

Assistir ao jogar:

uma análise da observação de jogos no ambiente online e presencial¹

Mariana Mauricio POLESI²

Nilson Valdevino SOARES³

Laboratório de Manufatura e Engajamento em Games (MaNGLab)

CESAR School, Recife, PE

RESUMO

Esta pesquisa pretende comparar, utilizando-se da metodologia de *game analysis* de Aarseth (2003), a experiência de assistir ao jogar de outrem, seja presencialmente ou online através de uma *stream*; tendo por objetivo identificar as diferenças entre ambos os ambientes para o observador do jogo. Inicialmente realizamos um levantamento teórico sobre jogos digitais, suas características e significados, os diferentes elementos da *gameplay* e as características das práticas de *streaming* de *games*. Em seguida realizamos sessões de jogo com duplas de jogador-observador em ambiente controlado — tanto presencial, quanto *online* — que foram gravadas em vídeo e posteriormente analisadas.

PALAVRAS-CHAVE: games studies; game analysis; game design; streaming; design.

1 - INTRODUÇÃO

Não é exagerado afirmar que a chegada do computador pessoal nos anos 80 contribuiu para uma transformação de como compreendemos nossa relação com os computadores e a interação humano-máquina: os *hackers* originais já entendiam o computador como um espaço para autoconhecimento e auto-aperfeiçoamento, como uma ferramenta para criar arte e melhoria da própria vida (LEVY, 1984), porém os computadores pessoais expandem essa percepção - talvez justamente como resultado do contato direto com a máquina por parte de uma maior parcela da população, contato, aliás, que tais *hackers* consideravam essencial, com sua “*hands-on imperative*”⁴. Turkle (1984) vem, então, tratar do potencial evocativo do computador pessoal, e casos emblemáticos como anúncio da Eletronic Arts, “*Can a computer make you cry*”, soam quase como um

¹ Trabalho apresentado no GP Games, XXII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Designer pela CESAR School, e-mail: mmp@cesar.school.

³ Doutor em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela PUC-SP, e-mail: nvs@cesar.school.

⁴ Em português, é a “imperativa mão-na-massa”, parte do código de ética *hacker* conforme codificado por Levy (1984).

manifesto em apoio ao potencial criativo dos computadores e de como os artistas digitais trabalham com a emoção no digital (SOARES, 2019).

Neste contexto, os jogos digitais desenvolvem-se explorando aspectos de conexão íntima com o humano (SOARES, 2019) e, conforme apontado pela Pesquisa Game Brasil 2022 (SCHMIDT, 2022), e pela Entertainment Software Association (2020), $\frac{3}{4}$ dos brasileiros jogam algum tipo de jogo digital, e $\frac{3}{4}$ dos lares americanos possuem ao menos um jogador, dados que contribuem para a demonstração da relevância dos jogos digitais para as sociedades contemporâneas.

Os jogos digitais – considerados aqui como elementos em constante evolução e adaptação, que aderem às tecnologias de suas épocas - moldaram-se a diversas plataformas; dentre as quais destacam-se, para os objetivos de nossa pesquisa, os ambientes de *streams* — tecnologia de transmissão online simultânea de dados de áudio e vídeo através um servidor como computador, celular ou *smart TV* — em sites como Twitch⁵ e YouTube Gaming⁶. No cenário de jogos, as *streams* passam a representar a possibilidade de jogar em tempo real para um público, e facilitar a formação de comunidades de *games* online.

Os jogos mostram-se como objeto inerentemente transdisciplinares e em constante mudança (como apontam o surgimento das *streams*, da realidade virtual interativa, o conceito de jogos como serviço, os jogos para quantidade massiva de jogadores, os controles de movimento, entre outros tantos exemplos), tornando-os, assim, de interesse primário para nós, como pesquisadores, e como objeto desta pesquisa, que busca contribuir para os horizontes contemporâneos no campo dos *game studies*.

Assim sendo, convém ressaltar a importância das plataformas de *stream* na atual sociedade midiática e imagética, já que encontram-se em consonância com a proposição de Huizinga (1938) “*o clube pertence ao jogo tal como o chapéu pertence à cabeça*”. Ou seja, é da natureza do jogo a sua atuação na conformação de laços sociais; laços os quais são carregados para além das fronteiras dos tabuleiros, arenas, ringues, ou

⁵ Twitch, serviço de *streaming* de vídeo ao vivo com foco em *games*, incluindo a transmissão de E-sports (esportes online por meio de jogos). Propriedade da Amazon, lançado em 6 de junho de 2011. O Twitch configura-se como serviço líder no mercado de transmissão de jogos, com mais de 15 milhões de usuários ativos, e uma média de 1,4 milhões de usuários simultâneos. O serviço pode ser acessado através do site www.twitch.tv.

⁶ O YouTube Gaming foi uma ferramenta de streaming de vídeos com forte ênfase em jogos e e-sports desenvolvida pela Google em 2015, derivada da plataforma de vídeos YouTube. Devido à falta de usuários ativos, a plataforma foi descontinuada em 2018 e muitas de suas *features foram* movidas para o site oficial do YouTube. Atualmente, o Youtube Gaming pode ser acessado através do site youtube.com/gaming.

mesmo instâncias imediatas de *gameplay*. A conformação de nossas conexões sociais, pessoais e emocionais transcendem, assim, as fronteiras do círculo mágico (HUIZINGA, 1938, p.13). Logo, cabe dizer que há a conformação de laços que trazem a sensação de pertencimentos e apreço ao observar o outro jogar — ato que está culturalmente enraizado na sociedade desde as lutas de gladiadores romanos aos jogos de futebol, e não deixa de existir quando os jogos se dão através da mídia digital.

Com isso, é possível afirmar que a evolução dos jogos digitais traz a possibilidade de novas formas de comunicação, atuando nas relações sociais, transformando-as, assim como, novos fenômenos de interação dentro do jogo, que podem tanto influenciar no resultado do mesmo (STENROS J., PAAVILIEN J. e MAYRA F., 2011), como nas vidas dos indivíduos, fora do ambiente virtual. Cabe, assim, o estudo de tais novas formas de interação social, bem como a análise de suas conformações em diferentes contextos nos quais o jogo digital ocorre.

Esta pesquisa propõe-se, portanto, a estudar e documentar a reação emocional e engajamento dos espectadores de jogos online e compará-los com a experiência de assistir a um jogador de forma presencial. É nossa hipótese que assistir alguém jogar no presencial e assistir alguém jogar online resultam em experiências subjetivamente distintas para observador, para sua percepção de diversão na atividade, e para seu engajamento e interação com o jogador que observa.

Para tal, propomos a seguinte estrutura:

- a) Realizar um levantamento teórico sobre o jogo e o jogar; o ambiente de *streaming* de jogos e as possibilidades de relacionamento social no mesmo; e o prazer do espectador de *streams*;
- b) realizar experimentos com jogadores e observadores, em ambiente digital e presencial, sob condições controladas;
- c) analisar os resultados obtidos e compará-los entre os diferentes contextos, correlacionando-os com os princípios da *game analysis* e a literatura da área.

2 - METODOLOGIA

Tomamos como metodologia a *game analysis* conforme proposta por Aarseth (2003), e expandidos por Fernández-Vara (2019), que divide o processo empírico em etapas de análise caracterizadas em:

- a) Contexto: análise das circunstâncias em que se dá o jogo;
- b) *Game overview*: etapa relativa ao conteúdo do jogo, características próprias que o diferenciam dos demais, e como é adaptado por diferentes públicos;
- c) Aspectos formais: análise de como o texto é construído, e das peças que o compõem.

Fernández-Vara (2019) também recomenda que o método seja adaptado ao jogo ou contexto em que será utilizado, como feito em nossa pesquisa na subdivisão **Análise de Resultados**.

Realizamos, assim, experimentos em ambientes controlados, através de múltiplas sessões de jogos em dupla. Nos experimentos constatamos os principais fatores que influenciam na diversão e engajamento do observador, visto que será analisado:

- a) Se houve interação social entre jogador e observador, e de que forma ocorreram estas interações, quando presentes;
- b) Postura corporal e expressões faciais dos participantes;
- c) Como os participantes se comportaram durante o experimento.

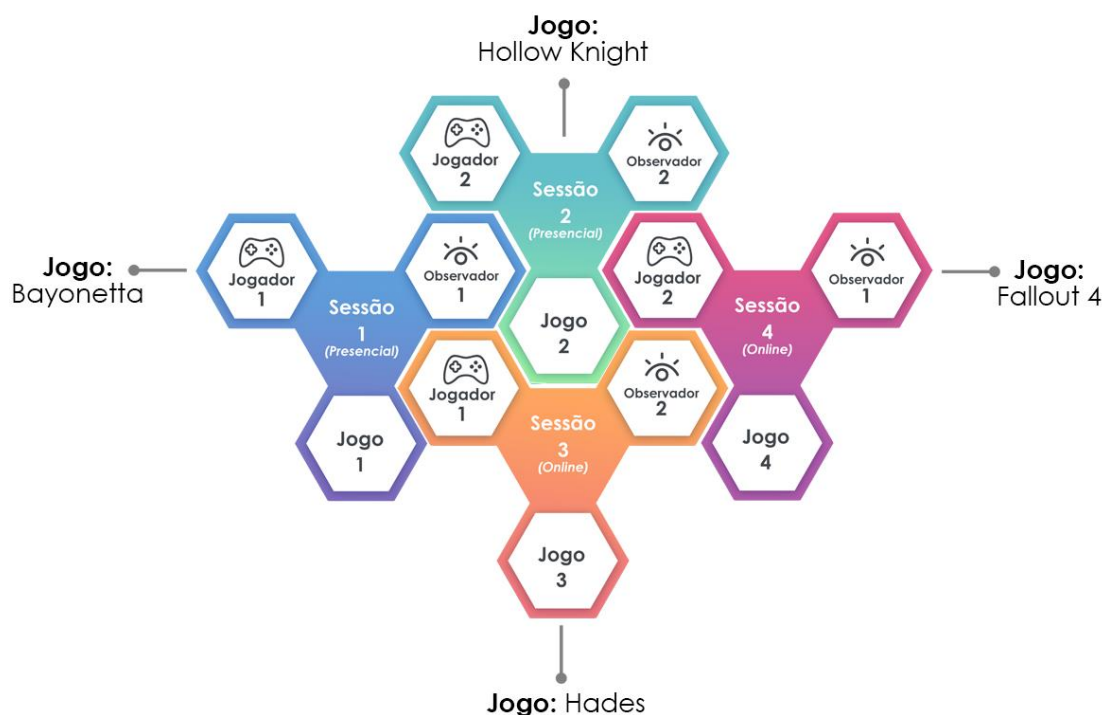
Nossa metodologia consiste numa revisão bibliográfica que visa entender os jogos dentro de uma contextualização integral, atrelando a sua relação entre cultura e sociedade de modo a entender como os jogadores atuam neste vínculo – bem como compreender como se dá o fenômeno da observação de jogos digitais. Portanto, foram analisadas literaturas que tratam dos tipos de relacionamento social que se dão no ambiente de *stream* de jogos, e como acontecem; bem como, o fenômeno do *backseat gamer* e o que causa e facilita o engajamento do observador no jogo através de *streams* e

em ambiente presencial. Além disso, serão incluídas literaturas que abordam a definição de jogos e *streams* de *games* em si, o prazer do espectador de *streams* de jogos e o que os influencia a assistir ao jogo, comunidades de jogos online em ambiente de *streams*.

Os quatro jogos utilizados durante o experimento possuíam jogabilidades e gêneros variados, sendo estes: Hollow Knight (2007), do gênero *metroidvania*⁷; Bayonetta; do gênero ação; Hades, um *roguelike*⁸; Fallout 4, um RPG-ação em primeira pessoa.

Conforme ilustrado na Figura 1, os voluntários para esta pesquisa, dois observadores e dois jogadores, combinaram-se em quatro duplas jogador-observador distintas, e cada dupla específica jogou um dos jogos listados acima.

Figura 1 - Mapa das sessões de jogatina



Fonte: Imagem do autor

⁷ *Metroidvania*: sub-gênero de jogos eletrônicos de ação, aventura e plataforma, baseados em exploração de mapas largos e interconectados, com desbloqueio de segredos e habilidades do mapa à medida em que o jogador progride na história.

⁸ *Roguelike*: termo designado ao subgênero de jogo de RPG caracterizado pela geração de nível aleatória, dificuldade progressiva e iterações de progressão do jogo através de inúmeras mortes. Derivado do jogo *Rogue*, lançado em 1980, desenvolvido por Michael Toy, Glenn Wichman e Ken Arnold.

Os critérios de seleção para os voluntários foram: os participantes deveriam possuir alguma familiaridade com jogos digitais; deveriam possuir alguma familiaridade com *streams* de jogos; deveriam possuir boa conexão com a internet em suas residências, para a fase de testes online; não deveriam se conhecer, tendo o primeiro contato pessoal com os outros voluntários durante a pesquisa; deveriam ter entre 20 e 24 anos - a Pesquisa Games Brasil 2022 (SCHMIDT, 2022) identifica tal faixa etária como a mais prevalente entre o público jogador brasileiro, representando 22,8% dos jogadores de console e 27,8% dos jogadores de PC.

Os experimentos ocorreram em sessões de aproximadamente duas horas cada, com uma hora para organização e instruções, e uma hora de *gameplay* ininterrupta. Cada dupla passou por uma sessão de *gameplay* presencial e uma sessão remota, através de uma chamada utilizando Discord⁹ totalizando oito horas de teste, quatro para cada dupla. As sessões de jogatina presenciais ocorreram em salas reservadas de universidade, onde encontraram-se apenas os participantes e o pesquisador. Durante a *gameplay*, o jogador e o observador puderam interagir verbalmente entre si, sob a condição de que o observador não poderia tocar no controle ou interferir fisicamente no jogo na parte presencial do teste.

Diante do cenário da pandemia de COVID-19, fez-se necessária a adoção de medidas de saneamento e distanciamento social para viabilizar os encontros pessoais e minimizar os riscos para todos os participantes. As cadeiras foram posicionadas a dois metros de distância entre si, e todo o material utilizado pelos participantes — como controles e teclados — foram higienizados com álcool etílico em concentração de 70%, antes e após o uso.

As sessões de jogos foram gravadas em vídeo com a permissão dos participantes e utilizadas após o término dos testes, durante a fase de avaliação de resultados. Durante o teste, foram anotadas observações sobre as interações entre o jogador e o observador, como também, o interesse e engajamento do observador para com o jogo, e como reagiu a cada gênero de jogo.

⁹ <https://discord.com>.

3 - CONCEITUAÇÃO DE JOGOS

Gallo (2007) reflete e discute sobre a presença e os reflexos do jogo na cultura contemporânea e seu diálogo com as mídias e as novas tecnologias, o autor define que o jogo pode ser compreendido como estrutura de linguagem; uma função significativa de origem fenomenológica que dialoga com o atual estado da arte da comunicação. Afirma-se também que através das novas tecnologias, podem ser agregadas novas configurações e inúmeras possibilidades relacionadas aos aspectos primordiais do jogo. Inicialmente, Gallo (2007) afirma que *“o jogo não é apenas uma distração individual”*, por causa da tensão compartilhada e a intensidade do aspecto social do mesmo, que pode manter constante uma comunidade mesmo depois que o jogo termina. Para o autor, a possibilidade de participar, estar junto e ao mesmo tempo separado, compartilhar emoções através de um ambiente suspenso da vida ordinária, com regras e dinâmicas próprias é o que mantém o fascínio e seu cultivo para muito além da duração de cada jogo.

Através de um extenso relatório histórico da relação do homem com o jogo - relação esta que obtém crescente complexidade à medida que as próprias civilizações se tornam mais complexas - Gallo (2007) promulga o amplo alcance e a importância do jogo como elemento essencial da cultura.

Por causa de sua predisposição à espontaneidade, o jogo de acordo com o autor (GALLO, 2007), pode ser considerado uma atividade livre, fonte de diversão; explicitando outra característica essencial do jogo: *“jogar é uma atividade narrativa”*. A narrativa paralela ao resto da vida cotidiana dos jogadores, atrelada a uma certa *virtualidade* — explicitada pelo fato de que o jogador pode escolher sair da simulação do jogo a qualquer momento que desejar — é o que traz o fascínio do jogo.

É importante para o desenrolar do jogo que o interesse do jogador se mantenha. E de acordo com Gallo (2007), um dos elementos necessários para manter o interesse na partida do jogo é o surgimento da tensão oriunda da incerteza das possibilidades do resultado do próprio jogo. O autor (GALLO, 2007) também afirma que uma das principais formas de tentar garantir a manutenção do interesse do jogador é *“conduzir ou prorrogar o desenlace do jogo até o seu final – tal qual acontece com o clímax dentro do modelo narrativo aristotélico”*.

A partir disto, Gallo (2007) define que o jogo pode ser compreendido como estrutura de linguagem, uma função significativa de origem fenomenológica que dialoga com o atual estado da arte da comunicação, se a mesma for observada sob um contexto expandido. E que, portanto, o jogo pode ser considerado parte integrante da comunicação, assim como a mesma, parte do jogo pelas suas semelhanças. Afirma-se também que através das novas tecnologias, podem ser agregadas novas configurações e inúmeras possibilidades relacionadas aos aspectos primordiais do jogo. Os mesmos são definidos por Huizinga (1938) como uma atividade voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana e por Roger Caillois (1990) como situados teoricamente entre as quatro bases: *Agon* (competição), *Alea* (sorte), *Mimicry* (Simulação), e *Ilinx* (vertigem).

3.1 – Diversão e engajamento do espectador em games

Através de um estudo de caso, Bryant, Rockwell e Owens (1994) buscaram definir a influência e os limites do suspense no entretenimento dos espectadores de uma partida de esportes. A metodologia da pesquisa consistiu em editar duas gravações de alta qualidade de uma partida de futebol de um colegial de forma a torná-las mais ou menos cheias de suspense a partir da adição de comentários, e edições play-by-play e analisar a reação dos participantes às diferentes gravações. Os participantes foram alunos veteranos e novatos de um curso introdutório de comunicação de uma grande faculdade do sudeste do Alabama, totalizando 104 estudantes (50 masculinos e 54 femininos), que foram distribuídos em pares. Dois *cameraman* participaram da gravação da partida, com o primeiro posicionado aos lados do campo para providenciar uma visão do campo ao nível dos olhos, enquanto o outro ficou em uma posição elevada. As duas câmeras foram equipadas com microfones embutidos. O som natural foi gravado e misturado em uma edição posterior com comentários e efeitos sonoros. O jogo mostrou duas turmas do oeste do Alabama, Hale County Wildcats contra Northside. Foram selecionadas escolas pequenas para limitar a possibilidade dos participantes conhecerem os times e influenciarem os resultados da pesquisa com opiniões favoráveis ou desfavoráveis de fãs,

devido à proximidade geográfica entre os mesmos. Durante a edição e testes, a localização e os nomes dos times foram alterados para títulos fictícios (Hale County Wildcats tornaram-se Southland Saints, e Northside Rams tornaram-se Bradford Blue Bandits). A decisão de alterar os nomes foi tomada para aumentar o anonimato dos times e facilitar a manipulação dos dados da pesquisa. O vídeo foi editado de forma que os nomes originais das escolas e times não fossem mostrados.

O entretenimento dos participantes foi medido através de um *programa analisador*, procedimento utilizado durante a visualização dos jogos através de questionários aplicados depois da visualização. Os níveis de entretenimento foram medidos oito vezes durante a observação do jogo, nos minutos 0,2,4,6,8,9, imediatamente depois de uma tentativa de gol, e imediatamente depois do sucesso ou falha da tentativa. Os participantes deram feedback sobre seu nível de entretenimento cada vez que uma luz localizada em cima da televisão se acendeu. Localizado na frente de cada participante estava um painel com sete botões, que foi apresentado aos jogadores como uma escala de medição de entretenimento, através da qual os observadores deveriam medir o seu entretenimento após cada cena presenciada. Os botões foram definidos de -3 a +3 em que -3 significava “eu odiei”, e +3 significava “eu amei”.

Bryant, Rockwell e Owens (1994) concluem que em adição ao suspense, os resultados dos jogos (favoráveis ou desfavoráveis) e gênero do espectador (masculino ou feminino) também influenciaram no entretenimento dos espectadores. Assistir a uma versão mais cheia de suspense resultou em maior engajamento e interesse por parte dos observadores, e tornou o jogo menos cansativo e entediante. Em condições de suspense e ansiedade elevados, os observadores se preocuparam mais com o resultado dos jogos e importaram-se mais se o time para o qual estavam torcendo estava ganhando.

3. 2 - Comunidades em jogos digitais e streams

Hamilton et. al (2014) constata que *livestreams* atuam como um local de encontros para grupos de espectadores e jogadores com interesses em comum; que formam suas próprias comunidades informais com o tempo através da socialização, girando em torno do conteúdo gerado nas *streams* e nas experiências compartilhadas durante as mesmas. Este é o pretexto para a sua pesquisa, que busca fazer uma

investigação etnográfica de live *streaming* de vídeo *games* na plataforma Twitch, além de descrever o processo pelos quais estas comunidades se formam, a motivação de seus membros, e problemas emergentes neste meio. Por último, os autores propõem-se a utilizar os resultados encontrados em sua pesquisa para derivar implicações para o ambiente de design de mídias mistas para dar suporte a comunidades online.

Buscando definir as dimensões sociais que giram em torno de ambientes de socialização das *streams*, Hamilton et. al (2014) os comparam ao conceito de *terceiro lugares* (*third places*), definidos por Oldenburg (1999) como o meio social que separa dois ambientes sociais usuais: a casa e o local de trabalho, onde as pessoas passam a maior parte do tempo. Os *terceiro lugares* possuem a função social de propiciar um espaço público informal onde a comunicação e o diálogo são as atividades essenciais e acessíveis a todos os membros de uma comunidade, facilitando e promovendo a interação criativa entre estes (OLDENBURG, 1999).

Somando-se ao conceito dos *terceiro lugares*, Hamilton (2014) identifica a figura dos *regulars* os frequentadores habituais de um lugar, agentes que, quanto mais interagem, mais promovem a construção de uma história em comum, aumentando as chances da consolidação de laços de proximidade com os outros frequentadores do espaço. Tal relação nos é de interesse a partir da perspectiva de Wertheim (2001) que identifica os jogos como espaços, espaços digitais, e, sendo os jogos não-sérios (HUIZINGA, 1938), são, por natureza, espaços de informalidade. Os jogos mostram-se, assim, como de amplo potencial para construção de familiaridade, constituindo-se em *terceiro lugares* que organizam uma comunidade ao seu redor, afinal são intrinsecamente sociais (HUIZINGA, 1938; CAILLOIS, 1958).

3.3 – Backseat Gaming e Tandem Playing

Similar ao *backseat driver*, o *backseat gamer* é alguém que diz ao jogador o que fazer e como jogar o jogo durante a sua duração, muitas vezes com uma conotação negativa através da imagem de alguém que interfere no jogo sem ser requisitado, como explicitado por Yente Aa (2021). É comum que o fenômeno ocorra em situações de *livestreams* com milhares de espectadores, o que dificulta o monitoramento do comportamento dos participantes por parte daquele que promove a *stream*. Portanto,

esperamos que durante as sessões de jogatina realizadas em nossa pesquisa não ocorram casos de *backseat gaming*, mas sim de *tandem playing*: quando jogos *single player* são consumidos por múltiplos indivíduos que compartilham o mesmo espaço, seja ele físico ou virtual, como ambientes promovidos por *streams*, de acordo com a definição de Skully-Blaker et al. (2017).

4 - JOGOS E OBSERVAÇÃO

Lin et al. (2019) busca, através de uma revisão da história social dos *games*, e estudo de níveis variáveis de interação social; definir os impactos destes pontos-chave em streamings de games — considerando-as uma atividade de entretenimento através das perspectivas de comunicação e psicologia de mídias.

Lin et.al. (2019) diz que durante a ocorrência de *streams* o videogame de algum jogador deve estar disponível para a visualização de outros, que é possível a ocorrência de interação entre o jogador e o observador, e estas interações podem ocorrer em sincronia ou fora de sincronia com a *gameplay* em si. A partir destes pontos, é traçada uma definição funcional de *game streaming*: “a prática de performar um videogame em público para uma audiência em potencial (que assiste o conteúdo ao vivo ou como uma gravação), com níveis variáveis de interações e sincronia entre o *streamer* e o espectador.”

Lin et. al. (2019) conclui que enquanto espectadores de *streams* interagem com videogames de uma forma similar à televisão ou filmes, o objetivo final da ação parece ser voltado a melhorar suas habilidades e experiências em *games* no futuro. Este conceito é expandido por Cheung e Huang (2011), que identificam nove tipos diferentes de espectadores de *game streams* através de uma definição prévia de modos pelos quais os espectadores engajam-se. Alguns destes tipos são: o “assistente” (que procura ajudar o jogador, lembrando-o de detalhes), o “multidão” (que se engajam pela possibilidade de participar de um grupo e o aspecto comunal de assistir à uma *gameplay* junto à outros); os “espectadores” (que assistem às *streams* mas não interagem com ninguém) e “pupilos” (que assistem às *streams* para aprender técnicas para suas futuras *gameplays*). Em geral, as motivações para assistir a e-sports parecem ser replicadas à *game streamings* em geral: espectadores são atraídos à atividade como uma forma de escapismo, para entender um

pouco sobre os jogos que estão sendo jogados, e pela agressividade da competição (quando existente) dos jogadores.

4.1 - Descrição dos Experimentos

Foi registrada toda comunicação entre os participantes através de gravações das sessões de jogatina, com a autorização do uso de imagem dos integrantes do experimento. Depois do início das sessões, o pesquisador absteve-se de qualquer comunicação com os participantes. Houve comunicação verbal entre os integrantes de todas as duplas durante o experimento, em maior ou menor intensidade, de acordo com cada sessão de *gameplay*.

Durante os testes presenciais os participantes comunicaram-se antes do início da *gameplay*, na preparação do ambiente para a jogatina. O mesmo não ocorreu nas sessões online, em que não se fez necessário um tempo relevante para organização, já que os programas utilizados já estavam abertos. Possibilitando, assim, o início quase imediato das sessões assim que os participantes se conectaram na chamada online.

4.2 - Experimentos presenciais

A primeira dupla jogou Hollow Knight, como visto na imagem a seguir:

Figura 2 - Fotografia da sessão presencial 01



Fonte: Imagem do autor

Ambos os participantes conversaram de forma espontânea e livre minutos antes da sessão, pouco depois de serem introduzidos um ao outro. Os participantes

tomaram a liberdade de ajustar as cadeiras e controles, ignorando a organização previamente estabelecida, mas que não foi imposta como regra. A única determinação definida antes do início do experimento foi a necessidade do distanciamento social, que foi respeitada durante todo o processo. Os participantes também tomaram a liberdade de interagir com o ambiente em que ocorreu o experimento; ligaram e configuraram os aparelhos de som home theater da sala e posicionaram os objetos à sua disposição do modo que lhes fosse conveniente. Durante os primeiros minutos do experimento, assim que o jogo foi iniciado, ambos os participantes estavam encostados de forma relaxada nas cadeiras e fizeram piadas e comentários enquanto conversavam sobre jogos.

Os participantes utilizaram gestos braçais amplos e apontaram na direção da tela diversas vezes ao interagirem durante o experimento. Ambos também inclinaram-se na direção um do outro e trocaram olhares múltiplas vezes enquanto comunicavam-se. Foi possível perceber que durante batalhas de boss ou momentos de ação e dificuldade elevada do jogo, ambos os jogadores pareceram concentrados e inclinaram-se em suas cadeiras na direção da tela.

Durante a maior parte do experimento, a dupla permaneceu focada no jogo, sem desviar o olhar da tela a menos que para realizar contato visual entre si. Os integrantes da dupla compartilharam comentários humorísticos sobre o jogo e seus personagens - a maioria destes relacionados a momentos específicos do jogo, que poderiam ser compreendidos somente por alguém que estivesse dentro do contexto da jogatina e possuísse conhecimento do assunto que estava sendo debatido.

O observador realizou sugestões sobre a *gameplay* em diversos momentos do experimento, principalmente quando eram apresentadas possibilidades de caminhos ou escolhas ao jogador. As opiniões do observador foram acatadas pelo jogador sem resistência todas as vezes. O observador fez comentários constantes sobre o jogo e os seus personagens, e interpretou a maioria dos personagens ao ler suas caixas de diálogo e fazer dublagens expressivas. Houve conversa e interação durante toda a sessão do experimento. O jogador tomou a liberdade de conversar com o observador, reagindo a todos os acontecimentos do jogo em conjunto com o outro participante. Ambos os participantes ficaram absorvidos no jogo e continuaram jogando mesmo depois que o tempo da pesquisa se esgotou e a câmera foi desligada. Sendo informados sobre o final da sessão,

os dois permaneceram jogando por volta de 15 minutos até que o jogador derrotou o primeiro boss.

A segunda dupla das sessões presenciais jogou Bayonetta, como registrado na imagem a seguir:

Figura 3 - Fotografia da sessão presencial 02



Fonte: Imagem do autor

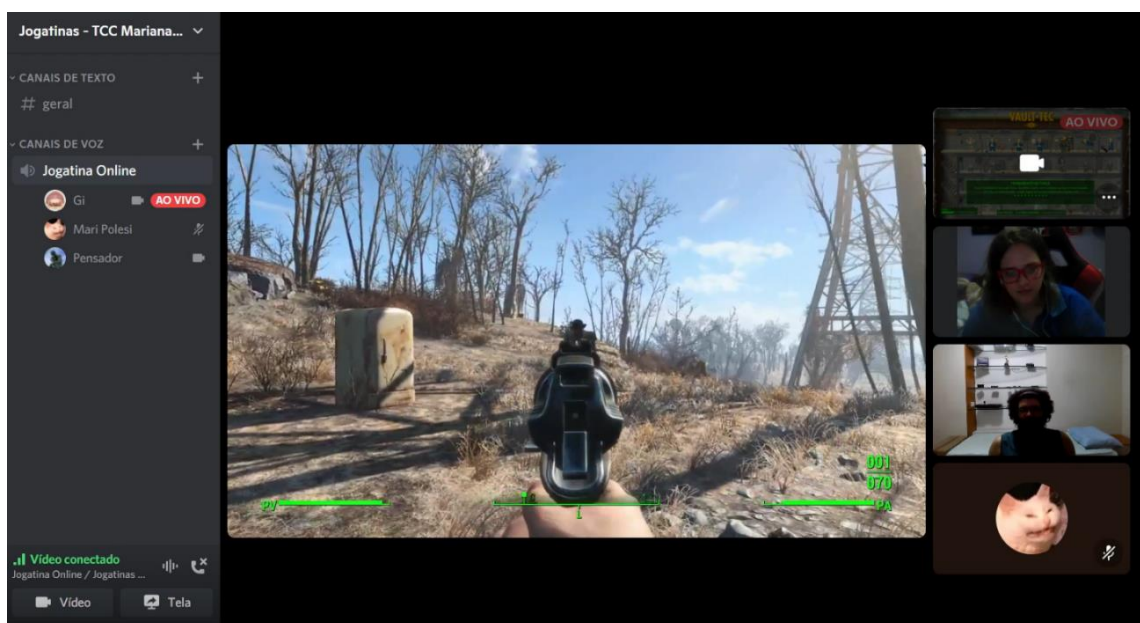
Inicialmente tanto o observador quanto o jogador estavam em silêncio, com suas atenções voltadas para o jogo, sem interagirem entre si. Por volta dos 3:40m os participantes começaram a conversar e interagir sobre o jogo, com leves gestos braçais. À medida que o jogo progrediu, ambos participantes passaram a conversar com maior frequência e intensidade, com gestos braçais vigorosos. Foi possível perceber que o observador apontou elementos de interesse na tela durante o decorrer da *gameplay*.

Os dois permaneceram focados no jogo durante o decorrer de toda a sessão, com seus corpos inclinados para a frente. Em momentos de maior tensão, foi possível notar que ambos inclinaram-se para mais perto da tela, e ficaram mais concentrados. O jogador teve dificuldades de passar de uma batalha do jogo, provocando mortes consecutivas, o que pareceu gerar maior interesse e tensão tanto no jogador quanto no observador. Neste momento, o observador — que interferiu pouco na *gameplay* durante toda a sessão — começou a dar mais sugestões sobre o que o jogador deveria fazer para passar de fase. Os dois participantes fizeram comentários durante o jogo sobre a dificuldade de cada parte da *gameplay* e sobre os personagens. Ao interagirem, ambos se inclinaram em direção um ao outro.

4.3 - Experimentos online

A primeira dupla a realizar a sessão online jogou Fallout 4, como mostra o registro da imagem a seguir:

Figura 4 - Sessão online 01



Fonte: Imagem do autor

Os participantes iniciaram a sessão conversando sobre o jogo de forma amigável, com comentários humorosos sobre a empresa fabricante do jogo. Ambos conversaram por alguns minutos sobre jogos que gostavam em comum, enquanto a primeira cutscene de Fallout 4 era apresentada. Os dois participantes conversaram e interagiram naturalmente de forma relaxada nos primeiros 10 minutos da *gameplay*, até o momento em que a construção do personagem começou. A partir deste momento, as interações entre os participantes passaram a ser menos intensas e expressivas, sendo voltadas em sua maioria para a interface do jogo em si, enquanto o observador ajudava o jogador a configurar o controle através de sugestões. Em determinado momento no início da sessão, o jogador passou por um problema na configuração do controle e precisou desligar a *stream* por alguns minutos para reiniciar o computador; tempo em que ambos ficaram em silêncio, sem interagir. Ambos conversaram um pouco sobre as configurações do computador e a resolução do problema do controle.

Depois do retorno à *gameplay*, o jogador prosseguiu explorando o ambiente do jogo com comentários entusiasmados constantes sobre todos os acontecimentos;

enquanto o observador permaneceu em silêncio a maior parte do tempo. O mesmo parecia estar concentrado na história e desenrolar das cenas do jogo; e realizou muitas expressões pensativas. O observador passou a maior parte da *gameplay* encostado na cadeira, de braços cruzados. O jogador fez diversos comentários bem-humorados que serviam como uma deixa para interação ou risadas do observador, mas o mesmo não respondeu ou interagiu com o jogador nestes momentos.

Por volta dos 20 minutos de *gameplay* a dupla voltou a conversar sobre outros jogos. O tom da conversa permaneceu calmo e amigável. O observador pareceu não comentar muito sobre Fallout 4, em detrimento de assuntos paralelos como outros jogos, ou interesses em comum entre ele o jogador, enquanto o jogador fez muitos comentários sobre o que estava acontecendo na tela.

Em determinados momentos do jogo em que houve muitas *cutscenes* ou explicações, ambos participantes permaneceram em silêncio, e aparentavam estar focados na história do jogo. Em momentos em que o jogador deveria tomar alguma decisão, o observador fez sugestões sobre as suas escolhas. Os participantes olharam o tempo inteiro diretamente para a tela do jogo, e não trocaram olhares entre si.

A segunda dupla jogou Hades. Os participantes conversaram desde o começo da *stream* sobre os elementos do jogo. O observador parecia estar entretido e imerso na *gameplay*; realizando sugestões sobre o que o jogador deveria escolher quando opções lhes foram apresentadas; e dando opiniões sobre o que fazer enquanto o jogador explorava o ambiente — sugerindo que falasse com determinados personagens ou realizasse ações. É importante mencionar que nenhum dos dois participantes conhecia o jogo previamente, e as sugestões do observador foram totalmente baseadas em sua curiosidade pessoal ou expectativa de qual seria o melhor resultado de cada opção.

Figura 5 - Sessão online 02



Fonte: Imagem do autor

O observador influenciou a *gameplay* do jogador, sugerindo diversas vezes que realizasse determinadas ações, quebrasse objetos, ou seguisse caminhos específicos. O jogador não se opôs às sugestões do observador. Do contrário, acatou-as. Durante toda a *gameplay*, o observador realizou comentários humorosos e informativos sobre os personagens, observações e descobertas que havia feito enquanto analisava o jogo, e em determinado momento desviou sua atenção da *gameplay* para pesquisar na internet sobre as figuras gregas presentes no jogo.

Ambos o observador e o jogador pareceram focados durante toda a *stream*. Os dois estavam interessados nos elementos novos e desconhecidos a serem descobertos no jogo, e pareciam divertir-se ao cometer erros, testar itens novos, e descobrir habilidades e poderes do personagem ao longo da progressão da história.

O observador ajudou o jogador diversas vezes ao perceber e comentar sobre determinadas mecânicas elementos do mapa que passaram despercebidos ao jogador. Ambos compartilharam piadas e sorriram com frequência enquanto conversavam sobre o jogo. Durante a *gameplay*, piadas internas — que apenas poderiam ser compreendidas por aqueles que encontravam-se no momento da *gameplay* — relacionadas ao jogo surgiram. Ambos o jogador e o observador não se olharam, mas prestaram atenção à tela do jogo durante a maior parte do tempo da *stream*.

5 - ANÁLISE DOS RESULTADOS

A tensão oriunda das incertezas do resultado de um jogo é um dos fatores contribuintes para a manutenção do interesse do jogador, conforme podemos observar em Bryant, Rockwell e Owens (1994) e Gallo (2007). De acordo com o que observamos, porém, um jogo possuir um ritmo lento, relaxado, com pouca ação ou tensão, não influencia negativamente na experiência de observação do jogar ou na interação jogador-observador. A presença da possibilidade de escolhas de diálogos e realização de ações que afetam a progressão do jogo promoveu a conversa entre observadores e jogadores, que trocaram opiniões entre si quando diante destas situações. O observador foi o agente motivador destas comunicações na maioria das vezes em que ocorreram, através de sugestões sobre o que o jogador deveria fazer.

O ambiente presencial permitiu que os observadores apontassem elementos na tela através de gestos com as mãos e olhassem diretamente para o jogador, o que facilitou o diálogo e a integração de ambos à *gameplay*. O engajamento do jogador na *gameplay* foi dificultado nas sessões em que o observador não estava imerso no jogo. Em jogos em que os observadores estavam mais engajados e proporcionaram feedback das ações do jogador, o mesmo sentiu-se com mais liberdade para interagir e engajar-se na *gameplay*. Em sessões em que não houve interação constante por parte do observador, o jogador tendia a não compartilhar suas experiências e interagir com menos frequência.

Sobre aspectos formais e hardware, a língua nativa do jogo — e se possuía tradução ou não — afetou no engajamento dos participantes. Jogos que não possuem dublagem em português dificultaram a imersão dos participantes, pois requeriam que um dos dois realizasse a leitura da legenda a cada instância da *gameplay*, interferindo no ritmo da jogatina e da compreensão dos acontecimentos. Além disso, jogos com câmera em primeira pessoa promoveram menos engajamento do que os jogos nos quais era possível enxergar o personagem em terceira pessoa.

Foi possível notar ao longo dos experimentos que além do ritmo, estilo de *gameplay* e gênero de cada jogo utilizado — os quais por si só promovem determinadas reações emocionais por parte do jogador e do observador e atuam como fatores limitantes de duas ações — as interações distintas entre os participantes propiciaram situações

particulares de cada sessão e influenciaram no resultado da *gameplay*. Em duas das sessões, os participantes apropriaram-se de elementos do jogo para gerar comentários e pontos de ligação emocional específicos de cada *gameplay*; que só poderiam ser compartilhados por aqueles que estavam presentes durante a partida.

Na *gameplay* de Hades o observador constatou a intenção de assistir à stream para solidificar sua decisão sobre comprar ou não o jogo e aprender mais sobre o seu conteúdo, o que é definido por Cheung e Huang (2011) como um dos mais de nove perfis de streams determinados: o observador “pupilo”. Durante os outros experimentos, a atuação do observador pode ser caracterizada como o “assistente”: espectadores que assistem a streams para dar sugestões e auxiliar na *gameplay* do jogador.

6 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste artigo tratamos dos diferentes aspectos da observação do jogo digital quando o jogador se encontra em ambiente virtual ou presencial, a fim de comparar os resultados destes eventos. Verificamos como a experiência do jogar não existe apenas como manifestação individual do jogador, mas pode ser, também, fruto de relacionamentos e emoções compartilhadas entre jogador e aquele que observa o - o próprio fenômeno das partidas esportivas e seus públicos funcionam como indício desta relação. O fator social durante os encontros observados foi decisivo para o resultado dos jogos, que, mesmo sendo *single player*, com histórias definidas que não dependem do *input* de outros que não o jogador, foram influenciados pelos observadores através de suas sugestões, comentários e interações com o jogador. Podemos, então, estender a definição de Fernández-Vara (2019) de que o jogador é parte integrante e essencial do jogo, elemento da narrativa sem o qual ela não existe, e considerarmos o observador como também um potencial jogador. O observador não joga de forma constante e ativa durante toda a *gameplay*, e não interage com o jogo diretamente ou por meios físicos como ocorre em jogos *multiplayer*, mas a verbalização de seus pensamentos possibilita mudanças no desfecho do jogo e na experiência do jogar.

Se o observador é capaz de interagir com o jogador, por consequência, é capaz de jogar, possui algum grau de agência (MURRAY, 2012). A exemplo do fenômeno do *backseat gamer*, como definido por Yente Aa (2021) como “alguém que diz ao jogador

*o que fazer e como jogar o jogo durante a sua duração, muitas vezes com uma conotação negativa através da imagem de alguém que interfere no jogo sem ser requisitado”, interações negativas apresentam-se como uma forma quase antitética da diversão ao jogar, como ao distrair o jogador a ponto de fazê-lo perder uma rodada ou revelar um spoiler¹⁰ de algum elemento da narrativa. Mas esta não é a única forma de participação, como evidenciado pelo *tandem playing*, que constrói uma experiência colaborativa em jogos single-player (SKULLY-BLAKER et. al 2017). Desse modo, podemos considerar as interações jogador-observador como construtivas de um jogar compartilhado, em que o jogador aguarda e vale-se da opinião dos seus observadores na construção de sua própria experiência.*

Com relação ao engajamento dos participantes para com o jogo nos diferentes ambientes, foi percebido menor engajamento em momentos em que o observador não estava envolvido ou interagindo, tanto no virtual quanto no presencial. Apesar do jogador ser o responsável por controlar o personagem e tomar as decisões ativamente dentro deste contexto, quando o observador não deu sugestões ou incitou o diálogo, ambos pareceram diminuir seu empenho e concentração na progressão da *gameplay*. Além disso, em sessões em que o espectador não interagiu com frequência, as temáticas das conversas – quando ocorreram – entre os participantes ficaram apenas focadas nos aspectos visíveis do jogo, como a interface e configurações, ou interações imediatas do personagem.

Em contrapartida, em *gameplays* em que o observador estava se sentindo interessado e interagiu com os elementos do jogo através de sugestões e interlocuções a *gameplay* tornou-se mais fluida, e foi possível que os participantes estabelecessem conexões que se estendem para além do jogo, como ligações entre histórias externas e os personagens e piadas características daquela sessão de jogatina, criadas pelos próprios. Por esta razão, em sessões em que os participantes interagiram com mais frequência, foi possível perceber uma maior absorção de conteúdo, e melhor entendimento da narrativa; facilitando, assim, que ambos melhorassem suas habilidades nas mecânicas do jogo que foi tratado. Vale destacar as sessões em que houve mais interação foram as quais ambos os participantes expressaram interesse em continuar jogando mesmo depois que o tempo

¹⁰ Revelação de informação sem o consentimento do ouvinte sobre o conteúdo de alguma mídia, seja física ou digital.

do experimento se esgotou; e nas quais os dois participantes demonstraram interesse em obter o jogo num futuro próximo.

Ou seja, o ato de assistir a uma *gameplay* possui maior potencial de convencer um indivíduo a começar um novo jogo, se ocorrerem boas experiências sociais entre os participantes.

Podemos também notar como o jogo promove o relacionamento social para além das fronteiras do jogar em si, através dos diálogos estabelecidos pelos participantes nas sessões de jogatina antes mesmo que as *gameplays* fossem iniciadas. Considerando que a maioria das temáticas das conversas foram relacionadas a jogos – especificamente sobre o que a dupla estava prestes a experienciar, especulações sobre a qualidade do jogo, a história e a dificuldade das fases ou sobre empresas produtoras de *games*, cabe sugerir que a própria ideia do jogo evoca a interação social.

Atualmente, podemos encontrar *softwares* e sites de *streaming* que proporcionam uma experiência próxima a de estar junto presencialmente a outra pessoa, e até permite que dois indivíduos joguem um jogo na mesma máquina à distância. As diferenças entre o jogo presencial e online tornam-se de difícil percepção à medida da progressão de novas tecnologias. Apesar disso, aspectos diferenciais puderam ser observados entre os espaços: os participantes são capazes de expressar sua identidade e individualidade através de nomes de usuário e emotes de chat em ambientes online. Também, diferentemente de uma simples estatística embaixo de um vídeo – que apenas possibilita uma visualização quantitativa da interação do público – a tela de chat e vídeo das *streams* possibilitou a visualização em tempo real dos integrantes. A tela dos participantes – tanto em escala quanto em localização, de forma adjacente à tela do jogo – proporcionou a sensação de que a dupla estava próxima, como se sentada lado a lado.

Partindo do pressuposto de que jogadores não jogam pelas qualidades digitais e estruturas específicas de um jogo, mas por causa do significado pessoal que os mesmos carregam — e que os jogos provêm meios de relaxar e meditar, tornar-se outras pessoas, explorar, aprender sobre mundos de fantasias e sobre o mundo real, fazer amigos e distrair-se (FERNÁNDEZ-VARA, 2019) — pode-se afirmar, através das observações dos experimentos realizados, que tais significados não são apenas o estímulo inicial para o início de um jogo, mas podem também formar-se durante o mesmo através das interpretações pessoais inerentes de cada partida. A interação social que pode ocorrer

durante o jogo torna-se um fator catalisador da formação de significados — significados estes que estimulam o retorno ao jogo e o retorno à interação social com aqueles que participaram da sessão — podendo assim, promover a formação de *third places*.

Portanto, ao correlacionarmos Seay et al. (2014) (que constata que o design da interface dos jogos influencia na possibilidade de geração de laços sociais entre os jogadores e deve ser levado em consideração durante o processo de desenvolvimento), com Hamilton et al. (2014) (que define que, para uma melhor comunicação entre os espectadores de uma *stream* e formação de comunidade, é útil a criação de um algoritmo para organizar os espectadores em subgrupos através da leitura de suas interações no *chat* durante as *game streams*), podemos concluir que a facilitação da comunicação social em jogos e *streams* através de suas interfaces significa mais do que apenas a promoção do bem-estar e do lazer, mas também a possibilidade de criar narrativas coerentes entre os participantes de uma *gameplay*; incentivando a perpetuação de um determinado jogo através das comunidades formadas ao seu redor. Estes paratextos, por sua vez, são capazes de gerar experiências únicas de *gameplay*; pois seus principais agentes são, além do jogo em si, as pessoas que engajam-se na partida, seja como espectadores ou jogadores.

Através dos dados obtidos foi possível identificar elementos e práticas típicas de ambientes presenciais e online em que o jogo pode ocorrer, bem como acompanhar e analisar como o jogador e o observador comportam-se nos diferentes locais. Foi possível perceber que aspectos nativos do jogo não são alterados, independente do ambiente em que o mesmo ocorre; como a sua virtualidade, natureza social, e os limites de sua existência.

REFERÊNCIAS

AA, Y. V. D. Theoretical Framework. In: AA, Yente van der. **“It’s a first!”**: a case study on identity expression through language on Twitch in a game of Teamfight Tactics, 2021. BA Thesis English Language and Culture - Utrecht University, Utrecht, 2021. p. 28.

AARSETH, E. J., **Playing research**: methodological approaches to game analysis. Proceedings of the digital arts and culture conference, 28-29. Melbourne, Australia, 2003.

BRYANT, J.; ROCKWELL, S. C.; OWENS, J. W. **"Buzzer beaters" and "barn burners"**: the effects on enjoyment of watching the game go "down the wire". Journal of Sport & Social Issues, Boston, p. 326-339, 1 nov. 1994.

CAILLOIS, R. **Os Jogos e os Homens**: a máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia, 1990.

CHEUNG, G., HUANG J. **Starcraft from the stands: understanding the game Spectator**, ACM, New York, 2011, pp. 763–772.

FERNÁNDEZ-VARA, C. **Introduction to game analysis**. 2. ed. New York: Routledge, 2019. 54 p.

GALLO, S. N. **Jogo como elemento da cultura: aspectos contemporâneos e as modificações na experiência do jogar**. 2007. 199 p. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – PEPG, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007.

GO GAMERS, **PGB 21 8º edição, report gratuito Brasil**. 26 mar. 2021. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/ebooks/>. Acesso em 21 jun. 2022.

HAMILTON, William A.; GARRETSON, Oliver; KERNE, Andruid. **Streaming on Twitch: fostering participatory communities of play within live mixed media**. Texas A&M University, Texas USA, 2014.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1938 (impressão em 2017).

KAMIYA H., SHIBATA H., YAMADA M. **Bayonetta**. PlatinumGames, Osaka, Japão, 2009.

LEVY, Steven. **Hackers: heroes of the computer revolution**. Cambridge: O’Reilly, 1984 (impressão em de 2010).

LIN T. J. H., BOWMAN N., LIN F. S., CHEN S. Y. Setting the digital stage: Defining game streaming as an entertainment experience. **Entertainment Computing**, Netherlands, 2019.

LIN T. J. H. **Because Jimmy Kimmel wants to know: motivations for watching game streaming as predictors of viewing time and enjoyment**. National Cheng Chi University, Taiwan, 2019.

MURRAY, Janet. **Inventing de medium: principles of interaction design as a cultural practice**. Cambridge: The MIT Press, 2012.

OLDENBURG, R. **The great good place: cafes, coffee shops, bookstores, bars, hair salons and other hangouts at the heart of a community**. Da Capo Press, New York, 1999.

SCHMIDT, L. Pesquisa Game Brasil revela o perfil do gamer brasileiro. In **Adrenaline**, 24 mai. 2022. <https://adrenaline.com.br/noticias/v/75333/pesquisa-game-brasil-revela-o-perfil-do-gamer-brasil>. Acesso em 21 jun. 2022.

SKULLY-BIAKER R., BEGY J., CONSALVO M., GANZON S. C., **Playing Along and Playing for on Twitch: Livestreaming from tandem play to performance**. Concordia University, Montreal, Canada, 2017.

SOARES, N. V., **Os jogos e o fazer: a produção de conteúdo pelas comunidades de jogadores e suas motivações**. 2019. 179f. Doutorado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital. Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 2019. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/22131>. Acesso em 21 jun. 2022.

STENROS, J., PAAVILAINEN, J., & MAYRA, F. Social interaction in games. **International Journal of Arts and Technology**, Finland, University of Tampere, Kanslerinrinne 1, 2011. v. 4, p. 342-358.

TURKLE, Sherry. **The second self:** computers and the human spirit. New York: Simon & Schuster, 1984.

WERTHEIM, Margaret. **Uma história do espaço:** de Dante à internet. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001