



**A figura híbrida do streamer de jogos: Oscilando entre
autenticidade e performance¹**
**The hybrid figure of the game streamer: Oscillating between
authenticity and performance**

Bernardo Cortizo de Aguiar²

Palavras-chave: jogos; streaming; mediatização; performance; autenticidade.

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, seja o streaming ao vivo de partidas de jogo, ou das primeiras impressões do streamer sobre um jogo novo, enquanto o joga pela primeira vez; temos um campo vasto de observáveis a estudar, observáveis estes que se entremeiam com várias lógicas da mediatização.

A transmissão ao vivo de conteúdo audiovisual via streaming, no formato adotado e popularizado pelo serviço Twitch.tv (especializado em streaming de partidas de jogos de videogame), consiste, tipicamente, do vídeo da partida ocupando a maior parte da tela, com uma janela menor embutida, costumeiramente em algum dos cantos da tela maior, com o vídeo do streamer (captado por uma câmera apontada para seu rosto). Ao mesmo tempo, o áudio do jogo também é transmitido, usualmente em

¹ Trabalho apresentado ao II Seminário Internacional de Pesquisas em Mediatização e Processos Sociais. PPGCC-Unisinos. São Leopoldo, RS – 8 a 12 de abril de 2018.

² Doutorando em Ciências da Comunicação e professor do curso de Jogos Digitais, ambos pela Unisinos, mestre em Design e Jornalista, ambos pela UFPE. bernardo.cortizo@gmail.com



II Seminário Internacional de Pesquisas em Mídia e Processos Sociais

volume baixo, de forma que não atrapalhe o áudio do streamer falando algo, comentando sua performance.

Essa configuração permite captar as expressões daquele que joga, além de simular, quando o streamer olha direto para a câmera, uma estrutura de diálogo presencial. Além do conteúdo audiovisual, existe também uma sala de conversa por texto, associada ao canal e perfil do streamer em questão. É observando os comentários e conversas desse chat de texto que o streamer pode, por sua vez, engajar diretamente com o público, em tempo real, caso assim o deseje.

O caso dos streamers, onde muitos deles, além de compartilhar suas impressões ao vivo, sem o benefício da pós-edição de um vídeo finalizado e gravado, ainda mantém um contato direto com os espectadores (normalmente através de um chat de texto) dá origem a um movimento dialético: o streamer tem sua maneira de jogar influenciada pelo fato de estar transmitindo ao vivo, de saber que seu público espera certa abordagem observacional e crítica, e receber feedback imediato de suas ações pelo chat de texto, de um público que, por sua vez, estimula certos comportamentos do streamer.

A hipótese desse trabalho é que tal movimento dialético dá origem a uma figura híbrida, personificada no streamer, que, ao mesmo tempo em que procura passar autenticidade e naturalidade no ato de jogar transmitido, possui também certas características performáticas, espetaculares sua atuação para que seu público se torne mais engajado. A figura do streamer, aqui, oscila entre uma performance encenada, onde atua e joga das maneiras que mais agradariam seu público e a comunidade que se forma em torno dele, e uma autenticidade legítima (ou, ao menos, que se pretende ser), seja nos momentos onde suas reações ao que acontece no jogo e no ambiente ao seu redor, seja quando exprime opiniões sobre algum tópico relacionado ao jogo ou às conversas que desenvolve com seu público. Sua performance também possui um aspecto improvisacional, uma vez que, mesmo sendo capaz de planejar a agenda de transmissões e quais jogos irá jogar durante as transmissões, o fato de ser ao vivo e se tratar de partidas onde, devido à própria natureza da mídia jogo em possuir variações e



II Seminário Internacional de Pesquisas em Mídia e Processos Sociais

interações emergentes, sobretudo quando se joga com outros jogadores, praticamente impossibilitando a aplicação de um roteiro estrito a ser seguido, a ser encenado. Isso contribui, por sua vez, com a percepção de autenticidade das reações expressas pelo streamer ao transmitir, pois, invariavelmente, irá se deparar com situações novas, com permutações surpreendentes em maior ou menor grau.

Para o público, é interessante que o streamer seja capaz de oferecer uma carga de entretenimento a qual justifique seu interesse: comentários pertinentes, boas explicações sobre o funcionamento do jogo e o raciocínio por trás da forma de jogar, fazer boas piadas sobre o jogo e as situações que surgem durante a partida transmitida, ter bom engajamento com o público, dialogando de forma efetiva, saber relacionar e contextualizar as informações apresentadas. Por isso os streamers, não raro, se apresentam também como especialistas no jogo que estão jogando, ou ao menos como comentaristas abalizados, capaz de comentar de forma competente a partida e explicar adequadamente os motivos por trás das ações por ele tomadas durante o jogo. Conhecer bem o jogo, seu funcionamento e interações, além de estar atualizado sobre as formas como os adversários o jogam (quais jogadas e estratégias podem adotar, em respostas às suas próprias jogadas e estratégias, por exemplo) é fundamental. Esse conhecimento esperado acerca do produto jogado só não pode ser aplicado, obviamente, aos casos onde o streamer está jogando algo pela primeira vez, exibindo suas reações iniciais a um novo jogo (e mesmo nesses casos espera-se que seja capaz de traçar paralelos com outros jogos do mesmo estilo ou gênero). O público, por sua vez, pode acabar tendo sua própria forma de jogar, em seu espaço e tempo privado, alterada pelo que vê nas sessões de streaming, aprendendo novas estratégias, tentando replicar alguma jogada mais difícil ou divertida, ou priorizando certos jogos novos em detrimento de outros, por ter visto um streamer jogar o lançamento, por exemplo, ou até mesmo perdendo o interesse em jogar aquele jogo específico, por considerar que, tendo visto outras pessoas jogarem por um certo tempo, já tenha uma noção suficientemente boa do que o jogo é e como é a experiência de jogá-lo.



II Seminário Internacional de Pesquisas em Mídia e Processos Sociais

Todo esse processo é passível de se complexificar quando levamos em conta que está inserido em um ambiente midiático. Esses streamers muitas vezes mantêm também uma presença na internet através de redes sociais como Facebook e Twitter, então seu processo de escuta do feedback daquilo que comunica não se limita apenas ao momento da transmissão, mas também em momentos posteriores e anteriores, quando propagandea seu canal e suas transmissões, ou interage com o grande público através desses outros meios. Sua postura enquanto figura pública interage, nesses espaços, com sua postura de figura privada, particular. Dessas dinâmicas surge um dos aspectos híbridos da figura do streamer, o que mescla seu perfil, personalidade, público e privado, em paralelo ao hibridismo visto no que concerne sua performance enquanto streamer e a autenticidade aí percebida, e ao hibridismo dele enquanto expert, amator, comentarista e jogador, resultando em uma forte interação e influência entre esses vários aspectos.

Dessas preocupações, pode-se extrair alguns questionamentos pertinentes, no que concerne o streaming de partidas de jogo e os processos comunicacionais envolvidos, à luz da Mídia: Como tais características e dinâmicas podem ser percebidas, e em quais meios elas são mais evidenciadas? Essas dinâmicas sofrem alterações, quando ocorrem em meios distintos (quando ocorrem durante a transmissão em si em contraponto a quando ocorrem em interações através de outra mídia, como Facebook, por exemplo)? Quais fatores incentivam e fazem emergir essa figura híbrida, parte expert, parte comentarista, parte jogador, parte amator e parte apresentador e que o torna distinto? Como podemos entender essa figura, tendo em vista a prática de jogo posta em mídia? O que significa, aí, pôr em Mídia essa prática de jogo? Como as lógicas da Mídia, por sua vez, são operacionalizadas pelos interactantes envolvidos nesses processos?

Referências bibliográficas



II Seminário Internacional de Pesquisas em **Mediatização** e Processos Sociais

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.

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 Mediatização: Livro Compós 2012**. Salvador/Brasília: UFBA/Compós, 2012.

CAILLOIS, R. **Man, Play and Games**. 1ª. ed. Chicago, IL: University of Illinois Press, 1958.

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.

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

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

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 mediatização e circulação como objetos de pesquisa. **A ser publicado**, 2015.

FERREIRA, J.; GARCIA, A. Inferências sobre a Incerteza na Formação Mediatizada 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.



II Seminário Internacional de Pesquisas em **Mediatização** e Processos Sociais

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

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

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, 1938.

JENKINS, H. **Convergence culture: where old and new media collide**. New York, NY: University Press, 2006.

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.

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>>.

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