr agradecendo à arte feita por um ouvinte.

O uso que fazem dos meios e circuitos-ambiente descritos é todo pautado pela sua produção enquanto membros e responsáveis pelo Overloadr, pouco vazando de seu cotidiano nos perfis oficiais do site, ainda que em seus perfis pessoais compartilhem conteúdos produzidos e lançados no site. A transmissão ao vivo da gravação dos podcasts oferece uma transparência ao processo de produção dos episódios, pondo em contraste a transmissão ao vivo e o episódio final, pós-editado, em áudio. Ao contrário de Kibler e Trump, escolhem por transmitir seus *streams* via YouTube, embora o *streaming* via YouTube possua uma estrutura semelhante àquela do *streaming* via Twitch.tv, consistindo da tela onde passa a transmissão ao vivo e uma parte dedicada da página de transmissão para o chat de texto do público.

A postura dos integrantes enquanto figuras públicas operacionaliza a questão de se apresentar enquanto celebridade de maneira bem distinta dos outros dois casos. Pode-se inferir que isso é devido ao fato de que assumem um papel de jornalistas e formadores de opinião enquanto estão representando o site, direta ou indiretamente (como o fazem por ventura através de suas contas pessoais no Twitter e Facebook, por exemplo). Nesse âmbito, operacionalizam sua competência técnica enquanto jogadores ao lidar com os tensionamentos da tríade Regras-Lúdico-Negociação para reforçarem seu papel jornalístico, ao explorarem os jogos lançamentos da semana, ou os jogos que são foco da pauta que estão tratando, buscando mostrar ao público as possibilidades de jogo e exploração do ambiente narrativo ali disponibilizado, demonstrar os pontos fortes e fracos, e tecer comentários críticos sobre aquilo que estão jogando.

9 Conclusões

Pode-se perceber uma certa transversalidade entre os três casos, em como tratam a transmissão ao vivo via *streaming*, como objeto que será analisado a partir, preliminarmente, da tríade Regras-Lúdico-Negociação, quando se pensa as operações, e a partir dos conceitos-metáforas de círculo mágico e circuitos-ambiente para refletir sobre as interações.

Recupero aqui minha formulação. O círculo mágico formado nos *streams* regula os comportamentos aceitáveis, o status dos membros nas interações realizadas durante o momento do *stream* e os temas, piadas, assuntos, conversas e posturas consideradas aceitáveis naquele espaço. Estabelece-se, no entorno, um circuito-ambiente, com novas interações, configuradas de formas específicas e singulares – relativas a usos diferenciados, entre os quais destaco o ao vivo, o editado, os comentaristas, as formas de contato com fãs, a constituição dos *streamers* como celebridades. Organizei essas formas da seguinte maneira, agrupando-as em razão de onde se encontram, em minha formulação: no âmbito do círculo mágico, no âmbito do circuito-ambiente formado em seu entorno, ou ainda nas bordas desses processos. Na tabela a seguir, noto também, resumidamente, como cada um faz uso e se apresenta em cada categoria.

		Kibler	Trump	Overloadr
Círculo Mágico	Ao vivo	Conversa com o público, comenta jogadas, explica estratégia e raciocínio por trás delas e como construiu seu deck. Domínio técnico do jogo como forma de entretenimento	Conversa com o público, comenta jogadas, explica estratégia e raciocínio por trás delas e como construiu seu deck. Domínio técnico do jogo como forma de entretenimento	Jogam lançamentos da semana e conversam com o público, formato mais solto de exploração e análise dos jogos mostrados, espaço de aproximação com a plateia.
	Editado	Edição do vídeo para encurtar a duração e suprimir silêncios desnecessários, e realçar as marcas e postura de Kibler e tornar o vídeo mais atrativo,	Partidas de jogo coletadas e editadas sob a forma de vídeo, vídeos demonstrando partidas interessantes, explicando sobre como jogar com certos tipos de	Formato mais jornalístico, pouca interação em tempo real com o público, maior controle editorial dos temas e assuntos tratados

		mostrando partidas interessantes, opiniões de Kibler sobre mudanças e lançamentos de cartas novas.	decks, resenhas de cartas novas e opiniões sobre mudanças no jogo.	
	Comentado	Discute suas jogadas, estratégias e decisões de jogo e montagem de decks, suas impressões e opiniões sobre o estado atual do jogo, eventuais mudanças e lançamentos de cartas novas.	Possíveis desdobramentos das jogadas na partida atual, qual estratégia do oponente está tentando combater, intenções em montar o deck jogado da maneira que montou, opiniões sobre novidades e notícias do jogo.	Impressões pessoais sobre as pautas e jogos abordados, explicações sobre o funcionamento do jogo e seu enredo, contextualização das mecânicas de jogo e funcionamento específicos do jogo apresentado/analizado, em referência a outros jogos famosos semelhantes, do mesmo tipo ou gênero.
Circuito-ambiente	Informação-agenda	Anuncia quando lança novo vídeo ou quando está transmitindo ao vivo.	Avisos sobre lançamentos de vídeos novos no seu canal de YouTube ou quando está ao vivo no Twitch.tv	Overloadr apresentando-se e comunicando-se enquanto instituição, pouca voz individual de seus integrantes, com anúncios de publicação dos conteúdos produzidos pelo site e de quando estão transmitindo ao vivo
	Informação jornalística	Uso indireto, no sentido em que comenta notícias sobre os jogos que prefere, mas não é o principal de suas comunicações.	Uso indireto, similar ao de Kibler.	Overloadr apresentando-se e comunicando-se enquanto instituição, sem voz personalizada de sus integrantes, mas pode-se perceber a postura e voz de cada um nos conteúdos produzidos/protagonizados por cada um deles.
	Cotidiano	Compartilha fotos e vídeos que revelam facetas de sua vida privada e cotidiana, mas geralmente em referência à sua atividade de jogador e <i>streamer</i> .	Postagem de fotos e vídeos com pistas menores do seu cotidiano, piadas e comentários sobre coisas do cotidiano que lembram algo do jogo	Hibridização da figura deles enquanto produtores de conteúdo do Overloadr e figuras privadas, vazando para as contas pessoais, sobretudo as do Twitter
	Os fãs	Comentam postagens, fotos e vídeos compartilhados, engajam com Kibler e o resto da audiência nos chats das	Conversas entre si no Twitch (com perguntas e comentários para Trump), comentários nos vídeos e posts no Twitter	Comentários nas postagens, chat de texto nas transmissões ao vivo, com bastante informalidade, aproximação na fala, contato mais pessoal

		transmissões via Twitch.tv		
	Celebridade	Mantém uma presença midiática constante, com certa aura de glamour, em redes como Instagram e Twitter	Menos presença enquanto celebridade que Kibler, preserva mais sua intimidade	Usam a presença deles no conteúdo oficial do site para se apresentarem mais como representantes do mesmo. Em suas contas pessoais nota-se um escoamento da figura do site em certas comunicações por eles feitas
Bordas	Rotinas de produção	Terceiriza a produção e edição de seus vídeos para focar em suas atividades de <i>streamer</i> e jogador.	Terceiriza a edição de seus vídeos, editados de forma a manter uma consistência na apresentação da figura de Trump	Terceirizam a edição dos podcasts e gravam em estúdio, mas fazem eles próprios a edição dos vídeos e a gravação dos vídeos é em ambiente domiciliar deles. Alinhamento editorial do conteúdo produzido com a postura do site e perfil de seus integrantes
	Sustentabilidade	Inscrições do canal no Twitch.tv, doações voluntárias e venda de produtos em sua loja online	Patrocinadores, inscrições em seu canal do Twitch.tv e doações voluntárias	Financiamento coletivo através do portal Apoia.se, onde está delineada sua campanha de financiamento.

9.1 O Círculo

9.1.1 Ao vivo

O ao vivo sobrepõe o lugar dos *streamers* entre ator midiático e seu lugar enquanto jogador e *streamer*, hibridizando aspectos de ambas as facetas. Tal sobreposição essa que se complexifica no caso do Overloadr, por ainda possuir uma terceira faceta central, a de seus membros enquanto jornalistas de games e formadores de opiniões, além da tentativa de manter os aspectos que os aproximam mais de seu público (a espontaneidade percebida no jogar, a falta de um excesso de formalidade).

Percebe-se também a existência de uma contraposição entre as lógicas do jogo (suas regras explícitas e implícitas) e as lógicas dos meios envolvidos na circulação da experiência de jogo: As lógicas de jogo encontram-se mais densas no ao vivo (Twitch.tv, YouTube Live), onde os *streamers* são constantemente regulados pelas regras deste, ao

jogarem, deslocando-se mais para lógicas dos meios à medida em que passam para o vídeo gravado e pós-editado (canais do YouTube de cada caso observado).

O uso feito das transmissões ao vivo, nos três casos, seja via Twitch.tv, seja via YouTube Live, possui fortes características de relato: do que está acontecendo em jogo, de fatos e acontecimentos recentes que dizem respeito ao que está sendo comentado e jogado (mudanças nas regras do jogo, adição de novos elementos, notícias do mundo dos jogos que de alguma maneira são pertinentes ao que está sendo discutido, etc.). Nas transmissões ao vivo infere-se uma tentativa de reportar, mostrar, o mundo vivido durante aquela experiência, uma valoração da autenticidade da experiência reportada, ainda que se construa uma imagem e postura em câmeras distintas em cada caso, um certo alinhamento editorial em como se mostram ao seu público. A interação com os fãs se estabelece aqui via diálogo: ao observarem as conversas que ocorrem no chat de texto que acompanha cada transmissão, podem participar dessas conversas, formando um circuito-ambiente centrado no *streaming* e naquilo que nele acontece (exceto em casos como os picos de audiência das transmissões de Kibler e Trump, onde as trocas de mensagem via chat ocorrem tão rapidamente que se torna praticamente impossível de se manter um diálogo efetivo, seja via texto, seja respondendo por voz, no *streaming* – embora se possa inferir, pelo contexto do que acontece em tela e pelo eventual uso de emojis e emotícones⁸⁸ no texto, algumas reações do público, e reagir a elas de acordo).

Aqui, o volume do público parece afetar drasticamente a comunicação realizada: observa-se que nos três casos o público comenta as jogadas e o que acontece em tela, mas o volume médio de público de Trump e Kibler impede que eles se engajem em conversas diretas com membros específicos de sua plateia. Já no caso do Overloadr, o público menor permite uma maior aproximação deles com a plateia, sendo comum (como notado na observação de seu caso) retomarem assuntos de conversas de transmissões passadas, reconhecerem membros habituais do chat, responderem mais frequentemente a membros específicos e manterem esse aspecto de conversa em grupo, que é praticamente impossibilitada nos outros dois casos. Interessante notar também que é nas transmissões ao vivo do Overloadr que percebemos alguma sobreposição de seu cotidiano com sua

⁸⁸ Emojis e emotícones são pequenas imagens, geralmente de rostos fazendo alguma expressão, que podem ser usadas em mensagens e conversas de texto para melhor expressar o tom da fala, na ausência do tom de voz que teríamos presente na fala convencional.

produção profissional, como, por exemplo, quando Nina, esposa de Heitor, participa das transmissões, ou pelo fato que as transmissões geralmente são feitas a partir do apartamento de Heitor, revelando uma pequena visada de sua vida pessoal. O ao vivo, dessa maneira, apresenta-se mais orgânico, se aproxima da experiência de assistir a alguém jogando no mesmo cômodo (essa analogia do sofá da sala, essa apropriação coletiva do jogo, percebida no terceiro indício e inferência do item 2.3.2), ainda que através dessa presença virtual mediatizada através da transmissão via *streaming*.

9.1.2 Editado

Ao passar para os vídeos pós-editados, disponibilizados via canal de YouTube nos três casos, a edição serve não apenas para tornar o vídeo mais enxuto, eliminando momentos de silêncio prolongado, erros de pronúncia e fala, mas também para alinhar editorialmente o produto. Há uma continuidade entre aquilo que acontece no *streaming* ao vivo e aquilo que chega ao vídeo pós-editado, gravado, no sentido em que é perceptível um esforço para reforçar aquelas marcas audiovisuais e de fala que mais se adequam à postura e estilo de cada caso, como o uso ou não de vinhetas (Trump e Overloadr usam vinhetas no início de todo vídeo pós-editado – Figura 72 e Figura 73 –, enquanto Kibler opta por não usar) e realce de momentos e interações que melhor exemplifiquem o que o espectador pode esperar, ao assistir às transmissões ao vivo. Enquanto Trump e Kibler expõem mais suas impressões e marcas pessoais aos vídeos e transmissões, o Overloadr incorpora a isso o caráter jornalístico de suas atividades: ao contrário dos outros dois casos, onde jogam predominantemente o jogo de sua preferência (Hearthstone, no caso), o Overloadr joga de acordo com as pautas da semana por eles elencadas para cada programa, transmissão, episódio do podcast ou vídeo, com uma linguagem mais informacional, adequada à postura jornalística adotada.



Figura 72: Vinheta usada pelo Overloadr no começo de seus vídeos pós-editados. (23/05/2018)



Figura 73: Vinheta usada por Trump no começo de seus vídeos. (23/05/2018)

Editar as gravações daquilo que foi transmitido ao vivo é imprimir suas próprias marcas ao processo, reforçar aquelas características mais desejadas e eliminar ou suavizar as indesejadas. Permite também focar em, e mostrar, as interações e momentos das partidas jogadas que melhor exemplificamos argumentos feitos. Dito isto, é importante notar que nenhum dos três casos observados adiciona comentários ou falas para além daqueles feitos e capturados durante a gravação.

9.1.3 Comentado

Os três casos fazem uso de comentários sobre o que estão jogando, sua visão crítica acerca do jogo em questão e análises sobre formas de jogá-lo, as jogadas feitas e possíveis desdobramentos destas. Uma boa parte dos comentários feitos é dedicada a contextualizar o processo decisório por trás de suas ações, como impactam a partida atual que está sendo jogada e possíveis respostas do oponente (ou da inteligência artificial do

jogo). Kibler e Trump fazem uso de seu domínio técnico em jogar Hearthstone para explicar porque seu curso de ação seria mais vantajoso, em dado momento, do que outros, que porventura pareçam ser a opção óbvia, fazendo isso muitas vezes em resposta a uma sugestão de jogada percebida pelo chat. Quando a plateia no chat nota que cometeram algum erro genuíno, geralmente admitem e tentam adequar sua tática de acordo. Já o Overloadr, por trocar com frequência o jogo jogado (pautados pela necessidade jornalística de apresentar aquilo que é novidade), comentam sobre as características do jogo jogado (visuais, jogabilidade, sons, música, enredo, narrativa) e sobre aspectos subjetivos e culturais relacionados a ele (como pode ser visto em relação a questões sócio culturais contemporâneas, por exemplo), ou ainda sobre como se comparam em relação a outros jogos semelhantes. Apesar dos membros do Overloadr fazerem uso de seu domínio técnico em jogar, jogam constantemente jogos novos (devido a sua função enquanto jornalistas de *games*), portanto, o foco do trio não é exibir suas habilidades enquanto experts no jogo transmitido (como, pode-se argumentar, o é no caso de Kibler e Trump). Isso é parte do atrativo, ao mostrar para o público como seria a experiência de jogar um jogo sem ter desenvolvido um domínio técnico extremamente apurado, aproximando o relato dos membros do Overloadr daquela que, provavelmente, seria a forma como um dos participantes do público experimentaria aquele jogo, quando fosse jogá-lo pela primeira vez.

9.2 O circuito

9.2.1 Informação-agenda e informação jornalística

Todos os três casos possuem contas no Twitter, onde predomina uma função de agenciamento das informações sobre a produção de conteúdo dos membros de cada caso: postagens sobre a publicação de vídeos no YouTube, sobre quando estão transmitindo ao vivo, sobre alterações nessa agenda por motivos imprevistos; Kibler e Trump ainda fazem dessa plataforma uma forma de transparecer um pouco de seu cotidiano para seu público, em graus diferentes (Kibler parece muito mais confortável em se portar enquanto figura pública, celebridade, do que Trump, que quando o faz, usa tais postagens para fazer referência a algo do contexto de seu conteúdo produzido recentemente). Os dois também fazem algumas postagens mais humorísticas, jocosas, geralmente em relação aos jogos por eles jogados. Enquanto o uso que Trump e Kibler fazem do Twitter fica entre o

agenciamento informacional e o relance, a exposição controlada de seu cotidiano, a presença do Overloadr no Twitter se foca quase que exclusivamente nessa função agenciadora, escoando informações sobre sua produção de conteúdo e contextualizando notícias compartilhadas de seu próprio site, ainda que, nas contas pessoais de cada um dos membros do Overloadr, essa postura jornalística extrema seja relaxada e se possa perceber frestas para a vida privada de cada um dos três.

A presença dos três casos no Facebook acaba por concentrar essa função de agenciamento informacional, ainda que a plataforma, nos três casos, esteja bastante em desuso, e acabe replicando postagens do Twitter. A interação com os fãs, via Facebook e Twitter, é mais indireta: nos posts públicos, qualquer pessoa que possua uma conta no respectivo serviço pode deixar um comentário nessas postagens, mas é raro que os responsáveis pelos três casos respondam a comentários feitos dessa maneira.

9.2.2 Cotidiano, fãs e celebridade

A relação dos integrantes de cada caso com seus fãs é mais intensa no momento das transmissões ao vivo, ainda que outros momentos de interações aconteçam. Os fãs, de sua parte, interagem não só com os *streamers*, mas também entre si, mantendo conversas entre eles (seja no chat de texto dos *streamings*, seja na seção de comentários das postagens em outras redes sociais, como Twitter e Facebook). A comunicação entre fãs e *streamers* durante o momento da transmissão, onde os *streamers* podem participar das conversas surgidas no chat, é mais direto, ainda que, devido ao alto número de espectadores e participantes do chat durante suas transmissões, Trump e Kibler raramente conversem diretamente, se restringido a responder a um ou outro comentário do público, devido à elevada velocidade de postagem de mensagens no chat deles, diferentemente do Overloadr, onde o número menor de espectadores permite uma conversa mais pessoal e íntima, com retomada de assuntos de conversas de dias anteriores, reconhecimento de membros habituais do público e outras formas (descritas de forma mais aprofundada na seção dedicada à observação do caso Overloadr).

Dos três casos, apenas Kibler mantém uma conta no Instagram, serviço de compartilhamento de fotos e vídeos curtos, onde expõe ainda mais de sua vida cotidiana (e de seu cachorro, Shiro), do que no Twitter. Ainda assim suas postagens no Instagram giram em torno de situações relacionadas a Hearthstone, outros jogos e temas ligados à cultura gamer, com fotos de Shiro, seu cachorro, que acabou virando mascote da presença

mediática de Kibler na internet e é querido pelos seus fãs, sendo postadas com certa frequência também. Aqui é onde podemos ver Kibler se expondo mais enquanto celebridade, postando fotos de quando passeia com seu cachorro, de quando vai a estreias de filmes, de quando assiste a competições de *e-sports*, vai a eventos de Hearthstone ou Magic: The Gathering e outros acontecimentos do tipo.

Trump se expõe menos, nesse caso, não possuindo essa relação do cotidiano com sua vida pública que Kibler possui. Trump, apesar de ser mais efusivo e expressivo em seus vídeos e *streams*, se apresenta com uma postura mais desengonçada, não parece estar tão à vontade com o tipo de atenção que seu status de celebridade (entre seu público, ao menos) confere, diferente de Kibler, que navega por esse meio de forma bem mais confortável. Dito isto, ainda assim deixa vazar algo de seu cotidiano em suas postagens do Twitter, como notado na observação de seu caso.

Os membros do Overloadr possuem, nesse sentido, uma postura dupla: de um lado, seu papel enquanto membros do site, representantes oficiais do Overloadr e responsáveis pela voz institucional do portal, de outro lado seus papéis enquanto indivíduos, com opiniões próprias, falas e posturas que não necessariamente achem adequadas ao perfil editorial do Overloadr. Por serem os responsáveis pelo site, isso os permite uma grande liberdade editorial, embora ainda possa ser percebida essa diferenciação. A voz oficial do site ainda vaza, escoá, para seus perfis pessoais, onde podem decidir engajar em contato direto com seu público ou não, e onde detém controle sobre o quanto de sua intimidade e de seu cotidiano cada um dos três deseja revelar.

9.2.3 Bordas: Rotinas de produção e sustentabilidade

Todos os três casos fazem uso da terceirização de certos elementos de seu processo de produção de conteúdo, a saber: editores terceirizados de áudio e vídeo, o que os libera para se focarem em outros aspectos de suas atividades ligadas aos *streams* e meios relacionados. Kibler e Trump terceirizam a edição de seus vídeos, e seus editores tomam cuidado em manter sua representação e marca consistente, de um vídeo para outro. O Overloadr faz o mesmo com a edição de seus podcasts, gravados em estúdio terceirizado.

As atividades dos três casos se apoia, em maior ou menor grau, a depender do caso, em financiamento coletivo e doações voluntárias. Kibler e Trump recebem através de inscrições que seu público pode fazer de seus canais no Twitch.tv (onde o inscrito paga

uma quantia mensal para, além de ajudar financeiramente o *streamer*, conseguir certos benefícios, como emotícones especiais e um distintivo que aparece ao lado de seu nome no chat, por exemplo – Figura 74 e Figura 75) e doações diretas. Kibler, além das doações e inscrições, mantém uma loja online própria, onde vende produtos relacionados à sua atividade de *streamer*, enquanto Trump possui patrocinadores e parcerias com o site de venda de jogos via digital G2A.com (como descrito em sua seção). O Overloadr, apesar de também trabalhar com financiamento coletivo, usa a plataforma Apoia.se para expor sua proposta de projeto a ser financiado, onde descrevem do que se trata o site Overloadr e seu trabalho nele, o que pretendem fazer com o dinheiro arrecadado e como se comprometem a gastá-lo. Nos três casos, parte desse dinheiro arrecadado vai para a terceirização dos serviços de edição do conteúdo produzido, os liberando para se focarem na manutenção de seus canais e perfis e na produção de conteúdo. Essa forma de financiamento, por si só, já consegue configurar uma espécie de circuito-ambiente próprio, indireto e implícito, entre os financiadores e os financiados: há o compromisso tácito de continuarem produzindo conteúdo e oferecendo transmissões que sejam do interesse de seu público, oferecendo mais da postura, diálogos, jogadas e comentários pelos quais conquistaram seu público.

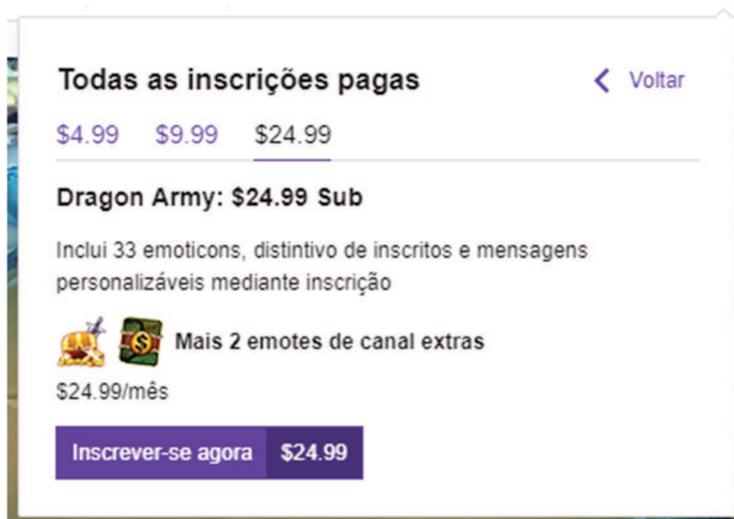


Figura 74: Informações sobre opções de inscrição no canal de Kibler no Twitch.tv. Cada categoria inclui os benefícios da categoria anterior. (23/05/2018)

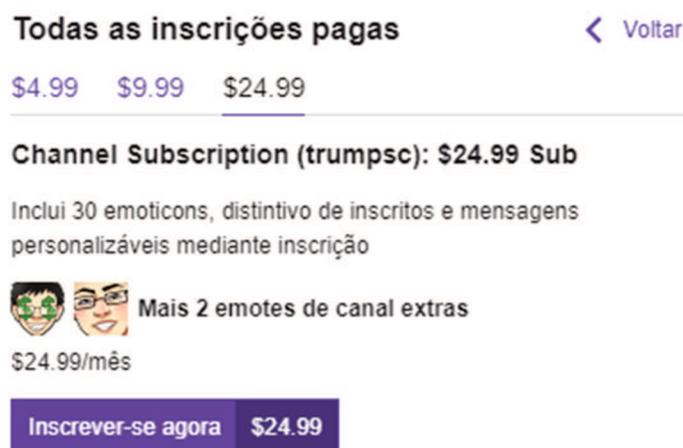


Figura 75: Informações sobre opções de inscrição no canal de Trump no Twitch.tv. Cada categoria inclui os benefícios da categoria anterior. (24/05/2018)

9.3 Aproximações epistemológicas a partir dos casos investigados

Da observação realizada, pude inferir que os meios técnico-tecnológicos envolvidos nos processos de transmissão ao vivo via *streaming* e em torno destes abrem-se a diversas possibilidades de uso, remetendo a uma configuração que por ela própria se volta aos seus usos, em meio de seus processos produtivos. Os usos identificados a partir das inferências empíricas (ao vivo, editado, comentado, cotidiano, fãs, celebridade, etc. – ver seção 5.2), passando pela configuração do circuito-ambiente formado, a configuração do círculo mágico em seu cerne e a configuração daquilo que acontece nas bordas deles remete a compreender o circuito-ambiente, tanto no seu núcleo (círculo mágico) quanto em suas bordas, como uma processualidade autorregulada, onde os próprios usos dizem algo sobre o trabalho dos interagentes em torno das regras e de um processo de investimentos lúdicos e de negociação.

O círculo mágico instituído no cerne desses circuitos-ambiente é agenciado pelos *streamers*, reconhecidos como celebridades nessas instâncias, reduzindo as tensões vivenciadas nas interações sobre as técnicas que sugerem para os jogos, sobre as jogadas por eles realizadas ao jogar, tensões essas eventualmente neutralizadas por um investimento de negociação e investimento lúdico, como por exemplo fica claro no caso de Trump, sobretudo no fato de serem disponibilizados em seu canal de YouTube vídeos onde suas reações mais exageradas ou cômicas são compiladas, reações essas que fazem

parte de sua instrumentalização em reduzir tais tensões. Esse desmante da tensão comunica com as inferências teóricas propostas na seção 2.3 Indícios e inferências, no tocante a ecoar uma situação de jogar com amigos assistindo à partida em um ambiente privado, na sala de casa, por exemplo, como forma de aproximar a experiência de seu público e minimizar essas tensões.

A redução das tensões no circuito-ambiente é central para a própria existência do círculo mágico e a sua sustentabilidade e rotinas de produção nas bordas. Certamente, se não houvesse esse investimento lúdico e negocial, as tensões poderiam resultar em processos disruptivos que poderiam dilacerar tanto o círculo mágico quanto o circuito-ambiente. Os pontos de tensão podem surgir de desacordos entre o que o público acha ser a jogada mais positiva em um dado momento, declarações do *streamer* que vão de encontro com as opiniões de quem assiste, desencontros entre o jogo que é jogado (ou a forma como é jogado) e aquilo que plateia gostaria de assistir, das regras daquilo que jogado, e o que é comentado ou dito em cima disso (as gozações e brincadeiras do público e do *streamer*, críticas feitas, justificações dadas para as jogadas realizadas).

A autorregulação do circuito-ambiente de cada um dos casos se faz perceber no quanto cada *streamer* deixa revelar de si, tanto nas transmissões quanto em outros meios. O quanto que cada um deles investe em sua figura de celebridade, por exemplo, é regulado por si próprios: enquanto Kibler se apresenta mais à vontade com sua situação de celebridade, com postagens e fotos que flertam e brincam com esse status, Trump, por sua vez, é mais remisso em expor seu privado, ainda que mesmo isso tenha sua carga lúdica, como quem atíça, com o pouco que mostra, a curiosidade de quem o segue nas redes sociais. A equipe do Overloadr, por sua vez, divide bem o papel de celebridade que apresentam nas atividades relativas ao site e suas vidas privadas, ainda que permitam vaziar relances dela em certos momentos (como o fato de fazerem suas transmissões ao vivo a partir do apartamento de um deles, Heitor).

A circulação posta em atividade nesses processos perpassa e vaza para os meios e redes sociais participantes, com Twitter, Facebook, YouTube e Instagram, e é nesses movimentos que se instauram, se consolidam, os percursos e limites de seus respectivos circuitos-ambiente. Os outros interagentes desses circuitos, o público e os fãs de cada um dos casos, também colaboram na regulação, estruturação e manutenção de cada circuito: fazer parte do público, da comunidade, em torno de cada um dos casos subentende ser letrado, no sentido dado por Gee (2007), em um domínio semiótico (IDEM) ali

desenvolvido, ser capaz de navegar os sentidos e significados que, com o desenvolvimento de tais circuitos, são inerentes à comunicação posta em circulação por sua comunidade, e regras surgem organicamente sobre os usos e práticas aceitas, com seus discursos (falas sobre o jogo e as ações do *streamer*) e meta-discursos (falas sobre o ato de jogar, a postura do *streamer*, o comportamento do público, referências do cotidiano que remetem ao jogo). Os usos e apropriações tentativas desses discursos, em cada um dos casos, não chegam a se cristalizar em práticas definidas e duradouras, se caracterizando mais pelo dinamismo e capacidade de mudança e adaptação, ainda que se possa reconhecer marcas identitárias de cada um deles (referências ao cachorro Shiro, no caso de Kibler, ou a frases usadas com frequência pelos *streamers*, por exemplo).

Essas colocações ajudam a compreender como é possível navegar pelas tensões e interações de cada circuito-ambiente formado. Reduzir, neutralizar, essas tensões implica em compartilhar de uma codificação, de um código, específico dos participantes do circuito-ambiente formado por cada caso. A formação desses códigos emergentes ocorre em paralelo à formação da figura hibridizada do *streamer*, que mistura aspectos de sua vida privada e pública, profissional e cotidiana, para dar origem a essa persona agenciadora do círculo mágico e circuito-ambiente formados. Sendo uma figura híbrida, junção de jogador, apresentador, amador e especialista, e se posicionando no cerne do processo, percebe-se que o próprio *streamer* e sua atuação se tornam assunto dos diálogos criados em torno deles e suas transmissões (junto, é claro, com os jogos jogados). Como compartilham de uma estrutura audiovisual semelhante (o formato de transmissão ao vivo via *streaming*), dotados de uma certa materialidade midiática compartilhada, certas codificações acabam se transversalizando (como o uso de emotícones no chat de texto das transmissões, ou conversas paralelas sobre temas tangenciais ao que está sendo jogado), ainda que cada circuito-ambiente, como notado anteriormente, desenvolva seus próprios códigos internos, desenvolvidos em relação, e em reação, ao que ocorre nas transmissões e ao que, paulatinamente, vai se consolidando como típico daquele circuito-ambiente. Esses circuitos-ambiente, por sua vez, funcionam eles próprios sob certas lógicas midiáticas, prevendo seu uso em pôr adiante o que é produzido/gravado em cada transmissão e, em sentido inverso, feito, atuado e reagido em reação ao que recebem nesse fluxo de resposta.

Por estar imerso em uma lógica de produção midiática, o *streaming* já subentende que será posto em contato com outros circuitos, ao mesmo tempo em que

reforça seu círculo mágico como forma de manter sua identidade e reconhecimento, interna e externamente a ele próprio, moldando as interações que ali ocorrem, sugerindo, pelo seu próprio formato e códigos internos, certos padrões de comportamento e interações. Dessa forma, retorno à tríade Regras-Lúdico-Negociação, amadurecida e expandida, metáfora não apenas para a ação dos *streamers*, como também para o funcionamento de seus circuitos-ambiente, suas interações, códigos, negociações, entranhamentos e contatos, operacionalizando tensionamentos, ora intensificando-os, ora relaxando-os, mantendo assim a integridade tanto do circuito-ambiente ali instaurado quanto do círculo mágico formado, evitando sua disrupção e ruptura.

Referências

- AGUIAR, B. **O Foco Lúdico: O papel do jogador dentro da narrativa dos jogos sob o prisma do foco narrativo.** XII Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital. São Paulo, SP: [s.n.]. 2013.
- BANGEMAN, E. Growth of gaming in 2007 far outpaces movies, music. **ArsTechnica**, 2008. Disponível em: <<http://arstechnica.com/gaming/2008/01/growth-of-gaming-in-2007-far-outpaces-movies-music>>. Acesso em: 15 set. 2013.
- BARBOSA, R.; SILVA, R. H. Do Procedimental à Simulação: A partir de onde pensar os jogos digitais. **E-Compós**, Brasília, v. 17, n. 1, jan-abr 2014.
- BERGER, P.; LUCKMANN, T. **A Construção Social da Realidade**. 35ª. ed. Petrópolis-RJ: Vozes, 2013.
- BOGOST, I.; FERRARI, S.; SCHWEIZER, B. **Newsgames: Journalism at play**. 1ª. ed. Cambridge, MA: MIT Press, 2010.
- BOGOST, I.; MCGONIGAL, J. Cruel 2 B Kind (jogo eletrônico), 2006. Disponível em: <<http://cruelgame.com/about/>>. Acesso em: 29 outubro 2017.
- BONFANTINI, M.; PRONI, G. Suposição: Sim ou Não? Eis a Questão. In: ECO, U.; SEBEEK, T. **Signo de Três**. 1ª. ed. São Paulo - SP: Perspectiva, 2004. p. 131-147.
- BRAGA, J. L. Mediatização como Processo Interacional de Referência. **Livro Comós 2007**, Bauru, 2006.
- BRAGA, J. L. Circuitos versus Campos Sociais. In: MATOS, M. Â.; JANOTTI JÚNIOR, J.; JACKS, N. A. **Mediação e Mdiatização: Livro Compós 2012**. Salvador/Brasília: UFBA/Compós, 2012.
- BRAGA, M.; SILVA, R. H. O Jogo das Narrativas: Encadeamentos narratológicos do game The Sims. **E-Compós**, Brasília, v. 13, n. 2, mai-ago 2010.
- BRATHWAITE, B.; SCHREIBER, I. **Challenges for Game Designers**. Boston, MA: Course Technology Cengage Learning, 2009.
- CAILLOIS, R. **Man, Play and Games**. 1ª. ed. Chicago, IL: University of Illinois Press, 1958.
- CHATFIELD, T. theguardian.com. **Videogames now outperform Hollywood movies**, 2009. Disponível em: <<http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2009/sep/27/videogames-hollywood>>. Acesso em: 20 set. 2013.
- COVALESKI, R. O Processo de Hibridização da Narrativa Publicitária. **Comunicación: Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura**, Sevilla, Espanha, n. nº 10, 2012. 52 - 62. Disponível em: <http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa1/005.O_proceso_de_hibridizacao_da_narrativa_publicitaria.pdf>. Acesso em: 20 maio 2016.

CROTHERS, D.; SMALLBORE WEBWORKS. Wired. **Cutthroat Capitalism: The game**, 2009. Disponível em: <http://www.wired.com/special_multimedia/2009/cutthroatCapitalismTheGame>. Acesso em: 31 ago. 2013.

DAMASCENO, A. A Interação Entre estranhos no Omegle.com: Sociabilidade, relacionamento e identidade. **E-Compós**, Brasília, v. 16, n. 3, set-dez 2013.

DE PAOLA, H.; SAMPAIO, H.; TEIXEIRA, C. Overloadr. **Overloadr - Vídeos, Reviews, Podcasts e Artigos sobre games**, 2018. Disponível em: <<http://overloadr.com.br/>>. Acesso em: 10 maio 2018.

DE PAOLA, H.; SAMPAIO, H.; TEIXEIRA, C. Overloadr - YouTube. **Canal do Overloadr no YouTube**, 2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/overloadr>>. Acesso em: 10 maio 2018.

DILLE, F.; ZUUR PLATTEN, J. **The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design**. 1ª. ed. New York, NY: Long Eagle Publishing, 2007.

ECO, U.; SEBEOK, T. **O Signo de Três**. 1ª. ed. São Paulo - SP: Perspectiva, 2004.

FALCÃO, T.; AQUINO, M. C. Sociabilidade e jogo em redes sociais baseadas. **Comunicação, Mídia e Consumo**, São Paulo, v. 10, n. 27, p. 97-128, Mar 2013.

FAUSTO NETO, A. A Circulação Além das Bordas. In: _____ **Mediatización, Sociedad y Sentido: Diálogos Brasil y Argentina**. Rosário - Argentina: UNR, 2010.

FERREIRA, E.; FALCÃO, T. Atravessando as bordas do círculo mágico. **Comunicação, Mídia e Consumo**, São Paulo, v. 13, n. 36, p. 73-93, jan-abr 2016.

FERREIRA, J. Uma Abordagem Triádica dos Dispositivos Midiáticos. **Líbero**, São Paulo - SP, n. 17, p. 137-145, junho 2006. ISSN 1517-3283.

FERREIRA, J. Miatização: Dispositivos, processos sociais e de comunicação. **Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação**, Brasília, DF, v. 10, 2007.

FERREIRA, J. Epistemologias das Sociedades Ideais: Alguns sabores diferenciados possíveis em um espaço refelexivo. **LOGOS**, Rio de Janeiro - RJ, v. 19, n. 2, p. 29-42, 2012.

FERREIRA, J. O caso como referência do método: possibilidade de integração dialética do silogismo para pensar a pesquisa empírica em comunicação. **InTexto**, Porto Alegre, n. 27, p. 161-172, 2012. ISSN 1807-8583.

FERREIRA, J. Analogias: Operações para construção de casos sobre a miatização e circulação como objetos de pesquisa. **A ser publicado**, 2015.

FERREIRA, J. A Construção de Casos Sobre a Miatização e a Circulação Como Objetos de Pesquisa: Das lógicas às analogias para investigar a explosão das defasagens. **Galaxia**, São Paulo - SP, n. 33, p. 199-213, set.-dez. 2016. ISSN 1982-2553.

FERREIRA, J. Adaptação, Disrupção e Regulação em Dispositivos Midiáticos. **MATRIZES**, São Paulo - SP, v. 10, n. 2, p. 135-153, mai.-ago. 2016. ISSN 1982-8160.

FERREIRA, J.; AGUIAR, B. **Reuniões de orientação do projeto**. São Leopoldo: [s.n.], 2014 - 2018.

FERREIRA, J.; GARCIA, A. Inferências sobre a Incerteza na Formação Midiatizada Brasileira: O caso da crítica no Observatório de Imprensa. **Animus**, Santa Maria, RS, v. 12, p. 229-243, 2013.

FLUSSER, V. **O Mundo Codificado**: Por uma filosofia do Design e da Comunicação. Tradução de Raquel Abi-Sâmara. 4ª reimpressão. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

FRAGOSO, S. Imersão em games narrativos. **Galáxia**, São Paulo, n. 28, p. 58-69, dez 2014.

FRAGOSO, S.; RECUERO, R.; AMARAL, A. **Métodos de Pesquisa para Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

GARCÍA CANCLINI, N. **Hybrid Cultures**: Strategies for entering and leaving modernity. Expanded edition. ed. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2005.

GEE, J. P. **What Videogames Have to Teach Us About Learning and Literacy**. Revista e atualizada. ed. Nova Iorque, NY, Estados Unidos: Palgrave Macmillan, 2007.

GOFFMAN, E. **A Representação do Eu na Vida Cotidiana**. 19ª. ed. Petrópolis: Vozes, 2013.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: O jogo como elemento da cultura. 5ª. ed. São Paulo, SP: Editora Perspectiva, 2007.

JOHNSON, T. et al. Redes Sociais em Jogos Online: A dinâmica da interação social no World of Warcraft. **E-compós**, Brasília, v. 13, n. 1, jan-abr 2010.

JUUL, J. **Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**. Cambridge: MIT Press, 2005.

KENT, S. **The Ultimate History of Video Games**: From Pong to Pokemon--The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World. New York, NY: Three Rivers Press, 2001.

KIBLER, B. bmkibler - Twitch. **Canal de Brian Kibler no Twitch.tv**, 2018. Disponível em: <<https://www.twitch.tv/bmkibler>>. Acesso em: 10 de maio 2018.

KIBLER, B. Kibler - YouTube. **Canal de Brian Kibler no YouTube**, 2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/bmkibler>>. Acesso em: 10 maio 2018.

LANDIM, W. Tecmundo. **O tamanho da indústria dos vídeo games [infográfico]**, 2011. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/infografico/9708-o-tamanho-da-industria-dos-video-games-infografico-.htm>>. Acesso em: 17 set. 2013.

LEITE, L. **O Foco Narrativo**. São Paulo, SP: Editora Ática, 1985.

LEMOS, A. **Cibercultura: Tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. 4ª. ed. Porto Alegre, RS: Editora Sulina, 2002.

MATEAS, M.; STERN, A. Interaction and Narrative. In: SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **The Game Design Reader: A Rules of Play anthology**. Cambridge, MA: MIT Press, 2006. p. 642 - 669.

MCGONIGAL, J. **A Realidade em Jogo: Por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo**. Rio de Janeiro - RJ: Best Seller, 2012.

MOTTA, B.; BITTENCOURT, M.; VIANA, P. A Influência de YouTubers no Processo de Decisão dos Espectadores: Uma análise do segmento de beleza, games e ideologia. **E-Compós**, Brasília - DF, v. 17, n. n. 3, set.-dez. 2014.

MURRAY, J. **Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Editora Unesp, 2003.

PEIRCE, C. **Deducción, inducción e hipótesis**. Tradução de Juan Martín Ruiz Werner. [S.l.]: [s.n.], 1970. Disponível em: <<http://www.unav.es/gep/DeducInducHipotesis.html>>.

REGIS, F.; PERANI, L. Comunicação e Entretenimento na Cibercultura: Repensando as articulações entre lúdico, cognição e tecnologia. **E-Compós**, Brasília - DF, v. 13, n. n. 2, mai.-ago. 2010.

RIBEIRO, J. C.; BRUNET, K.; FALCÃO, T. Comunicação Móvel e Jogos em Espaços Híbridos. **E-Compós**, Brasília - DF, v. 11, n. n. 2, mai.-ago. 2008.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. [S.l.]: MIT Press, 2004.

SHIH, J. Trump - YouTube. **Canal de Trump (Jeffrey Shih) no YouTube**, 2018. Disponível em: <<http://www.youtube.com/trumpsc>>. Acesso em: 10 maio 2018.

SHIH, J. TrumpSC - Twitch. **Canal de Trump no Twitch.tv**, 2018. Disponível em: <<https://www.twitch.tv/trumpsc>>. Acesso em: 10 Maio 2018.

SHIRKY, C. **A Cultura da Participação: Criatividade e generosidade no mundo conectado**. Rio de Janeiro - RJ: Zahar, 2011.

SQUARE ENIX. **Final Fantasy VII**. [S.l.]: Square Enix, 1997.

SUBSET GAMES. Into the Breach. **Into the Breach**, 2018.

TORRES-PARRA, C. R. De la promesa digital a los videojuegos del Oprimido. Claves sobre un uso de resistencia a través del consumo cultural. **Palabra Clave**, Bogotá, v. 16, n. 3, p. 760-785, dez 2013.

TWITCH. 2017 Year in Review. **Twitch.tv**, 2018. Disponível em: <<https://www.twitch.tv/year/2017/>>. Acesso em: 30 maio 2018.

TWITCH. 2017 Year in Review - factsheet. **Twitch.tv**, 2018. Disponível em: <<https://www.twitch.tv/year/2017/factsheet.jpg>>. Acesso em: 30 maio 2018.

URIBE-JONGBLOED, E.; SCHOLZ, T.; ESPINOSA-MEDINA, H. D. La alegría de los huevos de Pascua. **Palbra Clave**, Bogotá, v. 18, n. 4, p. 1167-1195, dez 2015.

WOERMANN, N.; KIRSCHNER, H. Online Livestreams, Community Practices, and Assemblages. Towards a Site Ontology of Consumer Community. **Advances in Consumer Research**, Duluth, MN, v. 43, p. 438-442, 2015. Disponível em: <<http://www.acrwebsite.org/volumes/1019801/volumes/v43/NA-43>>.

Glossário

Achievements: Ou conquistas, em Português. Sistema usado em jogos contemporâneos para marcar quando o jogador realiza algo digno de nota no jogo. Os desenvolvedores escolhem previamente quais feitos serão recompensados com quais conquistas, e as conquistas geralmente recebem títulos que fazem referência a algo da história do jogo, a ação realizada para desbloquear aquela conquista, ou ainda alguma referência a algo da cultura popular que tenha servido de inspiração para aquela conquista. Esse sistema é usado também para incentivar jogadores a experimentarem fazer coisas novas e inesperadas no jogo, como experimentar certa combinação de equipamentos e habilidade, ou irem atrás de salas secretas.

Arena: Em Hearthstone, um modo de jogo onde o deck é construído com cartas sorteadas para o jogador. Ao começar um deck de arena, o jogador é oferecido um conjunto de três das nove classes do jogo e, após selecionada uma delas, é oferecido três cartas, tendo que escolher uma dentre as três. Esse processo se repete até que tenha escolhido um total de 30 cartas e possa começar a competir na arena, com outros jogadores que estejam jogando no mesmo modo. Caso perca três partidas, perde aquela arena e ganha recompensas baseadas na quantidade de vitórias conseguidas (até as melhores recompensas, ao conseguir 12 vitórias). O jogador não precisa jogar todas as partidas seguidas umas das outras, podendo jogar algumas em um dado momento, dar uma pausa, e voltar àquela tentativa de arena em outro momento ou dia.

Badges: ver *Achievements*.

Decks: Baralhos, em Inglês. São os baralhos que os jogadores montam com as cartas do jogo (nesse caso, Hearthstone) para jogarem. Hearthstone impõe uma exigência de 30 cartas por deck, que devem ser escolhidas entre o conjunto de cartas disponíveis para aquele formato jogado e classe de personagem escolhida (existem nove classes: Druida, Caçador, Xamã, Ladino, Paladino, Guerreiro, Mago, Bruxo e Sacerdote).

Emotícones e emojis: Emotícones e emojis são pequenas figuras padronizadas (como desenhos de rostos humanos com determinada expressão, carros, animais ou outros elementos) usados em chats e mensagens de texto digitais para dar contexto e tom de fala,

uma vez que não é possível imprimir satisfatoriamente e de maneira que não seja vista como artificial esses elementos na comunicação textual digital imediata.

E-sports: Como são chamados os jogos de videogame que possuem um lado competitivo mais estruturado, com campeonatos e jogadores profissionais.

Expansão [de jogo]: Conteúdo adicional para o jogo lançado um tempo após o lançamento original, podendo conter novas aventuras, itens para serem usados dentro do jogo ou, como é o caso em Hearthstone, novas cartas (geralmente cada expansão de Hearthstone adiciona por volta de 152 cartas ao jogo, sendo lançadas três expansões por ano).

Gameplay: Ver *jogabilidade*.

Hearthstone: Jogo digital de cartas produzido e mantido pela Blizzard, desenvolvedora famosa de jogos. Consiste em dois oponentes usando baralhos (decks) próprios, montados com 30 cartas cada uma, escolhidas entre as disponíveis para a classe com a qual escolheu jogar a partida. Os adversários se enfrentam, tentando acabar com os pontos de vida do outro antes que ele faça o mesmo com você.

Jogabilidade: Diz respeito à forma de jogar um jogo, seus controles, mecânicas de jogo, responsividade aos comandos dados, se é divertido, agradável de jogar.

Ludologia: Vertente dos *game studies* que argumentava que os jogos deveriam ser vistos como sistemas de regras em interação umas com as outras, em exclusão a praticamente todo o resto, em contraposição à narratologia. A abordagem atual dos *game studies* adota tanto elementos da ludologia quanto da narratologia, aprofundando a discussão de modo a evitar essa dicotomia artificializada e entendendo jogos como objetos culturais e de estudo complexos, não sendo capazes de serem limitados a apenas regras ou narrativas.

Magic: The Gathering: Jogo de cartas produzido pela Wizards of the Coast. Considerado a maior referência para jogos do tipo, como Hearthstone, e servindo de inspiração para muitas mecânicas de jogo dos jogos do gênero. Nele, cada jogador deve tentar acabar com os pontos de vida do adversário, usando cartas puxadas de um baralho montado por cada um deles.

Mecânicas de jogo: Sistemas, regras e formas de controlar os personagens e objetos do jogo, além do funcionamento de seus elementos controlados pelo computador ou console, e como eles interagem com a forma como o jogador joga.

Meios midiáticos: Meios dotados de ubiquidade, linguagem, características técnicas, tecnológicas e simbólicas (meio sócio-meio-técnico). Pertence ao espaço público ao mesmo tempo em que é diferido no tempo e no espaço. Apresentam uma relação de historicidade com os meios vindos anteriormente (a saber, em ordem: meios de conteúdo, meios de programação, meios de indexação, meios de interação), onde cada categoria posterior subsume as anteriores.

MMORPG: Sigla para *Massive Multiplayer Online Role Playing Game* (Jogos Online de Interpretação de Papéis para Quantidades Maciças de Jogadores), jogos onde, como diz o nome, há uma quantidade maciça de jogadores simultâneos, jogando no mesmo mundo de jogo e, tradicionalmente, tendo a opção de se organizarem em grupos, clãs e guildas para cumprirem objetivos e enfrentarem desafios maiores no jogo. Clãs e guildas são grupos sociais maiores, onde os participantes se agrupam geralmente por interesses compartilhados (sobretudo na forma como gostam de jogar o jogo), servindo como um agrupamento social maior e ponto de encontro para os participantes de cada clã ou guilda.

Narratologia: Vertente dos *game studies* que focava em jogos enquanto narrativas interativas, argumentando ser esse seu grande diferencial. Embora não negasse o papel das regras e sistemas formais de jogo subjacentes, esses eram postos em segundo plano. A abordagem atual dos *game studies* adota tanto elementos da ludologia quanto da narratologia, aprofundando a discussão de modo a evitar essa dicotomia artificializada e entendendo jogos como objetos culturais e de estudo complexos, não sendo capazes de serem limitados a apenas regras ou narrativas.

Podcasts: Programas gravados seguindo o modelo dos programas de rádio, mas disponibilizados para serem baixados pela internet e escutados quando o ouvinte quiser. Vários desses podcasts permitem que o ouvinte possa escutar os episódios diretamente do site onde o podcast é publicado. Além de poder baixar direto do site, é comum usar algum aplicativo para smartphones que ajude a organizar, baixar e tocar os podcasts escolhidos, facilitando a administração dos episódios baixados e podcasts escutados.

RTS: *Real Time Strategy* (Estratégia em Tempo Real), jogos onde é simulada uma guerra ou batalha e cada jogador deve administrar seus exércitos, forças e bases em tempo real, sem pausa ou turnos de jogador. Gênero de jogo comum nos e-sports, por exigir, nos níveis altamente competitivos, não apenas domínio técnico e conhecimento aprofundados do jogo, suas regras e interação entre elas, mas também reflexos precisos e capacidade de

prestar atenção a diferentes tarefas, como comandar as unidades de seu exército em batalha, reagindo aos ataques do adversário, enquanto gerencia a coleta de recursos e construção de bases.

Stream sniping: Prática que consiste em quando pessoas jogando jogos competitivos online, ao perceberem e reconhecerem que estão jogando contra um *streamer* que conheçam, checam se o *streamer* está transmitindo e, ao assistir à sua transmissão, podem ver suas jogadas e adquirir uma vantagem desleal quando o enfrenta. No caso de *streamers* famosos, a própria comunidade avisa, quando percebem ou suspeitam que isso está acontecendo.

Troféus: ver *Achievements*