

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
CURSO DE PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

ROGER SANDRO SEULA

**JOGANDO PARA VENCER E JOGANDO PARA ENTRETER:
análise comparativa da performance do pro-player brTT de League of Legends em live
streamings**

Porto Alegre

2017

ROGER SANDRO SEULA

JOGANDO PARA VENCER E JOGANDO PARA ENTRETER:
análise comparativa da performance do pro-player brTT de League of Legends em live
streamings

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito parcial para obtenção do título
de Graduado em Comunicação Social -
Publicidade e Propaganda pela Universidade
Federal do Rio Grande do Sul

Orientadora: Profa. Dra. Suely Dadalti Fragoso

Co-orientadora: Ma. Mariana Amaro

Porto Alegre

2017

CIP - Catalogação na Publicação

Seula, Roger Sandro
JOGANDO PARA VENCER E JOGANDO PARA ENTRETER:
análise comparativa da performance do pro-player brTT
de League of Legends em live streamings / Roger
Sandro Seula. -- 2017.

84 f.

Orientadora: Suely Fragoso.

Coorientadora: Mariana Amaro.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade
de Biblioteconomia e Comunicação, Curso de Comunicação
Social: Publicidade e Propaganda, Porto Alegre, BR- RS,
2017.

1. jogos digitais. 2. e-sports. 3. live
streaming. 4. performance. 5. comunicação. I.
Fragoso, Suely, orient. II. Amaro, Mariana,
coorient. III. Título.

ROGER SEULA

JOGANDO PARA VENCER E JOGANDO PARA ENTRETER:
análise comparativa da performance do pro-player brTT de League of Legends em live
streamings

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito parcial para obtenção do título
de Graduação em Comunicação Social -
Publicidade e Propaganda pela Universidade
Federal do Rio Grande do Sul

Aprovado em 17 de janeiro de 2018

BANCA EXAMINADORA

Prof. Ma. Paula Coruja - UFRGS

Prof. Me. Samyr Paz –UFRGS/Feevale

AGRADECIMENTOS

À professora Suely Fragoso que me aceitou novamente como seu orientando, recebeu-me de muito boa vontade em reuniões do LAD e me possibilitou minha primeira experiência com óculos de realidade virtual.

À então professora Daniela Schmitz que me tirou inúmeras dúvidas sobre pesquisa acadêmica, temas de pesquisa e áreas de atuação no período em que frequentávamos juntos o Núcleo de Mídia.

À professora Nilda Jacks por possibilitar meus primeiros contatos aprofundados com a pesquisa científica realizando processamento de dados, entrevistas, participação em livro e mais. Também por ter confiado em minha dedicação por anos seguidos e ter tido paciência com minha fantasmagoria nos e-mails.

Ao professor e amigo Guilherme Libardi por estar sempre disposto a tirar minhas dúvidas acadêmicas, engajar em discussões filosóficas e me indicar materiais intelectuais hoje preciosos para mim, como a tese audiovisual de U. Charlie.

À minha mãe que tornou tudo isso possível através de seu inesgotável vigor em garantir o melhor que pode para seus filhos desde que eu possa me recordar. A melhor pessoa que conheço e que não merece nada menos que orgulho, e sim muito mais do que eu possa dar.

Por fim, à minha incansável coorientadora Mariana Amaro que possibilitou desde os mais imperceptíveis detalhes a construção deste trabalho. Por sempre estar confiante e acreditar nas minhas capacidades me motivando a cada orientação. Por me dar confiança a respeito de perspectivas futuras e já se escalar para próximos projetos. Por ter me acompanhado até o último segundo e ajudar-me a garantir que este projeto finalmente esteja completo.

Um Deus desce para um casamento
E amanhecer se aproxima enquanto o pássaro da noite canta.

RESUMO

Esta pesquisa tem por objetivo verificar a variação e analisar comparativamente a performance de *pro-player* em situação de competição profissional de jogo digital e de *live streaming* pessoal. Optou-se por Felipe “brTT” Gonçalves como *pro-player* e *streamer* para análise deste trabalho, assim como o site Twitch.TV como a plataforma de *live streaming* de jogos. O referencial teórico compreende Huizinga (2010) e Dragona (2014) para discussão sobre jogos e trabalho. Taylor (2012) fornece o conhecimento a respeito da profissão de *pro-player*. Runeson (2017), Skully-Blaker et. al (2017), Montardo et. al (2016) e outros constituem o aporte teórico para a compreensão do fenômeno das *live streamings* de jogos digitais. Realizou-se coleta de material audiovisual transmitido via *live streaming* e decupagem desse material. A partir da decupagem, criaram-se quadros de imagem da câmera, imagem do jogo e áudio com escala de frequência de ocorrência de ações. A análise comparativa se deu através dos quadros de imagem, enquanto o quadro de som configura um mapeamento das ações. Chegou-se a conclusão de que a performance do *pro-player* e *streamer* brTT possui variações quantitativas e qualitativas de suas ações. Percebeu-se que brTT emula uma persona afim de entreter e gerar laços com seus fãs.

Palavras-chave: E-sports. Live streaming. Jogos digitais. Performance. Comunicação.

ABSTRACT

This research aims to verify variation and to analyze comparatively the performance of pro-player in situation of professional competition of digital game and personal live streaming. We chose Felipe "brTT" Gonçalves as pro-player and streamer for the analysis of this work, as well as the site Twitch.TV as a platform for videogame live streaming. The theoretical framework includes Huizinga (2010) and Dragona (2014) for discussion on games and work. Taylor (2012) provides insight into the profession of pro-player. Runeson (2017), Skully-Blaker et. al (2017), Montardo et. al (2016) and others constitute the theoretical contribution to an understanding of the phenomenon of videogame live streaming. The live streaming material was collected and submitted to a shooting script like index. From that index, charts of camera image, game image and audio were created with an action frequency scale. A comparative analysis was done through the images charts, while the sound chart configures a mapping of the actions. It was concluded that the performance of pro-player and streamer brTT has quantitative and qualitative variations in his actions. It was perceived that brTT emulates a persona to entertain and generate bonds with its fans.

Keywords: E-sports. Live streaming. Games. Performance. Communication.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Visão expandida do arena/mapa Summoner's Rift.	53
Figura 2: Captura de tela durante stream de brTT	56
Figura 3: Foto do brTT durante campeonato de LoL.....	57
Figura 4: Captura de tela do site da marca REXPEITA.....	58
Figura 5: brTT durante seleção de campeões no CBLOL.....	62
Figura 6: Captura de tela de stream de brTT em situação pré-jogo	62

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Ações do Jogador diante da Câmera.....	63
Quadro 2: Mapeamento do Áudio.....	67
Quadro 3: Desempenho Técnico.....	70

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Classe ou role por função executada em jogo	54
--	----

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
1.2 OBJETIVO GERAL	12
1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	12
1.4 ESTRUTURA	12
1.5 JUSTIFICATIVA.....	13
2 JOGO E TRABALHO	16
2.2 E-SPORT.....	18
2.3 STREAMING DE GAMES	24
2.3.1 Twitch: o streaming como negócio	26
3 JOGADOR E PERFORMANCE	31
3.1 PERFORMACE PRO-PLAYER	33
3.1.1 Competências	34
3.1.2 Identidade	40
3.2 PERFORMACE STREAMER.....	42
3.2.1 Competências	43
3.2.2 Identidade	46
4 OS ESCOLHIDOS: BRTT E LOL	49
4.1 O JOGO LEAGUE OF LEGENDS	49
4.1.1 Pré jogo	53
4.1.2 Na Arena de Jogo	55
4.2 O JOGADOR BRTT	56
5 ANÁLISE	59
5.1 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	59
5.1 O JOGADOR DIANTE DA CÂMERA.....	61
5.2 MAPEAMENTO DO ÁUDIO	66
5.3 DESEMPENHO TÉCNICO.....	69
5.4 ANÁLISE GERAL DAS PERFORMANCES	72
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	74
REFERÊNCIAS	81
APÊNDICE A - TÍTULO DO APÊNDICE	83
APÊNDICE B - TÍTULO DO APÊNDICE	84
APÊNDICE C - TÍTULO DO APÊNDICE	85

1 INTRODUÇÃO

O fenômeno de *live streaming* de jogos tem chamado a atenção de investidores, jogadores e também pesquisadores. Essa forma particular de exibir seu *gameplay* tem atraído milhões de pessoas interessadas em assistir ao vivo, participar de conversas via *chat* e mesmo formar comunidades entorno da figura do *streamer*. A bibliografia a respeito desse tema tem aumentado, abordando aspectos como o jogar compartilhado e a performance dos atores, em especial os *streamers*. Os canais mais populares na plataforma TwitchTV agregam centenas de milhares de seguidores, quando não milhões. São em sites de *streaming* que os campeonatos de jogos digitais acumulam a maior parte de sua audiência e podem somar centenas de milhares de espectadores simultâneos.

Concomitante à crescente popularidade das *live streamings* de jogos digitais e, na verdade, influenciadores mútuos, as competições de *e-sports* atingem visibilidade jamais recebida. O mercado entorno das competições profissionais de jogos digitais se mostra promissor de tal forma que clubes tradicionais de esporte já começam a montar seus times e garantir ainda mais credibilidade à carreira de *pro-player* (como o caso recente da divulgação da criação do time profissional de League of Legends do Clube de Regatas do Flamengo¹ e o patrocínio do Sport Club Corinthians Paulista² a uma equipe já existente). Assim como no caso das *live streamings*, os *e-sports* também capturaram a atenção de pesquisadores que se dedicam a entender o que significa ser um jogador profissional. O estudo de seus interesses, competências e identidades figuram como escopos de pesquisa.

Este trabalho tem por base a união desses dois temas de pesquisa em um só, o *pro-player streamer*. Muito comuns no Brasil são os jogadores profissionais que exploram de sua visibilidade nos grandes torneios para gerarem conteúdo e oferece-los em redes sociais. Na plataforma de streaming de jogos TwitchTv, os maiores *streamers* brasileiros são justamente jogadores profissionais que reúnem comunidades de centenas de milhares de fãs. Com uma relação tão estreita, um estudo que una o *e-sports* e *live streamings* faz jus ao fenômeno mutualístico que é a crescente popularidade de ambos.

¹ Notícia jornalística sobre a formação do time profissional de LoL pelo Flamengo disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/fla-esta-perto-de-fechar-line-up-do-time-de-lol-com-robo-sirt-errot-brtt-esa.ghtml> acessado em 20 de dezembro de 2017.

² Notícia jornalística a respeito da entrada de ambos os clubes no *e-sports*, disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/flamengo-e-corinthians-va-se-enfrentar-em-torneio-de-league-of-legends.ghtml> acessado dia 20 de dezembro de 2017.

1.2 OBJETIVO GERAL

O objetivo geral desta pesquisa é identificar se há e quais as variações de performance e desempenho técnico do *pro-player* Felipe “brTT” Gonçalves entre os dois ambientes de *live streaming* de jogos digitais via internet em que participa, sendo as transmissões oficiais da Riot Games da Segunda Etapa do Campeonato Brasileiro de League of Legend de 2017 e suas sessões de jogo através de seu canal pessoal de *streaming* na plataforma TwitchTV.

1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a. Identificar as diferentes competências e identidades de um *pro-player*;
- b. Identificar as diferentes competências e identidades de um *streamer*;
- c. Analisar o desempenho técnico e a performance de jogo do jogador brTT em partidas transmitidas em seu canal no TwitchTV;
- d. Analisar o desempenho técnico e a performance de jogo do jogador brTT em partidas oficiais da Segunda Etapa do Campeonato Brasileiro de League of Legends de 2017;
- e. Fazer uma análise comparativa das performances e desempenhos observados nas duas situações.

1.4 ESTRUTURA

A estrutura deste Trabalho de Conclusão está dividida em 6 capítulos, incluindo aí a Introdução e as Considerações Finais. Iniciando com Huizinga (2010) e Dragona (2014), o segundo capítulo apresenta a discussão a respeito do caráter laboral a que pode ser atribuído aos jogos digitais, com os modelos de profissões envolvendo o ato de jogar discutidos em sequência. Para descrever o panorama geral do que se entende por jogadores profissionais, *pro-players*, trazemos o trabalho referência de Taylor (2012) e as suas aproximações teóricas trabalhadas a partir de sua pesquisa. Por fim, será exibido as definições acerca do fenômeno das *live streamings* de jogos digitais a partir dos trabalhos de Paz (2016) e Gros et. al. (2017).

No terceiro capítulo iremos dissertar sobre a qualidade do jogar enquanto performance e aplicar esse entendimento às figuras do *pro-player* e do *streamer*. Ajudam-nos a pensar a performance Schechner (2013) e Huizinga (2010). Mais adiante são detalhadas as características tanto do *pro-player* como do *streamer* no tocante a suas performances,

competências e identidades. Novamente, o trabalho de Taylor (2012) contribui grandemente para o estudo relativo aos *e-sports* e seus praticantes. Já para as *live streaming* de jogos, os estudos realizados por Montardo, Fragoso, Amaro e Paz (2016); Scully-Blaker, Begy, Consalvo e Ganzon (2017); e Runeson (2017) são as principais fontes para a discussão.

O quarto capítulo foi dedicado para apresentação do objeto de pesquisa, no caso o *pro-player* Felipe “brTT” Gonçalves e o jogo em que ele atua profissionalmente, o League of Legends (LoL). Em primeiro, foi feita uma descrição do funcionamento do jogo a partir do conhecimento prévio do autor com esse título em específico. Em segundo, buscamos informações a respeito de brTT e sua carreira como jogador profissional, explicando sua importância para o *e-sport* brasileiro e a dimensão de sua popularidade no país.

No quinto capítulo foi feita a descrição e análise do material coletado. As mais de 13 horas de vídeo foram decupadas levando em conta a imagem captada por câmera, imagem produzida pelo jogo e áudio. A partir da decupagem foram criadas tabelas comparativas com categorias e escala sintética de frequência de três níveis. Os principais autores utilizados para a análise da performance de brTT foram Scully-Blaker et. al (2017) e Runeson (2017) cujos trabalhos dissertam especificamente sobre performance em ambientes de *live streaming* de jogos digitais via internet.

1.5 JUSTIFICATIVA

O jogo online *League of Legends* (LoL), em sete anos de cliente aberto e gratuito, atingiu a marca de 100 milhões de jogadores ativos por mês em 2017. Além de si mesmo, é material base para uma série de outros produtos midiáticos criados por sua desenvolvedora Riot Games e, majoritariamente, por jogadores e fãs. Ilustrações, vídeos, músicas e uma extensa variedade produções de entretenimento e estudo pode ser encontrada na internet. Uma modalidade são as transmissões de vídeos de *gameplay* ao vivo, conhecidas na comunidade do LoL por *streams*.

As *streams* de LoL têm grande influência na comunidade brasileira do jogo popularizando gírias e bordões, estilos de jogos, piadas e figuras públicas. Concentram os fãs na atividade de assistir seus ídolos por diversão ou conhecimento e, não raro, são palco de intrigas entre *streamers*, rivalidades e parcerias. As *streams* do jogo aparecem na principal plataforma de *streaming* de jogos, o site TwitchTV, de duas formas: *streamings* pessoais; e *streamings* de campeonatos. Os canais de LoL no Twitch que agregam grandes quantidades de *viewers* (espectadores) na maioria dos casos pertence a jogadores de alto desempenho. Não raro

são as *streams* pessoais de sucesso onde o *streamer* é também um jogador profissional. Esses *streamers* possuem o privilégio de terem seus jogos transmitidos tanto em seus canais pessoais como nos canais oficiais da Riot Games durante os campeonatos de League of Legends em que participam.

Enquanto os jogos digitais existem há algumas décadas e os campos de pesquisa que os têm como objeto empírico ou teórico já se consolidam, o fenômeno das *live streamings* de jogos possui, bem dizer, dez anos (com o surgimento da JustinTV em 2007). Além de recente, essa prática possui características diferenciadoras marcantes (como a centralidade dos jogos digitais e propensão para o surgimento de novas formas de *gameplay*) e seu estudo permite contribuições na comunicação para os estudos de consumo digital, consumo de redes sociais digitais, novos formatos de inserção publicitária (vide o sistema de *sponsored tips*³), comunidades digitais etc e, para este trabalho, performance, em particular do ator *streamer*.

A escolha da performance do *streamer*, em detrimento de outros atores como a audiência ou a plataforma em si, é para realizar a conexão entre *live streaming* de jogos digitais e a atuação profissional. Optamos por um *streamer pro-player* e não simplesmente um *streamer* e um *pro-player* famosos afim de possibilitar uma análise comparativa de performance cujas variações derivam da mudança nas qualidades do *gameplay* e não sejam um reflexo de um *ethos*⁴ de performance de cada ambiente que poderia indicar a segunda opção. Também, para a análise comparativa desses *ethos* seria necessário um número maior de amostras para cada ambiente, inviável para as dimensões deste trabalho. Mesmo para análise de variação de performance derivada das qualidades de *gameplay*, apenas um jogador foi escolhido afim de manter coerência. Muitos jogadores a mais, que permitiriam perceber padrões de variação confiáveis, extrapolariam em meses o prazo de conclusão deste projeto devido o demorado processo de processamento dos dados. Por outro lado, com poucos jogadores a mais não garantiriam a possibilidade de conclusões comparativas generalizáveis e teriam a mesma utilidade de evidenciar as diferenças de performance, assim como a análise de apenas um já o faz, com algumas possíveis peculiaridades de cada jogador.

Para a análise, o jogador escolhido teria que obedecer a três critérios: ser uma referência dentro do *e-sport* brasileiro; estar atuando como jogador profissional no período de transmissão do material coletado; e ser um *streamer* de grande audiência. Sendo assim, aquele que melhor se enquadrou nesses parâmetros foi o *pro-player* Felipe “brTT” Gonçalves que é tetra campeão

³ Também conhecido como *loots*, espectadores podem enviar mensagens aos *streamers* para serem exibidas durante as transmissões ao vivo dentro de um *banner* publicitário.

⁴ “[...] os valores em estado prático, não-consciente, que regem a moral cotidiana” (BOURDIEU apud THIRY-CHERQUES, 2006).

do Campeonato Brasileiro de League of Legends, campeão do International Wild Card Invitational em 2015 e um dos maiores ícones dos *e-sports* brasileiros. O jogador ainda possui o quarto maior canal brasileiro no TwitchTV em número de seguidores⁵ tendo seu canal no YouTube e perfil do Facebook igualmente populares.

Por fim, gostaria de pontuar minha justificativa pessoal para a escolha desses temas. Tenho contato com videogames desde meus sete anos de idade e cresci presenciando a evolução do setor dos jogos digitais no Brasil, tanto em relevância econômica como em aceitação social. Apesar de não ter vivenciado a época dos *arcades*, participo de uma geração que presenciou a popularidade das *lan-houses*, o agrupamento de amigos na casa daquele vizinho que possuía ou um console ou um computador e o *multiplayer* limitado à tela dividida. Joguei RPGs online na década de 90 e também o DotA enquanto ainda era apenas um *mod*. Presenciei o surgimento e popularização dos MOBAs e, em especial, o League of Legends que jogo, paro e retorno a jogar desde a sua primeira temporada em 2010. O contato com as transmissões de campeonatos e pessoais via *live streaming* foi uma consequência desse trajeto. Como estudante de comunicação, incomodou-me que os estudos de jogos digitais ainda sejam incipientes na área, o que contribuiu com um interesse extra em abordá-los neste trabalho.

⁵ Dado coletado a partir do site Sully Gnome, disponível em: <https://sullygnome.com/channels/365/mostfollowers>. Acessado em 20 dez. 2017.

2 JOGO E TRABALHO

Tendo em vista que o tema abordado aqui trata da complexificação da separação entre jogo e trabalho, diversão e obrigação, é necessário pontuar que os jogos digitais têm uma relação com trabalho mais próxima do que comumente se pensa. Podemos citar como exemplo que um dos processos mais populares (e controversos), no universo dos estudos de jogos, dessa aproximação entre jogo e trabalho é a aplicação daquilo que se chama “gamificação”, ou seja, uma estratégia de tornar os processos de funcionamento de alguma atividade laboral – ou de ensino – mais próximas àquelas de um jogo, definindo regras, mecânicas, objetivos, conquistas e medalhas aos “vencedores” ou “bons jogadores” (DRAGONA, 2014). Essa estratégia de submeter o desempenho de jogadores a pontuações e medalhas é tão pervasiva nas estruturas dos *videogames*, sendo observada desde em jogos como Pac-Man até os mais modernos como Overwatch, que a própria noção de jogar como uma tarefa descompromissada e sem ganhos materiais (HUIZINGA, 2010) deve ser relativizada. Entretanto, não é nosso objetivo aqui analisar como estruturas de jogos são aplicadas ao mundo do trabalho, mas compreender como o ato de jogar jogos digitais em si pode ser visto como uma atividade de trabalho. Por isso, a fim de clarear como a própria estrutura dos jogos digitais é inclinada a uma relação “compromissada” (como a laboral), cabe fazer uma exposição em paralelo do sistema de funcionamento dos *videogames* com de uma partida casual de algum esporte tradicional.

Enquanto uma partida de um esporte tradicional por jogadores casuais finda em si mesma, alguns jogos digitais (mesmo para os jogadores mais casuais) tendem a estender a presença do jogo para além das partidas ou momentos *in-game* propriamente ditos. Para isso, usam-se recursos como o sistema de níveis, de títulos, de *achievements* (marcações, como insígnias, conquistadas ao concluir uma série de requisitos ou realizar uma ação específica), sistemas de ranqueamento, possibilidade de acúmulo de moedas digitais, aquisição de novos itens mais poderosos ou esteticamente apelativos, desbloqueio de novos modos de jogo etc. Os artifícios são variados e um jogo pode possuir múltiplos deles atuando simultaneamente para possibilitar ao jogador criar planos futuros para sua experiência de jogo. Logo, envolver-se com certos jogos digitais significa também um certo nível de ambição calculista. Prever seu estado futuro no jogo e quais recompensas poderão ser obtidas em decorrência disso segue uma lógica semelhante, porém com menor grau, com os planos de carreira de trabalho em instituições no mundo físico.

A partir desse ponto, várias pequenas associações podem ser feitas entre o mundo dos empregos e a progressão nos jogos digitais. Subir no *ranking* pode exigir a superioridade sobre

seus concorrentes em quesitos competentes aos jogos digitais tal qual a promoção de cargo em uma empresa. Chegar aos níveis mais altos e acesso a maiores recompensas não se atinge sem uma dedicação prolongada de tempo ao jogo, assim como a permanência por anos ou décadas em uma instituição pode trazer bonificações salariais. O que pode explicar a diferença de envolvimento entre jogos digitais e emprego, além do caráter mais imediato nos jogos, é a certeza (garantida pelo sistema de regras) de que o esforço e dedicação ao jogo resultará em recompensas. Essa certeza justifica em parte a propensão que muitos jogadores têm em passar várias horas aperfeiçoando suas habilidades, executando ações repetitivas ou pouco excitantes. Em alguns jogos de RPG⁶ é comum os jogadores assumirem papéis de profissões dentro do mundo digital. O que os conduz a coletar certos itens espalhados pelo mapa, passar horas combinando-os para formar derivados mais valiosos e aumentar seu nível de maestria nessa atividade específica para então, conquistado os níveis mais altos, ser capaz de criar e vender itens ainda mais custosos e assim gerar riqueza virtual ou mesmo real para si⁷.

Quando essa dedicação e esforço, por vezes mais intensos que os requeridos ou aplicados em ambientes de trabalho, aos jogos (expandindo aqui para esportes e jogos de tabuleiro) passa a influenciar em outros aspectos da vida cotidiana, surgem afirmações sobre a desqualificação do caráter lúdico, a luz de Huizinga.

Um modelo altamente policiado do “círculo mágico” tem, muito comumente, levado a afirmações de que quando o jogar é tocado pelo mundo exterior, quando seu sentido é levado para além do sistema especializado de jogo, quando *importa* para qualquer coisa além da experiência de jogo em si, ele se torna corrompido, e corruptor (TAYLOR, 2012, p. 99, TRADUÇÃO NOSSA)⁸.

Sabendo que Huizinga (2010) dedica o último capítulo de sua obra, *Homo Ludens*, para criticar os movimentos de massa, o domínio das tecnologias e a aplicação da estrutura de jogo a atividades de não-jogo, pois, a essência da criatividade e da brincadeira seriam perdidos, corrompendo em uma estrutura de controle perigosa, vertiginosa e alienante, onde não haveria lugar para o sujeito e a essência da brincadeira, seria interessante ver as conclusões em *Homo Ludens* se os jogos digitais atuais, com sistemas que recompensam o alto esforço e dedicação, já estivessem presentes na década de 1930.

⁶ Sigla para o termo em inglês *Role Playing Games* (jogos de interpretação de papéis) onde o jogador assume um ou mais personagens e tem a possibilidade de realizar escolhas narrativas que alteram o desenvolvimento do personagem.

⁷ Alguns jogos permitem a compra e venda desses itens com moeda real e acabam permitindo gerar uma renda sustentável, como o caso de *Diablo 3*, sem a necessidade de participar de competições ou torneios.

⁸ “A heavily policed model of the “magic circle ” has far too often led to the claim that when play is touched by the outside world, when it takes on meaning beyond the specialized game system, when it matters to anything other than the play experience itself, it becomes corrupted, and corrupting.”

Nesse contexto, apareceram ainda, formas de jogo (ou de jogar) que são compreendidas como novos modelos de empregos profissionais na qualidade de e-atletas, dentro do que se chama de *e-sport*, ou então como “*entertainers*”, que jogam certos jogos ao vivo para uma certa audiência chamados *streamers* – e são pagos por publicidade e pela plataforma de *streaming* de acordo com sua popularidade. Nos próximos subcapítulos iremos explorar duas “indústrias” de entretenimento que têm se destacado por tornar o ato de jogar em um trabalho lucrativo.

2.2 E-SPORT

A indústria dos jogos digitais tem crescido constantemente desde a época dos arcades tanto em valor de mercado como em abrangência de público e mesmo diversidade. O que teve um crescimento exponencial nos últimos anos, no entanto, foi o cenário dos *e-sports* (esportes eletrônicos). Com ajuda das tecnologias de transmissão de vídeo ao vivo pela internet, os campeonatos de jogos digitais conseguiram expandir o público de seus eventos com a adição dos espectadores *online*. Tornando-se eventos massivos, as desenvolvedoras dos jogos digitais passaram a direcionar boa parte de sua receita na criação de transmissões mais profissionalizadas e com caráter de espetáculo, aos moldes das transmissões estadunidenses de esportes como baseball e futebol americano.

Uma vez aperfeiçoada essa mimese televisiva, os campeonatos de jogos digitais estavam aptos a serem transmitidos em canais de TV como eventos esportivos completos em si mesmo, ou seja, não fazendo parte de um quadro em um programa televisivo sobre *videogames* (exemplos de competições de jogos digitais na TV podem ser encontrados em programas desde a década de 80 como acontecia em *Starcade* da TBS). Em 2014, a final do *The International* (torneio mundial de DotA 2) foi transmitida pela ESPN⁹ e serviria como exemplo de sucessos para a participação desses torneios nos canais de televisão ocidentais. A distinção entre hemisférios se justifica, pois, no oriente canais televisivos sul-coreanos transmitem os campeonatos de *Starcraft* desde o ano 1999 como foi o caso da OnGameNet (OGN)¹⁰. A cultura profissionalizante em torno dos jogos digitais na Coreia do Sul existe há cerca de duas décadas e pode ser esse tempo um dos fatores que levam à dominância dos sul-coreanos nos

⁹ Notícia jornalística do site especializado em jogos Polygon anunciando o acontecimento está disponível em: <https://www.polygon.com/2014/7/17/5913301/the-international-dota-2-championships-espn3>. Acesso em 20 nov. 2017.

¹⁰ Texto jornalístico explanando o desenvolvimento dos torneios de *Starcraft* e *Starcraft 2* disponível em: <https://arstechnica.com/gaming/2011/03/the-dawn-of-starcraft-e-sports-come-to-the-world-stage/>. Acesso em 20 nov. 2017.

campeonatos mundiais, principalmente em jogos do gênero RTS (*real time strategy*) e MOBA (*multiplayer online battle arena*)¹¹.

Além dos jogos competitivos exigirem até de jogadores casuais dedicação prolongada dado o sistema de progressão em jogo e à longa curva aprendizado para que seja possível jogar de forma minimamente efetiva, a sua profissionalização adiciona uma série de tarefas não ligadas diretamente ao jogo como: estar submetido a uma rotina de trabalho, treinamento físico, alimentação balanceada, práticas de convivência em grupo, criar conteúdo para sites, anunciar os patrocinadores, atualizar as redes sociais, participar de entrevistas etc. Obrigações que são agregadas ao desempenho positivo dentro do jogo que um *pro-player* terá de efetuar. Para alguns profissionais, esse trabalho extra “parece como um estorvo, uma distração daquilo que eles realmente queriam estar fazendo”¹² (TAYLOR, 2012, p. 100), ou seja, jogar.

Com a presença de uma rotina de treinos de nível atlético, um sistema de progressão de jogo que recompensa alta dedicação, compromissos extras para além do jogo em si e o fato de o sucesso estar atrelado ao triunfo sobre outros oponentes igualmente, se não mais, habilidosos e dedicados, é de se esperar que os jogadores profissionais tratem suas carreiras no *e-sport* com o máximo de seriedade. Porém, nem sempre esse é o caso. “Para alguns jogadores profissionais, estar sob contrato e em um time é, na verdade, algo que estão fazendo até que descubram alguma outra profissão de ‘verdade’”¹³ (TAYLOR, 2012, p. 100). Nesse contexto, *pro-players* podem pensar em suas profissões no *e-sport* como um *hobby* que “paga suas contas”. Ao atingirem seus objetivos pessoais, passar a mostrar maestria insuficiente ou não estar mais disposto a submeter-se às rigorosas rotinas de treinos, é comum que *pro-players* abandonem suas carreiras e voltem aos estudos em alguma área não necessariamente ligada aos jogos digitais. Esse abandono da cena profissional, para Taylor (2012), pode ser uma ação importante para a retomada da atividade de lazer como tal e, com isso, também uma busca de uma identidade *gamer* construída pré-profissionalização e, em maior ou menor grau, contida pela linha de conduta atlética.

Conforme os jogos competitivos atraem mais pessoas, os campeonatos alcancem maiores índices de audiência e se tornem mais frequentes e mais times profissionais apareçam no cenário, espera-se também um aumento nas possibilidades de emprego relacionado a profissionalização dos jogadores. Além das próprias vagas como *pro-players* titulares ou

¹¹ Texto jornalístico sobre a popularidade do *e-sport* na Coreia do Sul disponível em: <https://www.nytimes.com/2014/10/20/technology/league-of-legends-south-korea-epicenter-esports.html>. Acesso em 20 nov. 2017.

¹² [...] *feels like a burden, a distraction from what they really want to be doing.*

¹³ *For some pro e-sports players being under contract and on a team is actually just something they are doing until they crack some other “real” profession.*

reservas, os times precisam de treinadores, psicólogos, nutricionistas, profissionais de produção audiovisual, de relações públicas, publicitários etc. Que exijam conhecimento avançado do jogo, as vagas de treinadores encabeçam a lista; porém, para as transmissões dos campeonatos, os comentaristas, narradores, analistas, entrevistadores e apresentadores de palco também devem partilhar dessa característica. Quanto mais cresce a indústria do esporte eletrônico, mais possibilidades para carreiras prolongadas são criadas. O que hoje representa uma parcela muito pequena, no futuro podem existir planos de carreira bem claros para aqueles que desejam ingressar nos *e-sports*.

Abrindo possibilidades de abordagens de estudo, Taylor apresenta três possíveis escopos de análise sobre o fenômeno do *e-sport*. O primeiro, parte de trabalhos sobre lazer sério (*serious leisure*). Mesmo admitindo que a profissionalização dos jogadores vai além de uma atividade dedicada de lazer, a autora nota, em especial, os pontos em comum de “organização social e orientação individual” (TAYLOR, 2012, p. 101). As afirmações de Gillespie, Leffer e Lerner (2002) a respeito do lazer sério “ser um aspecto central” das vidas de quem os pratica e fazer parte da produção identitária dessas pessoas, também ajudam Taylor na sua aproximação do lazer sério com o *e-sport*.

A autora apresenta algumas características que um indivíduo envolvido em alguma atividade de “lazer sério” teria de acordo com as noções de Stebbin (2004, p. 52-53):

1. A “necessidade de triunfar” e um sentido de “continuar com isso através de altos e baixos” e “conquistar a adversidade” são componentes centrais da atividade.
2. O desejo de, e às vezes a realização, criar uma carreira a partir dessa atividade.
3. O “significativo esforço pessoal baseado em conhecimento especialmente adquirido, treinamento ou habilidade, e as vezes, todos os três”.
4. A existência de “benefícios duráveis ou resultados” tais quais “autorrealização, autoenriquecimento, autoexpressão, regeneração ou renovação de si, sentimentos de realização, aprimoramento de sua própria imagem, interação social e pertencimento e produtos físicos duráveis de sua atividade (ex.: uma pintura, um artigo científico, uma peça de mobília)”.
5. O desenvolvimento de uma identidade entorno da atividade e profunda identificação com ela.
6. O desenvolvimento de um “*ethos* único que cresce entorno da expressão da identidade” – ou seja, o “especial mundo social que se desenvolve quando entusiastas em um campo em particular perseguem por muitos anos seus interesses”. (TAYLOR, 2012, p. 102).

Mesmo concordando com Taylor quando ela faz a ressalva de que o *e-sport* não se enquadra totalmente como *serious leisure*, na nossa compreensão, essas características fazem mais sentido em se tratando de jogadores amadores à beira da profissionalização ou em busca dela. Isso pois, primeiro, ser um *pro-player* já é em si um ato de realização da construção de uma carreira envolvendo o objeto de lazer que é o jogo. Logo o desejo de criar uma carreira a

partir do objeto de lazer existe em um estado anterior ao do *pro-player* (a carreira não se realiza “às vezes”, e sim é inerente a qualidade de profissional). Segundo, como a própria Taylor apresenta a partir de suas entrevistas com profissionais dos *e-sports*, o desenvolvimento das identidades dos jogadores profissionais nem sempre está atrelado ao objeto de lazer jogo, podendo ter sua origem no caráter atlético de suas profissões e mesmo em experiências prévias com esportes tradicionais. Mesmo os objetivos de autorrealização de um *pro-player* podem não estar no “*hobby*” em si, no caso o jogo, mas em decorrência da própria profissionalização. O esforço em adquirir a maestria do jogo pode ser um meio para, por exemplo, conseguir derrotar todos seus adversários e ser o campeão mundial ou oferecer a seus fãs um espetáculo digno.

É possível que os próprios jogos *mid* e *hardcore*¹⁴ tenham de ser tratados como *serious leisure* por seus jogadores para que tenham uma experiência de jogo completa. Os jogos competitivos se enquadram nessas categorias. Mesmo que possam ser jogados de forma casual e despreziosa, o jogo recompensa mais aqueles que saem vitoriosos dos enfrentamentos com outros jogadores. Logo, ações como esmiuçar os conteúdos do jogo, treinar as habilidades mecânicas, aprender as interações entre os objetos, guiam para uma maior maestria técnica que pode proporcionar uma experiência de jogo mais completa: partidas mais disputadas e, conseqüentemente, derrotas menos frustrantes e vitórias mais gratificantes.

Os jogos competitivos parecem estimular mais seus jogadores a dedicarem longos períodos de tempo para melhorar suas habilidades dentro do jogo do que os títulos nos quais não há disputa entre pessoas (PVE – *player versus environment*¹⁵). O que explica os numerosos vídeos na *internet* de tutorias e dicas e suas respectivas altas taxas de visualização. Mesmo em partidas de nível baixo, é comum jogadores discutirem entrem si quais as melhores táticas, itens ou formas de jogar e fazerem referência à uma figura de autoridade como forma de validação de seu argumento. Essa atitude de aprimoramento que os jogadores de títulos competitivos possuem em relação à suas atuações em jogo pode ser um indício de uma característica de lazer sério inerente a esses produtos digitais. O que destoa da aproximação que Taylor faz entre *serious leisure* e *e-sport*. Se o jogo por si só carrega um grande potencial em tornar-se objeto de lazer sério para seus jogadores mais medianos, ir além dos jogadores topo de *ranking* e *streamers* para a categoria de *pro-players* institucionalizados sem uma alteração na relação jogador/jogo é algo questionável.

¹⁴ Por *mid* e *hardcore*, entende-se como os jogos que demandam do jogador um alto investimento, ao menos, de tempo para que possa conhecer os elementos relevantes ao jogo, dominar as mecânicas, progredir o personagem e a história e, comumente, acompanhados de um alto grau de dificuldade. *Mid* e *Hard*, sendo prefixos para definir o nível de intensidade que um jogo demanda de seus jogadores os atributos acima.

¹⁵ Um exemplo de jogo unicamente PVE é a trilogia de RPG *The Witcher* desenvolvida pela CD Projekt Red.

Uma segunda aproximação de linha teórica que Taylor apresenta se dá com os estudos de esportes de estilo de vida (*lifestyle sports*). Essa categoria se ocupa em estudar atividades esportivas alternativas como o *skateboarding*, *windsurfing*, *parkour* etc. Apesar das diferentes modalidades e contextos de origens, esses esportes possuem características que os diferenciam em grande medida dos esportes tradicionais. A mais notória delas sendo o papel que o esporte desempenha na construção de identidade. Como o próprio nome sugere, verdadeiros estilos de vida são construídos em torno, por exemplo, do *skate*. Formas de se vestir, estilos de música, acessórios, poses corporais, jargões próprios e, certamente, alta valorização da respectiva atividade esportiva e seus ícones são decorrentes da prática de *lifestyles sports* e participação em suas comunidades.

Com os *e-sports*, percebemos a proximidade que mantêm com a cultura *gamer* e subculturas específicas de cada título. Aparentemente, conforme os jogos digitais alcançam públicos mais abrangentes, a exposição de uma identidade *gamer* fica mais comum e evidente principalmente no vestuário e pelos jargões, *pro-players* inclusos. Além dos jogos digitais, é amplo entre os *gamers* o interesse por tecnologia e suas novidades. Especialmente aquelas com relação direta com a experiência de jogo. As comunidades *gamers* na *internet* são umas das, se não as, mais ativas. Cada título possui milhares de páginas de caráter enciclopédico, atualizadas de forma colaborativa por jogadores em todo o mundo¹⁶.

Apontada a semelhança da centralidade do objeto de esporte como marcador de identidade entre os *lifestyle sports* e o *e-sport*, há uma lista de características dos esportes de estilo de vida estruturada por Belinda Wheaton (2004b) e exibida por Taylor que deve figurar neste texto. Para Wheaton, os *lifestyle sports* são definidos por serem:

1. Historicamente recentes.
2. Ênfase em uma participação de “raiz” (contra assistir).
3. Novos objetos, comumente novas tecnologias, são um ponto focal (“pranchas, bicicletas, discos, etc”).
4. “Comprometimento em tempo e/ou dinheiro e um estilo de vida e formas de expressão coletiva, atitudes e identidade social que se desenvolve dentro e entorno da atividade.”
5. “Uma ideologia participativa que promove o divertimento, hedonismo, envolvimento, autorrealização, ‘fluxo’, viver o momento, ‘explosões de adrenalina’ e outras recompensas intrínsecas.” O foco é em “expressões criativas, estéticas e performáticas.” Comumente há uma resistência ao acompanhamento de “institucionalização, regulamentação e comercialização” e uma possível ambivalência quanto ao ato de assistir [*spectatorship*].
6. Frequentemente são compostos por participantes “ocidentais brancos de classe média”, no entanto podem ter mais diversidade de gênero que os esportes tradicionais.

¹⁶ O jogo *World of Warcraft*, por si só, já possui uma das maiores enciclopédias digitais do mundo, com quase 300 mil artigos de conteúdo em um único site da web (wowwiki.wikia.com).

7. “Predominantemente, porém não exclusivamente, individualista em forma e/ou atitude.”
8. Envolvem “atividades não agressivas (...) que não envolvam contato corporal”, porém, mantém-se noções de risco e perigo.
9. “Os espaços de consumo são novos ou zonas ‘liminares’ apropriadas ao ar livre (...) na maioria das vezes sem delimitações fixas ou criadas”. (TAYLOR, 2012, p 104).

Das características acima, as que podem apresentar alguma incoerência com os *e-sports* é principalmente a oitava e, em parte, a nona. Além não haver contato corporal entre os competidores profissionais de jogos digitais, a prática prolongada de jogo pode ocasionar lesões nas mãos e punhos graves o suficiente para causar muita dor e, até mesmo, decretar o fim de uma carreira profissional. Na fala do ex-jogador profissional de LoL, Hai “Hai” Lam, a atividade gerou dano em suas mãos de tal maneira que jogar certos jogos resulta em dores prolongadas¹⁷. Apesar de perigo não ser aplicável, certamente riscos severos são presentes

O ponto 9, sobre os locais de realização dessas práticas, Wheaton, parece se referir à apropriação de espaços urbanos cujas formas são ressignificadas e reapropriadas de acordo com cada esporte. As escadarias e corrimões para manobras de *skate*; os prédio, muretas e valas para o *parkour*; as piscinas e ladeiras para as BMXs etc. Relativo ao *e-sport*, com um esforço pode-se considerar o quarto pessoal como um novo lugar para a prática de um esporte? Provavelmente não, visto que esportes tradicionais como boxe e judô podem ser praticados em ambientes relativamente pequenos. Talvez o próprio computador, a máquina digital, possa ser entendida como um novo lugar para prática de esporte; porém essa discussão vai além das propostas desse trabalho. Um cenário mais aproximado da qualidade de novos locais dos *lifestyle sports* aplicado aos jogos digitais está entre os jogos *mobile* e locativos. Títulos como o *HearthStone* (jogo multiplataforma) da *Blizzard* e o *Clash Royale* da *Supercell* são exemplos do potencial competitivo mesmo para jogos acessíveis por *smartphones* e *tablets*. O que os garantem a possibilidade de prática em virtualmente qualquer lugar.

Uma terceira aproximação teórica apresentada pela autora, busca nos estudos sobre “trabalhos não convencionais” uma possível abordagem de estudos de *e-sports*. Ela resgata autores como Sttebins (2004) e Ben Fincham (2008) para argumentar que, assim como em empregos nos quais a pessoa, por prazer à atividade, não cria distinções entre trabalho e lazer, os jogadores profissionais estariam em situação análoga. Taylor (2012, p. 106) cita o exemplo dos carteiros ciclistas, oriundo da etnografia de Fincham, no qual esses profissionais sentem-se realizados no trabalho e criam uma identidade entorno dele. No cenário dos *e-sports*, essa

¹⁷ Em seu comentário “*I can play Xbox games on a controller, or even a little of other games like League or Dota or whatever, but whenever I play even two to three games of SC2, my hands end up killing me that entire week.*” Retirado de artigo jornalístico publicado em: <http://bigthink.com/ideafeed/esports-injuries-are-on-the-rise>. Acesso em 23 nov. 2017.

abordagem parece fazer mais sentido em relação às outras profissões envolvidas e derivadas da profissionalização de *gamers* e não em relação aos *pro-players* em si. Ou seja, seria mais apropriado em relação aos apresentadores das transmissões dos campeonatos, narradores e comentaristas, técnicos, psicólogos etc. como melhor enquadrados. Esses estão envolvidos em um trabalho, a princípio comum (equivalente ao carteiro), porém com o diferencial de serem relacionados aos jogos digitais, objeto constituinte de suas identidades. A presença do objeto de lazer na profissão a torna prazerosa e passível de formação identitária (como na fala de narradores e comentaristas dos campeonatos de LOL que se sentem realizados em trabalhar com algo que ressoa com seu estilo de vida). Aos jogadores profissionais existem outras nuances que não se apresentam necessariamente no âmbito dos trabalhos não-convencionais como: o nível de rendimento atlético exigido; caráter intrinsecamente competitivo; a esforço diário no trabalho tem sua aplicação principal voltada para torneios e competições de curta duração; a presença de e responsabilidades assumidas com patrocinadores.

Em síntese, a fim de compreender o fenômeno do *e-sport*, Taylor (2012) traz autores de três campos teóricos de estudo diferentes. Como os jogos competitivos têm seu desenvolvimento voltado para um público *mid* e *hardcore* e possuem uma longa curva de aprendizado, podemos concluir que possuem por si só um potencial latente em se tornarem objetos de lazer sério e não uma decorrência da profissionalização do jogar como, resguardadamente, sugeriu Taylor. Dada a profissionalização, a semelhança entre um *pro-player* e um atleta de *lifestyle sport* na relação com sua atividade de profissão, com algumas menores ressalvas, sugere uma possibilidade de abordagem coerente. Por fim, a abordagem enquanto trabalho não-convencional não faz jus ao exercício da função de jogador profissional, porém pode ser aplicada com melhor adequação às demais profissões relacionadas ao *e-sport*.

2.3 STREAMING DE GAMES

As tecnologias computacionais deram origem a novas formas de jogo, como vimos no caso do *e-sport*, que modificaram não só o conceito de atleta e o do jogo profissional em si, mas também a relação desses jogadores com o jogo e as formas de transmissões do *gameplay*. Iremos explicar o que são as *social live streaming services*, em especial as *streamings de jogos*, suas principais plataformas e audiência, para, então, explicarmos como essa nova mídia social pode ser vista como uma forma de atividade laboral e rentável, ao menos no que compete aos conteúdos sobre jogos digitais.

Se os jogos digitais por si só já são um caso de grande curiosidade, surge e segue com eles uma prática capaz de gerar equivalente interesse. O ato de assistir a jogatina de alguém evoluiu seguindo os passos dos próprios jogos e, principalmente, com a internet. A prática se resumia em reunir um grupo de amigos nos *arcades* e, enquanto se aguardava a vez, acompanhar o jogo deles até que percam ou o tempo da ficha acabe. Mais tarde, sentar-se próximo a um televisor doméstico em que alguém tivesse ali plugado seu console permitiria acompanhar um amigo ou familiar no esforço de completar os desafios impostos pelo jogo. Para os jogos multijogador, foram desenvolvidos os modos de espectador onde, mesmo após a sua derrota ou antes do início de uma nova partida, o jogador poderia acompanhar a tela de outros jogadores em tempo real. Atualmente, o ato de assistir a jogatina de alguém é mais popular através do compartilhamento da tela de jogo ao vivo via internet para potenciais ou efetivos milhares de espectadores. Essa forma de disponibilizar o seu *gameplay* é apelidada de *streaming* e só é possível de forma prática com o auxílio de plataformas e softwares especializados. Diferente dos outros cenários descritos, essa traz consigo a possibilidade de lucro e popularidade aos jogadores que souberem cativar um público fiel de suas transmissões.

Os *social live streaming services* são plataformas ou recursos de algumas redes sociais que são caracterizados pela “sincronia, transmissão do programa do próprio usuário em tempo real, utilização dos próprios dispositivos, interação entre audiência e o locutor e, por fim, a possibilidade de um sistema de gratificação”¹⁸ (SCHEIBE et al. apud GROS et al., 2017). Atualmente existem duas plataformas mais relevantes dedicadas a transmissão ao vivo de jogos digitais: o YouTube Gaming; e o TwitchTV. Ambos são sites e podem ser acessados por qualquer navegador e dispositivo com acesso à internet. Basta digitar o endereço e estarão disponíveis à escolha uma grande quantidade de jogadores em uma variedade de jogos ao redor do mundo, todos jogando e compartilhando suas telas ao vivo

A Twitch.TV é disparada a maior plataforma para *streaming* ao vivo de jogos digitais atualmente tendo mais que o triplo de *streamers* mensalmente ativos em comparação ao YouTube Gaming Live em março de 2017¹⁹. Em 2016, a plataforma contabilizou um total de 292 bilhões de minutos assistidos pelos 15 milhões de espectadores diários divididos entre os 2,2 milhões de *streamers*²⁰. Interessados com o potencial da plataforma, em 2014 as empresas Amazon e Google entraram em disputa sobre a compra do da marca Twitch.Tv. Ao final, o

¹⁸ “[...] synchrony, real-time broadcasting of the users’ own program, usage of their own devices, interactions between the audience and the broadcaster and lastly the possibility of a gratification system.”

¹⁹ Dados divulgados pelo site StreamLabs. Disponível em: <https://blog.streamlabs.com/livestreaming-q117-twitch-vs-youtube-avg-spend-ltv-and-tip-volumes-8263c6a9f99e> acesso em 22 de jan. de 2018.

²⁰ Retrospectiva do ano de 2016. Disponível em <https://blog.twitch.tv/presenting-the-twitch-2016-year-in-review-b2e0cdc72f18> e <https://www.twitch.tv/p/about/> acesso em 12 de out. de 2017.

negócio foi fechado em 970 milhões de dólares e a plataforma de *streaming* passou a funcionar como subsidiária para Amazon desde então²¹.

2.3.1 Twitch: o streaming como negócio

A Twitch surgiu a partir de um serviço criado em 2007 por colegas universitários nos Estados Unidos (Justin Kan, Emmett Shear, Michael Seibel e Klye Vogt formavam a equipe) para transmissão de vídeos online ao vivo de fragmentos do cotidiano de Justin Kan. O serviço era chamado Justin.Tv e a ideia inicial era criar um conteúdo semelhante aos dos *reality shows*. Em pouco tempo as transmissões de Justin popularizaram o termo “*lifecasting*”. Após oito meses transmitindo trechos de sua vida em caminhadas pelas ruas, encontros marcados ou inusitados, o conteúdo inusitado na época gerou mídia espontânea e foi aberto para o público fazer suas próprias transmissões. Essas variavam grandemente, desde de pedaços da vida cotidiana a retransmissões de canais por assinatura (MONTAÑO apud PAZ, 2016). Dentre dessa variedade, existiam “nichos *gamers*” onde eram transmitidas partidas de jogos digitais. Atentos à oportunidade de expansão das *streamings* de jogos, em 2011 foi criada a empresa Twitch Interactive. O primeiro slogan da marca deixava claro o público pretendido “*Social videos for gamers*”.

A plataforma seguiu anos de crescimento dentro do segmento *gamer* e em 2016 anunciou a compra dos serviços da Curse Inc²². Esses incluíam o Curse Voice, Curse Client e Gamepedia. O Curse Voice era um aplicativo e site para comunicação por chamadas de voz voltado para o público *gamer*, com parceria com algumas empresas de jogos como a Riot Games e Blizzard, o app era capaz de rastrear a lista de amigos *in-game* e adicioná-los à lista própria do app. Era possível criar chamadas em grupo ou individuais e compartilhá-las através de *links*, permitindo que jogadores fora da lista de amigos também pudessem se juntar à sala. As imagens de perfil eram com temas dos jogos parceiros e ofereciam uma grande variedade de escolha. O Curse Cliente estava ligado mais diretamente à criação do Curse que surgiu como um site para add-ons e mods para jogos como World of Warcraft e Minecraft. Esse app permitia o gerenciamento facilitado dos add-ons e mods já baixados. Com a compra pela Twitch, esses dois apps se fundiram sendo adicionados os serviços do site de *streaming* dando surgimento ao

²¹ Notícia do G1 anunciando a venda do Twitch. Disponível em <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2014/08/twitch-confirma-venda-para-amazon-por-us-970-milhoes.html> acesso em 12 de out. de 2017.

²² Matéria jornalística do site TecMundo anunciando a compra do Curse Inc. Disponível em <https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/108547-ainda-focada-gamers-twitch-assina-contrato-compra-curse.htm> acesso em 13 de out. de 2017.

Twitch App para computadores que permite visualizar as *streamings* ao vivo ou gravas, fazer chamadas de voz e gerenciar add-ons e mods. O site Gamepedia.com existe como um grande repositório de informações sobre alguns jogos. Funciona no modelo do Wikipedia, onde o público pode acessar e adicionar informações sobre os jogos. O Gamepedia.com também possui uma categoria de artigos jornalísticos que anunciam as novidades no setor dos *games*, dicas e curiosidade. As contas de usuários dos três serviços citados atualmente passam pelo processo de migração para os servidores do Twitch. Sendo necessária apenas uma conta para acessar os serviços, a Twitch agora possui mais facilidade e fontes para gerar dados de preferência de usuários e eventualmente vendê-los dentro de seu modelo de negócios de exibição de anúncios.

Para acessar os vídeos pelo Twitch, a pessoa pode usar o site ou os aplicativos de computador e *smartphone*. Não é necessário criar uma conta apenas para visualizar os vídeos, porém alguns recursos só estão disponíveis após o cadastro. Enviar mensagens no chat instantâneo, seguir (*follow*) e se inscrever em canais são algumas delas. Seguir um canal funciona como uma ferramenta de favorito. Quando os canais seguidos ficam *online*, o espectador recebe um e-mail e o canal fica em destaque na barra lateral esquerda da UI (*user interface*) do Twitch. Os vídeos são agrupados por jogos, podendo ser aplicado o filtro por língua falada pelo *streamer*. Alguns jogos possuem filtros específicos como o League of Legends que possui a opção de escolher *streams* por campeão e *elo* (ranking do jogo por servidor) do *streamer* e o CS:GO por mapa da partida. Em março de 2017 a Twitch lançou a categoria IRL (*in real life*) de vídeos. Seguindo o modelo de vlogs, a plataforma abre espaço para os *streamers* explorarem novos conteúdos que não diretamente ligados a jogos digitais. Atualmente essa categoria está entre as que mais possuem espectadores ao lado dos jogos DotA 2, League of Legends, Playerunknown's Battlegrounds e Hearthstone.

Para iniciar uma transmissão deve-se estar cadastrado no site e dispor de algum método de gravação de tela. Apesar de existirem placas especializadas em captura de vídeo, que são instaladas na placa-mãe do computador, a gravação pode ser feita utilizando apenas um *software* e a capacidade de processamento do processador e placa de vídeo. A Twitch possui uma lista de programas²³ indicados para esse fim, sendo o mais comum o OBS (*Open Broadcast Software*), e uma página dedicada para a configuração ideal de cada *software* para as transmissões via Twitch.tv. Os arranjos dos elementos visuais e gráficos da transmissão são feitos através desses programas, podendo ser adicionadas algumas extensões interativas disponibilizadas pela própria plataforma.

²³ Disponível em <https://www.twitch.tv/broadcast> acesso em 13 de out. de 2017.

Sobre o modelo de negócio, a Twitch possui algumas fontes de monetização como inscrições mensais em canais, mensalidade para acesso a conteúdo exclusivo, publicidade, sistema de *bitcoins* e merchandising²⁴. As inscrições mensais, *subscribe* ou só sub, funcionam como uma espécie de doação por parte dos espectadores para os *streamers* em parcela única válida por 30 dias. São pagas por canal, logo, um frequentador do Twitch pode acionar quantas subs quanto forem seus canais preferidos. Do valor da sub, aproximadamente metade é retida pela plataforma e a outra repassada para os Parceiros em um período de até 45 dias. Existem quatro modalidades de sub variadas pelo preço: grátis; US\$ 4,99; US\$ 9,99; e US\$ 24,99. As inscrições são as responsáveis pela maior parte da renda gerada pelos *streamers* parceiros e são eles os responsáveis por gerenciar os privilégios concedidos aos *subscribers*.

Algumas formas de privilégios possibilitadas pela plataforma são a liberação de *emoticons* exclusivos criados pelo *streamer*, opção de transmissão livre de anúncios publicitários, capacidade de participar do *chat* quando este é exclusivo para subs. Também é comum *streamers* interagirem mais com *subscribers* convidando-os a jogarem juntos algumas partidas, no caso de League of Legends. Para que um canal do Twitch esteja hábil a receber subs, esse deve submeter-se a um processo de análise feita pela equipe da plataforma afim de tornar o *streamer* um Parceiro²⁵ (sistema de *partnership*). Os parâmetros de análise incluem análise do conteúdo do canal, regularidade de frequência de transmissões (uma média de no mínimo três sessões por semana) e potencial crescimento da média de espectadores. Há uma ênfase na média de espectadores simultâneos, demonstrando um interesse da plataforma em apoiar criadores de conteúdo capazes de manter uma base de fãs por longos períodos de tempo ao invés de realizarem uma ou outra transmissão de grande audiência. Dada a dificuldade em se tornar um Parceiro, a Twitch tem estudado um novo sistema para estimular o crescimento de canais pequenos chamado *Affiliate*²⁶. A aprovação no processo de admissão de Afiliados segue os mesmos critérios, porém com menor rigor e, conseqüentemente, garentem menores benefícios que canais Parceiros.

A mensalidade para se ter acesso a uso exclusivo chama-se Twitch Prime. Usuários desse serviço têm acesso a ferramentas que espectadores *free* não têm e aos conteúdos exclusivos dos serviços Amazon Prime Video. Na plataforma de *streaming*, o usuário prime pode assistir às transmissões sem anúncios, receber itens de jogos cujas desenvolvedoras

²⁴ Página de *merchandising* da marca Twitch no site Amazon. Disponível em <https://www.amazon.com/twitchmerch> acesso em 18 de out. de 2017.

²⁵ Informações sobre o programa de Parceiros. Disponível em <https://help.twitch.tv/customer/en/portal/articles/735127-tips-for-applying-to-the-partner-program> acesso em 17 de out. de 2017.

²⁶ Informações sobre o programa de Afiliados. Disponível em <https://help.twitch.tv/customer/portal/articles/2785927-joining-the-affiliate-program> acesso em 17 de out. de 2017.

aderiram ao sistema junto com Twitch, ícones exclusivos para o chat instantâneo e uma inscrição de canal grátis. O valor da mensalidade é de US\$ 2,99 nos primeiros seis meses e US\$ 5,99 do seguinte em diante²⁷.

Os anúncios são reproduzidos durante as *stream* e nos canais *offline* quando acessados. Os anúncios são em formato audiovisual e ocupam a tela de transmissão, interrompendo-a. *Streamers* Parceiros podem gerenciar as aparições dos anúncios seguindo um intervalo mínimo de oito minutos entre cada inserção e recebem parte da receita por milhar de visualizações. Para inserir um anúncio na plataforma não é simples da maneira como o Facebook e Google. Deve-se entrar em contato com a equipe de vendas²⁸ da Twitch que, como afirma Paz (2016), “sugere uma busca por grandes anunciantes”.

Os *bitcoins* funcionam também como uma ferramenta de apoio ao *streamer* na forma de doação nomeada pela plataforma de *Cheer*. Cada *cheer*, ou bit, equivale a um centavo de dólar repassado ao *streamer* enquanto os pacotes de compra dos bits possuem um acréscimo no valor da moeda que é retido pela Twitch. Quanto menor o valor de bits comprado, maior o percentual do acréscimo. 100 bits, que revertem em 1 dólar para o *streamer*, podem ser adquiridos por US\$ 1,40 enquanto 25.000 bits custam US\$ 308. Há também a opção de receber gratuitamente pequenas quantidades de bits ao assistir publicidades e participar de pesquisas. Os bits são usados no chat instantâneo na forma de *cheers*. Esses são elementos gráficos de mesmo tamanho que os emotes e variam em cor e animação conforme a quantidade de bits doada. O *streamer* Parceiro pode gerenciar a exibição dos *cheers* na tela de transmissão, limitá-los ao chat ou bloquear esse modelo de contribuição completamente em seu canal. Comumente os *cheers* são usados como forma de celebrar um acontecimento inusitado ou uma boa jogada. Também funcionam como elemento extra para manter o dinamismo do chat.

Com esses recusos de monetização, a atividade de *streamer* de jogos pode ser explorada como uma profissão relativamente segura para aqueles que conseguirem cativar uma audiência fiel. Como citado anteriormente, há uma relação entre idade do canal e número de espectadores, indicando que a persistência, mesmo após os complicados primeiros meses, pode ter um retorno monetário aceitável. Canais no Twitch de pequeno ou médio porte podem receber da plataforma, através dos sistemas de inscrição, bits e publicidade por volta de US\$ 200 por mês (sem incluir doações). O canal do YouTube *The Rum Ham* publicou em janeiro de 2017 um

²⁷ Valores relativos a outubro de 2017.

²⁸ Microsite dedicado a venda do espaço publicitário da Twitch. Disponível em <http://twitchadvertising.tv/> acesso em 18 de out. de 2017.

vídeo²⁹ mostrando os gráficos de arrecadação do mês de dezembro de 2016 relativo a seu canal de *stream* do jogo *Clash Royale* na Twitch.TV. Para o *streamer*, que possui aproximados 200 espectadores simultâneos e realiza no máximo cinco transmissões por semana com duração de três horas cada, sua receita ao fim do mês foi de US\$174,92 pela plataforma. Somado a esse valor, ele recebeu em doações através do *streamlabs*³⁰ pouco mais de cem dólares no mesmo mês.

Enquanto para *streamers* pequenos a atividade pode ser um complemento à renda, aqueles que possuem maiores volumes de espectadores ultrapassam os 300 dólares mensais em grande medida. Em fevereiro deste ano (2017), o *streamer* brasileiro Bruno “aXt” Habitzreuter, com mais de 430 mil seguidores no seu canal da Twitch³¹, recebeu da plataforma US\$ 1905,63³² em um único mês. Desse montante, pouco mais de mil dólares são provenientes de receita de anúncios publicitários. Entre os maiores do mundo na plataforma com quase 2,5 milhões de seguidores, o *streamer* Jaryd “summit1g” Lazar arrecadou apenas em doações um montante, desde o início de seu canal, de 208 mil dólares³³ até a data de 24 de dezembro de 2016. Tendo como base a data de seu vídeo mais antigo no canal (28/12/12), a média mensal de doações recebidas aproxima-se dos 4,3 mil dólares.

Para esses *streamers* é muito vantajoso manter também canais em outras plataformas³⁴, como o YouTube, uma vez que as imagens capturadas das transmissões no Twitch podem servir como material base para criação de conteúdo em outros sites. Barateando os custos de produção ou otimizando aproveitamento do tempo, a possibilidade de lucro aumenta com a manutenção de canais em diferentes plataformas. No caso de *The Rum Ham*, sua renda dobra quando considerado o seu canal no YouTube ainda que, por ser pequeno, não atraí tanto a atenção de empresas com a disposição de patrocinar um vídeo (o que, em sua fala³⁵, pode aumentar em muito os valores).

29 “How Much Do Small Twitch Streamers Make? Real Earned Revenue Shown! // App Store Secrets”. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=k2zdda2xIac> acesso dia 23 de nov. de 2017.

30 Streamlabs.com é um site que funciona como ferramenta para doações de variados valores a *streamers* via PayPal.

31 Canal “aXtLOL”.

32 Informação captada durante uma de suas *streams* e divulgada em: <https://streamie.com.br/ganhos-twitch-axt/> acesso em 23 de nov. de 2017.

33 Informação captada durante uma de suas *streams* e gravada em forma de clipe no trecho disponível em: <https://clips.twitch.tv/FurtiveDeterminedBorkDoubleRainbow> acesso em 23 de nov. de 2017.

34 Todos os três *streamers* citados no parágrafo anterior possuem seus respectivos canais no YouTube: The Rum Ham – Clash Royale & Brawl Stars; axt; summit1g.

35 “How Much Do Gaming YouTubers Make in 2017? How To Earn Money Playing Videogames Full Time!” disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=NfS0ICQlqQY> acesso em 23 de nov. de 2017.

3 JOGADOR E PERFORMANCE

Os jogos digitais, e possivelmente qualquer forma de jogo, não escapam à noção de performance. Em verdade, os jogos e seus jogadores são atravessados e ressignificados pela potencialidade de diferentes “performances” antes mesmo do surgimento dos consoles pessoais, desde suas primeiras aparições sociais nos *arcades*, como explica Taylor (2012, p. 3)

Como Burril (2008) argumenta, arcades são espaços de atividade e performance. Construídos sobre uma tradição que retoma desde o pinball e as máquinas analógicas de arcade, em 1976 *Sea Wolf* ofereceu a primeira numeração de pontuação máxima que foi passada de jogo para jogo (Medler, 2009) e, dependendo de qual for sua fonte, ou *Asteroids* ou *Star Fire* em 1979 trouxe a lista personalizada de pontuação máxima (tipicamente através de iniciais) para a plataforma. (tradução nossa)³⁶.

Os sistemas de pontuação e ranqueamento possibilitam aos jogadores parâmetros para compararem suas performances uns com os outros, ao menos no tocante ao sucesso em completar ou superar os desafios impostos pelo jogo. A performance de jogar, no entanto, não finda na quantificação de erros e acertos. Os movimentos do corpo do jogador e sua interação com as interfaces físicas de jogo, na geração de ações coordenadas e interiorizadas via repetição e prática, também fazem parte da performance de jogo.

Enquanto os momentos mais intensos do *gameplay* podem nos levar a falar sobre sensações como se tivéssemos esquecido de nossos corpos (jogadores comumente falam sobre estarem em uma “zona” ou tropeçando em um tipo de estado alterado em jogo), é na verdade nesses momentos que estamos quase *completamente habitando* um corpo que se mistura com o sistema lúdico (incluindo regras, mecânicas, estéticas) assim como a tecnologia através da qual o *gameplay* atravessa-nos e volta para dentro do sistema através das nossas ações (TAYLOR, 2012, tradução nossa)³⁷.

Ao ato de jogar, em sentido amplo, é comum atrelar as concepções de entretenimento, de disputa e de desempenho ou, em outras palavras, de performance técnica. Nos jogos competitivos, principalmente esportes, a noção de performance técnica é bastante valorizada tanto pelos jogadores quanto pelos espectadores, tanto no âmbito amador quanto no profissional. Entretanto, a performance do jogador enquanto joga não deveria ficar restrita somente aos atributos de desempenho técnico, mas também às suas ações e comportamentos de

³⁶ “As Burrill (2008) argues, arcades are spaces of activity and performance. Building on a tradition going all the way back to pinball and analog arcade machines, *Sea Wolf* in 1976 offered the first high score notation that carried over from game to game (Medler 2009) and, depending on who you source, either *Asteroids* or *Star Fire* in 1979 brought the personalized (typically via initials) high score list to the platform.”

³⁷ “While the most intense moments of gameplay can prompt us to talk about feeling as if we have forgotten our bodies (gamers often talk about being in a ‘zone’ or stumbling out of a kind of altered state in play), it is actually in those moments we are most fully inhabiting a body that is commingling with the ludic system (including rules, mechanics, aesthetics) as well as the technology via which gameplay passes through us and back into the system through our actions.”

caráter mais “social” ou performático no sentido de representar um papel (SCHECHNER, 2013) ou de aceitar as regras e costumes necessários como em uma situação ritualística (SCHECHNER, 2013; HUIZINGA, 2010), onde a performance não está ligada necessariamente a uma ação funcionalista dentro do jogo (correr constantemente para um posicionamento na quadra para chutar melhor, por exemplo), mas em sua forma que conforma esse agir (debochar dos adversários enquanto corre para se posicionar). Por isso, performance do jogo se posiciona entre o “jogador” (ser) e a “jogar” (ação), como explica

"Ser" é a própria existência. "Fazer" é a atividade de tudo o que existe, desde quarks até seres sensíveis a cordas supergalácticas. "Mostrar-se fazendo" é performar: indicar, realçar e exhibir. "Explicar 'mostrar fazendo' são os estudos de performance. É muito importante distinguir essas categorias umas das outras. "Ser" pode ser ativo ou estático, linear ou circular, expandindo ou contraindo, material ou espiritual. O ser é uma categoria filosófica que aponta para o que quer que seja que as pessoas teorizem como 'realidade final'. 'Fazer' e 'mostrar-se fazendo' são ações. Fazer e mostrar-se fazendo estão sempre em fluxo, sempre mudando. (SCHECHNER, 2013. p. 28, tradução nossa.)³⁸

Portanto, somado ao desempenho e ao jogar corporificado, a encenação por parte do jogador surge em uma situação de jogo assistido e completa o que se pode entender por performance de jogo. Nas próximas subseções faremos uma revisão de autores que apontam as competências e identidades de jogadores enquanto *pro-players* ou como *streamers*, a fim de que seja possível, na análise, buscar pontos de aproximação e distanciamento do que consideramos duas “performances” diferentes de jogo.

A partir da perspectiva de Taylor (2012), veremos como, no caso dos jogadores profissionais, essas três qualidades de performance são exploradas em prol do sucesso competitivo somadas a outras competências exigidas dos esportistas eletrônicos e descritas adiante. Após, iremos analisar os “*streamers*”, ou seja, aquele jogador que utiliza canais em plataformas on-line de streaming ao vivo para transmitir suas partidas para que outros usuários possam observar suas performances de jogo. Buscaremos traços dessas características de identidade e competência nos trabalhos de Montardo et. al (2016) Scully-Blaker et. al (2017) e Runeson (2017) para montar indicadores dessa performance desse jogador que joga para divertir os outros.

³⁸ “‘Being’ is existence itself. ‘Doing’ is the activity of all that exists, from quarks to sentient beings to supergalactic strings. ‘Showing doing’ is performing: pointing to, under- lining, and displaying doing. “Explaining ‘showing doing’” is performance studies. It is very important to distinguish these categories from each other. ‘Being’ may be active or static, linear or circular, expanding or contracting, material or spiritual. Being is a philosophical category pointing to whatever people theorize is the ‘ultimate reality’. ‘Doing’ and ‘showing doing’ are actions. Doing and showing doing are always in flux, always changing.”

3.1 PERFORMANCE PRO-PLAYER

A carreira de *pro-player* é muito mais árdua do que a frase “trabalhar jogando” pode insinuar. Em seu livro “*Raising the Stakes: e-sports and the professionalization of computer gaming*”, T. L. Taylor, a partir de entrevistas com jogadores de alto nível e profissionais relacionados, dedica um capítulo exclusivamente para descrever os desafios que o cenário competitivo traz para os jovens que pretendem seguir essa carreira. A autora inicia o texto remontando o cenário em que jogadores casuais montavam partidas competitivas entre seus amigos mais próximos. Aqueles que viriam a se tornar *pro-players*, se destacavam em suas habilidades e extrapolavam o círculo de amigos em busca de oponentes mais desafiadores. Nas palavras da autora “conforme você conversa com eles [*pro-players*] você ouve se repetir as trajetórias que os moveram do seu círculo local para campos de jogo maiores” (TAYLOR, 2012, p. 88).

Esses jogadores em caminho de profissionalização costumam ser devotos a um título que os cativou. Comumente um jogo recomendado por amigos próximos ou familiares em que eles dedicam centenas de horas jogando, estudando táticas, aprendendo novas mecânicas e criando uma reputação dentro da comunidade do jogo. Como os jogadores entrevistados por Taylor já eram profissionais no ano de sua pesquisa, a importância da reputação para sair de um ambiente local de jogo com amigos para a participação em torneios com uma equipe, arrisco dizer, era maior do que o necessário para os atuais aspirantes a *pro-players*. Isso pois, atualmente, os jogos com ímpeto competitivo possuem um sistema de ranqueamento e disputas *online* com competidores de regiões distantes sem a necessidade de deslocamento físico. O que facilita o trabalho de recrutamento para as equipes profissionais, uma vez que aqueles que figuram no topo do *ranking* possuem mais domínio das mecânicas e conhecimento do jogo que jogadores em uma área territorial bem abrangente³⁹. Portanto, é possível que a lógica do trajeto de profissionalização dos jogadores de *videogames* sofra uma mudança daquela apresentada pela autora. Agora é mais cabível a dedicação de um jogador a um título sem a introdução pelos amigos ou o fascínio pelo jogo e com intenção de profissionalização prévia. O que pode levar a uma acentuação, ou não, de uma das identidades dos jogadores profissionais que será apresentada com detalhes mais adiante: a de atleta. Jogadores habilidosos em um gênero podem migrar para um outro jogo, alcançarem altas posições no sistema de ranqueamento e serem

³⁹ No *League of Legends*, o ranqueamento levado em conta é a *Solo Queue*. A posição na *Solo Queue* é a primeira forma de chamar atenção dos times profissionais na fala do pro-player Jesper ‘Zvanillan’ Svenningsen em matéria jornalística disponível em: <https://www.redbull.com/gb-en/how-to-become-a-league-of-legends-pro-gamer> e acesso em 29 de nov. de 2017.

convidados para um time profissional sem ter, necessariamente, uma reputação de longa data nesse novo título. Porém, a fama no que diz respeito as qualidades enquanto possível membro de uma equipe profissional certamente tem peso na escolha de uma nova contratação.

No percurso de profissionalização, o jogador terá que se adaptar a um ambiente de jogo completamente diferente do que é de seu costume. O conforto de sua casa ou o acolhimento de seus colegas de LAN-house serão substituídos por olhares não tão amistosos e plateias divididas nos torneios cara-a-cara. Para jovens *gamers* que, muitas vezes, possuem um estilo de vida reservado no que diz respeito a exposição pública, performar em um torneio presencial pode ter sua dificuldade aumentada devido a presença de emoções as quais não se estava acostumado sentir durante uma partida comum de jogo. “Nervosismo, pavor de palco, tensão, autoconsciência, dificuldade de concentração e até mesmo medo são descrições comuns de como é a sensação em fazer a mudança de ser ‘o rei do seu quarto’ para encontrar os seus competidores online e encará-los pessoalmente” (TAYLOR, 2016, p 89). Ser capaz de manter o foco em meio a fortes sensações e evitar que elas afetem negativamente no desempenho dentro do jogo é uma habilidade essencial a ser desenvolvida.

3.1.1 Competências

Para aqueles que almejam grandes conquistas no esporte eletrônico, como ser campeão de torneios nacionais ou mundiais, a lista de competências a serem aperfeiçoadas vai muito além do domínio das mecânicas de jogo e controle emocional. Taylor exhibe sete áreas otimizáveis ao longo de uma carreira de *pro-player*. Habilidade corporificada e maestria, facilidade técnica (tecnológica), maestria de jogo e sistema, pensamento tático e estratégico, improvisação talentosa e imaginação, habilidades sociais e psicológicas e, por fim, carreira e experiência institucional.

A primeira área da lista comumente passa despercebida como fator relevante do *gameplay*⁴⁰ não só por leigos, mas mesmo pesquisados de jogos digitais podem cair na armadilha de desconsiderar o corpo do jogador e os objetos físicos que esse tem contato durante a experiência de jogo. Essa negligência pode ser causada, além da centralidade do jogo em si, pela minúcia dos movimentos dos jogadores. Em muitos casos a participação do corpo se dá em um “nível visceral e indescritível” (TAYLOR, 2016, p 91) como a aceleração dos

⁴⁰ Entende-se *gameplay* por “mediação que engloba a interseção entre jogabilidade (máquina) e jogar (humano), de corpos e espaços, percebida física e visualmente como um acontecimento pelo jogador que, através das possibilidades agenciadas pelas interfaces gráficas e de hardware, age sobre este sistema sob a tutela das regras” (AMARO, 2016, p. 229).

batimentos cardíacos, dilatação das pupilas, contração dos músculos dos membros superiores. Quando visíveis, como os cliques de *mouse*, teclas e botões, podem ser adjetivadas pejorativamente como “*button-mashing*”, ou seja, um ato irracional e animalesco de afundar os botões. Porém, o que escapa do entendimento no caso desse tipo de afirmação é a “conexão entre maestria de sintaxe e estratégia” (LOWOOD *apud* TAYLOR, 2016, 91) que cada uma das 300 ações realizadas dentro de um intervalo de um minuto possui (APM – *actions per minute* – no caso de jogadores profissionais de *Starcraft 2*).

Além das ações de comandos e das reações biológicas involuntárias, a posição do corpo e o contato com os controladores são pontos otimizáveis para um jogador profissional. Para quem já passou horas jogando entre amigos certamente já ouviu a frase “agora eu vou jogar sério” que, busquemos na memória, quase sempre é acompanhada de uns movimentos dos ombros, alongamento do pescoço ou um rearranjo postural completo. Isso pois, algumas posturas podem dificultar os cliques do *mouse* e teclado (estando os punhos muito dobrados, por exemplo), outras a capacidade de notar todos os elementos visuais com um vislumbre (distância e angulação dos olhos em relação ao centro da tela) ou até mesmo o nível de concentração (posições de alto conforto e relaxamento podem reduzir consideravelmente o tempo de reação).

É possível diferenciar um jogador amador de um jogador de alto nível apenas olhando o posicionamento de mãos e dedos. No teclado, um *pro-player* usa constantemente os cinco dedos da mão e os mantém em posição para acionar os comandos necessários o mais rápido possível enquanto com *mouse*, o cursor ou a câmera estão em movimento a todo instante (com variações de intensidade dependendo do gênero de jogo). Um mapeamento dos movimentos dos olhos também é capaz de evidenciar essa diferença. Um jogador de alto nível está constantemente movendo seu olhar por todos os elementos importantes do jogo e sua interface gráfica. Exemplo disso está presente na fala do tricampeão do *League Of Legends World Championship* e ícone mundial do *e-sport*, o sul-coreano Lee “Faker” Sang-hyeok, ao dar conselhos para aqueles que desejam melhorar seu desempenho no jogo durante sua participação na minissérie *Legends Rising*⁴¹. Além de manter vivo o ímpeto de se tornar sempre melhor e de se divertir enquanto joga, Faker recomenda especificamente o ato de estar sempre atento ao mini-mapa (localizado por padrão no canto inferior direito da tela, no caso do LoL).

⁴¹ Comentário em entrevista para produção da minissérie *Legends Rising* da Riot Games. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=WDMNiH-vOrY&list=PLPZ7h6L6LC7WYTh4u17cXEI1-JdL-tpbC> e acesso em 06 de nov. de 2017.

A segunda qualidade notável entre *pro-players* é o seu conhecimento e facilidade com sistemas tecnológicos. Em verdade, a afinidade por tecnologia permeia grandemente toda a subcultura *gamer* (TAYLOR, 2012, p. 241). Enquanto os argumentos de venda nos lançamentos dos jogos podem ser apoiados em seus gráficos realistas, gigantescos mapas exploráveis e etc, os lançamentos de consoles de exibem as qualidades técnicas de processamento e memória. Logo, a noção sobre a experiência de jogo é construída em conjunto com o conhecimento, mesmo que básicos, dos componentes operam os jogos digitais. Com jogadores de alto nível, que participam de disputas acirradas e de grande importância para suas carreiras, esses saberes tendem a ser ampliados e aprofundados.

[...] a capacidade de gerenciar e personalizar interfaces de usuário, montar seu próprio PC para otimizá-lo e economizar dinheiro (e, talvez, permitindo que você seja pelo menos capaz de jogar), solucionar problemas técnicos (incluindo hardware, software e rede), aplicar *patches* para *software*, configurar redes domésticas e, de forma geral, com certeza (e, portanto, com legitimidade) aquilo que compete a questões técnicas dentro de uma subcultura *gamer* é crucial na produção de profissionalismo TAYLOR, 2016, 92)⁴².

Competitivamente, esses saberes ajudam a monitorar as taxas de quadro (FPS – *frames per second* – número de imagens renderizadas por segundo em tempo real) e de latência (medida em milissegundos do atraso no envio e recebimento de dados via internet) e a identificar as causas de perturbações em caso de baixa performance técnica. Também na escolha das interfaces físicas de comandos, onde há a preferência, referente aos computadores, por teclados mecânicos de rápido acionamento e mouses com sensibilidade ótica ideal para cada gênero de jogo. Jogos de tiro no estilo FPS (*first person shooter*) exigem aparelhos de reprodução sonora de qualidade superior em competições de alto nível tendo em mente que ouvir os passos dos oponentes e ser capaz de deduzir sua posição garante vantagem na partida.

Se o conhecimento aprofundado dos componentes técnicos gera vantagens competitivas, é evidente que a intimidade com o sistema e as regras do jogo também o faz. Conhecer como o jogo funciona, como os elementos interagem uns com os outros, memorizar o cenário em que o jogo se passa, “saber como o terreno é posto, [...] entender pontos de *glitch* [erro de continuidade das regras do jogo ou falha do sistema] no jogo, locais que podem ser explorados ou precisam ser evitados” (TAYLOR, 2016, p. 92) são informações essenciais ao jogador dedicado à carreira competitiva. É comum a jogadores com um alto grau de

⁴² “[...] the ability to manage and customize user interfaces, build your own PC to optimize and save money (and thus perhaps allowing you to play at all), troubleshoot technical problems (including hardware, software, and networking), apply patches to software, set up home networks, and in general speak assuredly (and thus with legitimacy) about technical matters within a gamer subculture is crucial in the production of professionalism.”

envolvimento com um título em específico, o ato de vasculhar todos os cantos do cenário ou mapa a procura de pontos estrategicamente vantajosos. Alguns jogos como *League of Legends* e *DotA 2* possuem mapas dedicados para treino que permitem ao jogador controlar vários elementos do jogo que, em uma partida normal, são automáticos. Esse processo de conhecer todas as minúcias de um jogo pode levar anos dependendo do título e a cada nova atualização as conclusões desses saberes devem ser revisadas.

Com esse grande volume de informação sobre o jogo em suas mentes, os jogadores profissionais destacam-se também pela sua capacidade de improvisar habilmente e imaginar situações até então despercebidas.

Enquanto o jogador mediano pode dominar um conjunto de ações e se tornar bom em absorver novas estratégias da comunidade, jogadores profissionais estão constantemente tentando ser os pioneiros em inovação de novas possibilidades de jogo. Eles aperfeiçoam novas abordagens, comumente mantendo-as em segredo (o tanto quanto possível) até a “revelação” em um torneio importante para lhes dar uma vantagem distinta (TAYLOR, 2016, p 95, tradução nossa⁴³).

Essas inovações em táticas, combinações de movimentos e escolha de itens, por parte dos *pro-players*, passa a figurar entre os diferentes níveis de jogadores. Durante os campeonatos de grande audiência, é comum que jogadores casuais tentem explorar em suas partidas as inovações apresentadas pelos profissionais. Porém não terão exatamente o mesmo resultado visto que a improvisação pelo *pro-player* se deu através de seu conhecimento e de uma situação momentânea específica. Algumas “criações”, porém, são mais perenes e podem acabar se tornando tão comuns que sua própria origem se torna nebulosa. Em outros casos, uma jogada pode receber o nome do jogador a quem se atribui sua invenção, sendo eternizada a referência (como o caso da jogada *the insect kick* ou apenas “insec” popularizada no LoL pelo *pro-player* sul-coreano Choi "inSec" In-seok⁴⁴).

No topo dos *rakings* dos jogos competitivos, as diferenças de habilidades mecânicas e conhecimento do sistema costumam ser mais niveladas entre os oponentes. O fator de desempate nesse alto nível de jogo costuma ser a tomada de decisão e aplicação de estratégias. Nos grandes campeonatos é possível que um jogador ou outro se destaque por suas habilidades individuais, mas os times que avançam nos torneios são aqueles com maior refinamento tático. Sendo assim, um *pro-player* deve ser capaz de criar estratégias e contra-estratégias, estar

⁴³ “While the average player may master set moves and become good at picking up new strategies in the community, pro players are constantly trying to be front-runners in innovating new play options. They perfect new approaches, often keeping them secret (as much as possible) until an important tournament “ reveal ” to give them a distinct advantage.”

⁴⁴ Publicação explicativa sobre a jogada *the insect kick* disponível em: <https://gentlemangustaf.com/2014/09/15/2014-worlds-tactics-insec/> acessado em 29 de novembro de 2017.

sensível às oportunidades que surgem na partida e agir de forma coordenada com seu time de acordo com um plano mentalmente estruturado. Esses planos de atuação podem derivar de um estudo e práticas prévias com o time ou através de uma internalização dos melhores cursos de ações para cada momento oriunda da experiência adquirida pelas centenas de horas dedicadas ao jogo. As chamadas para execução de um curso de ação tática sincronizada (*call*) são iniciadas através de códigos verbais condensados, ou seja, uma única palavra para expressar um conjunto de ações (os áudios da comunicação entre os jogadores durante uma partida podem parecer uma gritaria sem sentido para um leigo, porém quanto menos palavras usadas para coordenar as ações, mais rápidas podem ser executadas, salvo os momentos de rever a estratégia de uma forma mais ampla). O trabalho de planejar as estratégias para vitória existe antes mesmo do início das partidas e conta com o auxílio fundamental dos treinadores (*coaches*). É comum a dedicação de uma parcela do treino diário para assistir as partidas dos futuros oponentes e estudar seus estilos de jogo, especialmente como preparação para algum campeonato.

Para quem não está familiarizado com jogos digitais competitivos ou com as disputas de equipes de alto nível é possível que as variações de pensamento estratégico e tático sequer sejam notadas⁴⁵. No mínimo irônico se tivermos em mente que essa é uma das principais competências dos jogadores profissionais. Aliada à sua destreza “jogadores de computador habilidosos estão engajados em um meio que familiariza uma complexa maestria estratégica e tática, uma forma sofisticada de trabalho cognitivo e físico, mediado através de tecnologia e aperfeiçoado ao longo de horas de jogatina com outros”⁴⁶ (TAYLOR, 2016, p 94).

Por mais contraditório que possa parecer, aos jogadores profissionais será exigido também habilidades sociais bem desenvolvidas. A imagem do *gamer* antissocial pode estar em decadência quanto mais os jogos digitais penetram a cultura *mainstream*, mas ainda é comum ouvir esse tipo de associação. Em se tratando de jogadores de alto nível, a sequência óbvia nessa lógica de pensamento é que sejam ainda menos sociáveis que um jogador casual. Porém, a participação em um time, o contato com os fãs, as entrevistas e coletivas de imprensa são elementos da vida de um *pro-player* que se beneficiam de suas habilidades sociais. Quando o jogador entra no cenário competitivo com dificuldades de relacionamento, é comum que as supere ao longo de sua carreira (como pode ser exemplificado pelo depoimento de Søren “Bejergsen” Bjerg⁴⁷ e corroborado por outros nomes como Gabriel “Kami” Bohm).

⁴⁵ Taylor, 2016, p. 93.

⁴⁶ “[...] *skilled computer game players are engaging in a kind of familiar complex strategic and tactical mastery, a sophisticated form of cognitive and physical work, mediated through technology and perfected through hours of play with others.*”

⁴⁷ Depoimento cedido para gravação da minissérie Legends Rising da Riot Games. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=WDMNiH-vOrY&list=PLPZ7h6L6LC7WYTh4u17cXEII-JdL-tpbC> acessado em 08 de novembro de 2017.

Além das qualidades sociais, a vida nas *gaming houses* (imóveis onde os membros da equipe convivem e treinam) pode ser muito desgastante do ponto de vista psicológico. Não apenas trabalhar, mas morar junto com seus colegas de equipe (todos sob pressão com relação ao desempenho, possivelmente cobrando uns dos outros) que não partilham necessariamente os mesmos interesses e visões de mundo pode gerar desavenças e, conseqüentemente, um time menos capaz dentro do jogo. Ainda mais, “aprender sua função, como trabalhar em conjunto com um time, como ouvir instruções ou passá-las, como lidar com críticas e argumentos, e o básico em se tornar o membro de um grupo de pessoas formam uma habilidade crucial para jogadores profissionais nos modelos de equipe”⁴⁸ (TAYLOR, 2016, p 96). Somado isso às adversidades que acompanham a participação em um evento presencial, espera-se do *pro-player* uma boa capacidade de controle dos seus estados mentais. Não sem razão, o trabalho dos psicólogos das equipes é prestigiado pelos jogadores profissionais e parece ser peça fundamental para o bom desempenho de uma equipe.

Além de estabilidade psicossocial, é notável “a capacidade que jogadores de elite tem em rapidamente desenvolver um modelo mental de seus oponentes e, por sua vez, descobrir que tipo de jogo eles estão jogando”⁴⁹ (TAYLOR, 2016, p 95). Tendo como fonte de informação a fama de seu oponente, gravação de seus jogos anteriores ou apenas suas atitudes *ingame* durante a partida, um jogador de alto nível pode prever as ações de seu adversário. Imaginar qual a visão de jogo que ele tem e mesmo o que ele pensa a seu respeito, possibilita ao *pro-player* escolher se joga de forma agressiva ou passiva, se intencionalmente exibe um padrão de jogo para depois surpreender o adversário executando o oposto ou se executa jogadas ludibriadoras (*fake* ou *bait* em que se finge uma ação óbvia ou se assume, propositalmente, uma posição desvantajosa). Assim, no embate entre jogadores profissionais, esses estão a todo momento tentando desvendar seu oponente e prever quais serão seus próximos movimentos e, simultaneamente, usando de artifícios para atrapalhar a análise do adversário.

Por fim, esta é a habilidade a ser otimizada por *pro-players* que pretendem desfrutar de seu auge o máximo possível e estender os bônus que a carreira de *gamer* profissional traz. O gerenciamento institucional, de carreira, marca pessoal e comercial possibilitará ao jogador manter-se no cenário competitivo por vários anos e beneficiar-se disso mesmo após seu afastamento.

⁴⁸ “*Learning your role, how to work together as a team, how to listen to directions or give them, how to handle criticism and arguments, and other basics of being a member of a squad of people forms a crucial skill for team-based pro players.*”

⁴⁹ “[...] the ability of elite performers to quickly develop a mental model of their opponent and in turn work out what kind of game they are playing.”

Os jogadores profissionais de jogos de computador mais bem sucedidos no mundo (em termo de construir uma renda sustentável ao longo de vários anos) são aqueles que prestaram atenção para os aspectos de carreira, incluindo a construção de um nome/marca para si próprio, ter uma reputação pública, lidar com contratos e patrocinadores, migrar de time se for necessário para manter uma trajetória de jogo estável e, em muitos casos, adaptar seu estilo de jogo para se enquadrar na natureza evolutiva do cenário competitivo (TAYLOR, 2016, p. 97, tradução nossa⁵⁰).

Alguns jogadores aproveitam de bordões seus para criarem marcas de produtos físicos com apelo especial para a comunidade de fãs. O caso do Felipe “brTT” Gonçalves possivelmente seja o mais expressivo, com a sua marca de bonés e vestuário “Rexpeita”.

3.1.2 Identidade

Um assunto recorrente nesse texto e no de Taylor é a construção de identidade. Em princípio pode ser lógico assumir que, em se tratando de jogadores profissionais de jogos digitais, a profissionalização seja mais um fator incentivador para afirmação da identidade *gamer*. Porém, há *pro-players* que veem seu trabalho mais de um aspecto esportista que propriamente *gamer*. Nas entrevistas apresentadas no trabalho Taylor, ela nos faz notar como alguns dos jogadores profissionais usam de suas experiências passadas com esportes tradicionais para legitimar sua presença atual em campeonatos de jogos digitais: “eu era bem chegado em baseball, então acho que é daí que eu consegui meu espírito esportivo”⁵¹. É possível ainda que uma parcela dessa apresentação do começo com os esportes tradicionais se dê pelo fato de a carreira de jogador profissional de jogos digitais estar muito as margens daquilo que se esperar como escolha de carreira de trabalho para qualquer jovem. Quando o mero estranhamento não é muito, há também a má impressão que acomete a algumas pessoas do ato de se dedicar profissionalmente a um objeto de lazer e os receios quando aos ricos de saúde que podem resultar das horas de treino em frente ao computador. Nesse contexto, assumir uma identidade esportista e marcar as origens de seu interesse nos *e-sports* em uma relação passada como esportes tradicionais, sem dúvida, alivia a pressão de terceiros sobre a escolha de outra carreira de trabalho.

De maneira alguma tenho a intenção de atribuir a esses depoimentos como um artifício para manipular a opinião alheia e convencer as pessoas de que o *e-sport* é uma área viável de

⁵⁰ “The most successful professional computer game players in the world (in terms of building a sustainable income over several years) are the ones who have paid some attention to the career aspects, including building a recognizable name/brand for themselves, having a public reputation, dealing with contracts and sponsorships, changing teams as needed to maintain a stable playing trajectory, and in many cases adapting their play to fit the evolving nature of the competitive scene.”

⁵¹ Fala de *pro-player* entrevistado por Taylor. Raising the Stakes, 2016, p 109.

atuação profissional. A questão, como apresenta Taylor, é de que a definição de suas atividades, para os próprios *pro-players*, não é coesa entre eles e, as vezes, confusas e imprecisas. Na fala de um proprietário de uma equipe de *e-sport* entrevistado por Taylor:

Se eles se consideram como gamers ou atletas é meio que dividido. Eles pensam e sabem muitos dos mesmos conjuntos de habilidades que são bem-sucedidas nos esportes tradicionais e traduzem isso para os jogos digitais seja em coordenação olho-mão, ética de trabalho, disciplina, trabalho em equipe, comunicação [...] ou apenas dedicar seu tempo todo dia. Quando ninguém mais quer fazer isto, você continua praticando e isso se traduz em qualquer esporte, mas se tu perguntá-los, é um esporte? Alguns dirão, claro, outros dirão que não (TAYLOR, 2016, p 109, tradução nossa⁵²).

Nesse cenário de incertezas ou certezas contraditórias, as identidades dos *pro-players* criam um ambiente ambivalente. Por um lado, jogadores com proximidade prévia aos esportes tradicionais veem os *e-sports* como uma continuidade lógica de sua inata disposição competitiva. Por outro, a profissionalização decorre da paixão pelos jogos digitais e do alto investimento de tempo e dedicação a eles. A primeira, pode-se dizer como identidade atlética, traz consigo as afirmações e o *ethos* do atletismo tradicional e, conseqüentemente, a forte ligação que possui com os princípios da masculinidade hegemônica. Em se tratando de uma profissão envolvendo jogos digitais (até então historicamente como uma cultura marginalizada e aquém dos parâmetros de representação masculina, sintetizados na imagem do *nerd*), essa atitude em relação às competições de alto nível tem um potencial de legitimação dos *e-sports* através da mimese do sistema de privilégios operante na cultura *mainstream* por meio das definições hegemônicas de masculinidade e, conseqüentemente, feminilidade.

A segunda identidade fundamentada em torno dos jogos digitais, mantém estreitas relações com as identidades derivadas do *nerd* a que se apelidou de *geeks*. O conhecimento acerca de jogos digitais e tecnologias são os principais valores de distinção entres os *geeks gamers*, podendo haver também presunções de gênero envolvidas (em certos nichos tão severas quanto a própria cultura hegemônica). É comum dentro dessas comunidades um certo receio para com a institucionalização do jogar no que poderia ocasionar em certa perda da identidade *geek/nerd* (TAYLOR, 2016, p 118), tornando os jogos digitais, que são usados como objeto de afirmação identitária, em mais um palco de dominação dos critérios da cultura hegemônica.

Vale notar que, apesar dessa ambivalência identitária no cenário competitivo de jogos digitais, o perfil dos jogadores profissionais é bem homogêneo. Em maioria são homens brancos

⁵² “Whether they think of themselves as gamers or as athletes is kind of divided. They think and know a lot of the same skill sets that are successful in traditional sports translate over to gaming whether it ’ s hand-eye coordination, work ethic, discipline, teamwork, communication, you know, or just putting in the time every day. When everybody else doesn ’ t want to do it you ’ re still practicing and that translates across any sport but if you ask them, is this a sport? Some will say sure, some will say no.”

de classe média, mesmo os campeonatos não terem qualquer impedimento quanto a gênero e étnico (alguns campeonatos, como o *League of Legends World Championship*, possuem vagas destinadas especificamente para cada macrorregião). A baixa participação de mulheres e afro descendentes tem relação com os fatores de opressão e exclusão atuantes já na cultura hegemônica e mesmo inserido em algumas instâncias do *e-sport*. Já em quesito de forma física, o cenário competitivo se mostra bastante inclusivo podendo-se encontrar os mais variados corpos: magros; gordos; sarados; raquíticos; encorpados. Não há a dominação da forma física ideal masculina como pode ser percebida nos esportes tradicionais (TAYLOR, 2016).

3.2 PERFORMANCE STREAMER

Nesta subseção iremos abordar a atividade de *streamer* de jogos digitais, ou seja, aquela pessoa que transmite ao vivo seu *gameplay* através de plataformas online, em especial o TwitchTV, para potenciais milhares de pessoas sejam conhecidas ou não. Daremos destaque às competências de um *streamer*, sendo elas decorrentes da performance diante de uma audiência somada à prática de jogo. Também algumas colocações a respeito do perfil da pessoa *streamer* de jogos.

A primeira noção que se deve ter em mente é que o ato de fazer uma transmissão de uma sessão de *video game*, não se iguala a uma experiência normal de jogo. “A existência, ou mesmo o desejo de uma audiência, evoca, direta e indiretamente, condições anormais de atenção, alterando o *gameplay*” (MONTARDO et. al, 2016). Ao transmitir seu jogo e, muitas vezes, a própria imagem para uma audiência em tempo real, o que era uma atividade individual (em casos de jogos de um único jogador) passa a ser compartilhada e a consciência disso, por parte do *streamer* e também da audiência, cria um novo modo de “*tandem play*” (SCULLY-BLAKER et. al, 2017, p. 5).

Tandem play, por sua vez e no entendimento dos autores, acontece “quando dois ou mais jogadores jogam juntos um jogo *single-player*, movendo pelo jogo com uma variedade de motivos potenciais”⁵³ (SCULLY-BLAKER et. al, 2017, p. 1, tradução nossa). Como o jogar passa a ser uma atividade compartilhada (intercalando o controlador entre os jogadores ou decidindo em conjunto as tomadas de decisão) surgem duas instâncias: “jogar para” (visto que partilhar o jogo também significa ser assistido enquanto joga e, portanto, performar para essa audiência); e “jogar com” (pelo fato de compartilhar a agência sobre o jogo). Apesar de ser uma

⁵³ “when two or more players engage with a single-player game together, moving through the game with a variety of potential motives”

classificação para uma prática de jogo onde as pessoas existem no mesmo espaço físico, os autores entendem que os jogos *single-player* transmitidos via *livestreaming*, a partir da relação de reciprocidade entre o *streamer* e a audiência, também configuram *tandem play*. O que significa dizer que os *streamers* não apenas jogam um jogo e o transmitem, porém jogam “para” e “com” a sua audiência.

Mesmo quando uma transmissão não configura *tandem play*, segundo o restrito conceito apresentado, o fato de ser observado enquanto joga direciona os *streamers* para uma encenação e construção de uma performance de *streaming*. “Eu me senti mais extrovertida de repente”⁵⁴ ou “eu tendo a falar mais [...] quando eu estou em casa sozinho eu não falo. Você se sente como se tivesse um público. Logo você tenta interagir com eles”⁵⁵ são relatos de pessoas que passaram pela experiência de *streaming* no experimento de Scully-Blaker et. al (2017, tradução nossa) e notaram como evocam outras personalidades ou acentuam as que possuem durante *streams*.

3.2.1 Competências

Como foi dito anteriormente, a *stream* altera o ato de jogar qualitativamente, portanto, é de se esperar que ao *streamer* sejam “exigidas” competências outras, ou extras, daquelas de um jogador em situação normal de jogo. Quando se fala de *stream*, a principal característica diferenciadora da experiência normal de jogo é a audiência e as consequências de sua presença. Os jogos na plataforma Twitch são transmitidos com a possibilidade e, seguro dizer, intenção de serem assistidos por pessoas as quais não são necessariamente conhecidas do *streamer*. Porém disponibilizar seu *gameplay* para estranhos assistirem não se restringe ao modelo de *streams* ao vivo. Em plataformas de vídeos *on demand* como o YouTube, vídeos sobre jogos digitais ou *gameplays* atraem grandes audiências e, portanto, o paralelo entre essas duas formas de assistir ao jogar de outro pode ser útil para a compreensão do fenômeno das *streamings*.

Rainforest Scully-Blaker, Jason Begy, Mia Consalvo e Sarah Christina Ganzon (2017) realizaram o esforço fazendo essa aproximação ao pesquisar *live streamings* e traçar semelhanças com estudos a respeito dos conteúdos sobre jogos digitais no YouTube. A semelhança se dá no cuidado consciente que criadores de conteúdos de ambas as plataformas possuem em criar o que julgam de conteúdo “digno”. No YouTube, Postigo (2014) revela que os canais de jogos possuem um processo de edição do material gravado afim de fazer o *upload*

⁵⁴ “I felt more outgoing all of the sudden.”

⁵⁵ “So [one of] the things that I noticed is that, I tend to talk a little bit more. Like, when I'm home by myself I don't talk. You feel like you have an audience. So you try to interact with them.”

das cenas que mais atendem às expectativas da audiência. Esses *gameplays* “envolvem não apenas talento, mas também o uso de um número de estruturas tecnológicas e sociais que carregam vantagens competitiva”⁵⁶ (POSTIGO, 2014, p. 11, tradução nossa) na disputa pela audiência no YouTube.

Durante uma transmissão ao vivo, a possibilidade de editar o vídeo e selecionar apenas as partes mais interessantes não existe, o que torna o conteúdo do Twitch “fundamentalmente diferente” (SCULLY-BLAKER et. al, 2017, p. 4, tradução nossa) daquele apresentado com os vídeos *on demand* no YouTube. Em uma *live streaming*, o *gameplay* será exibido com as partes emocionantes do jogo, assim como, com aquelas não tão atraentes. Logo, o *streamer* tem de passar por processos de decisão em tempo real do que ele imagina ser interessante para sua audiência assistir. Um dos participantes da pesquisa de Scully-Blaker et. al (2017, p. 5, tradução nossa) comentou que, durante seu experimento como *streamer*, tentou mostrar aquilo que ele gostaria de assistir⁵⁷ e pulou deliberadamente partes que exigiam leitura de textos⁵⁸.

Além de jogar em procura de momentos excitantes, o *streamer* pode transferir a responsabilidade daquilo que é transmitido para a audiência perguntando o que eles gostariam que ele fizesse. Essa possibilidade de assumir temporariamente a tomada de decisões sobre as ações no jogo configuram, para Scully-Blaker et. al (2017), uma nova forma de “*tandem play*”. Porém, a autora nota que nem todos os canais de transmissão ao vivo exibem um *gameplay* dessa forma. Para ela, “conforme um *streamer* se desloca em direção ao polo ‘jogar para’ do espectro do *tandem play* [...] um teto é alcançado e o *tandem play* deixa de existir”⁵⁹ (SCULLY-BLAKER et. al, 2017, p. 8, tradução nossa). O principal fator que levaria ao privilégio do “jogar para” em detrimento do “jogar com” é o aumento do número de espectadores e a dificuldade em atender aos pedidos de milhares de pessoas.

Para Runeson (2017), a performance em uma *live streaming* possui quatro aspectos que podem atuar com diferentes intensidades conforme cada *streamer*. São eles: expectativas do público; dramatização; idealização; e controle expressivo. Expectativas do público está ligada à ideia de Goffman (1990), onde as pessoas representam determinados papéis de acordo com o que se espera em uma interação social com participantes específicos. Na pesquisa de Runeson (2017), WittzGirls (uma *streamer* entrevistada) admitiu agir de certa forma e jogar certos jogos

⁵⁶ “involves not only talent, but also the use of a number of technological and social structures that convey competitive advantage.”

⁵⁷ “I would show people what I would want to watch.”

⁵⁸ Quando joga sozinho, respondeu: “I think I might put more time in reading stuff. Not the long [texts], because there are some that are really long. But I think I might slowdown a bit more and figure out how everything is going.” (SCULLY-BLAKER et. al, 2017, p. 5)

⁵⁹ “As a streamer shifts further towards the ‘playing for’ pole of the tandem play spectrum, we would argue that a ceiling is reached and tandem play no longer occurs”

e não outros a fim de selecionar um público específico para suas transmissões. Igualmente, algumas formas de agir serão mais bem aceitas conforme o público presente. “[...] como no caso de WittzGirls, se a performance for relativamente nova para esse forma de atuação, então negativismo pode surgir, conduzindo para uma experiência de audiência desagradável para outros membros do público”⁶⁰ (RUNESON, 2017, p. 40, tradução nossa).

Dramatização é o aspecto da performance mais facilmente apreendido e, para Runeson, diz respeito a comportamentos exagerados. “Exemplos disso a partir dos dados são reações exageradas, boas-vindas a novos inscritos ou, em certos momentos, mantendo a *stream* positiva e feliz”⁶¹ (RUNESON, 2017, p. 41, tradução nossa). Scully-Blaker et. al adicionariam ainda a possibilidade da adoção de uma persona, como é comum no YouTube notado em trabalhos de D. Smith (2014) e H. Postigo (2014).

Para aqueles que desejam viver de *livestream*, isso significa que precisam se submeter a rota de Postigo de criadores de conteúdo para YouTube e jogar para uma audiência, incentivando espectadores a sintonizarem através de uma combinação de uma persona de *stream* que entretém e *gameplay* de alto nível assim como através de sorteios ou ‘sub games’ [jogos de inscritos]⁶²(SCULLY-BLAKER et. al, 2017, p. 9, tradução nossa).

Por se tratar de transmissões ao vivo e comumente terem duração de várias horas consecutivas, a manutenção dessas personas durante *streams* pode se mostrar mais trabalhoso e mais suscetível a falhas que no caso da produção de vídeos *on demand* para plataformas como o YouTube.

Idealização diz respeito às ações que o *streamer* imagina serem as mais adequadas a se performar de acordo com cada situação apresentada no jogo. Para ter acuidade nesse aspecto, é preciso que o *streamer* esteja atento às reações no *chat* e seja capaz de entender as expectativas do seu público (RUNESON, 2017, p. 41). Em um evento raro ou ao se realizar uma jogada difícil, possivelmente os espectadores esperam do *streamer* uma reação eufórica e intensa e até possuem uma escala daquilo que seria uma reação legítima conforme o valor do achado ou dificuldade do feito.

O último aspecto da performance de *streamers* apresentado por Runeson (2017), o controle expressivo, disserta sobre o esforço em conter ou esconder certos gestos, atitudes ou

⁶⁰ “as in WittzGirls case, if the performer is rather new to this form of act then negativity can arise leading to an unpleasant viewing experience for other members of the audience.”

⁶¹ “Example of this from the data are over exaggerated reactions, welcoming new subscribers or as certain points keeping the stream positive and happy”

⁶² “For people that wish to livestream for a living, this means that they must go the route of Postigo’s YouTube content creators and play for an audience, incentivizing viewers to tune in through a combination of an entertaining stream persona and high-level gameplay as well as through giveaways or ‘sub games.’”

acontecimentos do público. O autor comenta como é comum *streamers* consumirem bebidas e comidas durante suas transmissões (visto que podem durar até oito horas consecutivas ou até mais) e que essas refeições tendem a serem feitas de forma discreta ou até fora do enquadramento da *webcam*. Também compreende aqui, além das contenções expressivas do próprio *streamer* e seu corpo, possíveis imprevistos no ambiente de gravação ou falhas dos equipamentos técnicos. Para evitar essas disrupções “os *streamers* preparam-se muito antes de iniciar a transmissão”⁶³ (RUNESON, 2017, p. 43, tradução nossa) o que revela um “alto esforço em fazer a transmissão rodar o mais suave possível”⁶⁴ (RUNESON, 2017, p. 43, tradução nossa). É possível que alguns *streamers* controlem suas expressões para o oposto também, evidenciando as falhas e fazendo delas uma cena ou fazer questão de comer na frente da câmera e ainda comentar sobre seu lanche numa encenação de transparência exagerada, o que não contempla na descrição de Runeson (2017).

Muitas das competências acima citadas só podem ser aperfeiçoadas ou mesmo executadas dada a atenção dividida que o *streamer* mantém entre o jogo e o *chat*. A “necessidade de dividir a atenção entre o jogo e as mensagens enviadas pelos *viewers*, interagindo com ambos simultaneamente, assim como monitorar os sinais da transmissão em uma série de interfaces diferentes daquela do *game*” (MONTARDO et al., 2016, p. 17) revela um caráter multitarefa à atividade de *streamer*.

Por fim, vale ressaltar o conhecimento e gerenciamento dos dispositivos técnicos de produção de uma *livestream* no que tange a *hardware*, *software* e conexões de internet. Conhecimento limitado sobre esses dispositivos e sistemas pode diminuir a capacidade de resolução de problemas, ou falhas do controle expressivo, que eventualmente surgem no decorrer de uma transmissão. Ainda, a configuração inadequada dos *softwares* de captura de vídeo e com pode comprometer a qualidade estética e causarem desconforto aos espectadores.

3.2.2 Identidade

Ao comentar como a prática do *streaming* de jogos tem criado um mercado ao seu redor, talvez uma imagem mental comum surja: uma multidão de *nerds* adolescentes jogando e atuando em frente a uma câmera (imaginando ainda que as habilidades de encenação dos *nerds* fora treinada por horas e horas prévias do RPG de mesa *Dungeon & Dragons*). Apesar de potencialmente real em certa medida, essa predefinição entra em choque com o conjunto das

⁶³ “[...] streamers prepare a lot before they stream [...]”

⁶⁴ “[...] put in a lot of effort in making the stream run as smoothly as possible.”

comunidades de *streaming* de jogos no Twitch que apresenta uma grande heterogeneidade tanto de *streamers* como de audiências. Além dos vários títulos de jogos, há também diferentes estilos de jogo, variedade etária e de gênero tanto por parte do público como dos *streamers*. Porém, ao menos no caso do TwitchTV, vale notar que “antes de ocupar o papel de emissor, o *streamer* é necessariamente um jogador, ou seja, um *gamer*” (MONTARDO et. al., 2016, p. 14) o que pode ser a única semelhança a permear todos os canais.

A adesão ao papel de *streamer* se dá de diferentes formas em cenários distintos, intenções e intensidades variadas.

Há *streamers* que podem ser categorizados como *streamers* de “período integral” visto que eles fazem transmissão regularmente, várias vezes por semana. Para essas pessoas, *livestreaming* pode ser visto como sua profissão principal, apesar de que alguns ainda possuem empregos mais comuns e fazem *stream* diariamente durante a noite. Há também muitos jogadores profissionais que fazem parte do crescimento do cenário do *e-sport* que fazem *stream* de suas práticas e exibem seu talento enquanto não participam de torneios maiores⁶⁵ (RUNESON, 2017, p. 7, tradução nossa).

Os jogadores profissionais que resolvem também adicionar o *streaming* à sua rotina são usualmente os canais com maior volume de espectadores não só individualmente, mas também como categoria de *e-sport*. Segundo o trabalho de Cheung e Huang, citados por T. Smith (2013), no TwitchTV existem três maiores comunidades de *stream* de jogos: *e-sports*; *Let’s Play*; e *Speedrunning*. A maior delas é o *e-sports* onde as “principais organizações de *e-sports* transmitem as competições”⁶⁶ (SMITH et. al, 2017, p. 2), seguido por *Let’s Play* – onde o jogador explora o jogo sem a necessidade de exibir maestria ou qualquer parâmetro competitivo e adiciona comentários, comumente em tom narrativo, sobre o jogo – e, com menor frequência entre os três, *speedrunning* que compreende o esforço em concluir os jogos em menor tempo possível – no qual é comum explorar *bugs* e *glitches* do jogo, descobertos coletivamente e compartilhados entre a comunidade do jogo. Não fica claro no texto de Smith (2013), porém, quais os limites de cada comunidade. Se *e-sports* configura apenas as transmissões oficiais dos campeonatos e dos jogadores profissionais ou se é aplicável a totalidade das *streams* relativas aos jogos de *e-sports*.

Independente do gênero ou forma de jogo, o ambiente de uma *stream* é um ambiente de socialização com a figura central do *streamer*. Para William A. Hamilton et al, citados por Scully-Blaker et. al (2017, p.2), o Twitch pode ser pensado como “‘terceiro lugar’ ou ‘locais

⁶⁵ “There are also streamers who can be categorized as ‘full time’ streamers since they stream on a regular basis, several times a week. For these people live streaming can be seen as their primary profession, although some even have more regular jobs and stream daily during the evenings. There are also a lot of professional players who are part of the growing E-sports scene which stream their practices and show off their talent while not participating in larger tournaments”

⁶⁶ “[...] major e-sports organizations stream competitive matches [...]”

para pessoas se reunirem, formarem e manterem comunidades' que são diferentes daquelas de casa ou espaços de trabalho"⁶⁷. Por terem um papel de destaque nessas comunidades espera-se dos *streamers* uma relação de reciprocidade com seus espectadores, como são aqueles “guinado o conteúdo assim como reagindo aos comentários para alterar o conteúdo [a natureza recíproca das *streams*] ajuda a construir uma comunidade ao redor das transmissões de *Let's Play* [aplicável as demais com exceção das transmissões oficiais de *e-sports*]"⁶⁸(SMITH, 2013, p. 5).

Apesar de qualquer pessoa poder legalmente iniciar uma sessão de *streaming* de forma gratuita via Twitch, sendo atendido alguns requisitos como cadastro no site e possuir software de captura de tela, isso não significa que ser *streamer* não seja uma atividade elitista em certos cenários.

Para ser capaz de realizar uma transmissão de boa qualidade técnica, é necessário que a máquina de jogo (computador ou console) tenha capacidade de processamento suficiente para renderizar⁶⁹ o jogo e a captura de vídeo da tela simultaneamente sem queda significativa de quadros⁷⁰. Ainda, para que o vídeo acessado pelos espectadores esteja em resolução HD, a conexão com a internet deve ter no mínimo uma taxa de upload acima de 3 Megabytes por segundo. O que no Brasil equivale a uma internet de 50 Megabytes considerando assimetria entre upload e download. Os planos de velocidade superior a 30 Megabytes tendem a usar sistema de cabeamento de fibra ótica, sendo que no país a essa tecnologia representava em 2016 apenas 6% do tráfego de banda larga⁷¹. É comum também a presença de periféricos como webcam e microfone para gravação de imagem e som do *streamer* além do jogo em si que encarecem a produção de um canal de *streaming*.

Tendo esses fatos em mente, os dados levantados por Pires e Simon (2015), Kaytoue et al. (2012) e mencionados por Samyr Paz (2016) de que 10% dos *streamers* do Twitch.TV concentram 95% dos espectadores sugerem uma plataforma dominada por elites. Enquanto nos sites de vídeos *on demand*, como o YouTube, é possível que canais tenham um crescimento exponencial devido a um vídeo viral, os autores notam um padrão de crescimento mais linear no Twitch. Para eles há uma forte correlação entre tempo ativo e crescimento do número de espectadores.

⁶⁷ “‘third places,’ or ‘locations for people to come together, form, and maintain communities’ that are distinct from home or work spaces”.

⁶⁸ “This reciprocal nature of the performer’s persona as the one driving the content as well as reacting to commenters to alter the content helps build a community around their LP broadcasts”

⁶⁹ Derivado do inglês *rendering*. Processo automático de composição de uma imagem digital para ser exibida em alguma tela levando em conta atributos da imagem como cor, sombra e textura.

⁷⁰ Quadros por segundo ou *frames per second* (FPS) é a medição do número de imagens processadas dentro do intervalo de tempo de um segundo. Baixas taxas de FPS podem parecer como se o vídeo estivesse travando ou gerar desconforto.

⁷¹ Notícia jornalística sobre relatório da Anatel. Disponível em <https://www.tecmundo.com.br/banda-larga/111596-internet-fibra-optica-representa-6-banda-larga-brasil.htm>. Acesso em 11 de out. de 2017.

4 OS ESCOLHIDOS: BRTT E LOL

Neste capítulo iremos apresentar as particularidades dos nossos objetos empíricos que escolhemos para a análise, o jogo multiplayer online League of Legends e o jogador BrTT, que atua tanto como “e-atleta” profissional como *streamer* em seu canal particular. Consideramos necessário fazer esse detalhamento para que as categorias da análise comparada fiquem mais claras, principalmente aquelas relacionadas ao desempenho técnico do jogador escolhido por nós.

4.1 O JOGO LEAGUE OF LEGENDS

Em 2006 Brandon “Ryze” Beck e Marc “Tryndamere” Merrill, formados em administração pela Universidade do Sul da Califórnia, fundaram a desenvolvedora de jogos Riot Games. Acreditando na convicção dos empreendedores, Mitch Lasky investiu em 2008 7 milhões de dólares⁷² para o desenvolvimento do primeiro e único jogo da desenvolvedora: League of Legends (LoL). A expectativa de sucesso do título não se deu de graça, na fala de Lasky “eles [equipe Riot Games] possuem uma comunidade bem específica na qual estão focando que joga um certo tipo de padrão de estilo de jogo muito agressivo... há um foco em um público quase *core* [que está disposto a investir muito tempo e dinheiro com o jogo] com seus produtos.”⁷³

Beck e Merrill já estavam cientes das novidades em termos de estilo de jogo e de negócios que o seu produto traria para a indústria de games. Sobre o estilo de jogo, seu foco seria em partidas competitivas *online* com muita semelhança ao *mod* de Warcraft (Blizzard Entertainment), DOTA Allstars. Em verdade, para Merrill, LoL é considerado como o “sucessor espiritual”⁷⁴ de DOTA. Sem as restrições que um *mod* possui - como a necessária a aquisição do jogo base, dificuldades em criar um sistema de negócios devido a direitos sobre propriedade -, o League of Legends poderia ser baixado do site da Riot Games facilmente, de forma gratuita e ainda assim com grande potencial de lucro para a empresa.

Ser gratuito foi e continua sendo uma característica que contribui com a acessibilidade do LoL, diferentemente do título da Blizzard. Para os fundadores da Riot, o modelo de venda de jogos completos (em um único pacote, digital ou físico, sem atualizações periódicas) não

⁷² Disponível em: “<https://kotaku.com/5023761/riot-games-get-a-7m-launch> . Acesso em 22 de set. de 2017.

⁷³ “They’ve got a very specific community that they’re targeting that plays a certain kind of gameplay pattern very aggressively... there’s focus on an almost core audience with their products.”

⁷⁴ Entrevista com Marc Merrill disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Azo3nkYF8sk>. Acesso em 22 de set. de 2017.

estaria de acordo com os desenvolvimentos tecnológicos e apostaram em um sistema de micro transações dentro do jogo (basicamente cosméticos ou itens que não influenciam nas partidas de modo a favorecer quem está disposto a pagar). As intenções sobre o League era de que fosse um jogo com um alto potencial de *replayability* (capacidade de um jogo em ser jogado várias vezes, do início ao fim, sem se tornar repetitivo e enjoativo). Para isso seriam necessárias constantes atualizações e introdução de novos conteúdos dentro do jogo, somente possível com os progressos nas conexões de Internet (aumento de banda e estabilidade de sinal). Quanto mais tempo a pessoa jogar, mais seria envolvida pelo jogo e maiores suas chances de gastar dinheiro com os itens da loja por períodos estendidos de tempo.

Além dos frequentes *updates*, que mantém o jogo atualizado em termos de conteúdo, de gráficos e mecânicas, o caráter competitivo do LoL tem a capacidade de motivar os jogadores a longo prazo. Na fala de Beck, os jogos competitivos possuem uma curva de aprendizado e maestria infinita capaz de manter as pessoas jogando por várias horas na tentativa de ficar cada vez melhor⁷⁵. Com o sistema de filas ranqueadas (partidas que valem pontos para classificação do jogador no *ranking* do seu servidor), os desafios do jogo não findam nos obstáculos durante a partida; o desejo de subir de *ranking* cria metas de auto superação. Jogadores no topo do *ranking* recebem da comunidade mais respeito e admiração, fazendo a subida de “elo” (divisões do *ranking*) uma busca também por prestígio.

Com esses atributos do jogo previstos pela dupla Beck e Merrill, League of Legends foi lançado em outubro de 2009. No ano seguinte, a Riot Games já havia ganhado cinco prêmios pelo *Game Developers Choice Online Awards* (GDCO Awards) como Melhor Tecnologia Online, Arte Visual, Game Design e Novo Jogo Online⁷⁶. Em 2011 a empresa chinesa Tencent comprou a maioria das ações da Riot num acordo de mais de 230 milhões de dólares⁷⁷. Nesse mesmo ano, o LoL atingiu a marca de 12 milhões de jogadores ativos por mês e a final do primeiro campeonato mundial foi transmitida ao vivo para mais de 200 mil espectadores online. No período de um ano o número de jogadores ativos por mês quase triplicou, subindo para 32 milhões em 2012. Esse também foi o ano de repetir a presença na GDCO Awards, dessa vez ganhando nas categorias de Melhor Relação com a Comunidade, Melhor Jogo Ao Vivo (Best Live Game) e Prêmio de Audiência (Audience Award). Em 2013 estava entre os 10 melhores estúdios de desenvolvedores do mundo, eleitos no 2013 *Edge Developer Awards*. Ao final do

⁷⁵ Entrevista com Brandon Beck e Marc Merrill. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=Ch8I1VwiNQs>. Acesso em 25 de set. de 2017.

⁷⁶ Publicação no site da Riot Games, disponível em: <https://www.riotgames.com/articles/20101012/150/league-legends-leads-2010-gdc-online-award-winners>. Acesso em 25 de set. de 2017.

⁷⁷ Relatório interino Tencent. Dispon Disponível em <https://web.archive.org/web/20140308024641/http://tencent.com/en-us/content/ir/rp/2011/attachments/201101.pdf>. Acesso em 25 de set. de 2017.

campeonato mundial de 2014, a soma do tempo assistido por todos os espectadores ao redor do mundo durante o torneio resultou em mais de 179 milhões de horas⁷⁸.

Até 2017 esses números só aumentaram, sendo anunciada a marca de 100 milhões de jogadores ativos por mês no League of Legends, o que o qualifica como o jogo online de PC mais jogado do mundo. Para fins de comparação, o famoso *World of Warcraft* da Blizzard, atingiu no seu auge a marca de 12 milhões⁷⁹ de assinaturas durante a expansão *Wrath of the Lich King*. Por ser gratuito, o LoL evita a dispersão dos jogadores entre servidores piratas como acontece com o WoW. Além disso, os baixos requerimentos de processamento gráfico do LoL aumentam a acessibilidade para jogadores com máquinas menos potentes. Isso e mais uma série de fatores contribuíram para o sucesso do título da Riot Games.

A preocupação com o jogador e a consideração do *feedback* da comunidade por parte da Riot e, inicialmente com, Steve ‘Pendragon’ Mescon (criador do site DotA-Allstars.com) ajudou na constante ascensão do LoL. Steve ‘Guinsoo’ Feak (um dos desenvolvedores de DotA) ficou responsável pela equipe de *game design* nos primeiros estágios de desenvolvimento do jogo. A essas duas personalidades é atribuída boa parte do êxito do LoL tanto pela comunidade como pelos próprios fundadores da Riot. Na fala de Marc, a dupla teve um “papel chave”⁸⁰ no desenvolvimento do jogo. Ao deixarem a equipe de design e comunidade do DotA, Pendragon e Guinsoo foram alvos de intensas críticas por parte dos fãs do mod. Adicionado as similaridades entre os dois jogos, o LoL foi recebido por boa parte da comunidade do DotA como uma cópia, um roubo das ideias do jogo original. Gerando o famigerado ódio entre fãs dos dois MOBAs (mais notável nos primeiros anos e reanimado com o lançamento de DotA 2, porém progressivamente menos intenso).

Irrelevante sendo a discussão de cópia ou inspiração para este trabalho, fato é que o League of Legends provou ser um sucesso. A especialização em partidas competitivas com elementos de *real time strategy* (RTS), *roleplaying game* (RPG) e *tower defense* atraiu e fidelizou muitos jogadores. Além disso, após o primeiro torneio de LoL e seu respectivo sucesso de audiência, a Riot Games passaria a explorar o potencial do jogo como e-sport (esporte eletrônico) e em suas transmissões e eventos. Em entrevista, Brandon Beck comenta que “nós [equipe Riot Games] vemos o e-sport como uma característica [do jogo]. Nós achamos que o e-sport do League of Legends eleva a experiência de ser um jogador porque você possui algo a

⁷⁸ Informação no site da Riot Games, disponível em: <https://www.riotgames.com/riot-manifesto> . Acesso em 25 de set. de 2017.

⁷⁹ Informação divulgada no site Statista, disponível em: <https://www.statista.com/statistics/276601/number-of-world-of-warcraft-subscribers-by-quarter/> . Acesso em 26 de set de 2017.

⁸⁰ Entrevista com Marc Merrill disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=Azo3nkYF8sk> . Acesso em 22 de set. de 2017.

aspirar. Jogadores adoram assistir aos jogos, logo nós tratamos da mesma forma que tratamos os investimentos em melhorar o jogo através de outras características⁸¹. Pode-se perceber o esmero com que são planejadas as produções de transmissão dos eventos da Riot Games⁸². Os apresentadores e comentaristas, apesar de jovens e com personalidades distintas, vestem-se com ternos e gravatas. As cores do figurino são escolhidas em harmonia com as cores do cenário onde ficam esses apresentadores. Há uma programação de pequenos blocos durante as transmissões dos torneios como: análise de jogada (onde um analista comenta as jogadas mais relevantes de uma partida recém finalizada, apontando a estratégia, erros e acertos); o reconhecimento do jogador de destaque da partida (MVP – com comentários sobre sua performance e exibição de dados numéricos sobre ela); conversa com jogador (sempre após uma partida, um dos jogadores de um dos times é convidado a se juntar com os comentaristas e responder algumas perguntas sobre a partida). Há também a inserção de clipes pré-gravados e editados durante o intervalo entre partidas, depoimentos de jogadores, filmagens do estádio e elementos gráficos (tematizados de acordo com os da interface gráfica do LoL) adequados para cada momento da transmissão.

É dentro desse ambiente de alto rigor estético e de programação em que atuam os *pro-players* brasileiros durante o CBLOL, incluso YoDa. As diferenças qualitativas entre os eventos oficiais da Riot Games e as *streams* pessoais, também entre fila ranqueada e campeonato, são os elementos geradores de dúvida e curiosidade que motivam essa pesquisa. A seguir será feita uma descrição do League of Legends, como se joga, quais o objetivos, habilidades necessárias e vocabulário base usado pelos jogadores. Para quem nunca jogou LoL, não tem familiaridade com MOBAs ou mesmo com jogos digitais em geral, é necessária a leitura desta parte para a compreensão da análise posterior.

Como dito anteriormente, o League of Legends não foi o primeiro de seu gênero. Ao DotA, comumente associado como o primeiro MOBA, também não compete esse título. Em verdade, o primeiro jogo que criou os moldes para o gênero foi *Aeon of Strife* (SILVA e CHAIMOWICZ, 2017). Assim como DotA, AoS também era um *mod*, ou seja, uma modificação que possui modo de jogo, mapa e outras características próprias criada a partir de um jogo base que possui ferramenta de edição de mapas ou código de programação aberto.

⁸¹ Entrevista com Brandon Beck. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=svo9TPi3-U> Acesso em 26 de set. de 2017.

⁸² Exemplo de transmissão de campeonato de LoL realizado pela Riot Games, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zasoQqOx1ag>. Acesso em 27 de set. de 2017.

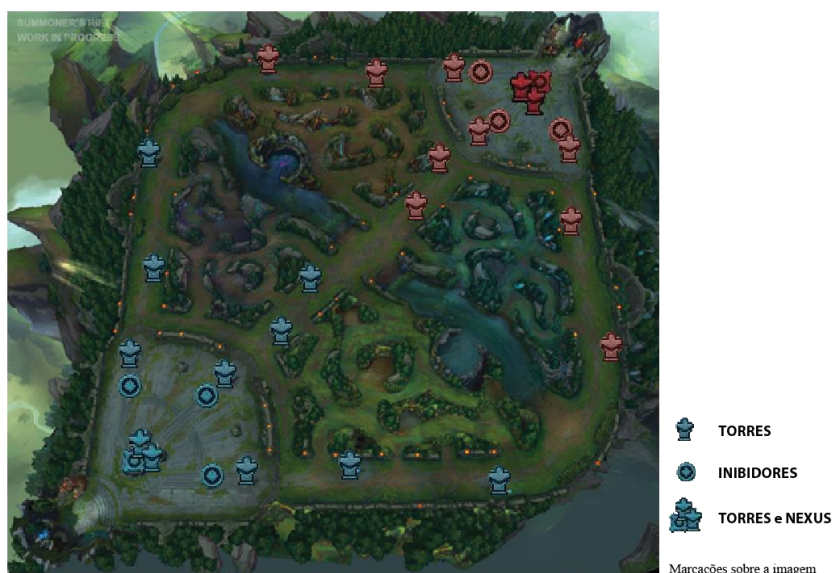
Nesse caso, o jogo era o *Starcraft* (1998) da Blizzard que possuía um editor de mapas chamado *StarEdit*⁸³.

Aeon of Strife já possuía a estrutura básica de um MOBA clássico: um mapa com três rotas (do extremo inferior esquerdo ao extremo superior direito); uma área de entre-rotas (conhecida como *jungle* e que possui objetivos secundários); levas de tropas controladas por IA (*minions waves*) que percorrem as rotas em direção a respectiva base inimiga; estruturas e torres que garantem a defesa da base (inimiga e aliada); personagens ou “heróis” controláveis pelos jogadores; e sistema de progressão de nível e aprimoramento de habilidades durante a partida (reiniciado com o início de cada nova partida). Alguns títulos mais atuais de MOBAs possuem algumas variações dessa estrutura, porém o LoL, em seu mapa principal, segue as definições originais do gênero.

4.1.1 Pré jogo

O mapa principal é nomeado de *Summoner's Rift* (SR) e abriga partidas com 10 jogadores (cinco em cada time) divididos entre as três rotas (*top* para a rota superior, *mid* para a rota do meio e *bot* para a rota inferior) e a região entre-rotas (*jungle*).

Figura 1: Visão expandida do arena/mapa Summoner's Rift.



Fonte: Imagem compartilhada no Reddit⁸⁴. Elementos gráficos adicionados pelo autor.

⁸³ The first MOBA: Aeon of Strife. Disponível em: <https://mmos.com/editorials/the-first-moba-aeon-of-strife> . Acesso em 28 de set. de 2017.

⁸⁴ Disponível pelo link https://riot-web-static.s3.amazonaws.com/images/news/June_2014/SRDB3/srdb3-1.jpg acesso em 22 de dez. de 2017.

Antes de entrarem no mapa propriamente dito, os jogadores passam pela tela de seleção de campeões. Durante a seleção, o jogador pode escolher uma série de atributos passivos extra para seu campeão (runas e talentos), duas habilidades de efeito ativo (*summoner's spells*) e um dos mais de 140 campeões disponíveis atualmente o qual irá controlar por toda a partida.

O *metagame* (chamado também somente de *meta*), é o conjunto de definições pré-jogo que garantem as máximas chances de sucesso⁸⁵. O meta define quais funções (*roles*) um time eficiente deve ter, fixado na comunidade do LoL desde o campeonato da primeira temporada (2011) como: um *top laner* preferencialmente um lutador *bruiser* ou *tank*; um *mid laner* preferencialmente mago ou assassino; um *jungler tank* ou assassino; um carregador de dano físico à distância (ADC) na *bot lane*; e um suporte *tank* ou de utilidade junto com seu ADC. A tabela 1 explica com as classes de campeões e suas respectivas funções dentro da composição. Para a descrição de uma partida comum, estaremos usando o modelo de equipe do meta como base.

Tabela 1: Classe ou role por função executada em jogo

Rota comum	Top/Jg		Top/Jg/Mid	Mid	Bot	
Função/Classe	Tank	Bruiser	Assassino	Mago	Suporte	ADC
Absorver dano	Rammus	Darius			Braum	
Iniciação	Gnar	Jarvan		Azir	Leona	
Causar dano		Jax	Zed	Ziggs		Kog'Maw
Peel (proteção de aliado)	Shen			Orianna	Janna	
Utilidade e controle de grupo	Sejuani			Taliyah	Morgana	Ashe

Verdes para função primária e amarelo para função secundária. Exemplo de campeão nas células. Fonte: O Autor.

A cada atualização do jogo, itens e campeões têm seus atributos atualizados variando assim quais se encaixam melhor nessa configuração de equipe, assim como as estratégias de vitória. Para tudo aquilo que possui as maiores chances de vitória nesse modelo, diz-se “estar no meta”⁸⁶.

⁸⁵ Antes definido informalmente pela comunidade de jogadores e agora oficializado pela Riot Games com a ferramenta de escolha de função antes mesmo de entrar na fila de espera da partida.

⁸⁶ Em acordo com seu time, podem ser planejadas configurações que fogem do meta como, por exemplo, formar um time com dois suportes e não usar um *jungler* como é comum no DotA 2. Não seguir o meta, porém, não é bem visto por boa parte da comunidade de jogadores de LoL e pode resultar em agressões verbais.

4.1.2 Na Arena de Jogo

Ao entrar na arena de jogo, os dez jogadores surgem nas fontes (área mais exterior do mapa que rapidamente regenera os pontos de vida e magia e permite a compra de itens para o campeão) de suas respectivas bases. As duas bases, como no *Aeon of Strife* e *DotA*, posicionam-se opostas dividindo diagonalmente o mapa quadrado em dois. Nos cantos inferior esquerdo e superior direito encontram-se as fontes de cada time. Logo à frente da fonte está a principal estrutura do jogo, uma construção chamada de *nexus*. O time que tiver seu *nexus* destruído perde o jogo e a partida se encerra, sendo declarado como vencedor aquele que destruiu o *nexus* do adversário. Para poder atacar o *nexus*, no entanto, o time adversário deve destruir obrigatoriamente as duas torres que o defendem. Para que essas torres se tornem alvejáveis, um dos três inibidores (estruturas que impedem o surgimento de tropas fortificadas ou *super minions*) deve ser desativado. Essa tarefa, por sua vez, requer que uma série de torres seja destruída em sequência específica em ao menos uma das rotas. Cada rota possui três torres⁸⁷.

Os primeiros 75 segundos do jogo são dedicados para garantir aos jogadores tempo para comprar seus itens iniciais e posicionarem-se no mapa até o surgimento da primeira onda de *minions* (leva de tropas). Elas surgem do *nexus* e marcham em direção a cada uma das rotas em grupos de seis ou sete (três tropas de ataque corpo-a-corpo e três de ataque à distância, incluso um canhão a cada três ondas) com intervalo de 30 segundos até a próxima onda.

Abater as tropas é uma das mecânicas de jogos mais importantes, senão a mais importante. Quando um campeão desfere o golpe final (*last hit*) em uma tropa ou monstro neutro, ele recebe o ouro dessa unidade. Apesar de cada tropa conceder pouco ouro em relação a abates de campeões inimigos, abater os *minions* (ação chamada de *farming* ou *só farm*) é a maneira mais segura de conseguir grandes porções de ouro e por isso é mais prezada pelos jogadores que o próprio combate com o inimigo quando o objetivo é ganhar a partida. Essa estratégia é mais rigidamente seguida quanto maior o *elo* do jogador. Nos *elos* mais baixos é comum as partidas terem altos valores de abates e baixa taxas de *minions* abatidos por minuto. Com o início da fase de rotas (período da partida em que os jogadores permanecem em suas *lanes* *farmando* e adquirindo experiência) se tem os primeiros embates entre os jogadores adversário.

⁸⁷ São nomeadas respectivamente: T1 (torre de rota *tier 1*); T2 (torre de rota *tier 2*); e T3 (torre de inibidor *tier 3*). O ato de destruir a primeira torre do jogo, independente do time, chama-se *first brick* e garante ouro extra.

Os elementos básicos para compreensão de uma partida de League of Legends foram apresentados acima. A partir deles, foram criadas categorias para análise do desempenho do *proplayer* BRTT nos ambientes de campeonato e de *streaming* pessoal.

4.2 O JOGADOR BRTT

Felipe “brTT” Gonçalves é uma das maiores figuras do *e-sport* brasileiro e está envolvido nesse meio há mais tempo que a maioria dos jogadores atuais. Nascido em 1991 no Rio de Janeiro, sua participação em atividades competitivas envolvendo jogos digitais tem início ainda na sua pré-adolescência quando tinha por volta de 12 e 13 anos. Apesar de ter participado de torneios de *Counter-Strike*, em 2008, aos 17 anos de idade, brTT participou da ESWC (*Electronic Sports World Cup*) em San Jose (Califórnia, EUA) jogando DotA AllStars. A partir daí deu início a sua carreira de *pro-player* atuando em competições internacionais na França, Suécia e Alemanha⁸⁸. Em 2011, a convite do atual ex-jogador profissional e técnico de LoL Gabriel “MiT” Souza, decidiu abandonar o competitivo de DotA e entrar para o time brasileiro de League of Legends chamado Pain Gaming.

Figura 2: Captura de tela durante stream de brTT



Fonte: Captura de tela realizada pelo autor da *stream* de brTT do dia 6 de setembro de 2017.

Desde sua migração para o LoL, já ganhou nove torneios em que participou sendo tetracampeão do CBLOL (Campeonato Brasileiro de League of Legends), campeão do

⁸⁸ Matéria jornalística sobre o *pro-player* brTT disponível em: https://motherboard.vice.com/pt_br/article/kbgee3/mar-lagrimas-e-gloria-a-saga-de-felipe-brtt acesso em 03 de dez. de 2017.

campeonato internacional de entrada IWCI⁸⁹ em 2015⁹⁰ e um dos poucos jogadores brasileiros a participar do League of Legends World Championship (2015). Nesse período, foi capaz de cativar grande parte da comunidade brasileira de League of Legends tendo atualmente uma das maiores comunidades de fãs entre os e-atletas do país. Este ano recebeu o título de “Craque da galera” no evento Prêmio CBLOL⁹¹ realizado pela Riot Games e escolhido por votação pela internet. Sua página de figura atlética no Facebook⁹² possui mais de 660 mil seguidores, seu canal no Youtube⁹³ possui mais de 550 mil inscritos e na plataforma Twitch⁹⁴ mais de 480 mil seguidores⁹⁵.

Figura 3: Foto do brTT durante campeonato de LoL



Fonte: Foto publicada em notícia no site da ESPN⁹⁶.

Além do reconhecimento nacional, brTT também é conhecido internacionalmente como um ADCarry de alto nível. Em 2015 foi chamado para participar da primeira temporada da

⁸⁹ *International WildCards Invitational*. Extinto campeonato de qualificação para o Campeonato Mundial de League of Legends.

⁹⁰ Página oficial do atleta. Disponível em: https://www.facebook.com/pg/felipebrTT/about/?ref=page_internal acesso em 02 de dez. de 2017.

⁹¹ A gravação do evento está disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=UWFxbZhQg_E&t=37s acesso 03 de dez. de 2017.

⁹² Página de figura pública no Facebook, disponível em: <https://www.facebook.com/felipebrTT/> acesso em 02 de dez. de 2017.

⁹³ Canal do em 02 de dezembro Youtube disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UC77kU6EO7sn-wg9KFcTj3Kw> acessado 02 de dezembro de 2017.

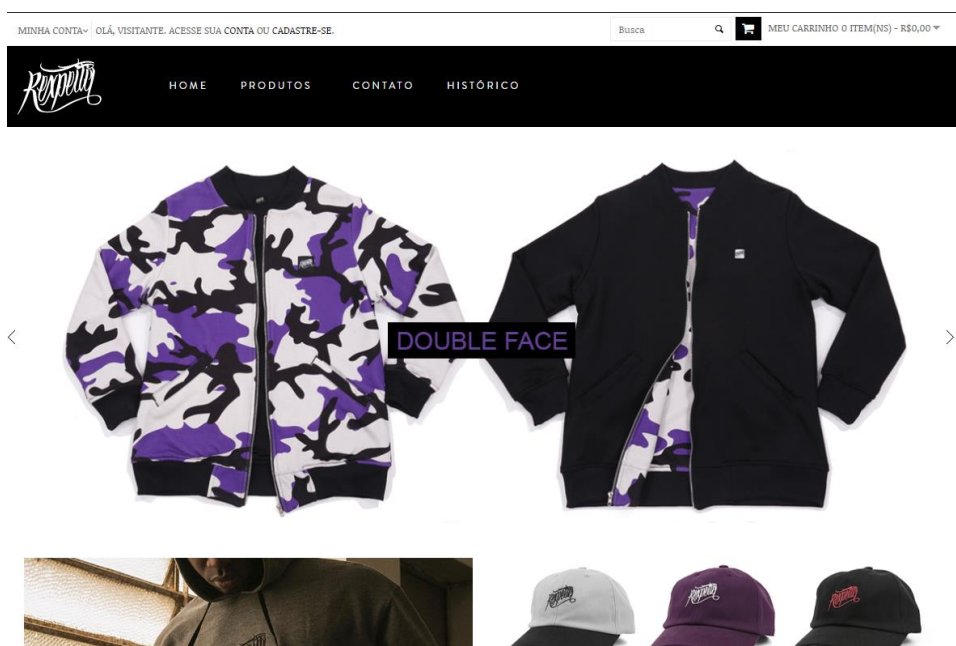
⁹⁴ Canal na plataforma de *streaming* Twitch disponível em: <https://www.twitch.tv/brtt> acesso em 02 de dez. de 2017.

⁹⁵ Valor resgatado do site Sully Gnome, disponível em: <https://sullygnome.com/channel/brtt> acesso em 02 de dez. de 2017.

⁹⁶ Disponível em: http://www.espn.com.br/noticia/736028_cblol-com-negociacoes-em-andamento-flamengo-pretende-contratar-brtt-dioud-e-robbo acesso dia 22 de dez. de 2017.

minissérie *Legends Rising* produzida pela Riot Games que apresenta a história dos melhores jogadores de LoL ao redor do mundo. Foi ainda o primeiro jogador a ter um bordão⁹⁷ seu incluso nas falas de um dos personagens do jogo⁹⁸ que mais tarde viria inspirar a criação de sua própria marca de vestuário “REXPEITA”⁹⁹.

Figura 4: Captura de tela do site da marca REXPEITA



Fonte: Captura de tela realizada pelo autor da página inicial da marca REXPEITA

Em resumo, a escolha pelo brTT se deu por ser o jogador profissional ainda ativo com maior popularidade (através dos números de seguidores em suas redes sociais), ser comumente a figura a representar internacionalmente o cenário competitivo brasileiro de LoL (além da participação na primeira edição do *Legends Rising*, aparece em destaque em vídeos promocionais da Riot Games¹⁰⁰ no que tange aos jogadores brasileiros) e ter participado dos campeonatos de LoL do Brasil e do mundo.

⁹⁷ A frase “respeita o rato” de brTT se tornou popular após ser usada durante uma de suas streams onde o jogador realizou um pentakill com o personagem Twitch (um rato mutante).

⁹⁸ Notícia do acontecido disponível em: <https://www.maisesports.com.br/riot-homenageia-brtt-oque-podemos-falar-sobre-isso/> acesso em 03 de dez. de 2017.

⁹⁹ Site da marca de vestuário co-fundada por brTT disponível em: <https://www.rexpeita.com.br/> acesso em 05 de dez. de 2017.

¹⁰⁰ Aparição no vídeo de promoção do Campeonato Mundial de League of Legends de 2015, disponível em: <https://youtu.be/AV1doycNe9w?t=62> acesso em 05 de dez. de 2017. Representação artística da figura do brTT e destaques de suas jogadas exibidas no vídeo de promoção do evento All-Star 2017, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7YGKC4cI7tk> acesso dia 05 de dez. de 2017.

5 ANÁLISE

O material dessa pesquisa compreende o conjunto de partidas de League of Legends com a participação do jogador profissional e *streamer* Fernando “brTT” Gonçalves em duas modalidades diferentes: a) vídeos de dez partidas transmitidas originalmente via streaming durante a segunda etapa de Campeonato Brasileiro de League of Legends e b) os vídeos de dez partidas transmitidas a partir do canal pessoal do jogador no Twitch. Na primeira seção deste capítulo iremos explicar os procedimentos metodológicos utilizados para, então, apresentarmos uma análise das performances a partir dos dados coletados nas seguintes categorias: a) o jogador diante das câmeras; b) mapeamento do áudio e c) desempenho técnico. Por fim, fechamos o capítulo com uma análise comparativa geral das performances observadas.

5.1 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O corpus dessa pesquisa compreende 20 partidas diferentes (dez partidas de jogos competitivos e dez da *stream* pessoal do BrTT em seu canal da TwitchTV¹⁰¹), o que totalizou em 816 minutos de vídeo a serem analisados.

A seleção dos jogos competitivos levou em conta os jogos no cenário profissional mais recentes do brTT da data de construção do projeto de pesquisa (setembro de 2017), sendo esses os jogos da equipe RED Canids (então equipe de afiliação de brTT) durante a segunda etapa do Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLoL) realizada em agosto. As partidas analisadas são: os jogos 4 e 5 da semifinal; o jogo 1 da semana 7; os jogos 1 e 2 da semana 6; os jogos 1 e 2 da semana 5; os jogos 1 e 2 da semana 4; e o jogo 2 da semana 3. Apesar de ter sido originalmente transmitido através do Canal da Riot Brasil no Twitch, o acesso a esse material se deu através do canal da Riot Games Brasil no YouTube, agrupados na *playlist* “CBLoL 2017 – 2ª Etapa – Partidas Completas”¹⁰².

Os critérios para seleção dos jogos da *stream* pessoal levaram em conta a proximidade temporal destes com o CBLoL, a fim de evitar que questões de tempo e fatores envolvendo o momento da carreira do jogador/*streamer* distanciassem as performances analisadas, criando novas variáveis. Entretanto, optou-se por não escolher transmissões que ocorreram em período simultâneo à participação da RED Canids no campeonato, pois como explica Taylor (2012, p. 39) o envolvimento com campeonatos profissionais resulta em situações atípicas na rotina diária

¹⁰¹ Canal de brTT na Twitch disponível em: <https://www.twitch.tv/brtt> acessado 16 de dezembro de 2017.

¹⁰² *Playlists* do canal LoL eSports BR disponível em: <https://www.youtube.com/user/lolesportsbr/playlists> acessado 16 de dezembro de 2017.

de um *pro-player* e pode causar “dores de cabeça, tensão nos olhos e exaustão nos compridos dias de competição ou tempo de viagem”¹⁰³. Segundo a autora, a manutenção de um alto nível de concentração durante as partidas, noites mal dormidas, agendas nem sempre favoráveis para os atletas e ainda ter de atuar repetidas vezes em partidas de grande importância, quando não decisivas, geram “desafios físicos reais” os quais comentam os *pro-players* (TAYLOR, 2012, p.39).

Portanto, os jogos da *streams* selecionados foram as dez primeiras partidas transmitidas de LoL realizadas por brTT duas semanas após a eliminação de seu time no CBLOL (20 de agosto de 2017). As partidas fazem parte de três transmissões realizadas nos dias 05, 06 e 10 de setembro. Como o TwitchTV mantém em seus servidores as gravações das *streams* por no máximo 60 dias (para Parceiros e 30 dias para usuários comuns), viu-se a necessidade de fazer o *download* desse material. Para realizar o *download* foi usado o programa Twitch Leecher¹⁰⁴ (versão 1.4.2), visto que outros programas estavam resultando em erro durante o processo dado o extenso tamanho do arquivo (de 3,5 a 5 horas de duração).

Para fins de análise, foram levadas em conta a imagem da câmera, a imagem do jogo e o áudio (no caso das partidas de *stream* pessoal). Também foram coletados dados técnicos de desempenho no jogo exibidos em placares na interface do jogo. Uma das delimitações de análise do conteúdo do corpus se deu conforme a limitação do material disponibilizado pela Riot Games Brasil. Como este apresenta apenas as partidas, sem comentários dos jogadores antes ou após, o material das *streams* foi cortado a partir do início da tela de seleção de campeões até o momento de destruição do *nexus* igualando-se ao acervo da Riot no YouTube. Logo, as interações e performances de brTT nos momentos entre partidas não estão aqui contempladas.

E tendo em vista que este trabalho tem como foco a performance transmitida do *pro-player*, não iremos analisar as mensagens do chat simultâneo do Twitch ou os comentários dos vídeos no YouTube de ambas as transmissões. Ainda, como as transmissões do CBLOL não reproduzem a voz dos jogadores durante a partida, à faixa de áudio da *stream* pessoal de brTT não foi realizada uma análise comparativa neste quesito, e sim um mapeamento. Por fim, vale ressaltar que a quantidade de momentos em que o brTT aparece na transmissão (tanto em relação à imagem de seu corpo como de seu avatar no jogo) é diferente entre essas duas formas

¹⁰³ “[...] *headaches, eye strain, and exhaustion at long days on competition or time spent on the road.*”

¹⁰⁴ Desenvolvido e disponibilizado por Franiac. Disponível em: https://www.reddit.com/r/Twitch/comments/4db2ie/twitch_leecher_new_vod_downloader/ acessado 16 de dezembro de 2017.

de partidas, pois, enquanto em sua *stream* pessoal a sua imagem ocupa a totalidade da transmissão, no CBLOL ela é dividida entre os demais membros de sua equipe.

Coletado o material, foi realizada uma decupagem conforme o modelo semelhante às tabelas de decupagem técnica cinematográficas para cada partida. A partir da decupagem das partidas, foram criadas três categorias de análise com os eventos mais recorrentes em relação às imagens capturadas da pessoa brTT através de câmeras, às imagens do jogo e o áudio captado via microfone: a) o jogador diante da câmera (imagens do jogador), b) mapeamento do áudio (áudios do jogador) e c) desempenho técnico (imagens do jogo).

Para a instrumentalizar a análise foram criadas três tabelas (uma por categoria) com uma escala de frequência de três níveis estabelecida a partir da média de ocorrência em relação ao total de partidas das performances como *pro-player* ou *streamer* (dez): raro ou nunca (0,5 ou menor); às vezes (de 0,5 a 2); e sempre (maior que 2). Como não houve o caso de um evento com alta frequência ocorrer em um número pequeno de partidas (para esse contexto diz-se menor que cinco), a opção pela média de frequência uma análise segura dos padrões de jogo e performance do brTT. Vale ressaltar, também, que “sempre” não implica dizer “em todas as partidas” e, muito menos, “a todo instante”; mas que são as ocorrências mais comuns para o caso do brTT.

5.1 O JOGADOR DIANTE DA CÂMERA

A primeira tabela (apêndice A) reúne dados sintetizados respectivos a performance do brTT em frente a câmera. Quais são seus gestos, posturas, expressões faciais, objetos e pessoas com quem interage e estados emocionais perceptíveis visualmente fazem parte desse material. Para introduzir a análise da imagem de brTT, vale descrever o ambiente, os objetos e aparatos em uso notáveis a partir do vídeo.

Durante as partidas do CBLOL, ele atua em um ambiente altamente controlado e polido esteticamente. Possui a sua disposição, garantidos pelo evento: cadeira *gamer*; monitor; computador; câmera de vídeo individual posicionada acima do monitor; fone de ouvido com abafador de ruído externo; palco temático com iluminação suave; e equipe de suporte técnico. Nesse ambiente para as gravações dos campeonatos, estão presentes ao seu lado seus companheiros de equipe, o técnico, a equipe adversária, os profissionais de captação de vídeo (que circulam por trás dos computadores) e os apresentadores. Ao brTT compete levar seus controladores pessoais (mouse e teclado), garrafa de água e suas vestimentas sendo restritas ao uniforme da equipe (camiseta no caso de brTT) sem o uso de acessórios na cabeça. Como a

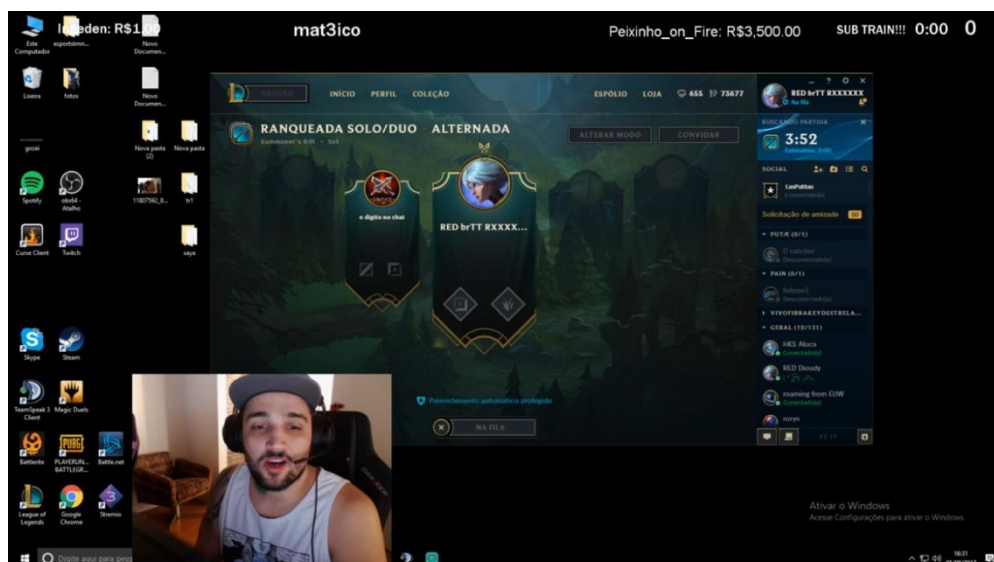
maior parte dos objetos é controlado pela equipe do evento, aos *pro-players* não cabe muita responsabilidade sobre a qualidade da transmissão, o que difere em muito de uma situação de *stream* pessoal.

Figura 5: brTT durante seleção de campeões no CBLOL



Fonte: Captura de tela realizada pelo autor da partida Keyd Stars x Red Canids (Jogo 1 - Semana 5 - Dia 1) - CBLolL 2017 2ª Etapa.

Figura 6: Captura de tela de stream de brTT em situação pré-jogo



Fonte: Captura de tela realizada pelo autor *stream* de brTT do dia 5 de setembro de 2017

Em seu canal pessoal, brTT realiza as *streams* de sua casa em um pequeno cômodo aparentemente dedicado para as máquinas de computador. Esse espaço é dividido com sua namorada que utiliza seus aparelhos na bancada ao lado de brTT e fora do enquadramento

escolhido pelo *streamer*. Com apenas ela e o animal de estimação do casal circulando pelo ambiente, espera-se que o brTT assuma naturalmente uma postura mais relaxada em comparação com o estúdio do CBLOL e suas dezenas de profissionais em volta. Se tratando de pessoas sua casa é quase vazia, os objetos que brTT tem contato durante suas *streams* somam além daqueles disponíveis durante as partidas do campeonato. Além do *setup* de computador, brTT possui também um monitor adicional para acompanhar sua transmissão e o chat, usa o celular, consome bebidas e alimentos, usa boné, fone de ouvido e eventualmente manuseia algum objeto que esteja por perto. O ambiente, na maior parte do tempo, possui iluminação abundante, sem pontos sombreados no cômodo.

Feita essa descrição sintética dos ambientes de atuação de brTT, segue a análise das ações observadas do jogador a partir do vídeo.

Quadro 1: Ações do Jogador diante da Câmera

Vídeo					
AÇÃO	CBLOL	STREAM	AÇÃO	CBLOL	STREAM
Se arruma na cadeira	sempre	sempre	Fica calado	raro ou nunca	sempre
Joga concentrado	sempre	sempre	Bebe água	raro ou nunca	sempre
Coça o nariz	sempre	sempre	Franze a testa	raro ou nunca	sempre
Fala enquanto joga concentrado	sempre	às vezes	Olha para a câmera	raro ou nunca	às vezes
Sorri	às vezes	sempre	Tira o fone	raro ou nunca	às vezes
Se coça	às vezes	sempre	Ergue a cabeça para cima	raro ou nunca	às vezes
Contraí os lábios	às vezes	às vezes	Dança	raro ou nunca	às vezes
Põe mão na cintura	às vezes	raro ou nunca	Expressa descontentamento	raro ou nunca	às vezes
Fala com intensidade	sempre	raro ou nunca	Expressa raiva	raro ou nunca	às vezes
Junta as mãos na frente do corpo	às vezes*	sempre	Senta atirado	raro ou nunca	às vezes
Olha para o lado	às vezes*	sempre	Se distrai com entorno	raro ou nunca	às vezes
Treme o corpo	às vezes*	raro ou nunca	Digita no teclado	raro ou nunca	às vezes
Grita	raro ou nunca	sempre	Inclina o corpo para frente	raro ou nunca	às vezes
Faz careta	raro ou nunca	sempre	Abaixa a cabeça	raro ou nunca	às vezes
Da risada	raro ou nunca	sempre	* Durante o momento de seleção de campeões		

Olhando o quadro 1, a primeira consideração notável é a diferença na variedade de ações entre a atuação no CBLOL e na *stream*. Enquanto nas transmissões pessoais o brTT mostrou 26 ações com frequência entre “sempre” e “às vezes”, durante as partidas do campeonato essa variedade com mesma frequência se limita em 13. Com exceção de “tirar o fone”, que pode estar ligado a alguma regulação do torneio, as demais ações podem configurar um controle expressivo, como apontado por Runeson (2017), porém relacionado à postura atlética de que fala Taylor (2012) ao citar o comentário de um organizador de torneio cujo trabalho era “tentar fazer com que os jogadores adotassem uma atitude profissional durante as transmissões das partidas”. O que acentua a inclinação para essa afirmação é o caráter pouco polido das ações controladas como, por exemplo, “fazer careta”, “sentar atirado” e “abaixar a cabeça”.

Partindo em ordem decrescente de frequência, as ações que são realizadas “sempre” tanto no CBLOL como nas *streams* pessoais são: se arrumar na cadeira; jogar concentrado; e coçar o nariz. Como aparecem com alta frequência em ambas as situações, podemos estar falando de ações genuínas ou naturais por parte de brTT e que não sofrem alteração pelo fato de estar diante de uma plateia. “Se arrumar na cadeira” e “coçar o nariz” acontecem em momentos bem característicos durante as partidas dos jogos em ambas as situações quando brTT da *recall* ou está morto. Enquanto coçar o nariz pode ou não ocorrer nesses momentos, o ato de inclinar levemente seu corpo para frente e se reposicionar na cadeira ocorre com precisão em todas as vezes que o jogador volta à base. Em nenhum momento foi notado uma execução exagerada desses movimentos, o que não dá margem para pensá-los como partes de uma dramatização que acentua marcas pessoais. Já “jogar concentrado”, que diz respeito ao estado em que brTT concentra-se apenas no jogo ignorando os arredores e mantendo rosto inexpressivo, possui variações entre as duas situações de jogo. Enquanto no campeonato ele mantém essa postura durante todo o jogo e conversa com seus membros de equipe simultaneamente. Durante as partidas de suas *streams* esses momentos duram apenas enquanto acontecem situações de alta importância no jogo e é comum que fique em silêncio e mesmo ignore comentários de seu parceiro (que conversa através de chat de voz). Curioso notar nessas jogadas concentradas em sua *stream* pessoal é a aparência de uma sublimação da plateia por parte de brTT. Seu estado de concentração é tal que parece esquecer do fato de estar realizando uma transmissão para milhares de pessoas e aparenta jogar tal qual jogaria sem qualquer plateia. Quando a jogada termina, é acompanhada de um suspiro, exclamação, queixa ou bordão e volta a interagir com seu *duo* e plateia.

As seguintes expressões mais frequentes “sorrir” e “coçar-se” são mais comuns em suas *streams* pessoais. A respeito dessa “coceira”, acontece em momentos de pouca atividade no

jogo ou após jogadas ruins (especialmente coçar a nuca, a barba ou as sobrancelhas) e são pequenos indícios de desconforto podendo ser acompanhadas de caretas (testa franzida e sobrancelhas contraídas) e contração dos lábios. Essas expressões de desconforto são especialmente comuns em suas *streams* se comparado às partidas de campeonatos e representam a maioria das suas limitadas expressões corporais. Apesar de sutis em maioria, há momentos que essas expressões são prolongadas tanto no tempo como no espaço, as caretas mais definidas e seguidas de suspiros ou resmungos que dão ênfase para o desconforto de brTT. Nesses momentos fica exposta a dramatização (RUNESON, 2017) levando em conta, também, que durante as partidas do CBLOL essas expressões não receberam esse tratamento enfático mesmo que as partidas tenham uma importância muito maior para o jogador.

Se assumimos que brTT pode se chatear com eventos dentro do jogo, então em suas *streams* há momentos em que a expressão de descontentamento é acentuada em ordem a passar esse seu sentimento para sua plateia e duo e, também, na situação de jogo profissional brTT reprime essas expressões possivelmente por duas razões: uma em prol de uma conduta atlética profissional, onde assumir a derrota e reconhecer a habilidade dos adversários são atitudes louváveis; e outra em prol do próprio resultado da partida, afim de evitar que seu desapontamento afete negativamente os seus colegas de equipe.

Já os sorrisos, aliados a “risadas” e “dança” - que são especialmente mais comuns nas *streams* pessoais, ocorrendo em raros ou em momento algum, respectivamente, durante as transmissões do CBLOL – são entendidos aqui como dramatização no que Runeson (2017, p. 41) nota ao dizer que certas ações são exageradas afim de “manter a *stream* positiva e alegre”¹⁰⁵. Esse cuidado de brTT em manter um ar positivo em suas transmissões vai ser retomado durante a análise do áudio, especificamente quando agradece doações e inscritos. Dessas captadas pelas câmeras – entre expressões de sorrisos, risadas e dança -, enquanto sorrir e rir alto grau reativo e podem ser justificas em parte por seu causador (uma piada contada por seu *duo*, um comentário no chat da *stream* ou um evento inusitado no jogo), a dança repetidas vezes é dramatizada por brTT. Sinais para isso se dão pelo fato de a música estar presente durante toda a duração da transmissão pessoal, diferentemente dos acontecimentos causadores de riso que são pontuais, e mesmo assim a dança ocorrer em momentos particulares. Suas execuções, exceto alguns momentos em que balança a cabeça como que distraído, ocorrem em simultaneidade com a leitura do chat da *stream*, olhares para a câmera, cantorias e mesmo

¹⁰⁵ “[...] keeping the stream positive and happy.”

feitura de caretas. O que dá a entender que essa dança não existe apenas em resposta ao som, mas também como uma dramatização para seus espectadores.

Enquanto as *streams* pessoais de brTT concentram uma maior variedade de expressões corporais e também frequência, vale notar duas atitudes que figuram quase que exclusivamente durante as transmissões das partidas de campeonatos: falar com intensidade; e tremer o corpo. À primeira não se deve confundir com “gritar”. “Falar com intensidade” é a ação percebida de conversar com quem quer que seja que esteja se comunicando via chat de voz na qual se fala várias palavras em rápida sequência e articulando bem a boca.

Nas partidas do CBLOL é percebida especialmente durante as lutas de equipe (*team fights*) onde os membros de equipe dão coordenam suas ações, narram as ações inimigas e expõem sua situação uns para os outros. Essa atitude por parte de brTT durante suas *stream* pessoais é muito raro e quando ocorre não chega a ser tão intenso como quando executada em competições. A segunda expressão corporal, “tremer o corpo”, ocorre especialmente durante a seleção de campeões. Esse tremor é causado pelo sacudir das pernas, o que transmite uma ideia de nervosismo ou ansiedade.

5.2 MAPEAMENTO DO ÁUDIO

O mapeamento das falas¹⁰⁶ (apêndice B) de brTT compreende apenas as partidas de sua *stream* pessoal e foi realizado cruzando a natureza da fala com o contexto de fala, discriminado por interlocutor e atribuídos escala de frequência de três níveis como na anterior.

Tendo em vista que brTT executa um maior número de expressões verbais que corporais, os valores da escala foram ajustados para as seguintes médias de ocorrência: $4 \leq x$, sempre; $2 \leq x < 4$, às vezes; e $x < 2$, raro ou nunca (R/N).

¹⁰⁶ Como o áudio das falas de brTT não é transmitido durante as partidas do CBLOL, não será possível fazer uma comparação entre seus comentários na *stream* pessoal e nos torneios. Para não desperdiçar o material, no entanto, foi feito um mapeamento das condições de fala durante as *streams* pessoais envolvendo conteúdo, interlocutor, frequência e contexto

Quadro 2: Mapeamento do Áudio

ÁUDIO									
	Recebe doação, bits ou inscrições			Ganha vantagem no jogo			Perde vantagem no jogo		
	Namorada	Amigos	Viewers	Namorada	Amigos	Viewers	Namorada	Amigos	Viewers
Piada/Deboche	R/N	R/N	R/N	R/N	SEMPRE	SEMPRE	R/N	ÀS VEZES	ÀS VEZES
Agradecimento	R/N	R/N	SEMPRE	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Bordão	R/N	R/N	ÀS VEZES	R/N	ÀS VEZES	ÀS VEZES	R/N	R/N	R/N
Elogio	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Xingamento	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Reclamação	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	SEMPRE	SEMPRE
Ironiza	R/N	R/N	R/N	R/N	ÀS VEZES	ÀS VEZES	R/N	ÀS VEZES	ÀS VEZES
Crítica	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Choraminga	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Orientações	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Grita	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Da risada	R/N	R/N	R/N	R/N	ÀS VEZES	ÀS VEZES	R/N	R/N	R/N
Simula voz	R/N	R/N	SEMPRE	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
"tisc-tisc"	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	SEMPRE	SEMPRE
Silêncio	R/N	R/N	R/N	SEMPRE	SEMPRE	SEMPRE	SEMPRE	ÀS VEZES	ÀS VEZES

	Lê o chat da stream			Se distrai com o ambiente			Durante lutas		
	Namorada	Amigos	Viewers	Namorada	Amigos	Viewers	Namorada	Amigos	Viewers
Piada/Deboche	R/N	R/N	ÀS VEZES	ÀS VEZES	ÀS VEZES	ÀS VEZES	R/N	R/N	ÀS VEZES
Agradecimento	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Bordão	R/N	R/N	ÀS VEZES	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Elogio	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Xingamento	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Reclamação	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Ironiza	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	ÀS VEZES	ÀS VEZES
Crítica	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Choraminga	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Orientações	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	ÀS VEZES	R/N
Grita	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Da risada	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Simula voz	R/N	R/N	ÀS VEZES	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
"tisc-tisc"	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Silêncio	SEMPRE	SEMPRE	SEMPRE	ÀS VEZES	ÀS VEZES	ÀS VEZES	SEMPRE	SEMPRE	SEMPRE

	Seleção de campeões			Exibe habilidade/conhecimento			Aliado ou inimigo cometem erro		
	Namorada	Amigos	Viewers	Namorada	Amigos	Viewers	Namorada	Amigos	Viewers
Piada/Deboche	R/N	ÀS VEZES	R/N	R/N	ÀS VEZES	ÀS VEZES	R/N	SEMPRE	SEMPRE
Agradecimento	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Bordão	R/N	R/N	R/N	R/N	ÀS VEZES	ÀS VEZES	R/N	ÀS VEZES	ÀS VEZES
Elogio	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Xingamento	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Reclamação	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	SEMPRE	SEMPRE
Ironiza	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	ÀS VEZES	ÀS VEZES
Crítica	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Choraminga	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Orientações	R/N	ÀS VEZES	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Grita	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Da risada	R/N	ÀS VEZES	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	ÀS VEZES	ÀS VEZES
Simula voz	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
"tisc-tisc"	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	SEMPRE	SEMPRE
Silêncio	R/N	R/N	R/N	ÀS VEZES	ÀS VEZES	ÀS VEZES	ÀS VEZES	ÀS VEZES	ÀS VEZES

Obs.: R/N = raro ou nunca

Fonte: O Autor.

Das categorias de fala apresentadas em seguida, algumas não são autoexplicativas e merecem algumas linhas de explicação: “choraminga” é o nome dado pelos fãs e haters do jogador a uma forma de reclamação e queixa característica da atuação de brTT onde ele simula um voz de choro para expressar seu descontentamento; “orientações” são as sugestões de ação que brTT passa especificamente a seu *duo* para que esse execute-as imediatamente; “simular a voz” acontece quando brTT muda a entonação normal de sua voz ou fala alguma frase ou palavra cantarolando; e “tisc-tisc” é uma onomatopeia relativa a um barulho produzido ao se aspirar ar com a ponta da língua atrás dos dentes, brTT executa esse som para expressar descontentamento.

Os momentos de silêncio figuram mais frequentemente que as demais categorias e exibindo um caráter pouco expressivo por parte de brTT enquanto *streamer*. Quando fala, ou produz sons, o mais comum são os momentos em que “simula a voz” alterando seu tom ou cantarolando palavras e frases. A maior parte dessas ocorrências se dá justamente ao agradecer doações e inscrições (*subscribers*) de seus espectadores. Quando percebe essas contribuições, brTT tende a recuar no jogo, ler o nome do *viewer* e a mensagem que esse enviou (no caso de doações) e agradecer com uma frase padrão com pequenas alterações: “‘nome do espectador’, muito obrigado pelo sub, meu mano. Seja bem-vindo a família. É ‘nóis!’” A entonação diferente da usual ocorre em diferentes palavras ou mesmo em toda a frase, dependendo da situação. Não bastasse o exagero na ação, ela é direcionada especificamente para membros da plateia, o que deixa muito claro a qualidade dramática (RUNESON, 2017) da ação.

Sendo executadas “sempre”, ainda, existem três categorias onde duas se complementam e atuam de certa forma antagônica com a outra. Enquanto “piadas e deboche” ajudam a manter um ar divertido e descontraídos para a transmissão, brTT não faz questão de reprimir seus sentimentos de descontentamento (levando em conta o nível expressivo do *streamer*) dado a regularidade com que “reclamação” e “tisc-tisc” aparecem. Tanto as piadas e deboche como as reclamações não possuem um alvo específico, sendo direcionadas ao *duo*, a jogadores aliados, adversários, plateia, namorada e até o cachorro; porém concentram-se nos jogadores aliados e oponentes. Ao deixar transparecer essas emoções “negativas”, somado ao fato de que brTT não aparenta esconder expressões corporais (como visto antes em que come na frente da câmera, se coça com frequência e fala com a namorada mesmo com o microfone ativado) e a curiosa falta de polimento das imagens de tela capturadas de seu computador (área de trabalho com ícones espalhados em desordem e a visível mensagem de requerimento de ativação do sistema operacional Windows) sugerem que brTT possui um baixo nível de controle expressivo (RUNESON, 2017) durante suas *streams* pessoais ou o simula de forma deliberada para a

construção de uma persona (SCULLY-BLAKER et al, 2017): o carioca marrento cheio de autoconfiança. Dá suporte a essa hipótese o conteúdo de autopromoção ou desqualificação de terceiros de seus comentários com teor irônico ou debochado que aparecem com frequência em suas transmissões. “Aí jogou só o que sabe!”, jargão irônico ou o deboche “Que isso? Tá maluco, porra? Me respeita, caralho!” são exemplos disso.

Os bordões e jargões possuem frequência regular e são acionados em momentos característicos. Ao ser enfrentado por um jogador adversário, principalmente em uma situação 1x1, e sair vitorioso é comum brTT falar enfático “me respeita” (derivação de seu famoso bordão “respeita o rato”). Quando algum aliado executa alguma ação que garante ao brTT alguma vantagem em detrimento de benefício para esse aliado, fala-se o jargão “aí é humilde”. Quando executa uma ação com maestria: “deixe”. O uso desses jargões e bordões para marcar certas ações com um certo nível de previsibilidade configuram, no entendimento de Runeson (2017), a idealização de performance por parte do *streamer*.

Um aspecto curioso presente na fala de brTT que é descrito por Scully-blaker et al (2017) e escapa às categorias apresentadas diz respeito a criação de conteúdo relevante (*twitch worthy*). Em dois momentos dentro da amostra de vídeos da *stream*, brTT comentou preocupação com a qualidade de seu jogo para seus espectadores: “joguei igual bot agora aqui, velho. Feião, mas tranquilo”; e “primeira vez com essa porra *jungle*. Espero que não dê merda. Tentar não fazer feio, rapaziada”. Essa preocupação declarada com seu desempenho técnico na partida e seu aparente descuido com outras qualidades referentes ao polimento estético e potencial de divertimento da plateia (ações com intuito de entreter) sugerem como o fato de ser um jogador profissional e a consciência dessa qualidade sua por parte de sua plateia guiam seu entendimento do porquê seus espectadores gostam de acompanhar suas *streams*.

5.3 DESEMPENHO TÉCNICO

Por fim, esta será uma breve análise comparativa do desempenho técnico de brTT nos jogos do CBLOL com suas partidas em *streams* pessoais que ajudam a criar o entendimento mais completo da atuação nesses dois ambientes de jogo e transmissão distintos. A brevidade dessa análise não se dá por falta de interesse ou relevância desse âmbito de sua performance, mas sim pela ciência da limitação de dados disponíveis para tal. Enquanto em uma situação de treinamento real o jogador e sua equipe técnica têm acesso aos dados gerados pós partida, essa análise contempla apenas os dados exibidos nos marcadores da interface dentro do jogo, as movimentações dos jogadores e os objetivos realizados. Portanto, os dados gerados pós jogo

como dano causado a campeões, dano causado a tropas, dano recebido, ouro recebido etc não estão presentes nessa análise. Tampouco pretende-se aqui esmiuçar o desempenho técnico de brTT a nível profissional, e sim revelar relações e variações em seu estilo de jogo conforme o ambiente e sua respectiva performance. Dito isso, a partir do material decupado foi criada uma tabela com categorias e escala de frequência em três níveis, assim como as anteriores. **Os valores atribuídos a sempre, às vezes e raro ou nunca se mantêm os mesmos da tabela de vídeo.** Além dessa tabela de categorias, foram coletados os dados numéricos mais comuns de monitoração de desempenho para o League of Legends: *farm* por minuto; taxa de abates, mortes e assistências (média AMA); e o percentual de participação em abates.

Quadro 3: Desempenho Técnico

Desempenho Técnico		
AÇÃO	CBLOL	STREAM
Pressiona bot	sempre	sempre
Atua em outra rota	sempre	sempre
Participa de <i>team fight</i>	sempre	às vezes
Participa de objetivo	sempre	às vezes
Faz <i>split push</i>	às vezes	sempre
Se expõe em tf	às vezes	às vezes
Sofre pressão (<i>bot lane</i>)	às vezes	às vezes
Inverte rotas	às vezes	raro ou nunca
Faz jogada arriscada	raro ou nunca	às vezes
Sofre <i>pick off</i>	raro ou nunca	às vezes
Luta 1v1	raro ou nunca	às vezes
Luta 2v2	raro ou nunca	às vezes

Fonte: O Autor.

Iniciando por esses últimos, os números por si só indicam uma queda de desempenho considerável por parte de brTT quando esse joga em suas *livestreamings*. Apesar de em suas 10

partidas na *stream* terem somado 85 abates contra os 47 durante os jogos do campeonato, sua média AMA (abates + assistências / mortes) nas *streams* (AMA= 3) é quase metade daquela apresentada no CBLOL (AMA= 5,6). A participação em abates também sofre redução de 72,7% no CBLOL para 56,5% durante as *streams* e seu *farm* por minuto cai de nove para oito nas *streams*. O que esses números representam na forma de jogar de brTT é que quando participa de um campeonato, tende a evitar conflitos desnecessários (indicado pelo baixo número de abates) e quando acontecem ou são muito bem calculados ou os executa com ajuda dos outros membros de equipe (indicado pela diferença da média AMA e pelo percentual de participação em abates). Logo, percebe-se que durante suas *streams* pessoais, brTT tende a jogar de forma mais individual e realizando lutas com menos cuidados e mesmo sozinho. A queda da taxa de *farm* por minuto pode parecer baixa, porém quando aliada ao fato de que durante as *streams* brTT passa menos tempo com seus aliados e, conseqüentemente, mais tempo “farmando” na lane, nota-se que mesmo uma atividade de baixo nível de perícia sofre perdas significativas relativo a mudança de ambiente e finalidade do jogo.

Sobre as partidas da *stream* pessoal, nota-se que o tempo de duração médio é dez minutos inferior às do campeonato e a variedade de campeões selecionados por brTT é maior. Enquanto no CBLOL ele repetiu duas vezes três campeões, no conjunto de jogos de sua *stream* apenas um foi repetido uma única vez. Essa opção por não variar os campeões é deixada clara por brTT em um de seus comentários: “Mano, esse jogo Xayah era muito bom, só que eu nunca pego duas vezes o mesmo champion em stream, velho. Diferente de uns aí, né [...] Pô, porque eu quero passar um conhecimento com uma... vasto aí pra galera, né.” Essa revelação condiz com o comentário apresentado anteriormente e confirma a preocupação de brTT em exibir um jogo de alto nível para seus espectadores.

A partir do quadro 3 de categorias comparativas, nota-se o padrão de impor seu estilo de jogo sobre os adversários pela alta frequência em que consegue gerar pressão na rota inferior tanto em *streams* como em campeonatos. Não são em todos os casos que essa postura é executada perfeitamente ou mesmo possível (dependendo da combinação de campeões escolhida) dada a frequência média das situações em que brTT se vê sob pressão adversária. A diferença de frequência nas categorias “participa de *team fights*”, “participa de objetivos” e “faz *split push*” também confirmam o estilo de jogo mais independente de brTT durante suas partidas da *stream*. É comum a permanência de brTT farmando as rotas laterais por longos períodos consecutivos enquanto seu time luta ou consegue objetivos em suas transmissões pessoais. “Inverter as rotas” é uma jogada pouco frequente em partidas onde joga-se com pessoas aleatórias. Sem o entrosamento entre os membros da equipe, ou de alguns jogadores ao menos,

essa jogada pode ser pouco eficaz, o que explica a maior frequência nas partidas de campeonato e pouca em sua *stream*. A diferença de frequência presente nas quatro categorias "sofre *pickoff*", "faz jogada arriscada" (aqui entende-se como sendo *dives*, lutas em desvantagem numérica, uso ofensivo de habilidades defensivas), "luta 1v1" e "luta 2v2" dá suporte a afirmação de que brTT joga de forma menos cuidadosa durante suas *streams*. Assumir esse estilo de jogo arriscado dá margem para o uso de seus bordões em momentos mais característicos e também ajuda a construir a persona do *pro-player* marrento e autoconfiante.

Em suma, brTT possui um desempenho técnico menor em suas *streams* daquele que apresenta durante os campeonatos profissionais. O que contradiz a uma faceta de sua expectativa de público (RUNESON, 2017) em que imagina ter de apresentar um jogo de alto nível para satisfazer seus espectadores, indicado através de suas falas. Porém, quando aliado ao fato do estilo de jogo de brTT em suas *streams* ser deliberadamente mais arriscado, o que acaba gerando em eventuais erros e perda de vantagens dentro do jogo, é mais lógico que o jogo de qualidade que brTT idealize para suas transmissões não seja, necessariamente, um jogo de alta performance técnica. Jogando conscientemente "pior", ou seja, fazendo jogadas que seriam consideradas erros em disputas de campeonatos, brTT não só reforça a persona que mantém como cria situações propícia para a ativação de seus bordões e jargões esperados pela comunidade.

5.4 ANÁLISE GERAL DAS PERFORMANCES

A partir da análise do material coletado, percebeu-se como a performance de brTT difere conforme a situação de jogo. Mesmo sendo o mesmo jogo e tendo sua imagem transmitida através da mesma plataforma de *streaming* (e para potenciais mesmos espectadores, assumindo que parte da plateia das transmissões do CBLOL é composta por espectadores das *streams* de brTT), brTT molda seu comportamento de forma curiosa. Seria de se imaginar que sua postura nos campeonatos sofresse ou uma intensificação de sua exaltação ou um retraimento, porém ocorrem os dois em simultâneo. Enquanto suas expressões corporais são controladas e bem menos presentes que em suas *streams*, brTT fala o tempo inteiro e em momentos com grande intensidade, algo raro em suas *streams* onde ficar em silêncio acontece repetidas vezes durante as partidas. Essa performance durante as partidas de campeonatos é algo que brTT executa com maestria. Mesmo que seus companheiros de equipe ou adversários assumam uma postura semelhante, é possível vê-los vacilar em alguns momentos durante a partida (expressar descontentamento, fazer caretas etc) enquanto que brTT consegue manter sua postura mesmo

em situações desfavoráveis no jogo. Sua longa carreira como *pro-player* pode ser a grande responsável pelo aperfeiçoamento de seu controle expressivo durante partidas de grande importância.

Em suas partidas de *streaming*, o controle expressivo apresentado nos campeonatos é substituído à uma postura despreocupada. A falta de polidez em suas ações passa uma ideia de transparência e autenticidade e ajudam a construir a persona marrenta e autoconfiante com um ar de intangibilidade. A manutenção dessa persona se dá através das expectativas do público captadas por brTT a respeito de si próprio. Por ser um jogador profissional há anos e, inclusive, usar de jargões para marcar sua experiência no cenário competitivo como “eu sou macaco velho”, é possível que seus fãs de fato esperem de brTT seguridade em suas ações que, aparentemente, é extrapolado para além do domínio do jogo em ordem a reforçar essa ideia.

Dentro do jogo, enquanto nos campeonatos evita cometer riscos desnecessários e mantém uma postura calculista recorrendo à proteção dos aliados para garantir maior sucesso, nas *streams* pessoais joga grande ímpeto. Seu estilo de jogo é mais agressivo e individual, faz jogadas de alto risco e reclama ou debocha de erros de terceiros. Jogar dessa forma faz parte daquilo que brTT compreende como desejado de se assistir por sua plateia e, portanto, qualifica como sendo seu conteúdo digno (SCULLY-BLAKER et. al, 2017). Assumir jogadas de risco e encarar os adversários em situações desvantajosas criam cenários propícios para a exclamação de bordões e jargões idealizados como adequados para essas situações e que condizem com a persona performada.

Quando brTT agradece às contribuições monetárias de seus espectadores, surgem os momentos de óbvia dramatização. Entona sua voz, fala cantarolando, faz gestos com as mãos e simula a relação de fraternidade presente entre sua comunidade de fãs. Essa relação fraterna pode ser apreendida pela forma como os espectadores se relacionam com brTT chamando-o de pai enquanto brTT chama-os de filhos (especialmente aos inscritos). A fala de agradecimento de brTT inclui boas vindas “à família” da qual o *streamer* é o centro. Essa atribuição de uma figura paterna ao brTT convém com a persona marrenta e experiente performada por ele e para a manutenção de uma comunidade em seu entorno¹⁰⁷.

¹⁰⁷ Produção de uma comunidade entorno da figura do streamer como abordado por Hamilton et. al (2014).

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo principal averiguar se haveria e qual seria a diferença de performances e desempenhos técnicos entre as atuações de um jogador de jogo digital nos ambientes de torneio competitivo profissional e na de uma transmissão particular de *gameplay*, ambas transmitidos via *live streaming* através da plataforma dedicada a transmissão de conteúdo relacionado a jogos digitais, a TwitchTV. Para tal foi selecionado o jogador Felipe “brTT” Gonçalves – entendido como melhor representação daquilo que seria um *por-player streamer* no Brasil e engajado em ambas atividades na data de início dessa pesquisa – e baixadas suas partidas disponíveis online para decupagem e análise de dados. Foram coletadas 20 partidas, sendo 10 de suas *streams* pessoais e 10 de campeonato e somando aproximadamente 13 horas de conteúdo audiovisual, para realização da análise comparativa.

Antes de iniciar o trabalho de análise sobre o corpus da pesquisa, foi necessário a apreensão dos estudos a respeito de jogos, jogos digitais, performance e *live streamings*. Como poucos trabalhos nessas áreas foram realizados aqui no Brasil, viu-se a necessidade de buscar fontes internacionais usadas em confluência com autores brasileiros. Espera-se dessa multinacionalidade dos autores referência tanto uma elevação do cenário acadêmico brasileiro com trabalhos de países pioneiros nessas áreas do conhecimento, assim como um facilitador para a inserção de trabalho nacionais em um escopo internacional. A maioria das fontes usadas aqui são datadas desta década, quando não deste ano, configurando o que há de mais atual sobre o entendimento desses fenômenos.

Para estudar a performance tanto de *pro-player* como de *streamer* foi preciso apresentar uma breve discussão a respeito dessas figuras, em especial quanto as suas identidades e competências. Sobre o *pro-player*, Taylor (2012) nos traz um completo trabalho que aborda tanto competência como identidade desses jogadores. A partir dela, tomou-se ciência da vasta gama de habilidades que competem a um jogador de alto nível. Pela descrição da autora, são sete áreas de maestria cada qual com suas especificidades e variações conforme o jogo: habilidade corporificada e maestria; facilidade técnica (tecnológica); maestria de jogo e sistema; pensamento tático e estratégico; improvisação talentosa e imaginação; habilidades sociais e psicológicas; e experiência institucional e de carreira.

A respeito da identidade dos *pro-players*, Taylor verifica duas predominantes: a do *gamer*; e a do atleta. Em sua pesquisa, a autora verificou como o conjunto dos jogadores profissionais não é coeso quanto as definições a respeito da profissionalização do jogar competitivo. Há jogadores que veem a profissionalização como um resultado óbvio do profundo

interesse por jogos digitais, mas que não consideram os jogos necessariamente enquanto esportes. Por outro lado, há os jogadores que acreditam que o caráter competitivo dos jogos digitais por si só é um fator de incentivo para a profissionalização e que defendem sua atuação profissional como uma consequência de sua vivência prévia com esportes tradicionais e suas naturezas competitivas.

A respeito do *streamer*, foram consultados uma variedade de autores para atender ao entendimento das competências e identidades. Sobre as competências, Runeson (2017) e Skully-Blaker et. al (2017) foram especialmente relevantes. Runeson aponta quatro qualidades esperadas de um *streamer*: expectativas do público; idealização; dramatização; e controle expressivo. Para o autor, expectativas do público se assemelha à ideia de Goffman sobre a representação social e diz ser os papéis representados por alguém conforme o ambiente de interação social em que está inserido. Idealização é a capacidade do *streamer* em identificar quais as ações e reações que sua audiência espera que ele realize em um momento específico, ocorrência de evento característico pontual. Dramatização é a medida de exagero posta nas ações performadas pelo *streamer* em ordem de passar para a audiência as emoções pretendidas. Já o controle expressivo é justamente o oposto, a atenuação de gestos, expressões, ações ou acontecimentos que o *streamer* julgue impróprios para sua transmissão. Skully-Blaker et. al notam a semelhança entre a produção de conteúdo para *streaming* como para vídeos *on demand* de jogos digitais no tocante a adoção de uma personalidade fictícia, *persona*, pelo *streamer* e combiná-la com a exibição habilidade de alto nível de jogo.

A respeito da identidade *streamer*, Montardo et. al (2016) faz a ressalva inicial que antes de *streamers* são necessariamente *gamers*. Segundo Runeson (2017), a atividade de *streamer* difere conforme o interesse e disponibilidade da pessoa. Há quem faça da prática sua principal fonte de renda e dedique período integral todos os dias às transmissões. Outros, dividem seu tempo com empregos comuns e realizam suas *streams* no fim da tarde ou noite. Jogadores profissionais também realizam transmissões de suas práticas enquanto não estão participando de algum torneio importante. Os autores Cheung e Huang notaram três grandes estilos de jogo apresentado pelos *streamers* na plataforma TwitchTV sendo eles: *Let's Play*; *speedrunning*; e *e-sports*. Para Hamilton et. al (2014), o *streamer* é a figura central de um ambiente de socialização único que se apresenta como um “terceiro lugar”.

Após a análise do caso de brTT, é notável como o ato de realizar uma *live stream* de jogos digitais exemplifica o entendimento de Schechner (2013) a respeito da performance. Em uma situação em que as ações executadas pelo avatar no jogo são tomadas como o “fazer”, a presença diante das câmeras é entendida como a performance ou o “mostrar-se fazendo”. Essa

afirmação é especialmente clara dada a presença de dois corpos (físico e o avatar digital) sobre o qual atua uma única pessoa. Também pode ser percebida a performance de brTT enquanto jogador físico de videogame quando não apenas interagem com os controladores, mas esbraveja-se, caçoa dos oponentes, narra suas jogadas etc, fazendo questão de transparecer as emoções que o ato de jogar lhe proporciona. Poderia ainda ser possível analisar a performance exibida isoladamente pelo seu avatar, ou melhor, pelas ações que realiza com o avatar do jogo que é aquela apreendida pelos outros jogadores na mesma partida. Para analisar isso, no entanto, seria necessária atenção exclusiva para as ações dentro do jogo na tentativa de captar os movimentos que denunciam a performance (alguns mais claros, para o caso do LoL, seriam os *emotes*, comandos de animação e fala e o *chat*).

A partir da análise dos dados coletados percebemos que durante as partidas de campeonato brTT mantém uma postura “atlética”. Suas expressões corporais são limitadas, mantendo-se sempre com concentrado e falando com seu time. O jogador move seu corpo apenas em momentos onde não corre absolutamente nenhum risco (durante suas voltas à base, quando está abatido ou quando toda a equipe adversária foi abatida). Tampouco expressa descontentamento e seus momentos de euforia são breves e pontuais. Dentro do jogo brTT exibe um alto desempenho: sua taxa de *farm* por minuto de nove beira os ideais dez por minuto; sua elevada média AMA é sinal de como joga de maneira mais calculada, participando de lutas quando são favoráveis e evitando as situações desfavoráveis; a alta participação em abates bem como a frequente presença em *team fights* e objetivos mostra como brTT joga muito em conjunto com seu time e abusa da união do membros de equipe para conquistar a vitória; a execução de inversão de rotas é sinal do cuidado estratégico das jogadas que coordena a movimentação de todos os jogadores da equipe; por fim, a quase inexistente ocorrência de jogadas de alto risco e *pick offs* são sinal da alta concentração que mantém durante essas partidas e da cautela que mantém em preservar ao máximo as condições de vitória.

Durante suas *streams* pessoais brTT assume uma postura relaxada. Aparenta preocupar-se pouco com sua exibição e não se incomoda em ficar completamente em silêncio repetidas vezes durante suas transmissões. As expressões corporais do *streamer*, quando ocorrem, em maioria são leves, porém há momentos que são notadamente exageradas. A atenção de brTT durante as *streams* é fragmentada, ora concentra-se no jogo e ignora todo o resto, ora distrai-se com o chat ou o ambiente em volta e acaba perdendo pequenas vantagens no jogo. Seu cuidado para manter positivas as transmissões se dá principalmente através dos agradecimentos exagerados a seus espectadores contribuintes e suas eventuais piadas ou bordões. O jogador também não faz questão de esconder seus sentimentos “negativos” como descontentamento,

angústia ou raiva, sendo mais comuns seu descontentamento expresso através de queixas faladas, expressões corporais e onomatopeia (a mais frequente). Não faz questão ainda de esconder ações como consumir alimentos e bebida em frente a câmera e inclusive falar de boca cheia, nem de manter privado seus diálogos com a namorada. Em alguns momentos brTT brinca com o fato de estar sendo observado, fazendo caretas para a câmera e dancinhas. Sobre seu desempenho em jogo, brTT não performa em nível profissional. Sua postura é exageradamente agressiva em certas situações, tende a jogar ignorando seu time e não se mantém concentrado durante toda a partida. Seu *farm* por minuto é considerado aceitável, oito por minuto, para jogadores de nível médio-alto. Sua média AMA de apenas 3, aliada a alta contagem de abates que consegue, evidencia a baixa eficiência de seu estilo de jogo agressivo que comumente é punido pelos adversários ou é suscetível a erros.

Logo, concluímos **que há sim diferenças tanto qualitativas como quantitativas entre as performances e desempenho de brTT durante os campeonatos oficiais da Riot Games e suas *streams* pessoais**. Mesmo tendo em comum o jogo, a forma de transmissão via *live streaming* na internet e parte dos espectadores, brTT atua com mais diferenças que semelhanças.

Em relação aos pontos em comum, o *pro-player* exibe duas ações corporais que executa com alta frequência em ambas as situações: quando se arruma na cadeira; e quando coça seu nariz. Essas ações acontecem em simultâneo às ações no jogo de voltar à base ou ser abatido em ambos os cenários de atuação e com precisão. Toda vez que brTT volta à base, se arruma na cadeira, seja como *pro-player* ou como *streamer*. Outra semelhança, jogar concentrado, acontece de maneira um pouco distinta. Enquanto nos campeonatos essa postura é mantida durante toda a duração da partida, em suas *streams* acontece durante intervalos de tempo, fragmentada, geralmente durante um momento crítico no jogo. As semelhanças realmente frequentes findam aí.

Quanto as diferenças, foi possível observar que brTT expressa-se mais durante suas *streams*. Sua performance é quantitativamente variada na medida em que exibe o dobro de variações de expressões significativas (repetidas às vezes ou sempre) em suas *streams*. Em sua casa, brTT senta-se largado na cadeira, faz careta, dá risada, grita, fica calado, dança, abaixa a cabeça, se irrita, demonstra descontentamento, tira o fone e mais. Nenhuma dessas ações ele executa durante as transmissões oficiais. Por outro lado, há ações comuns suas durante os torneios que raramente figuram em suas transmissões pessoais sendo elas falar com intensidade e tremer o corpo. Falar com intensidade é uma ação desenvolvida para coordenação das ações dos membros da equipe e, mesmo jogando com um *duo* via chat de voz, não é executada em

suas *streams*, apesar de ser a forma mais eficiente de coordenação entre os jogadores. Tremer o corpo possivelmente é executado por brTT como uma forma de aliviar a tensão e a ansiedade, visto que é realizada durante os momentos precedentes ao início do jogo e não é mantido no decorrer da partida. Sobre a diferença qualitativa, percebe-se que algumas ações são executadas com mais dramaticidade em suas *streams* pessoais que durante o campeonato. Sorrisos mais largos, movimentos mais amplos enquanto se coça, torção completa do torso para o lado em algumas ocasiões.

O desempenho no jogo de brTT exibido nas *streams* é bem inferior ao apresentado nos campeonatos. Todas as estatísticas quantificáveis exibidas em placar são inferiores: *farm* por minuto; participação em abates; média AMA. Além disso, brTT assume uma postura exageradamente agressiva durante suas *streams* pessoais realizando jogadas de alto risco e que, frequentemente, não são bem-sucedidas. Enquanto nas partidas do CBLOL, brTT assume a dependência de seu time e joga entorno de suas movimentações, nas partidas de suas *streams* tende a jogar mais sozinho. Enfrenta adversários sozinho, garante ou contesta objetivos sozinho. Como sua atenção é fragmentada, cometer erros por falta de atenção como sofrer *pick offs* é comum em suas *streams* pessoais e raro no cenário competitivo. Através de sua imagem, percebe-se que brTT deixa-se abater emocionalmente com muito mais facilidade por erros cometidos em partidas de suas *streams* que partidas competitivas, mesmo que as últimas sejam de importância muito maior.

A partir dessas variações de performance notadas pode-se influir algumas afirmações a respeito de brTT à luz dos estudos visitados e apresentados nos capítulos 3 e 4. **A primeira conclusão é que brTT agencia seu controle expressivo (RUNESON, 2017) de diferentes maneiras nas duas situações.** Enquanto nos campeonatos suas expressões são reprimidas afim do que se acredita em manter uma conduta atlética – escondendo posturas pouco polidas - e não impactar negativamente o desempenho e mesmo ânimo de seus membros de equipe – não expressando descontentamento e sentimentos “negativos” -, durante suas *streams* a impressão que temos é que brTT deliberadamente tenta esconder os sinais de controle expressivo. Ou seja, realiza ações que facilmente poderiam ser controladas sem comprometer a qualidade da *stream* – como falar com a namorada para todos ouvir e comer em frente a câmera – com o que sugere o desejo em invocar uma personalidade inabalável, com alta segurança em si mesmo. A invocação dessa personalidade surge a partir da expectativa de público (RUNESON, 2017) que brTT apreende de seus fãs. Sua carreira inclui altos e baixos, momentos de superação, é um dos jogadores profissionais a mais tempo ativo e é tratado como ficcionalmente como figura paterna

de seus fãs, o que torna lógico a presunção de que esses busquem assertividade nas ações de brTT.

Durante os momentos em que aparece em cena nas transmissões do campeonato da Riot Games, brTT não exhibe sinais de dramatização (RUNESON, 2017) em sua performance. Dentre todas as dez partidas, apenas em um momento foi exibido um *replay* de brTT gritando para seus adversários após uma jogada bem-sucedida. Mesmo que essa ação exagerada configure dramatização, a frequência desses acontecimentos em tela é praticamente inexistente se comparada às *streams* pessoais. Nelas, brTT dramatiza seus agradecimentos, seu descontentamento, sua raiva, sua euforia, sua risada e seu deboche. Apesar de variada as situações de dramatização e, em maioria, terem a pretensão de criam um ambiente descontraído para seus espectadores, essas situações contrastam com os frequentes momentos de marasmo, o que gera um fluxo dramático variável. Esses momentos de inexpressividade sugerem que brTT não se sinta confortável enquanto uma figura de entretenimento por ele mesmo, um *showman*, e sim tenha a intenção de entreter seu público através de seu jogo (como afirmado em algumas de suas frases).

O estilo de jogo que brTT procura em suas *streams* para entreter seus espectadores difere em grande medida de suas atuações nos campeonatos. Mesmo que um dos incentivos para a visualização das *streams* de brTT possa ser seu *status* como jogador profissional, o nível de jogo apresentado por ele está bem abaixo do nível profissional. Sua postura em jogo é muito mais agressiva e ativa em suas *streams* que nos campeonatos. É comum que brTT execute jogadas arriscadas que sequer são cogitadas em cenário competitivo, como um *dive*, mas que em suas *streams* são ovacionadas pelos seus fãs quando bem-sucedidas. Logo, considerando o confesso interesse em mostrar agradar os fãs via seu estilo de jogo, entende-se que brTT busca essas jogadas arriscadas afim dar animo para as partidas. Consequentemente dessa postura agressiva espera-se grande segurança para executá-las, o que ecoa com a personalidade percebida a partir das expressões corporais. Ainda mais, o sucesso em situações de alto risco propicia ao brTT a invocação de jargões e bordões seus, não coincidentemente melhor adequados a tais cenários e certamente idealizados (RUNESON, 2017) por brTT.

Em suma, **brTT assume uma persona em suas *streamings* inexistente em suas atuações nos campeonatos.** Essa persona leva em conta seu trajeto como jogador profissional e sua relação ficcional de patriarca de sua comunidade de fãs. Em suas *streamings*, brTT esforça-se para entreter seu público através de seu estilo de jogo e invocação de bordões e jargões resultantes desse. Apesar de ser um *pro-player*, o estilo de

jogo assumido por brTT para entreter seus fãs não corresponde ao estilo de jogo de uma competição profissional.

Acredito que este trabalho possa inspirar futuros estudos mais aprofundados que busquem as aproximações entre o fenômeno das *live streamings* pessoais e as competições profissionais de jogos eletrônicos, especialmente pela grande concentração de espectadores que os canais de *pro-players* possuem. Esta pesquisa apresenta a variação da performance de brTT de acordo com a qualidade de *gameplay* em que atua e parece viável crer que estudos futuros com outros jogadores profissionais possam exibir outras facetas aqui não contempladas e reforçar outras. Acredito que pode ser adicionado a esse modelo de análise comparativa, uma entrevista semi-estruturada com o *pro-player* em questão para melhor investigar suas idealizações e o entendimento que esse tem de sua audiência. No mais gostaria de pontuar que é possível que as categorias descritivas necessitem serem agrupadas em formas mais genéricas afim de possibilitar a comparação entre diferentes trabalhos nesses mesmos moldes.

REFERÊNCIAS

- ALEXANDER, Leigh. **Riot Games Get a \$7M Launch**. 2008. Disponível em: <<https://kotaku.com/5023761/riot-games-get-a-7m-launch>>. Acesso em: 22 set. 2017.
- ALTAY, Omer. **THE FIRST MOBA: AEON OF STRIFE**. 2015. Disponível em: <<https://mmos.com/editorials/the-first-moba-aeon-of-strife>>. Acesso em: 28 set. 2017.
- AMARO, Mariana. **Eu Não Posso Ser Dois: Uma Perspectiva Sobre O Conceito De Gameplay A Partir De Experimentos Com O Jogo Brothers - A Tale Of Two Sons**. 2016. 310 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016.
- DRAGONA, Daphne. Can Someone Pause the Counting Please?: Encountering the new Gamified Reality of Our Times. In: BOITOS, Nicole M.; HERWIG, Jana. **The Art of Reverse Engineering: Open – Dissect – Rebuild**. Wetzlar: Majuskel Medienproduktion GmbH, 2014. p. 97-114
- FALK, Camila. **Streamer deixa escapar ganhos da Twitch e acaba sendo criticado pela comunidade**. 2017. Disponível em: <<https://streamie.com.br/ganhos-twitch-axt/>>. Acesso em: 23 nov. 2017.
- FAROKHMANESH, Megan. **The International Dota 2 championships will be watchable on ESPN3**. 2014. Disponível em: <<https://www.polygon.com/2014/7/17/5913301/the-international-dota-2-championships-esp3>>. Acesso em: 20 out. 2017.
- FREITAS, Evan. **Presenting the Twitch 2016 Year in Review**. 2017. Disponível em: <<https://blog.twitch.tv/presenting-the-twitch-2016-year-in-review-b2e0cdc72f18>>. Acesso em: 12 out. 2017.
- GENTLEMAN GUSTAF, Mattias . **WORLDS-LEVEL TACTICS: THE INSEC**. 2014. Disponível em: <<https://gentlemangustaf.com/2014/09/15/2014-worlds-tactics-insec/>>. Acesso em: 29 nov. 2017.
- GROS, Daniel et al. **World of Streaming**. Motivation and Gratification on Twitch. Social Computing And Social Media. Human Behavior, [s.l.], p.44-57, 2017. Springer International Publishing. http://dx.doi.org/10.1007/978-3-319-58559-8_5.
- HAMANN, Renan. **Internet de fibra óptica representa 6% da banda larga no Brasil**. 2016. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/banda-larga/111596-internet-fibra-optica-representa-6-banda-larga-brasil.htm>>. Acesso em: 11 out. 2017.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 6 ed. 2010.
- KAYTOUE, Mehdi et al. Watch me playing, i am a professional. **Proceedings Of The 21st International Conference Companion On World Wide Web - Www '12 Companion**, [s.l.], p.1-8, 2012. ACM Press. <http://dx.doi.org/10.1145/2187980.2188259>.
- MONTARDO, Sandra Portella et al. Consumo Digital Como Performance Sociotécnica: Análise Dos Usos Da Plataforma De Streaming De Games Twitch. In: **Xxv Encontro Anual Da Compós**, 25., 2016, Goiânia. **Anais...**. Goiânia: UFG, 2016. p. 1 - 26
- MOZUR, Paul. **For South Korea, E-Sports Is National Pastime**. 2014. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2014/10/20/technology/league-of-legends-south-korea-epicenter-esports.html>>. Acesso em: 20 nov. 2017
- PAZ, Samyr. **Performance Play: Consumo Como Performance No Streaming De Games Da Plataforma Twitch**. 2016. 143 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pós-graduação em Processos e Manifestações Culturais, Universidade Feevale, Novo Hamburgo, 2016.

PINO, Rafael de. **Marra, Lágrimas e Glória: A Saga de Felipe 'brTT', o Artilheiro do LoLzinho**. 2015. Disponível em: <https://motherboard.vice.com/pt_br/article/kbgee3/marra-lagrimas-e-gloria-a-saga-de-felipe-brtt>. Acesso em: 03 dez. 2017.

POSTIGO, Hector. The socio-technical architecture of digital labor: Converting play into YouTube money. **New Media & Society**, [s.l.], v. 18, n. 2, p.332-349, 3 jul. 2014. SAGE Publications. <http://dx.doi.org/10.1177/1461444814541527>

REIMER, Jeremy. **The Dawn of Starcraft: e-Sports come to the world stage**. 2011. Disponível em: <<https://arstechnica.com/gaming/2011/03/the-dawn-of-starcraft-e-sports-come-to-the-world-stage/>>. Acesso em: 20 out. 2017.

RODRIGUES, Marcelo. **Ainda mais focada nos gamers, Twitch assina contrato para compra da Curse**. 2016. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/108547-ainda-focada-gamers-twitch-assina-contrato-compra-curse.htm>>. Acesso em: 13 out. 2017.

RUNESON, Andreas. **Performing on a digital stage: A Twitch.tv case study on streamer behavior**. 2017. 52 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Domain Of Humanities And Social Sciences, Department Of Informatics And Media, Uppsala University, Uppsala, 2017.

SCULLY-BLAKER, Rainforest et al. **Playing along and Playing for on Twitch: Livestreaming from Tandem Play to Performance**. Proceedings Of The 50th Hawaii International Conference On System Sciences (2017), [s.l.], p.2026-2035, 2017. Hawaii International Conference on System Sciences. <http://dx.doi.org/10.24251/hicss.2017.246>.

SHOEMAKER, Natalie. **ESports Injuries Are on the Rise, Ignored at Gamers' Peril**. Disponível em: <<http://bigthink.com/ideafeed/esports-injuries-are-on-the-rise>>. Acesso em: 23 nov. 2017.

SMITH, Thomas; OBRIST, Marianna; WRIGHT, Peter. **Live-streaming changes the (video) game**. Proceedings Of The 11th European Conference On Interactive Tv And Video - Euroitv '13, [s.l.], p.131-138, 2013. ACM Press. <http://dx.doi.org/10.1145/2465958.2465971>

SOWERSBY, Elliot. **League of Legends pro gamers tell us what it takes to get recognised in the world's biggest eSport**. 2015. Disponível em: <<https://www.redbull.com/gb-en/how-to-become-a-league-of-legends-pro-gamer>>. Acesso em: 29 nov. 2017.

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

TEIXEIRA, Eric. **Riot homenageia brTT: O que podemos falar sobre isso?**. 2014. Disponível em: <<https://www.maisesports.com.br/riot-homenageia-brtt-oque-podemos-falar-sobre-isso/>>. Acesso em: 03 dez. 2017.

Twitch confirma venda para Amazon por US\$ 970 milhões. 2014. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2014/08/twitch-confirma-venda-para-amazon-por-us-970-milhoes.html>>. Acesso em: 12 out. 2017.

WALKER, Austin. **Watching Us Play: Postures and Platforms of Live Streaming**. Surveillance and Society. Ontário, v.12, n.3, 2014.

APÊNDICE A - AÇÕES DO JOGADOR DIANTE DA CÂMERA

Vídeo					
AÇÃO	CBLOL	STREAM	AÇÃO	CBLOL	STREAM
Se arruma na cadeira	sempre	sempre	Fica calado	raro ou nunca	sempre
Joga concentrado	sempre	sempre	Bebe água	raro ou nunca	sempre
Coça o nariz	sempre	sempre	Franze a testa	raro ou nunca	sempre
Fala enquanto joga concentrado	sempre	às vezes	Olha para a câmera	raro ou nunca	às vezes
Sorri	às vezes	sempre	Tira o fone	raro ou nunca	às vezes
Se coça	às vezes	sempre	Ergue a cabeça para cima	raro ou nunca	às vezes
Contraí os lábios	às vezes	às vezes	Dança	raro ou nunca	às vezes
Põe mão na cintura	às vezes	raro ou nunca	Expressa descontentamento	raro ou nunca	às vezes
Fala com intensidade	sempre	raro ou nunca	Expressa raiva	raro ou nunca	às vezes
Junta as mãos na frente do corpo	às vezes*	sempre	Senta atirado	raro ou nunca	às vezes
Olha para o lado	às vezes*	sempre	Se distrai com entorno	raro ou nunca	às vezes
Treme o corpo	às vezes*	raro ou nunca	Digita no teclado	raro ou nunca	às vezes
Grita	raro ou nunca	sempre	Inclina o corpo para frente	raro ou nunca	às vezes
Faz careta	raro ou nunca	sempre	Abaixa a cabeça	raro ou nunca	às vezes
Da risada	raro ou nunca	sempre	* Durante o momento de seleção de campeões		

APÊNDICE B – MAPEAMENTO DO ÁUDIO

ÁUDIO									
	Recebe doação, bits ou incrições			Ganha vantagem no jogo			Perde vantagem no jogo		
	Namorada	Amigos	Viewers	Namorada	Amigos	Viewers	Namorada	Amigos	Viewers
Piada/Deboche	R/N	R/N	R/N	R/N	SEMPRE	SEMPRE	R/N	ÀS VEZES	ÀS VEZES
Agradecimento	R/N	R/N	SEMPRE	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Bordão	R/N	R/N	ÀS VEZES	R/N	ÀS VEZES	ÀS VEZES	R/N	R/N	R/N
Elogio	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Xingamento	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Reclamação	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	SEMPRE	SEMPRE
Ironiza	R/N	R/N	R/N	R/N	ÀS VEZES	ÀS VEZES	R/N	ÀS VEZES	ÀS VEZES
Crítica	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Choraminga	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Orientações	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Grita	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Da risada	R/N	R/N	R/N	R/N	ÀS VEZES	ÀS VEZES	R/N	R/N	R/N
Simula voz	R/N	R/N	SEMPRE	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
"tisc-tisc"	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	SEMPRE	SEMPRE
Silêncio	R/N	R/N	R/N	SEMPRE	SEMPRE	SEMPRE	SEMPRE	ÀS VEZES	ÀS VEZES
	Lê o chat da stream			Se distrai com o ambiente			Durante lutas		
	Namorada	Amigos	Viewers	Namorada	Amigos	Viewers	Namorada	Amigos	Viewers
Piada/Deboche	R/N	R/N	ÀS VEZES	ÀS VEZES	ÀS VEZES	ÀS VEZES	R/N	R/N	ÀS VEZES
Agradecimento	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Bordão	R/N	R/N	ÀS VEZES	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Elogio	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Xingamento	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Reclamação	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Ironiza	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	ÀS VEZES	ÀS VEZES
Crítica	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Choraminga	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Orientações	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	ÀS VEZES	R/N
Grita	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Da risada	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Simula voz	R/N	R/N	ÀS VEZES	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
"tisc-tisc"	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Silêncio	SEMPRE	SEMPRE	SEMPRE	ÀS VEZES	ÀS VEZES	ÀS VEZES	SEMPRE	SEMPRE	SEMPRE
	Seleção de campeões			Exibe habilidade/conhecimento			Aliado ou inimigo cometem erro		
	Namorada	Amigos	Viewers	Namorada	Amigos	Viewers	Namorada	Amigos	Viewers
Piada/Deboche	R/N	ÀS VEZES	R/N	R/N	ÀS VEZES	ÀS VEZES	R/N	SEMPRE	SEMPRE
Agradecimento	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Bordão	R/N	R/N	R/N	R/N	ÀS VEZES	ÀS VEZES	R/N	ÀS VEZES	ÀS VEZES
Elogio	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Xingamento	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Reclamação	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	SEMPRE	SEMPRE
Ironiza	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	ÀS VEZES	ÀS VEZES
Crítica	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Choraminga	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Orientações	R/N	ÀS VEZES	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Grita	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
Da risada	R/N	ÀS VEZES	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	ÀS VEZES	ÀS VEZES
Simula voz	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N
"tisc-tisc"	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	R/N	SEMPRE	SEMPRE
Silêncio	R/N	R/N	R/N	ÀS VEZES	ÀS VEZES	ÀS VEZES	ÀS VEZES	ÀS VEZES	ÀS VEZES

Obs.: R/N = raro ou nunca

APÊNDICE C – DESEMPENHO TÉCNICO

Desempenho Técnico		
AÇÃO	CBLOL	STREAM
Pressiona bot	sempre	sempre
Atua em outra rota	sempre	sempre
Participa de <i>team fight</i>	sempre	às vezes
Participa de objetivo	sempre	às vezes
Faz <i>split push</i>	às vezes	sempre
Se expõe em tf	às vezes	às vezes
Sofre pressão (<i>bot lane</i>)	às vezes	às vezes
Inverte rotas	às vezes	raro ou nunca
Faz jogada arriscada	raro ou nunca	às vezes
Sofre <i>pick off</i>	raro ou nunca	às vezes
Luta 1v1	raro ou nunca	às vezes
Luta 2v2	raro ou nunca	às vezes