

MEDIAÇÕES NOS E-SPORTS E STREAMING DE JOGOS¹²

Mediaciones en e-sports y streaming de juegos

Mediations in esports and game streaming

Mariana Amaro

Doutoranda da Universidade Federal do Rio Grande do Sul
mariamaroc@gmail.com

Suely Fragoso

Professora Titular-Livre da Universidade Federal do Rio Grande do Sul
suelyfragoso@ufrgs.br

Roger Seula

Graduado em Publicidade e Propaganda pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul
rogerseula@gmail.com

Resumo

Neste artigo, abordamos as mediações que atravessam os *e-sports* e o *live streaming* de jogos a partir do entendimento de que essas práticas profissionais implicam arranjos midiáticos distintos. As principais chaves teóricas foram o modelo de múltiplas mediações (OROZCO-GOMES, 2000) e o conceito de performance (SCHECHNER, 2003). Os procedimentos empíricos envolveram a análise quanti-qualitativa de 20 transmissões do *pro-player* e *streamer* brasileiro conhecido como brTT. Entre os resultados, destacamos que as principais distinções entre as duas práticas estão relacionadas às mediações *ludo-tecnológicas* e *de transmissão*, seguidas pelas mediações *situacionais*. *E-sports* e *streaming* demandam diferentes competências, mas o *streaming* de jogos não requer menos profissionalismo que os campeonatos.

Palavras-chave: *E-sports*. *Streaming*. Mediações.

Resumen

En este artículo abordamos las mediaciones que atraviesan los *e-sports* y el *live streaming* de juegos desde el entendimiento de que estas prácticas profesionales implican distintos arreglos mediáticos. Las principales claves teóricas fueron el modelo de mediaciones múltiples (OROZCO-GOMES, 2000) y el concepto de performance (SCHECHNER, 2003). Los procedimientos empíricos incluyeron el análisis cuanti-cualitativo de 20 transmisiones del jugador profesional brasileño y streamer conocido como brTT. Entre los resultados, destacamos que las principales distinciones entre las dos prácticas están relacionadas con las mediaciones *ludo-tecnológicas* y *de transmisión*, seguidas de las mediaciones *situacionales*.

¹ Este artigo apresenta resultados de pesquisas apoiadas pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal em Nível Superior (CAPES) e pelo Conselho Nacional de Pesquisa (CNPq).

² Este artigo desenvolve material apresentado nos eventos DIGRA 2018 e SBGames 2018.

Los e-sports y el *streaming* exigen habilidades diferentes, pero el *streaming* de juegos no requiere menos profesionalismo que los campeonatos.

Palabras-clave: E-sports. *Streaming*. *Mediaciones*.

Abstract

In this paper we address the mediations that permeate e-sports and the live streaming of games, acknowledging that these professional practices imply distinct media arrangements. Our theoretical framework is based upon the multiple mediations model (OROZCO-GOMES, 2000) and the concept of performance (SCHECHNER, 2003). Empirical procedures included a quantitative and qualitative analysis of 20 broadcast videos of a Brazilian pro-player and streamer. Among the results, we highlight that the major distinctions between the two practices are related to the *ludo-technological* and *transmission* mediations, followed by *situational* mediations. E-sports and streaming require different skills, with game streaming requiring as much professionalism as competitive tournaments.

Keywords: E-sports. Streaming. Mediations.

1 INTRODUÇÃO

A ideia de transmissão de jogos online engloba vários tipos de atividades, incluindo *e-sports* e *live streaming* de jogos. Por definição, *e-sports* refere-se a jogos competitivos, que envolvem jogadores profissionais e contam com transmissão institucionalizada. Já a denominação *live streaming*³ costuma ser reservada para transmissões de jogos não profissionais (ou semiprofissionais), que são produzidas pelo próprio usuário. No que diz respeito à transmissão e recepção das partidas, não é o *e-sport* que traz as maiores inovações, mas o *live streaming*, uma vez que este consiste em compartilhar a tela de jogo com outras pessoas em tempo real, geralmente por meio de serviços especializados e plataformas que permitem interações entre o público-alvo e o jogador (*streamer*). A compensação pela realização do *streaming* vem na forma de capital social, ganho financeiro ou ambos.

Mesmo quando são transmitidas na mesma plataforma (com frequência o Twitch⁴), as duas práticas implicam arranjos midiáticos diferentes. Em outras palavras, ainda que a plataforma seja a mesma, as mediações institucionais, sociais, culturais e até as técnicas são outras. Por consequência, as condições e possibilidades para os jogadores e espectadores são diferentes nas duas configurações. Isso é mais evidente em relação aos espectadores que, nas transmissões de *e-sports*, ocupam uma posição semelhante à do público de mídia de massa. Já

³ Neste artigo, todas as referências a *streaming* dizem respeito especificamente a jogos. No entanto, a rigor, todas as transmissões online ao vivo, independente da temática, são *live streaming*.

⁴ Twitch é um site (ou plataforma online) de vídeos ao vivo, dedicado à transmissão de partidas de jogos eletrônicos para o nicho *gamer* (MONTARDO *et. al.*, 2017).

o *live streaming* tende a ser mais interativo em função da possibilidade do público se manifestar no bate-papo baseado em texto. No lado dos jogadores, a própria existência de denominações específicas, como *pro-player* e *streamer*, sugere a existência de diferenças. No entanto, elas não são óbvias e tendem a se tornar ainda mais difusas à medida que os jogadores profissionais aproveitam a popularidade adquirida nos *e-sports* para se promoverem como *live streamers*.

Neste artigo, nosso objetivo é nos aproximarmos da caracterização dessas duas práticas, exemplificando-as a partir da observação e análise de um conjunto de transmissões de um jogador brasileiro que atua tanto no cenário de competição profissional de *e-sports* (como *pro-player*) quanto em canais de *streaming* de jogos particular (como *streamer*).

Para tanto, o texto realiza o seguinte percurso: a próxima seção aponta para a insuficiência da diferenciação rígida entre o trabalho e o lazer, em uma discussão que direciona o estudo para o conceito de performance nas duas práticas abordadas no artigo. A visada comunicacional adotada neste artigo identifica na noção de mediações, como proposta por Martin-Barbero (2002) e, especialmente, o detalhamento realizado por Orozco-Gomes (2000), um aporte conceitual cuja abrangência vai além da literatura existente, que costuma concentrar-se no que é comum aos *e-sports* e *live streaming*, especialmente os jogos e as plataformas. Para viabilizar a aplicação da tipologia de mediações em um estudo empírico, procede-se uma breve caracterização da performance e requisitos do jogador profissional (*pro-player*) e do *streamer*. Após os devidos ajustes, o modelo é aplicado em uma análise quanti-qualitativa de um conjunto de transmissões do *pro-player* e *streamer* brasileiro conhecido como brTT. A apresentação do jogador e o detalhamento dos critérios de amostragem das transmissões e do método de análise são seguidos pela apresentação e discussão dos resultados. As considerações finais retomam as constatações do estudo, identificam seus limites e apontam para pesquisas futuras.

2 TRABALHAR E JOGAR

As tendências do senso comum para naturalizar a separação entre trabalho e jogo foram reforçadas por autores que entendem que jogar não é uma atividade séria e não traz consequências reais para os envolvidos, entre os quais o mais referido é Huizinga (2010). O trabalho, por outro lado, implica compromisso e tem implicações materiais e sociais. Essa oposição se desdobra em outras associações: por exemplo, devido às suas consequências

materiais, o trabalho é considerado necessariamente motivado pelo lucro, intencional e tedioso. O jogar, por sua vez, é associado ao lazer, entretenimento e alegria.

Essa diferenciação rígida já foi desafiada em várias frentes, inclusive pela dinâmica do capitalismo tardio, em que a mercantilização da felicidade explora a alegria como commodity (JAMESON, 1994). Um exemplo é a chamada *gamificação*, rótulo que engloba diferentes tipos de tentativas de melhorar a carga do trabalho com doses cuidadosamente medidas de prazer de jogar (AMARO; FREITAS, 2018)⁵. Na direção inversa, jogar também passou a ser uma atividade de trabalho, em uma hibridização que Kücklich (2005) chamou de *playbour*, uma conjunção das palavras *play* (jogar) e *labour* (trabalho) e Goggin (2011) exemplificou com os casos dos *grinders* e dos *modders*.

Os *grinders* trabalham dentro de mundos de jogo, minerando bens e itens e aprimorando avatares para vendê-los a jogadores mais ricos. Os *modders* criam ou modificam texturas (*skins*), mapas e mecânicas, adicionando conteúdo que resulta em lucro para a indústria de games. Em alguns casos, *modders* recebem uma pequena porcentagem dos lucros; mais frequentemente a sua parte vem apenas na forma de capital social (APPERLEY; JAYEMANE, 2017).

E-sports e *live streaming* também são formas de trabalhar *com* e *em* jogos, porém mais formalizadas que as dos exemplos anteriores. Nos últimos anos, os campeonatos de *e-sports* tornaram-se eventos de massa ao redor do mundo, tendo ultrapassado a marca dos 430 milhões de espectadores e movimentado mais de um bilhão de dólares em 2019 (AYLES, 2019). Jogadores profissionais são contratados por equipes, sob condições semelhantes às dos esportes tradicionais, como o futebol. Já os *streamers* vendem espaço publicitário em seus canais e podem ser pagos pela própria plataforma, de acordo com sua popularidade (MONTARDO et al., 2017). Como já dissemos, as duas atividades não são mutuamente exclusivas e essa sobreposição é utilizada pelos jogadores profissionais, que aproveitam a fama conquistada nos *e-sports* para impulsionar seus próprios canais online de transmissão ao vivo.

A discussão dos *e-sports* enquanto lazer e trabalho já foi realizada por autores anteriores. Taylor (2012), por exemplo, abordou o tema conforme três perspectivas: *e-sports* como lazer sério, como estilo de vida e como trabalho não-convencional. No primeiro caso, embora tenha reconhecido um grau de incompatibilidade entre as ideias de lazer e de jogar

⁵ Para uma discussão da gamificação, que ultrapassa o escopo deste artigo, ver, por exemplo, FUCHS et al. (2018).

profissionalmente, a autora considerou mais importante o fato de que tanto o lazer sério quanto o *e-sport* ocupam um lugar central no cotidiano dos participantes.

A segunda perspectiva considerada por Taylor (2012) é a dos *e-sports* como estilo de vida. Nesse caso, a semelhança identificada pela autora se dá com os esportes alternativos, como o windsurfe ou o *parkour*, que exigem um compromisso particularmente forte, mesmo a nível amador. *E-sports* compartilham com esse tipo de esporte o caráter de novidade e a existência de comunidades de prática, mas difere em outras características, como a resistência à institucionalização.

A terceira abordagem é a do *e-sport* como trabalho não convencional, que Taylor (2012) definiu como uma ocupação profissional que proporciona tanto prazer e satisfação que as fronteiras entre obrigação e lazer tornam-se difusas. Nos três casos, a característica mais evidente dos *e-sports* seria o caráter identitário: assim como acontece com outros esportes nas formas que Taylor (2012) denominou de lazer sério, estilo de vida ou trabalho não convencional, tanto os jogadores profissionais quanto a comunidade de apoio que se reúne em torno deles adotam os games como um marcador de identidade. Apesar disso, as ideias de lazer sério, esportes de estilo de vida e trabalho não convencional revelaram-se insuficientes para explicar não apenas os *e-sports*, mas também o *live streaming*. Em busca de uma abordagem mais potente, este estudo recorreu a um quarto conceito: performance.

3 PERFORMANCE DE JOGO

Ao aplicar o sentido atribuído à palavra pelos estudos de performance (GOFFMAN, 2002; SCHECHNER, 2003) às práticas em discussão neste estudo, pode-se dizer que tanto os jogadores profissionais (*pro-players*) quanto os *streamers* são artistas, uma vez que suas atuações são enquadradas no espaço e no tempo, conscientes e dirigidas a um público específico que eles supõem ter ou desejam ter. Essa atuação envolve competências de entretenimento (MONTARDO *et. al*, 2017), e é também modulada por demandas dos jogos, como a competitividade e habilidade técnica.

Embora esta última seja a qualidade que o senso comum associa mais diretamente aos profissionais, semiprofissionais e até amadores nos jogos digitais, não é possível reduzir um jogo a um conjunto de ações instrumentais. Por exemplo, ser capaz de se adiantar para estar melhor posicionado não é suficiente para ser um bom jogador. Jogar abrange também outras competências, como a aceitação ritualística das regras e a habilidade social de manter o espírito de equipe mesmo quando os colegas não estão em seus melhores dias. Em outras

palavras, para além da habilidade técnica, a performance em jogo também tem aspectos rituais e sociais. Além disso, no caso de *streamers* e *pro-players*, a atividade de jogo envolve também competências administrativas e de negócios.

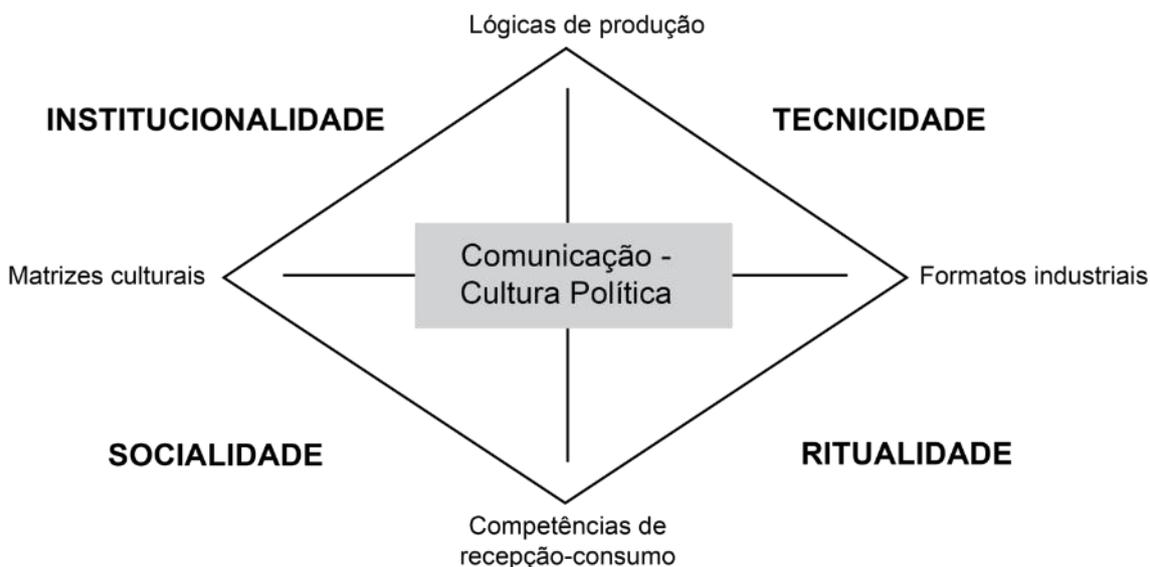
Como observado por Schechner (2003), o esporte profissional é um tipo de performance particularmente complexo. Os jogadores profissionais são motivados pelo prazer de jogar, mas também por outros fatores, como ganho financeiro ou desejo de fama. O mesmo é verdade sobre *streamers*. Por outro lado, os aparatos mobilizados pelas duas atividades constituem contextos distintos:

Entre as diferenças, podemos indicar os aparatos mobilizados no *e-sport* e no *streaming*: os *pro-players* são a parte mais visível de um arranjo intrincado que envolve treinadores, psicólogos, nutricionistas, mídia e tecnologia, enquanto a performance dos *streamers* requer uma rede de suporte muito menor. O estudo apresentado neste artigo questionou a interseção desses dois tipos de performances, representadas pela atividade de um *pro-player* que também é um *streamer* proeminente.

4 MEDIAÇÕES NOS *E-SPORTS* E *LIVE STREAMING*

Em geral, a literatura especializada aborda os *e-sports* e o *live streaming* separadamente, evitando discutir suas semelhanças e diferenças. Estas últimas são especialmente difíceis de perceber, devido ao uso das mesmas plataformas e dos mesmos jogos. No entanto, uma visada comunicacional permite perceber que, conforme ressaltado pela Escola Latino-Americana, nem meio e nem mensagem são suficientes para caracterizar os processos de comunicação. Essa percepção torna o "mapa das mediações" de Martín-Barbero (2002) especialmente caro à nossa abordagem. O autor organizou os elementos síncronos e assíncronos que atravessam os processos de comunicação em dois eixos ortogonais: um vai da lógica da produção até as competências de recepção / consumo, o outro vai das matrizes culturais às formas industriais. Resultam daí quatro tipos de mediação: sociabilidade, institucionalidade, ritualidade e tecnicidade (Figura 1).

Figura 1 – Mapa das mediações



Fonte: Redesenhado a partir de Martín-Barbero (2002, p. 16).

O modelo representado na Figura 1, que data dos primeiros anos do célebre movimento “dos meios para as mediações”, trata das implicações das mediações socioculturais nos processos de recepção de mídia. Mais tarde, Martín-Barbero passou a uma compreensão da própria comunicação como um mediador da cultura (RONSINI, 2010). Esse movimento acarretou uma perda na aplicabilidade empírica, que Orozco-Gomes viria a tentar resolver com a repositição do conceito de mediação e sua reorganização em um modelo de 5 tipos de “múltiplas mediações” (OROZCO-GOMES, 2000). São elas:

- *mediações individuais*: correspondem às habilidades cognitivas, estruturas de aprendizagem, conjuntos de crenças e repertórios que medeiam a construção de significados;
- *mediações referenciais*: dizem respeito a características estruturais como idade, gênero, etnia, etc.
- *mediações institucionais*: relativas a fatores sociais de média escala, como as influências de família, igreja, grupo de pares;
- *mediações situacionais*: relativas ao contexto imediato de recepção (ambiente físico, individual ou coletivo, podendo ser espontâneo ou orientado);
- *mediações tecnológicas*⁶: correspondem às influências do aparelho de radiodifusão e às implicações das configurações técnicas dos diferentes meios.

⁶ Ao tratar das “mediações tecnológicas”, Orozco-Gómez deu preferência à denominação “*massmediatica*” (2000, p. 117).

O modelo das múltiplas mediações promove a convergência entre duas abordagens: a primeira, relacionada ao trabalho de Martin Serrano (1985), desenvolvido em um contexto em que os desenvolvimentos tecnológicos alteraram os arranjos midiáticos, o que o aproxima do momento atual. A segunda seria justamente a de Martín-Barbero (2002), que reconhece a necessidade de ir além da técnica sem, no entanto, perdê-la de vista. Reunidas, elas aliam a potência de uma percepção que identifica o papel central dos meios nos processos midiáticos (Martin Serrano) com outra, que enfatiza as interações e a cultura (Martín-Barbero).

Embora o modelo de Orozco-Gomes tenha sido concebido para pesquisas de recepção, essa conjugação de forças está na base de nosso entendimento de que ele pode também ser aplicado para compreender aspectos relacionados às lógicas de produção. Afinal, o próprio autor entende seu modelo como uma baliza para auxiliar na coleta e organização de material empírico e antevê a possibilidade de outras aplicações e, inclusive, do surgimento de outras categorias (OROZCO-GOMÉZ, 2005).

Para situar de forma mais precisa as mediações em relação às duas práticas em discussão neste trabalho, as próximas seções apresentam uma caracterização de cada uma das atividades.

5 PERFORMANCE E REQUISITOS DO *PRO-PLAYER*

As ideias de *trabalhar jogando* e *lazer sério* não fazem justiça às dificuldades de ser um *pro-player*. Embora muitos jogadores profissionais tenham começado a jogar por diversão, com amigos, a intenção de profissionalização demandou que passassem a disciplinar seus esforços. Isso ocorre, por exemplo, na necessidade de concentrar seus esforços em um título com o qual tenham maior afinidade, ou que esteja favorável para o início na atividade profissional num dado momento. Os desafios da transição do jogador amador para o profissional não se limitam à capacidade de jogar o jogo. Os campeonatos de *e-sports* são altamente competitivos e exigem interação face-a-face, o que é bastante diferente de jogar online. Além disso, os jogadores profissionais se apresentam diante de multidões e, portanto, precisam superar o medo do palco, controlar a ansiedade e manter o foco apesar dos gritos e vaias das torcidas. Jogadores profissionais aprendem como agir e como se apresentar. Isso inclui estar ciente das câmeras e assumir uma atitude respeitosa e educada durante as partidas, em entrevistas, em ambientes promocionais e, também, em situações menos controladas.

Como observado por Stein (2013), se a diferença entre esportes e lazer é que os atletas se apresentam para um público, as competições profissionais são definidas tanto pelos

jogadores quanto pelo público, que, simultaneamente, desempenham seus respectivos papéis. As expectativas e idealizações do público emolduram o jogo, transformando-o em esporte. Além do público, o status de atleta também é definido pela relação com os treinadores e, no caso dos *e-sports*, adicionalmente com os desenvolvedores do jogo, que controlam as regras e exercem um tipo específico de gestão cultural do jogo. Ao fazer isso, os desenvolvedores definem "performances preferidas" a serem seguidas pelos *pro-players*, que são reforçadas pelos treinadores e são adicionadas ao conjunto de seu conhecimento sobre profissionalismo, trabalho em equipe, outros jogadores e sustentabilidade na carreira (WITKOWSKI; MANNING, 2017, p. 10).

6 PERFORMANCE E REQUISITOS DO STREAMER DE JOGOS

Transmitir uma sessão de jogo é diferente de jogar para entretenimento pessoal e também de jogar profissionalmente. As diferenças mais evidentes dizem respeito à transmissão: os *streamers* transmitem seu próprio conteúdo, geralmente com plataformas dedicadas, e precisam de competência técnica para gerenciar os equipamentos que estão sob seu controle. Já os jogadores profissionais contam com um dispositivo de transmissão cuja configuração é mais próxima da mídia de massa: o público chega aos milhões de pessoas e os equipamentos, a infraestrutura e as decisões gerenciais extrapolam seu domínio.

Essa primeira diferença é tão evidente que foi apontada mesmo por autores que adotaram uma única denominação para as duas situações: Karhulahti (2016) fala em transmissão *pessoal e impessoal*, enquanto Walker (2014) prefere as designações *ativa e passiva*. No entanto, entendemos que a transmissão não existe dissociada das competências demandadas pela situação de jogo, razão pela qual consideramos mais adequado organizar a reflexão a esse respeito em termos das mediações de transmissão e ludo-tecnológicas.

Outras mediações que influenciam a performance do jogador e estão relacionadas às mediações de transmissão passam pela existência, ou mesmo o mero desejo, de uma audiência. Qualquer regime de audiência exige atenção e afeta o *gameplay*. Por esta razão, a relação entre o *streamer* e seu público pode ser pensada como uma prática semelhante àquela que Scully-Blaker (2017) e seus coautores caracterizaram como "jogo em parceria"⁷, em que dois ou mais jogadores estão envolvidos simultaneamente em um jogo *single-player* (SCULLY-BLAKER *et. al.*, 2017, p. 5). Os mesmos autores notaram a necessidade de

⁷ No original, em inglês: *tandem play*.

diferenciar dois tipos de parceria: no primeiro, vários jogadores compartilham a agência sobre o jogo (todos afetam diretamente o jogo); no segundo, um jogador interage com o jogo, sob influência de outros (que, por exemplo, sugerem o que ele deve fazer).

Sem deixar de lado o fato de que essa noção de “jogo em parceria” vem de ambientes de jogos físicos, sendo, portanto, preciso realizar as devidas adaptações antes que se possa pensar o *streaming* em termos dessas categorias, algumas adaptações parecem adequadas. Entre elas, destacamos a hipótese de Scully-Blaker *et al.* (2017), segundo a qual a viabilidade das formas mais diretas de parceria seria inversamente proporcional ao número de participantes. De fato, um jogo em parceria do primeiro tipo, em que todos têm agência direta, seria inviável para uma situação de *streaming*. Por outro lado, trabalhos anteriores demonstraram que os *streamers* populares, que são assistidos ao vivo por milhares de espectadores, são mais propensos a jogar *para* seu público do que *com* ele (MONTARDO *et al.*, 2017). Sendo assim, a influência dos espectadores é mais difusa, mas não menos importante: a consciência da existência da audiência é um fator essencial para a performance do *streamer*, e quanto maior o público, mais exposta e controlada será sua atuação.

Dado que realizar um *streaming* é diferente de jogar, as competências exigidas de um *streamer* são diferentes das exigidas de um jogador. Ao contrário do que ocorre com o *pro-player*, para o *streamer* o maior desafio não é vencer as partidas, mas garantir que a transmissão ocorra sem problemas. Com isso, o foco de atenção se desloca das mediações ludo-tecnológicas para as mediações de transmissão. Além disso, trabalhos anteriores constataram que a performance de um *streamer* é dividida entre jogar e entreter, com grande vantagem para a segunda (MONTARDO *et al.*, 2017). Em outras palavras, ao invés de concentrar-se nas habilidades em jogo, os *streamers* se concentram em entreter o público. Como consequência, ao contrário de um jogador profissional, *streamers* não precisam ter aptidão para trabalhar em equipe ou manter as regras do jogo como referência inabalável. *Streamers* precisam agradar seu público e, eventualmente, seus patrocinadores, o que depende menos do desempenho técnico no jogo e mais de talentos como carisma e senso de humor.

7 MEDIAÇÕES NOS E-SPORTS E LIVE STREAMING

A convergência das caracterizações das performances e os requisitos para os *pro-players* e *streamers* com as “múltiplas mediações” de Orozco-Gomes (2000) proporciona um quadro analítico robusto para a abordagem das duas práticas abordadas neste estudo: *e-sports* e *live streaming*. Esse quadro é apresentado na Tabela 1. A respeito dela, nota-se que a

adaptação que demandou maior alteração não foi a inversão do sentido de aplicação do modelo de Orozco-Gomes (2000), originalmente direcionado para a recepção, mas a adequação às peculiaridades da comunicação digital. Mais especificamente, a transmissão de práticas de jogo demandou a decomposição das mediações tecnológicas em duas categorias: *ludo-tecnológicas* e *de transmissão*.

Tabela 1 – Múltiplas mediações de *e-sports* e *live streaming*

Mediações	<i>Pro-player</i>	<i>Streamer</i>
Individuais	Conhecimento do jogo e maestria, tática, criatividade, improvisação, pensamento estratégico, controle profissional, contenção expressiva	Conhecimento do jogo, criatividade, improvisação, carisma, talento dramático, controle expressivo
Referenciais	Nacionalidade, idade, gênero.	Nacionalidade, idade, gênero.
institucionais	Desenvolvedor do jogo, patrocinadores, companheiros de time, torcedores	Plataforma de <i>streaming</i> , patrocinadores, público
Situacionais	Arena, campo ou área pública	Residência, área privativa ou semiprivativa
Ludo-tecnológicas	Domínio do metajogo, equipamento utilizado para jogar, gênero do jogo, especificidades do jogo	Domínio do metajogo, equipamento utilizado para jogar, gênero do jogo, especificidades do jogo, domínio da plataforma e dos equipamentos utilizados
De transmissão	Apresentação pública de larga escala, fora do controle do jogador, intrusiva, providenciada por terceiros	Apresentação pública de média ou pequena escala, parcialmente controlada pelo jogador, intrusiva

Fonte: os autores (2018).

A nomenclatura adotada na subdivisão das mediações tecnológicas segue o indicativo de Orozco-Gomez (2000), que já havia sugerido o uso de denominações específicas, como vídeo-tecnológico e rádio-tecnológico, para diferenciar as mediações técnicas de acordo com o tipo de meio (OROZCO-GOMEZ, 2000, p. 117). Conforme o mesmo raciocínio, as mediações relativas à atividade de jogo e aos equipamentos utilizados para jogar podem ser chamadas de *ludo-tecnológicas*. Uma vez que as mediações que atravessam o ato de jogar um jogo não são as mesmas da transmissão de um jogo sendo jogado, entendemos que os *e-sports*

e o *streaming* de jogos envolvem dois níveis de mediações tecnológicas: uma relativa à jogabilidade e outra relativa à sua transmissão. *Mediação online* seria um bom nome para a transmissão distributiva de plataformas de *streaming* como o Twitch, mas não para a transmissão centralizada de campeonatos de *e-sports*, que também são televisionadas. Decorre daí nossa preferência por chamá-las de *mediações de transmissão*.

8 OBSERVAÇÕES EMPÍRICAS

A análise que apresentamos neste artigo teve como foco a intersecção entre duas práticas correlatas: a do jogador profissional e a do *streamer* de jogos. Para ancorar a discussão, optamos pela observação das performances do *pro-player* e *streamer* brasileiro conhecido como brTT, mais conhecido por sua atuação no jogo *League of Legends*, ou LoL (RIOT GAMES, 2009). Trata-se de um jogo do tipo *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), ou seja, um jogo online em que duas equipes se engajam em uma disputa de território em tempo real. De acordo com um levantamento divulgado pela própria distribuidora, por ocasião do décimo aniversário de LoL o número de jogadores simultâneos chegou a 8 milhões de pessoas diariamente (ABREU, 2019).

O material analisado é constituído por dois tipos de transmissões: dez partidas originalmente transmitidas durante a segunda rodada do Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLLoL) 2017, e dez partidas não competitivas de LoL, originalmente transmitidas no canal pessoal do jogador brTT no Twitch⁸. A análise desse material foi orientada por um protocolo de análise de conteúdo emergente envolvendo etapas quantitativas e qualitativas, que foi desenvolvido especificamente para este estudo.

As próximas subseções apresentam o jogador brTT e descrevem os procedimentos adotados na coleta de dados e na análise. Preliminarmente, é relevante observar que consideramos a possibilidade de preservar a identidade do jogador cujas performances foram analisadas. Tal opção mostrou-se inviável uma vez que brTT é uma personalidade famosa, cujas personas públicas são marcadas por peculiaridades muito conhecidas pelo público. De todo modo, tomamos o cuidado de não levar em conta informações privadas ou mesmo semipúblicas

⁸ O endereço do canal de brTT é <https://www.twitch.tv/brtt>. Acesso em 20 dez. 2019.

9 O PRO-PLAYER E STREAMER BRTT

O *pro-player* e *streamer* brasileiro conhecido como brTT joga competitivamente desde o início de sua adolescência. Depois de alguns anos voltados para os jogos *Counter-Strike* (VALVE, 2000) e *DotA AllStars* (ICEFROG, 2005), em 2011 brTT entrou na equipe *Pain Gaming* e passou a dedicar-se profissionalmente ao LoL. Durante os 7 anos em que contou com esse *pro-player*, a *Pain Gaming* conquistou vários títulos. Em 2015, brTT tornou-se um dos poucos jogadores brasileiros a participar do Campeonato Mundial de *League of Legends*, e em 2017 foi eleito pelo público como o jogador favorito do Brasil. Em paralelo à sua atuação nos *e-sports*, brTT também é um *streamer* ativo e acumula um número considerável de espectadores fiéis em seu canal do Twitch⁹. Sua história foi incluída na série *Legends Rising* (RIOT GAMES, 2015), que explora a vida dos melhores jogadores de LoL do mundo. Ele também foi o primeiro jogador a ter um bordão seu integrado a um personagem de LoL: a expressão “rexxxpeita o rato”¹⁰, mais tarde reduzida para “rexpeita”, foi atribuída pela Riot ao campeão na Twitch. Na esteira da popularidade de seu bordão, brTT atribuiu o nome Rexpeita à sua própria marca de roupas e acessórios¹¹.

10 COLETA DE DADOS E PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE

O *corpus* deste estudo é composto por 20 vídeos, totalizando 816 minutos de material. Metade desses vídeos são de partidas competitivas que foram transmitidas através do canal de *streaming* oficial da *Riot Games Brasil* no Twitch¹², enquanto a outra metade é composta pelas *streams* de partidas não competitivas transmitidas no canal pessoal de brTT no Twitch. Os jogos profissionais aconteceram entre 17 de junho e 20 de agosto de 2017. As vozes dos jogadores durante a partida, assim como as entrevistas e as interações entre os jogadores que ocorreram nos períodos anteriores e posteriores aos jogos, não estavam disponíveis no canal da *Riot Games Brasil* e não puderam ser incluídas na análise.

A primeira partida (do total de dez) coletada do canal de *streaming* pessoal de brTT ocorreu duas semanas após o final da participação do jogador no CBLol 2017. O intervalo foi considerado curto o suficiente para ainda ser representativo de uma fase específica na carreira do jogador, mas longo o suficiente para evitar que o esforço imposto pela sequência de

⁹ O endereço do canal de brTT é <https://www.Twitch.tv/brtt>. Acesso em 20 dez. 2019.

¹⁰ O bordão pode ser ouvido em <https://www.youtube.com/watch?v=OXK4Vw7uHqs> Acesso 06 out. 2019.

¹¹ <http://www.rexpeita.com.br> Acesso em 20 dez. 2019.

¹² <https://www.Twitch.tv/riotgamesbrazil> Acesso em 20 dez. 2019.

partidas competitivas no CBLol refletisse sobre sua performance como *streamer*¹³. Tanto nas partidas oficiais de CBLol quanto nas *streams* pessoais os elementos levados em conta na análise foram as imagens da webcam do jogador e as imagens da interface do jogo. O áudio estava disponível apenas nos vídeos de seu *streaming* pessoal e, portanto, o conteúdo sonoro podia ser analisado, mas não poderia ser comparado às partidas oficiais. Uma vez que o foco de atenção era a performance do *pro-player* e *streamer*, e não um estudo de recepção, os comentários e interações no chat não foram analisados.

Cada vídeo foi decupado em diferentes tabelas com 4 campos previamente estabelecidos: tempo (como no arquivo de vídeo), vídeo do jogo, vídeo do jogador e áudio do jogador¹⁴. A decupagem consistiu em duas fases: na primeira, descritiva, os eventos foram traduzidos para descrições verbais (Tabela 2). A segunda fase, classificatória, consistiu na criação de um esquema de codificação emergente baseado em 3 *tags* demarcadoras de frequência.

Tabela 2 – Exemplo da primeira fase dos dados decompostos do vídeo arquivado como #stream game #1”

Tempo	Vídeo do jogo	Vídeo do jogador	Áudio
1215s	Voltando para a base do time, abre continuamente a tela de scores da partida	Olha para tela de jogo e fala	“Não sei por que quando eu uso dois monitores meu fps dropa legal, velho. Tipo, ele fica de 80 a 79 ali, mas no jogo ele parece muito lagado. A próxima acho que vou fazer com um só”
1410 s	Se direciona da base para a rota inferior	Vira o corpo todo para ler comentários no segundo monitor (ao lado do de jogo)	“Muito obrigado pelos 300 bits mano. ha he, é nós manos. Muito obrigado”
1437s	Paralisa a ação na rota perto da torre aliada	expressão concentrada na tela de jogo e digita no chat do jogo	---

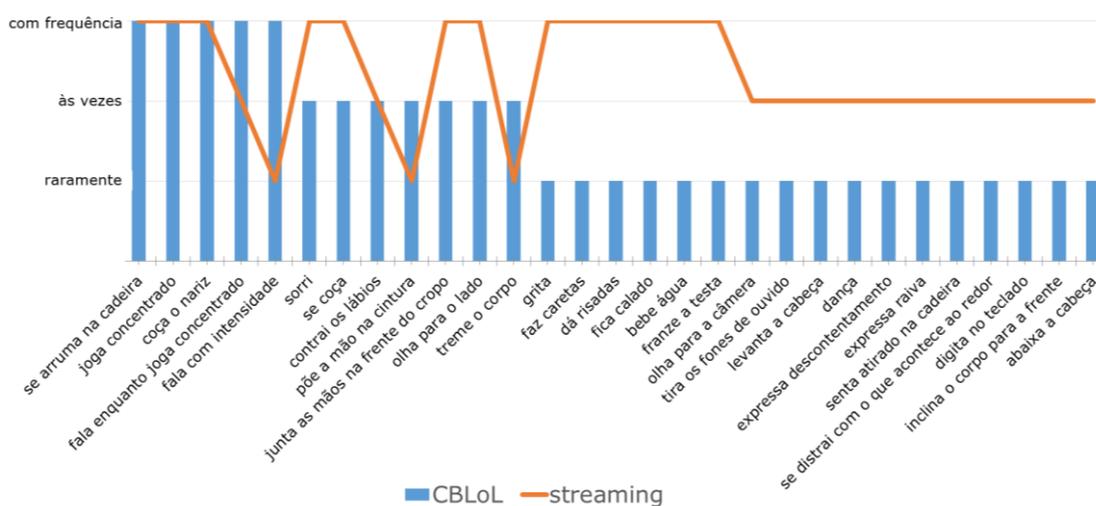
Fonte: os autores (2018).

¹³ A plataforma Twitch mantém os vídeos por apenas 60 dias. Os arquivos baixados para a análise apresentada neste artigo serão mantidos por 5 anos (contados a partir de 2018), estando à disposição para outros pesquisadores mediante solicitação.

¹⁴ Os áudios do jogador incluíram uma profusão de gírias e jargões comuns aos jogadores e espectadores de jogos multiplayer on-line. No breve trecho apresentado na Tabela 2, destacamos jargões como *fps* (taxa de frames por segundo) e gírias como *dropar* (cair) e *lagar* (sofrer lentidão na transmissão dos dados).

As tabelas da decupagem foram re combinadas conforme os 4 campos, mantendo-se as informações sobre a fonte original provir de vídeos de partidas de *e-sport* ou de *streaming*. Essas novas tabelas descritivas foram então classificadas em relação à frequência média¹⁵ de ocorrência de ações ou reações específicas, conforme as tags *raramente*, *às vezes* e *com frequência* em cada conjunto de 10 vídeos. Essa etapa revelou padrões representativos das performances de brTT como *pro-player* e como *streamer*, como visto no Gráfico 1.

Gráfico 1 – Tipo e frequência das ações da brTT, conforme identificadas no CBLol e *streaming* de vídeos



Fonte: os autores (2018).

11 MEDIAÇÕES NAS PRÁTICAS DE BRTT COMO *PRO-PLAYER* E COMO *STREAMER*

Nessa seção, sintetizamos os achados resultantes da observação das performances de brTT nas 20 transmissões analisadas. O modelo de múltiplas mediações de Orozco-Gomes (2000) e a literatura dos Estudos de Jogos (TAYLOR, 2012; RUNESON, 2017; MONTARDO *et. al.*, 2017; SCULLY-BLAKER *et. al.*, 2017) constituem as chaves teóricas centrais para a caracterização das diferenças e semelhanças entre as duas atividades: jogar profissionalmente e fazer *streaming*.

Podemos iniciar pelas mediações situacionais que, mantendo nosso foco nas lógicas de produção, relacionam-se ao modo como Runeson (2017) concebe o cenário de transmissão online de jogos a partir de Goffman (2002). Nesse caso, a diferença entre as duas

¹⁵ O uso de médias foi considerado suficiente devido à consistência de ações frequentes em diferentes partidas de cada tipo. Gráficos, tabelas e arquivos de vídeo serão armazenados por 5 anos pelos autores e permanecerão disponíveis para outros pesquisadores mediante solicitação.

performances é evidente: a natureza profissional dos campeonatos é refletida na decoração esteticamente rica da arena (física) de jogo, com vigas de luz coloridas e grandes telas para o público. As duas equipes são distribuídas em um palco central. Sentados em cadeiras especiais para jogar, os *pro-players* vestem uniformes de equipe e fones de ouvido antirruído. O público numeroso rodeia o palco (Figura 2). Esse aparato evidencia também que as mediações de transmissão estão sob o controle das equipes técnicas e dos apresentadores, que controlam os rituais da partida e da transmissão.

Figura 2 – CBLol 2016, Ginásio do Ibirapuera, São Paulo, SP

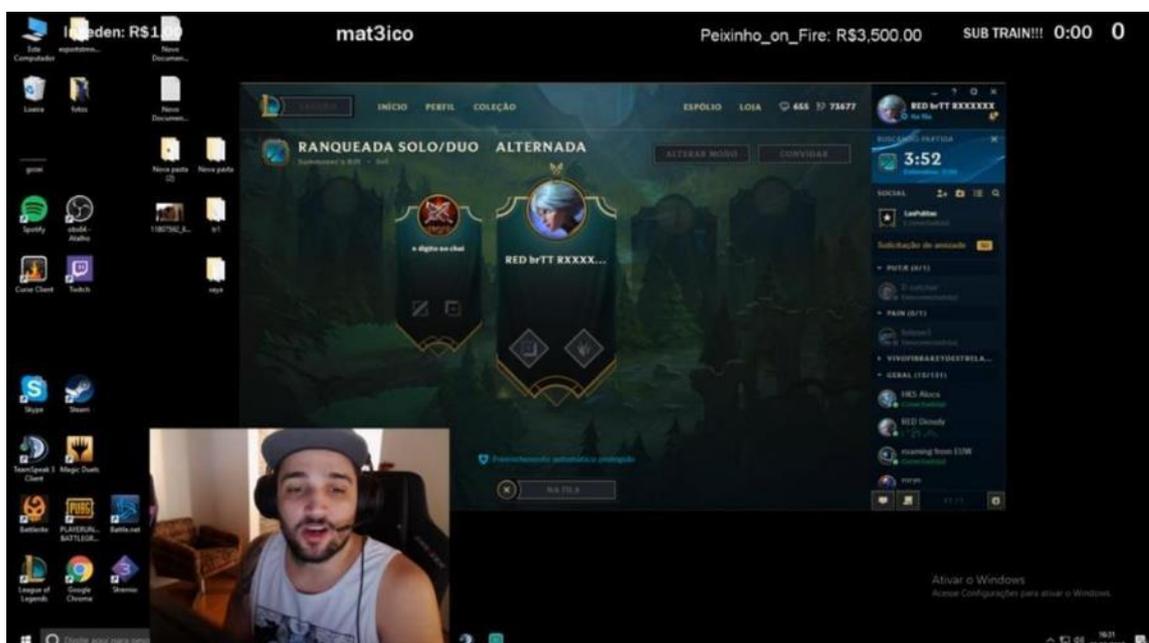


Fonte: Bruno Alvares/Riot Games. Reproduzido de LoLESPORTSBR. Disponível em: <https://br.lolesports.com/noticias/momentos-fotos-que-marcaram-o-cblol-2016>. Acesso em: 06 fev. 2020.

Já o cenário da *live streaming* de brTT tem aparência caseira e informal. A sala em que ele realiza suas transmissões é pequena e frequentada também por sua namorada, que aparece em algumas ocasiões. É possível observar que há um segundo computador e uma cadeira de jogos ao seu lado, assim como a presença de um animal de estimação, que fica entrando e saindo da sala. Peças de vestuário sobre a mobília compõem uma ambientação de aparência desordenada, também presente na área de trabalho do computador de brTT. Nos momentos em que esta se torna visível, notam-se ícones espalhados e uma mensagem solicitando a ativação do Windows. Essa aparente espontaneidade produz um efeito que confere leveza à prática do *streaming*. No entanto, ao contrário do *pro-player*, o *streamer* não pode dedicar-se exclusivamente às mediações ludotecnológicas, pois precisa manter o controle da transmissão.

Nas partidas do CBLLoL, brTT veste-se de forma alinhada com a equipe: uniformizado, com a barba e o cabelo aparados, e parece sério e concentrado. Não é possível acompanhar suas interações com os demais membros de seu time, mas sua gestualidade e expressões faciais são comedidas. A aura de profissionalismo construída por essa aparência e comportamento é convergente com a ideia de que o jogador profissional está trabalhando, e não se divertindo. A aparência e o comportamento no *streaming* vão na direção contrária, associando a prática ao lazer. Além de estar (ou parecer estar) em casa, o *streamer* brTT se apresenta vestindo boné, camiseta ou regata e bermudas, por vezes amassadas (Figura 3). Ele parece concentrado em momentos especialmente difíceis no jogo, mas na maior parte do tempo divide sua atenção entre o *gameplay*, as conversas no chat, com comidas e bebidas e até mesmo conversas ao celular, inclusive durante as partidas. Ocasionalmente, sua namorada está na mesma sala e eles conversam durante a transmissão.

Figura 3 – Captura de tela do *live streaming* de brTT no Twitch em 05 nov. 2017



Fonte: Os autores (2018).

No âmbito das mediações individuais, podemos iniciar com a categoria controle expressivo de Runeson (2017), que é nítida na postura atlética da personalidade profissional de brTT. Durante as partidas do CBLLoL, o jogador mantém seu rosto inexpressivo e adota uma linguagem corporal que retrata segurança mesmo nos momentos mais difíceis. A única manifestação física consistente de estresse e ansiedade observada foi um tremor característico de suas pernas durante a seleção dos campeões da partida. Ações que são frequentes nos

vídeos de sua *stream* pessoal, como fazer caretas e se coçar, não desaparecem completamente, mas sua baixa frequência sugere que ele tenta evitá-las. Além disso, durante os jogos do CBLol, brTT se move com menos frequência do que em casa e seus gestos são mais contidos. Entretanto, a maior frequência dessas ações no *streaming* não implica que o jogador tenha esquecido que está envolvido em um tipo específico de performance, voltada para o entretenimento (MONTARDO *et. al.*, 2017). Entre os indicativos da atenção de brTT em relação à sua audiência, destacamos inicialmente a frequência com que ele olha diretamente para a webcam e fala com seu público.

No *streaming*, a linguagem corporal, a expressão facial e o uso de bordões refletem o que está acontecendo no jogo, dando a impressão de que são reações espontâneas, quase incontroláveis. No entanto, o padrão revelado pela análise dos vídeos aponta para uma intensificação da dramatização por parte do jogador (gráfico 1). Isso é visível, por exemplo, no contraste entre a forma muito efusiva com que brTT reage a situações frustrantes nos jogos em seu *streaming* pessoal e durante os campeonatos. Além disso, enquanto dança na cadeira, come, bebe e conversa com seus espectadores sobre as comidas e as bebidas que consome enquanto joga, brTT tem com o cuidado de destacar suas marcas favoritas. Em meio à pressuposta espontaneidade do *streaming*, essa atitude tem ares de marketing indireto (*product placement*). Por outro lado, a intensidade do comportamento de brTT durante os *streamings* parece estar também relacionada às mediações referenciais, como nacionalidade, etnia e gênero: o modo de vestir, as atitudes e a escolha do que come e bebe aproximam a imagem de brTT de um estereótipo do jovem carioca, que não seria compatível com as expectativas do público dos *streamers* estudados por Runeson (2017), por exemplo¹⁶.

Não é possível acessar o áudio de brTT durante as partidas do CBLol, mas as imagens mostram que ele fala o tempo todo com seus companheiros de equipe, sempre com calma e confiança, aparentemente para comunicar seus avanços e combinar as ações estratégicas. Esse comportamento também é oposto ao das *streamings* pessoais, nas quais ele fala com menos frequência, e quando o faz normalmente é para brincar, provocar seus parceiros de jogo ou para tirar sarro dos adversários.

Em contraste com a relação colaborativa que aparenta manter durante os jogos profissionais, no *streaming* brTT chama aos seus fãs, particularmente os assinantes de seu

¹⁶ Runeson (2017), que é sueco, observou dois *streamers* estadunidenses. Embora suas análises não mencionem fatores como nacionalidade ou gênero, os resultados apontam para performances mais comedidas que as de brTT.

canal, de *filhos* e se refere à comunidade de espectadores como *família*. Seu papel nessa família seria o do patriarca, o que é coerente com a imagem de autoconfiança e experiência que é transmitida pela seriedade de sua performance como *pro-player* e também pela aura de informalidade e superioridade da performance como *streamer*. Essa imagem paternalista é também reforçada pelos bordões que brTT utiliza para falar sobre o que ocorre no jogo. Por exemplo, quando ele é confrontado por outro jogador em uma situação um-a-um e vence, ele reafirma sua experiência dizendo que é "macaco velho" ou adverte sobre seu profissionalismo com sua expressão mais famosa, "rexxxpeita". O ganho financeiro também está sempre em pauta: toda vez que repete seu "rexxxpeita", brTT reforça o nome de sua própria marca de roupas.

O controle das mediações ludo-tecnológicas é importante tanto para os *pro-players* quanto para os *streamers*. No entanto, como as duas situações têm objetivos diferentes e são atravessadas por arranjos midiáticos diferentes, o peso relativo da maestria no jogo e da engenhosidade também varia de uma para a outra. Como apontam Montardo *et al.* (2017), o *streamer* joga para entreter o seu público, o que demanda mais atenção às mediações de transmissão. Já em partidas competitivas oficiais, o objetivo do *pro-player* é vencer os rivais, o que requer foco nas mediações ludo-tecnológicas, ou seja, nas especificidades do jogo, nos equipamentos utilizados para jogar e no metajogo.

Essa diferença manifestou-se de forma bastante clara nos vídeos analisados. Ao jogar profissionalmente, brTT evita riscos desnecessários, se comunica e age em consonância com a estratégia traçada com seus companheiros de equipe, joga de forma calculada e cautelosa, claramente objetivando a vitória da equipe. Durante os *streamings*, ele investe em entreter e engajar os espectadores com suas ações, o que envolve arriscar o sucesso da equipe realizando jogadas individuais e reclamar ou zombar dos colegas da própria equipe. A diferença de postura aparece também na escolha dos campeões para a partida: em jogos competitivos, as escolhas de brTT são coerentes com as de sua equipe, variando apenas quando necessário. Durante o *streaming*, ele se orgulha de mudar de campeão tanto quanto possível, pois considera que isso prova que é um jogador superior e anuncia que a estratégia faz parte de sua maneira de "ampliar seus ensinamentos ao povo".

Em suma, a performance do *pro-player* brTT é focada na sobriedade, profissionalismo, dedicação e espírito de equipe. Já a performance do *streamer* brTT é debochada, individualista e voltada para ações que evocam mais uma performance solitária de estrelato. À primeira vista, tem-se a impressão de que o *streaming* é uma forma de expressão

menos controlada e que tira partido da popularidade alcançada como *pro-player*. A análise demonstra, entretanto, que o canal de *streaming* de brTT é um exercício de manutenção de carreira por parte do *pro-player*, que opera como peça central de uma campanha publicitária que incentiva a identificação dos fãs e impulsiona as vendas dos produtos com sua marca.

12 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo abordou as similaridades e diferenças entre o *e-sport* e o *streaming* de jogos, procurando entender as duas práticas a partir das mediações que as atravessam. Para isso, tomamos como base o modelo de múltiplas mediações (OROZCO-GOMES, 2000), a noção de performance e a literatura pré-existente sobre as duas atividades. Optamos por apoiar nossas considerações tendo como referência o *pro-player* e *streamer* brasileiro brTT, o que nos conduziu às necessidades de cuidado inerentes a qualquer estudo empírico. Entre elas, destacamos a atenção para não atribuir generalidade àquilo que é da ordem do particular. Isso se traduz, em nosso caso, no cuidado com as percepções muito específicas, que podem ser peculiaridades individuais do jogador observado.

Isto posto, a ancoragem em um caso real apresentou vantagens importantes ao viabilizar percepções que não estariam ao nosso alcance em um estudo totalmente teórico. Entre elas, destacamos a relativização de nossas crenças iniciais de que a atividade como *streamer* de jogos se alimenta da fama adquirida como *pro-player* e de que as diferenças entre as duas práticas seriam demarcadas em primeiro lugar pelas mediações institucionais, seguidas pelas mediações ludotecnológicas e de transmissão, nessa ordem.

Em relação ao primeiro ponto, elementos encontrados na análise indicam que a relação entre as duas práticas é mais complexa do que imaginávamos. Embora a atividade de *streamer* seja favorecida pela fama já adquirida do jogador profissional, ela também mantém o nome do *pro-player* em evidência, fortalecendo sua carreira. No caso de brTT, as evidências encontradas sugerem que a performance como *streamer* está a serviço da atividade profissional.

Em relação a uma hierarquia de incidência dos diferentes tipos de mediações, não encontramos negativas no que diz respeito ao atravessamento dos fatores institucionais ou das competências ludo-tecnológicas. No entanto, ambas apareceram com menor destaque que as mediações de transmissão, uma vez que estas últimas caracterizam os diferenciais mais evidentes entre a prática de *e-sports* e o *streaming* de jogos. Através da análise, percebemos que há proeminência também das mediações situacionais, que definem não apenas o caráter

espetacular e de larga escala dos *e-sports*, mas também forneceram os indicativos do grau de profissionalismo necessário para a produção da aparente espontaneidade do *live streaming* de jogos.

Finalmente, entendemos que será interessante utilizar o mesmo protocolo em trabalhos futuros, com outras chaves teóricas ou com outros *pro-players* e *streamers*. No primeiro caso, visadas múltiplas de um mesmo fenômeno permitem apreensões mais complexas e completas. No segundo, novos estudos podem viabilizar o discernimento entre as peculiaridades individuais e os elementos persistentes e caracterizadores de cada prática.

REFERÊNCIAS

ABREU, Victor de. **League of Legends é o jogo de computador mais popular do mundo; entenda**. TechTudo. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/09/league-of-legends-e-o-jogo-de-computador-mais-popular-do-mundo-entenda-esports.ghtml>. Acesso em: 06 fev. 2020.

AMARO, Mariana; FREITAS, Camila. O funcionamento da ludus-gamificação e a servidão maquínica. In: **Eikos journal on semiotics and culture**. n. 3. 2018.

APPERLEY, Thomas; JAYEMANE, Darshana. A Virada Material dos Game studies. **Lumina**, v. 11, n. 1, 30 abr. 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/lumina/article/view/21419>. Acesso em: 06 fev. 2020.

AYLES, James. Global Esports Revenue Reaches More Than \$1 Billion As Audience Figures Exceed 433 Million. In: *Forbes*. 3 dez. 2019. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/jamesayles/2019/12/03/global-esports-revenue-reaches-more-than-1-billion-as-audience-figures-exceed-433-million/#110dac671329>. Acesso em: 06 fev. 2020.

FUCHS, Mathias et al. (Org.) *Rethinking gamification*. Lüneburg: Meson Press, 2014.

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

GOGGIN, Joyce. Playbour, farming and leisure. **Ephemeria: theory & politics in organization**, v. 11, n. 4, 2011. Disponível em: http://www.ephemerajournal.org/sites/default/files/pdfs/11-4ephemeranov11_1.pdf#page=32. Acesso em: 06 fev. 2020.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2010.

ICEFROG. DEFENSE OF THE ANCIENTS (DotA) ALLSTARS [PC Computer mod, Online Game]. 2005.

JAMESON, Fredric. Reificação e utopia na cultura de massa. In: **Revista Crítica Marxista**, n. 1, 1994, p.1 - 26. Disponível em: <https://www.ifch.unicamp.br/criticamarxista/index.php>. Acesso em: 06 fev. 2020.

KARHULAHTI, Veli-Mati. Prank, Troll, Gross and Gore: Performance Issues in Esport Live-Streaming. In: INTERNATIONAL JOINT CONFERENCE OF DIGRA AND FDG, 1, Dundee,



2016. **Anais...** Dundee: DiGRA/FGD, pp. 1-13, 2016. Disponível em: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_110.compressed.pdf. Acesso em: 06 fev. 2020.

KÜCKLICH, Julian. Precarious playbour: Modders and the digital games industry. *In: Fibreculture*, v. 5, n. 1, 2005. Disponível em: <http://five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precarious-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/>. Acesso em: 06 fev. 2020.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. Pistas para entre-ver medios y mediaciones. **Signo y pensamiento**, v. 21, n. 41, p. 13 - 20, 2002. Disponível em: <http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/view/2778>. Acesso em: 06 fev. 2020.

MARTIN SERRANO, Manuel. La mediación de los medios de comunicación. *Sociología de la Comunicación de Masas I. Escuelas y Autores*, pp. 141-162, 1993.

MONTARDO, Sandra *et. al.* Consumo digital como performance sociotécnica: Análise dos usos da plataforma de streaming de games Twitch. *In: Comunicação, mídia e consumo*. São Paulo. Vol. 14, n. 40 (maio/ago. 2017), p. 46 - 69, 2017. Disponível em: http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/1301/pdf_1. Acesso em: 06 fev. 2020.

OROZCO-GÓMEZ, Guilherme. **La Investigación en Comunicación desde la Perspectiva Cualitativa**. Guadalajara: Universidad Nacional de La Plata y Instituto Mexicano para el Desarrollo Comunitario, 2000.

OROZCO-GÓMEZ, Guilherme. Mídia, recepção e educação. *In: Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia*, n. 26, p. 16 - 23, 2005.

RIOT GAMES. *League of Legends* [PC Computer, Online Game]. Los Angeles, 2009.

RONSONI, Veneza. A perspectiva das mediações de Jesús Martín-Barbero (ou como sujar as mãos na cozinha da pesquisa empírica de recepção). *In: ENCONTRO COMPÓS*, 19., 2010, Rio de Janeiro, **Anais...** Rio de Janeiro: Intercom, 2010.

RUNESON, Andreas. **Performing on a digital stage: A Twitch.tv case study on streamer behavior**, (Dissertação) Disciplinary Domain of Humanities and Social Sciences, Department of Informatics and Media, Uppsala University, Uppsala, SWE, 2017. Disponível em: <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:uu:diva-329939>. Acesso em: 06 fev. 2020.

SCHECHNER, Richard. **Performance Studies: An Introduction**. New York: Routledge, 2003.

SCULLY-BLAKER, Rainforest *et. al.* Playing along and playing for on Twitch: Livestreaming from tandem play to performance". *In: HAWAII INTERNATIONAL CONFERENCE ON SYSTEM SCIENCES*, 50., Waikoloa, 2017, **Anais...** Waikoloa: HICSS, p. 2026 - 2035, 2017. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.24251/hicss.2017.246>. Acesso em: 06 fev. 2020.

STEIN, Abraham. Indie sports games: Performance and performativity. *In: Loading...*, v. 7, n. 11, 2013. Disponível em: <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/121> Acesso: 06 fev. 2020.

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

VALVE CORPORATION. *Counter-Strike* [PC Computer, Game]. Bellevue, 2000.



WALKER, Austin. Watching us play: Postures and platforms of *live streaming*. In: **Surveillance & Society**, v. 12, n. 3, p. 437 - 442, 2014. Disponível em:

<https://ojs.library.queensu.ca/index.php/surveillance-and-society/article/view/postures>. Acesso em: 06 fev. 2020.

WITKOWSKI, Emma; MANNING, James. Playing with (out) Power: Negotiated conventions of high-performance networked play practices. In: DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION CONFERENCE, 9., 2017, Melbourne. **Anais...** Melbourne: DiGRA, pp. 1-18, 2017. Disponível em:

http://digra2017.com/static/Full%20Papers/112_DIGRA2017_FP_Witkowski_High_performance_Play.pdf. Acesso em: 06 fev. 2020.

Original recebido em: 29 de abril de 2020

Aceito para publicação em: 31 de maio de 2021

Mariana Amaro

Doutoranda do PPGCom da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Suely Dadalti Fragoso

Suely Fragoso é Professora Titular-Livre da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), onde atua nos cursos de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCom) e Graduação em Publicidade e Propaganda e Relações Públicas. É presidente do Chapter Brasil da Digital Games Research Association (DIGRA-Brasil). É Ph.D. em Communication Studies pela University of Leeds (Reino Unido, 1998), Mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP (1992) e arquiteta pela USP (1987). Coordena o Laboratório de Artefatos Digitais (LAD/UFRGS) desde 2005.

Roger Sandro Seula

Graduado em Publicidade e Propaganda pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).



Esta obra está licenciada com uma Licença
Creative Commons Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 4.0 Internacional