

Reestruturação do espectar mediatizado por meio de extensões interativas na Twitch¹²

Hugo Pereira Andrade³

Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, MG

RESUMO

Este artigo tem como objetivo apresentar e analisar algumas extensões da plataforma de streaming de games Twitch como uma possível chave de alterações no que se espera dos diferentes usuários da plataforma, com foco no streamer, no jogador e no espectador. Os comportamentos esperados e praticados dessas “posições de consumo” são observados a partir da ideia de performance e mediatização do comportamento frente às affordances criadas e alteradas na plataforma por meio das extensões.

PALAVRAS-CHAVE: Twitch; Plataformas; Práticas de consumo; Mediatização; Affordance.

Twitch como ambiente de socialização

Jogos digitais se relacionam de diversas formas com as plataformas, nos vários sentidos atribuídos ao termo. Os consoles estiveram presentes na fundação da perspectiva de plataformas a partir do mercado de dois lados (POELL; NIEBORG; DIJCK, 2020), mas os jogos também podem ser construídos em uma lógica plataformizada se observamos as *engines*⁴ como plataformas de desenvolvimento de software, sobre as quais os jogos são desenvolvidos, ou o próprio jogo como uma plataforma para o desenvolvimento de *mods*. Essa proximidade se manteve com o *boom* de plataformas de distribuição de conteúdo audiovisual online, com vários formatos de *gameplay*⁵ sendo distribuídos, primeiro em formato de vídeos *on-demand* em plataformas como o YouTube, e, em seguida, em plataformas de transmissão ao vivo, como a Twitch.

Em 2021, a Twitch obteve uma média de 31 milhões de visitantes diários na plataforma, divididos entre produtores e espectadores de conteúdos (Twitch, 2022a) que se baseiam, em sua maioria, em *gameplay* ou comentários sobre jogos digitais (Streams Charts, 2022). A relevância comercial desse tipo de consumo dos jogos digitais, que se desvia do consumo convencional de

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 O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

³ Mestrando em Comunicação Social pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Universidade Federal de Minas Gerais.

⁴ Uma estrutura de software básico que inclui configurações pré-definidas e ferramentas, utilizadas para a construção de jogos digitais.

⁵ Em contexto geral pode ser entendido como o ato de jogar o jogo. Se torna conteúdo quando esse jogar é gravado ou transmitido.

jogar o jogo, levanta algumas questões, como a do “por que pessoas assistem outros jogarem videogames?”, analisada por Sjöblom e Hamari (2016).

Os autores abordam essa questão a partir de cinco categorias observadas em espectadores na Twitch, e baseadas em diferentes desejos: cognitivos (na busca de informações sobre o jogo sendo jogado), afetivos (no prazer retirado da experiência de consumo), de integração pessoal (na busca por credibilidade ou status na comunidade), de integração social (na busca pelo fortalecimento de relações com outras pessoas), e desestresse (no escapismo da realidade)⁶. Por mais que essas categorias não alcancem todo o escopo de possibilidades que levam a esse tipo de consumo dos jogos digitais, é interessante apontar que quatro delas (apenas com a exceção da integração social) foram positivamente relacionadas ao número de horas que esses espectadores passam assistindo o conteúdo em streaming. Ou seja, o consumo recorrente desse tipo de conteúdo, revelado pelo número de horas, está relacionado diretamente tanto à satisfação de desejos pessoais quanto sociais. Quanto mais esses desejos são satisfeitos, maior o incentivo para a continuidade do consumo.

A Twitch se descreve como “o lugar onde milhões de pessoas se reúnem diariamente para conversar, interagir e criar seu próprio entretenimento ao vivo” (Twitch, 2022b), colocando em primeiro plano não o conteúdo direcionado para jogos digitais, mas sim as interações sociais realizadas ao redor desse conteúdo. A partir dessa breve descrição, já podemos notar aspectos do que Nick Couldry e Andreas Hepp (2017) apresentam como uma mediatização da sociabilidade, onde o meio (ou a mídia) não funciona só como uma forma de construir e manter relações sociais, mas também é capaz de reconfigurar as formas nas quais essas relações se dão na prática. A Twitch não é apenas uma plataforma para transmissão de conteúdo de jogos digitais e também não é apenas uma plataforma de redes sociais. Ela se propõe a criar um ambiente de socialização onde o comportamento social de seus usuários é mediado e mediatizado pelo conteúdo transmitido.

O ambiente das plataformas é delimitado por suas affordances e pela apropriação que os usuários fazem delas. Taina Bucher e Anne Helmond (2018) observam as affordances como uma forma de refletir sobre “a complexa coevolução de usuários e ambientes”⁷ (p. 20) digitais. Dessa forma, já apontam para a reestruturação do comportamento desses usuários de plataformas a partir das possibilidades de interação criadas nesses ambientes.

⁶ Categorias originais: Cognitive, Affective, Personal integrative, Social integrative e Tension release.

⁷ Tradução do autor a partir do original: “[...] the complex co-evolution of users and environment [...]”.

Na Twitch, as affordances mais simples se dão na própria possibilidade de transmitir conteúdo e nas formas de interação com esse conteúdo e com os outros usuários, seja por meio do chat, doações, *bits*, pontos do canal, etc. As extensões aparecem como uma dessas formas de interação, mas só são ativadas a partir da escolha do streamer e são construídas de forma externa, programadas por terceiros.

Porém, como essas características, que podem ser entendidas como uma extensão da própria materialidade do produto consumido, são capazes de afetar o comportamento dos usuários? E de que forma as extensões se diferenciam das formas de interação que funcionam como “padrão” na Twitch?

Espectador x jogador

Uma característica fundamental que separa os jogos de outras atividades ou produtos semelhantes é o ato de jogar. Essa ação pode ser caracterizada de diversas formas, desde o ato de atravessar um texto não linear e de forma “não-trivial” (AARSETH, 1997), passando por variações culturais que definem diferentes performances do “jogar”, que podem demonstrar ou não seriedade ou a existência em um mundo lúdico (HUIZINGA, 2010), e, para outros autores, pode até ser o que caracteriza o jogo como um jogo (ARJORANTA, 2019). Porém, por mais que o jogar seja peça central para a constituição do jogo, ele não é a única forma de interação possível. Em muitos casos, seja em um jogo digital ou não, para além dos jogadores existe também uma figura externa que acompanha o processo, a princípio de forma não interativa: o espectador.

Por mais que não tenha as capacidades interativas ou o agenciamento dos jogadores, o espectador ainda é capaz de “consumir” um jogo digital. Se adotamos uma perspectiva onde a narrativa é um ponto central para o jogo digital, seja pela narratologia, pela ficção interativa ou pela ficção virtual (TAVINOR, 2009), não é possível dizer que o espectador não tenha contato direto com o jogo, já que ele ainda é capaz de compreender a construção dos universos ficcionais, os trajetos percorridos pelos personagens, as mensagens simbólicas transmitidas pela narrativa, e ser afetado por todas essas características.

Porém, para além disso, é importante destacar que ainda existe uma diferença entre o espectador de um jogo e o espectador de um filme ou o leitor de um livro: o intermédio do jogador. Por mais que o espectador seja capaz de ter contato direto com o jogo por meio da construção de sentidos sobre ele, o jogo só acontece a partir da ação do jogador. O jogador é como um músico que performa uma peça musical: o produto é a música, seus acordes, suas

melodias, expressadas de forma material em uma partitura, por exemplo, mas ela é também a performance do músico e suas particularidades.

No ambiente digital, o jogador que transmite o seu jogo já faz mais do que o “simples” ato de jogar, ele também deve performar o papel de streamer, ser capaz de “entreter; fazer algo belo; marcar ou mudar a identidade; fazer ou estimular uma comunidade [...]” (MONTARDO et al, 2017, p. 50). Para o espectador, o jogo não é o único objeto a ser espectado, o jogo é somado à performance do jogar e a performance do “streamar” do jogador-streamer.

Aarseth (1997) define o prazer da leitura não ergódica⁸, que ocorre em um texto “comum” (em oposição à leitura de um “cybertexto”, que abre diferentes caminhos de leitura), como “seguro, mas impotente” (p. 4) ao entender que esse leitor não ergódico não tem poder sobre o texto, portanto, não carrega a culpa dos acontecimentos que ali ocorrem. Já Henry Jenkins (2005) separa a experiência de assistir um jogo da de jogar um jogo ao atribuir ao espectador o consumo do “espetáculo”:

[...] espetáculo, algo que pode ser facilmente extraído da experiência de jogar, algo que pode ser comunicado efetivamente em uma imagem estática. Frequentemente, em jogos, os momentos memoráveis não dependem simplesmente do espetáculo. Afinal, espetáculo se refere a algo que te paralisa, que te força a parar e olhar. Jogar um jogo se torna memorável quando cria o efeito oposto – quando te faz querer mover, quando te convence que você realmente tem controle sobre o que está acontecendo no jogo, quando o computador parece completamente responsivo⁹. (JENKINS, 2005).

Porém, o espectador de um jogo carrega uma ansiedade sobre o que esse texto-jogo poderia ser. Por mais que um leitor possa ficar ansioso com elementos narrativos de um livro, o texto já é definido, é a construção desse texto que provoca o sentimento, não a forma de acesso a ele. Com o jogo, o espectador se torna ansioso não apenas pelas materialidades do texto no jogo, mas também pela performance do jogador. Nesse caso, o espectador acessa uma textualidade já interpretada. O jogo abre um escopo de possibilidades de ação, e, por mais que o espectador esteja em uma situação “impotente”, ele ainda consegue projetar essas possibilidades nas ações do jogador. O espectador consegue imaginar o que esse mesmo texto poderia ter sido caso as decisões tomadas pelo jogador fossem diferentes. Portanto, o impulso de agir causado pelo jogo ainda é capaz de afetar o espectador.

⁸ Em uma explicação simplista, uma leitura linear.

⁹ Tradução do autor a partir do original: “[...] spectacle, something which can be readily extracted from the play experience, something which can be communicated effectively in a still image.

Often, in games, those memorable moments don’t simply depend on spectacle. After all, spectacle refers to something that stops you dead in your tracks, forces you to stand and look. Game play becomes memorable when it creates the opposite effect – when it makes you want to move, when it convinces you that you really are in charge of what’s happening in the game, when the computer seems to be totally responsive”.

Podemos nos apropriar também do espectador emancipado, ativo, de Rancière (2012) para entender a tríade de elementos envolvidos nas produções de sentido que ocorrem nessa forma de consumo: o jogo, o jogador e o espectador. Dentro dessa perspectiva, não podemos observar essas produções de sentido de forma linear e hierárquica (que sai do jogo, passa pelo jogador e alcança o espectador), mas sim na retomada do poder de ação desses espectadores sobre o jogo por meio da performance dos jogadores e em suas próprias formulações de sentidos a partir do consumo do jogo e das textualidades que emergem dele ao ser jogado.

Nesse caso, cria-se duas instâncias do especatar um jogo digital nas plataformas, que partem de locais diferentes: do desenrolar do jogo em sua materialidade (seus temas, narrativas e outros elementos) e do jogar performado pelo outro (a experiência, os comentários, a performance, entre outros). Essa perspectiva é mais abrangente do que as de Aarseth (1997) e Jenkins (2005) apresentadas acima, já que prevê ao espectador o consumo de um objeto que é volátil, que só é o que é dentro de um contexto e uma temporalidade específica. Esse espectador não age como um receptor do jogo ou do jogar, ele interage com essas duas fontes ao criar sentidos e interpretações que partem de uma combinação de elementos que emanam delas com sua experiência própria, seja ela individual ou compartilhada por meio das interações na plataforma.

Além disso, a abertura para a interferência do espectador no comportamento do jogador é maior do que a do espectador de um teatro sobre seus atores, como é o caso analisado por Rancière (2012). A transmissão em tempo real e a existência de um chat nas plataformas permite que esse espectador assuma também, ao mesmo tempo, um papel de comentarista, por meio do qual ele também é capaz de afetar a performance do jogador através de comentários e sugestões.

Portanto, esse espectador é capaz de agir a partir da mediatização de seus comportamentos sociais (COULDRY; HEPP, 2017), seja essa ação externa ao ambiente de consumo (internalizada em práticas cotidianas) ou interna e direta, mediada pelas possibilidades criadas nesse ambiente.

Nas plataformas de streaming, essas possibilidades se dão por meio das affordances as quais o espectador tem acesso e suas apropriações e performances geradas sobre elas (MONTARDO et al, 2017). Dentro da Twitch, formas de interação podem ser liberadas ou bloqueadas a partir de diversos fatores, como a separação entre streamer e espectador ou a inscrição dos espectadores em diferentes canais, onde os benefícios da inscrição só são funcionais dentro do canal específico onde o espectador é inscrito. Neste artigo observaremos uma dessas formas: as extensões.

Twitch Extensions

“Com as extensões, a visualização se torna uma experiência interativa completa com a sua comunidade”¹⁰, é como a Twitch vende seu recurso de extensões para streamers dentro da plataforma. As extensões funcionam a partir da abertura de API da Twitch para softwares desenvolvidos por terceiros que criam uma interface direta entre a plataforma e programas externos.

A abertura de API não é novidade para o funcionamento da Twitch. Como aponta Helmond (2015), essa abertura pode ser considerada uma obrigatoriedade para a constituição de uma plataforma. Na Twitch, ela aparece na própria conexão da plataforma com a Amazon (sua atual proprietária), com softwares de transmissão, como OBS e Streamlabs, entre outros.

As extensões funcionam dentro desse mesmo princípio. Elas são direcionadas para espectadores (nos casos de extensões locais, que afetam apenas a experiência de quem as instala), streamers (tanto extensões que auxiliam na transmissão de conteúdo quanto as “interativas”, que requerem que o streamer habilite suas funcionalidades para que seus espectadores tenham acesso às interfaces criadas por elas), e desenvolvedores independentes ou empresas que distribuem os jogos transmitidos na plataforma.

No caso das extensões locais, podemos citar como exemplo a BTTV (Better Twitch TV) ou a FrankerFaceZ, que criam uma série de novas affordances no chat das transmissões, sejam elas direcionadas aos espectadores, como emotes específicos para cada canal, ou aos moderadores e streamers, como interfaces mais amigáveis para a moderação do chat. Nesses casos, alterações visuais só funcionam no navegador onde essas extensões foram instaladas, portanto, usuários de um mesmo chat podem conversar entre si utilizando emotes da extensão, mas apenas os que têm a extensão instalada conseguem ver esses emotes.

As extensões de transmissão, como as disponibilizadas pelo Streamlabs, acessam dados da stream, como novos seguidores, inscritos e doações, e reproduzem alertas ou efeitos visuais e sonoros na própria transmissão. Como elas afetam diretamente no vídeo sendo transmitido (por mais que possa ser ao vivo), elas não dependem que os espectadores as tenham instaladas em seus navegadores para ver os efeitos.

Já com o uso das extensões que aqui chamamos de “interativas” (por mais que seja um termo vago), que são o foco deste trabalho, o streamer pode permitir que seus espectadores acessem elementos interativos, que serão exemplificados adiante, sem a necessidade de instalar

¹⁰ <https://www.twitch.tv/p/pt-br/extensions/>. Acesso: 03/07/2022.

extensões locais, já que elas funcionam a partir de affordances inseridas na própria plataforma. Com essas extensões, que podem ou não ser atreladas à um jogo específico, essas affordances da plataforma são apropriadas para funções específicas da extensão.

Um uso comum das extensões interativas é a permissão que o espectador acesse o jogo sem a necessidade da mediação do streamer. O espectador deixa o papel de comentarista e acessa o jogo diretamente. Esse nível de acesso varia de acordo com diferentes extensões.

Algumas extensões não permitem que o espectador afete o correr do jogo, mas ainda o permite acessar informações que surgem durante esse correr, como é o caso de *Hearthstone Deck Tracker*. Com essa extensão, que é atrelada ao jogo de cartas *Hearthstone*, o espectador é capaz de acessar todas as cartas que fazem parte do baralho do streamer, ver seus efeitos (mesmo que elas não tenham aparecido em jogo), lê-las traduzidas para sua língua (mesmo que seja em uma stream estrangeira), além de receber informações que vão além da partida sendo assistida, como porcentagens de popularidade e vitórias das cartas e decks sendo utilizados, dados estes que vêm tanto do jogo em si quanto de sites externos.

Figura 1 – Hearthstone Deck Tracker



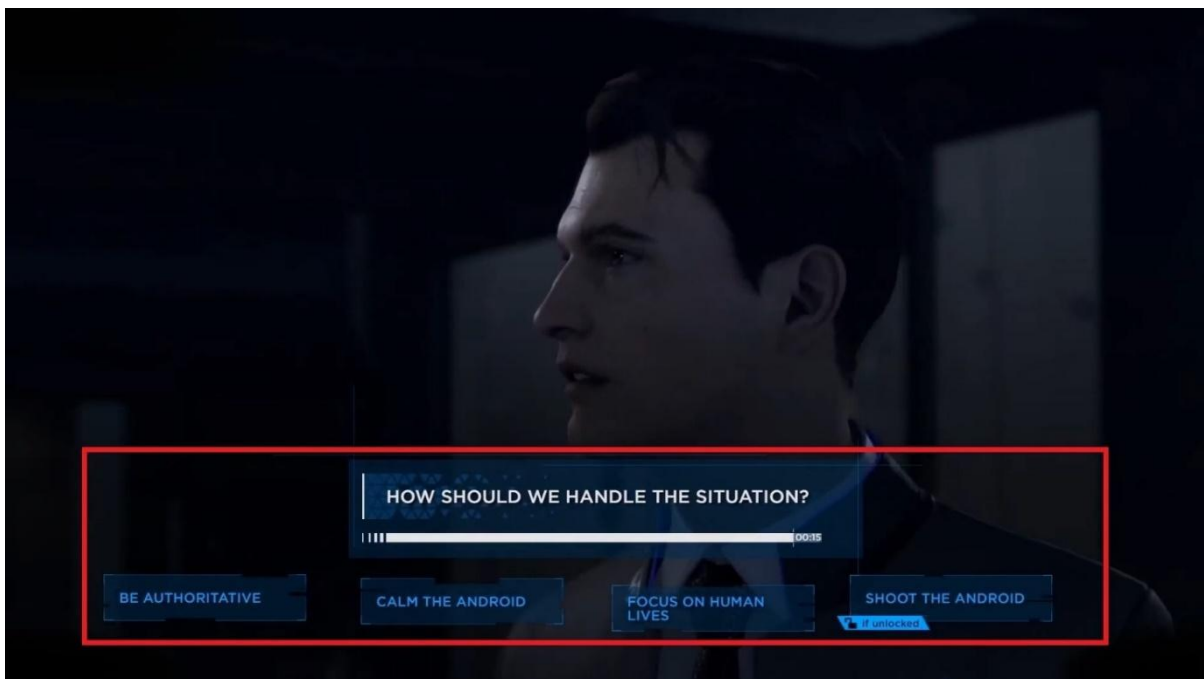
Elementos da extensão “*Hearthstone Deck Tracker*”, à esquerda e direita da tela (Destacados em vermelho) exibidos sobre uma stream. Captura de tela realizada em 03/07/2022 no canal “Savjz”.

No caso de extensões desse tipo, por mais que o espectador não tenha o controle de um jogador, ele passa a ter um acesso direto a informações do jogo sem que o streamer precise por o que está fazendo para explicar essas informações, além de ter mais propriedade sobre o

jogo para performar sua condição de espectador-comentarista, tanto para fazer comentários soltos sobre o correr do jogo, quanto para sugerir caminhos de ação ao streamer.

Por mais que muitas vezes essa prática de sugerir ao streamer o que ele deve ou não fazer no jogo seja mal vista (chamada de *backseating*), alguns jogos incentivam esse tipo de participação, normalmente por meio do chat, e as extensões aparecem como um facilitador nesse processo, como é o caso de *Detroit: Community Play*.

Figura 2 – Detroit: Community Play.



Elementos da extensão “Detroit: Community Play” (Destacados em vermelho) exibidos em seu trailer de divulgação.

A partir do momento em que o streamer ativa essa extensão, que é atrelada ao jogo Detroit: Become Human, enquetes são realizadas automaticamente em momentos críticos do jogo. Ou seja, a extensão mapeia a situação do jogo e cria um ambiente interativo contextual na tela do espectador, onde ele pode dar sua opinião (entre as opções pré-definidas pelo jogo e pela extensão, apresentadas na enquete), além de também exibir os resultados da enquete ao jogador. Porém, é importante deixar claro que essa função é apenas uma forma de medir as opiniões do público, ela não toma as escolhas por si só. O streamer ainda tem a decisão final sobre quais opções selecionar para seu jogo. A extensão apenas facilita o papel de comentarista do espectador.

Já extensões como *RimConnect*, que é atrelada ao jogo RimWorld, aumentam o poder dos espectadores, que saem do papel de comentarista para poder afetar o correr do jogo sem

passar pelo aval constante do streamer, para além do ato de habilitar a extensão, nesse caso. Ou seja, após ativada, a extensão possibilita interações entre o espectador e o jogo que não passam pelo streamer.

Figura 3 – RimConnect.



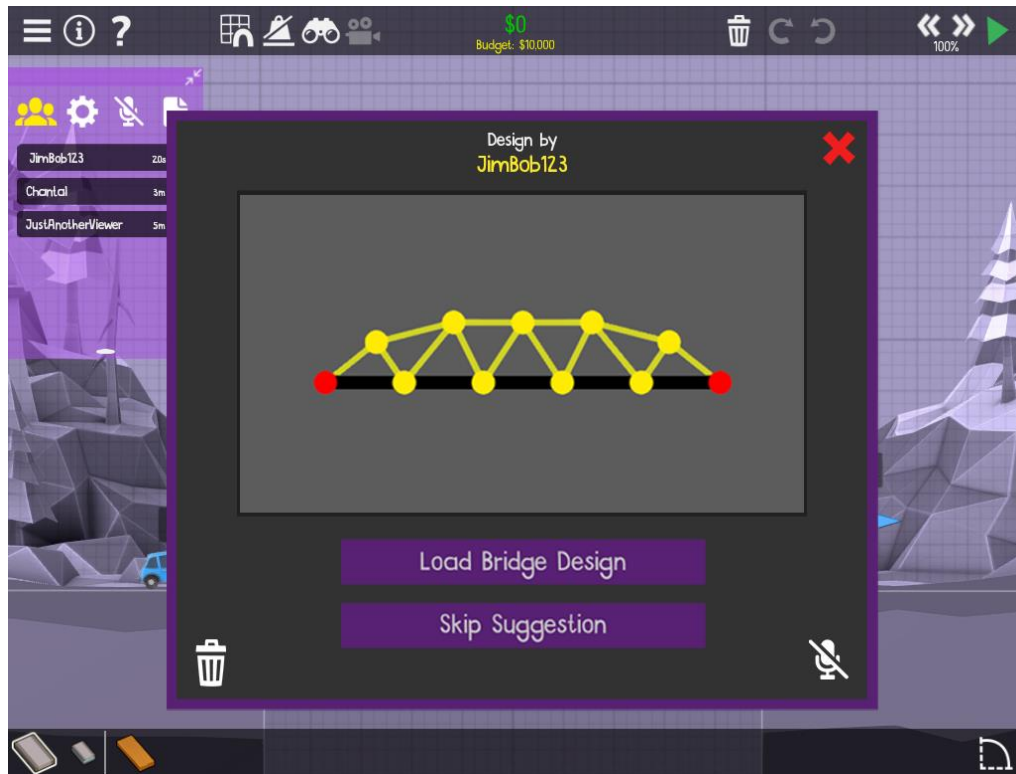
Elementos da extensão “RimConnect” exibidos em sua página de ativação.

“Melhore sua experiência com RimWorld ao permitir que sua comunidade conte a narrativa, eles irão ajudar ou atrapalhar?”¹¹ é a forma como essa extensão divulga suas funcionalidades. Com ela, os espectadores passam a poder escolher eventos do jogo que seriam definidos aleatoriamente em uma *gameplay* comum, como o tipo de criaturas que vão atacar o streamer, a substituição da aparição de um personagem hostil por um amigável, entre outros. Os jogadores também podem acumular pontos assistindo e interagindo com a stream, que podem ser utilizados para enviar itens ao jogo do streamer. Dessa forma, os espectadores assumem um papel dentro da própria narrativa. Na perspectiva do jogador, eles se tornam um elemento do próprio jogo.

¹¹ Tradução do autor a partir do original: “Enhance your Rimworld experience by allowing your community to tell the narrative, will they help or hinder?”.

E, por fim, algumas extensões são capazes de inverter completamente os papéis, onde os espectadores se tornam jogadores e o jogador se torna espectador, como é o caso de *Poly Bridge 2*, atrelada ao jogo de mesmo nome.

Figura 4 – Poly Bridge 2.



Elementos da extensão “Poly Bridge 2” exibidos em sua página de ativação.

Essa extensão é capaz de reproduzir uma versão simplificada do jogo de construção de pontes na tela dos espectadores, onde eles podem desenvolver suas próprias soluções para os problemas do jogo e enviá-las ao hardware do streamer, onde o jogo está rodando e pode interpretá-las. Caso o streamer tenha ativado o modo automático, essas soluções são testadas pelo jogo, como se fossem construções do próprio jogador, permitindo que os espectadores compitam entre si enquanto o streamer apenas assiste a participação coletiva.

Discussão

Ao expandir o leque de possibilidades interativas dos espectadores na Twitch, as extensões são capazes de redefinir as performances esperadas de um espectador comum, permitindo a coexistência dos papéis em uma só pessoa, um espectador-comentarista-jogador.

Podemos notar então, primeiramente, que ocorre uma re-mediatização (COLDRY; HEPP, 2017) no comportamento desses espectadores. Não só o ato de consumir o jogo digital

como produto midiático ou criar performances sociais em torno desse consumo é mediatizado, mas também as alterações tanto forma de consumo quanto nessas performances a partir das novas lógicas de interação abertas pelas extensões. O espectador deixa de transitar só pelo espectar, assim como o jogador deixa de só jogar e o streamer deixa de só “streamar”. Essas práticas, que já eram caracterizadas pela mediatização, se confundem e se cruzam nessas novas funções.

Também é importante ressaltar que dos quatro exemplos de extensões citados, três são relacionados diretamente à ideia de interação como “comunidade”, com exceção do *Hearthstone Deck Tracker*, o que aponta para a lógica do consumo do jogo como uma experiência comunitária. Os espectadores possuem poder de interação maior quando agem como um grupo, algo que já é perceptível mesmo nas interações sem o auxílio das extensões, como no chat, por exemplo. O voto de uma pessoa em *Detroit: Community Play* não tem o mesmo poder de influência que o voto conjunto de uma grande porcentagem da comunidade, assim como as sugestões de uma pessoa no chat não costuma receber a mesma atenção do streamer que um movimento de várias mensagens indicando uma mesma ideia.

Hilvert-Bruce et al. (2018) apontam como o engajamento do público na Twitch surge principalmente a partir do “desejo por interações sociais e senso de comunidade, ilustrando as relações sociais como a força motivacional chave para o engajamento em livestreams”¹² (HILVERT-BRUCE et al., 2018, p. 65). Da mesma forma, Montardo et al. destacam o interesse do público na Twitch em “participar de comunidades” e “interagir com outros usuários” (MONTARDO et al., 2017, p. 61). É possível que as extensões sejam desenvolvidas já com essa ideia em mente, priorizando formas de interação que utilizem da força coletiva ao invés da individualização, buscando incentivar maiores taxas de participação.

Além disso, mesmo em casos onde a ação pode ser individual, como em *Poly Bridge 2*, a interação ainda existe dentro de uma estrutura social hierárquica. O espectador alcança o papel de espectador-jogador, mas sua ação ainda permanece sob a mercê do streamer, que deve escolher instalar a extensão, ativar o modo automático e permanecer assim. O streamer tem o poder de desativar qualquer um desses passos a qualquer momento, assim como ele tem o poder de desligar a stream como um todo, impossibilitando essa forma de jogar do espectador. A figura do streamer é central para o processo, mesmo quando ele assume o papel de espectador. Essa centralidade não ocorre em outros locais onde esses papéis são reestruturados, como no

¹² Tradução do autor a partir do original: “[...] desire for social interaction and sense of community, illustrating social relations as key motivational force for live-stream engagement”.

caso do *Twitch Plays Pokémon*, onde o chat se torna a interface pela qual o jogo sendo transmitido é jogado, por meio do uso de um bot (MALLORY, 2014), já que nesse caso não existe a figura do streamer-jogador. Porém, essa hierarquia não é necessariamente negativa.

Wulf, Schneider e Queck (2021) afirmam que, por mais que as relações criadas entre espectadores e streamers ainda sejam, em sua maioria, parassociais, a experiência de consumo do espectador é mais satisfatória de acordo com o grau de interação social que ele tem com o streamer, principalmente em casos de relações diretas (como mencionar pelo nome, responder uma mensagem específica, etc). Portanto, a experiência de consumo e engajamento do espectador na Twitch passa tanto por um nível de inserção social, ao se incluir em uma comunidade e participar de seus ritos comportamentais na interação, quanto num nível de reconhecimento individual, que só é possível a partir da posição hierárquica superior do streamer.

A forma como as extensões afetam tanto as affordances da plataforma quanto as affordances dos jogos, também apontam para uma reestruturação do papel desses meios. Com esse tipo de uso, a Twitch deixa de ser apenas uma plataforma de transmissão e interação entre usuários, mas também se torna uma plataforma de streaming de jogos, no sentido da jogabilidade, se aproximando (mesmo que de forma simplificada) de plataformas como a Google Stadia e a Xbox Cloud Gaming. O produto que é vendido pela plataforma para seus usuários consumidores deixa de ser apenas o vídeo a ser espectralado, a performance a ser comentada e a comunidade a ser participada, ele passa a ser também o jogo a ser jogado.

Da mesma forma, os jogos passam a ser repensados, avançando no caminho que já haviam traçado de produto a ser jogado para produto a ser jogado-espectralado, para produto a ser jogado e espectralado-jogado, entendendo que suas affordances se estendem para fora do próprio jogo, para ser jogado em uma plataforma externa e por espectadores-jogadores.

Essa concepção, vista a partir da lógica das extensões, aproxima a ideia do próprio jogo como uma plataforma, sendo essa plataforma entendida como um local onde é possível se construir sobre e como um “ambiente socio-tecnológico que une diferentes usuários e orchestra as relações entre eles”¹³ (BUCHER; HELMOND, 2018, p. 30). É abandonada a lógica do jogo como ponto final da produção e ponto inicial do consumo para se adotar a lógica desse jogo como um meio. Novas produções são geradas sobre esse produto e novas formas de consumo são geradas a partir dessas produções. Não se consome o jogo, se consomem as experiências

¹³ Tradução do autor a partir do original: “[...] socio-technological environment that draw different users together and which orchestrate the relations between different platform users”.

construídas sobre ele: o espetar do jogar, o jogar externalizado, a criação de novas possibilidades de interação, entre outras.

Tanto o processo de remontagem das possibilidades de interação quanto a remediização das formas de consumo também podem ser observadas a partir das lógicas das affordances de “alto e baixo nível” (BUCHER; HELMOND, 2018, p. 12), onde as de baixo nível tratam de forma mais direta das possibilidades abertas pela materialidade do objeto (um botão, por exemplo) e as de alto nível tratam das “dinâmicas e condições [de uso] permitidas por aparatos técnicos, plataformas e mídias”¹⁴ (BUCHER; HELMOND, 2018, p. 12).

Em um “nível baixo”, temos a abertura de interfaces que possibilitam ações e a construção de novas interfaces. A gameplay só pode ser transmitida porque características materiais do jogo e da plataforma permitem essa conexão. Da mesma forma, extensões só podem ser criadas porque é permitido e é possível, a partir do desenvolvimento de softwares capazes de conversarem entre si, criando um fluxo direto de informações. A conversa entre esses três pontos (jogo, plataforma e extensão) só é possível pelo estabelecimento dessas affordances técnicas, e por meio dessa conversa são criadas outras affordances que alcançam o “nível alto”, diretamente na usabilidade.

Nesse “nível alto” acontecem tanto as formas de uso previstas quanto as apropriações não previstas para essas affordances. Montardo et al (2017) já apontam como a performance esperada e praticada pelo streamer é afetada pela forma como a Twitch é estruturada e pelas diferentes formas de apropriação das possibilidades dessa estrutura, como a diferença entre o vídeo ao vivo e o gravado. A inclusão das extensões, nesse caso, aponta para a possibilidade de um novo ajuste de perspectiva para essas performances. É possível que, a partir do aumento nas possibilidades interativas do espectador, novas formas de entretenimento e produção de conteúdo sejam esperadas desse streamer.

O caso de *Poly Bridge 2* pode ser um exemplo dessa mudança de expectativas, ao transferir o streamer ao local de espectador-comentarista. Porém, essa prática nem sempre é dependente das extensões. Por mais que ainda tenha tráfego menor do que o consumo “padrão” de gameplays na Twitch (Stream Charts, 2022), canais de grande tração, como por exemplo o de Casimiro (“casimito”, na plataforma), que atualmente possui mais de 2,5 milhões de seguidores, costumam produzir o conteúdo de “react”, que também é comum no YouTube. Nesse tipo de conteúdo, a performance esperada do streamer é que ele reaja a outros conteúdos, o colocando novamente na posição de espectador, enquanto os espectadores do canal espectam

¹⁴ Tradução do autor a partir do original: “[...] dynamics and conditions enabled by technical devices, platforms and media”.

o seu espectral. Nesse caso, o que *Poly Bridge 2* faz não é necessariamente criar novas formas de performance, mas sim relocalizar performances já existentes. A prática do “*react*” sai da dependência de um conteúdo externo à stream para ser inserida sobre a produção de conteúdo interna, sendo esse conteúdo o jogar dos espectadores.

Considerações finais

As extensões da Twitch introduzem outras affordances (BUCHER; HELMOND, 2018) à plataforma, capazes de afetar práticas de consumo de jogos digitais a partir de uma série de mediatizações (COULDRY; HEPP, 2017) acumuladas, geradas pelas novas possibilidades de interação. A reinvenção dessas formas de consumo pode ser observada a partir das diferentes performances realizadas pelos atores no processo (MONTARDO et al., 2017), reestruturando o que pode ser entendido e esperado do papel do jogador, do streamer e do espectador em diversos níveis. Novas expectativas de performance podem ser criadas sobre esses papéis tradicionais e novos papéis podem nascer a partir das novas práticas.

Por fim, é importante destacar que os exemplos apresentados neste artigo não descrevem completamente todas as possibilidades abertas pelo recurso das extensões na Twitch. Outros estudos também devem ser realizados sobre os impactos das extensões para além da reconfiguração de práticas de consumo, como a forma na qual elas afetam a estruturação da plataforma, introduzem novas materialidades, deslocam as funções de seus elementos, entre outros.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AARSETH, Espen. **Cybertext: Perspectives on ergodic literature**. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997.
- ARJORANTA, Jonne. How to define games and why we need to. **The computer games journal**. [S. l.], v. 8, n. 3-4, p. 109-120, mai./dez. 2019. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s40869-019-00080-6>. Acesso em: 03/07/2022.
- BUCHER, Taina; HELMOND, Anne. The affordances of social media platforms. In: BURGESS, Jean; MARWICK, Alice; POELL, Thomas. **The SAGE Handbook of Social Media Platforms** (Pré-print). Thousand Oaks: Sage Publications, 2018. Disponível em: <https://dare.uva.nl/search?identifier=149a9089-49a4-454c-b935-a6ea7f2d8986>. Acesso em: 03/07/2022.
- COULDRY, Nick; HEPP, Andreas. **The mediated construction of reality**. Malden, MA: Polity Press, 2017.
- HELMOND, Anne. The platformization of the web: Making web data platform ready. **Social Media + Society**. [S. l.], v. 1, n. 2, p. 1-11, jul. 2015. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/2056305115603080>. Acesso em: 13/07/2022.

HILVERT-BRUCE, Zorah; NEILL, James T.; SJÖBLOM, Max; HAMARI, Juho. Social motivations of live-streaming viewer engagement on Twitch. **Computers in Human Behavior**. [S. l.], v. 84, n. 1, p. 58-67, fev. 2018. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563218300712?via%3Dihub>. Acesso em: 03/07/2022.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 4ª ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

JENKINS, Henry. Games, the new lively art. In: RAESSENS, Joost; GOLDSTEIN, Jeffrey. **Handbook of Computer Game Studies**. Cambridge: The MIT Press, 2005. p. 175-192. Disponível em: <http://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/GamesNewLively.html>. Acesso em: 27/08/2020.

MALLORY, Max. Community-based play in Twitch Plays Pokémon. In: FLYNN-JONES, Emily. **Well Played: a journal on video games, value and meaning**. Pittsburgh: ETC Press, 2013. p. 25-40.

MONTARDO, Sandra; FRAGOSO, Suely; AMARO, Mariana; PAZ, Samyr. Consumo digital como performance sociotécnica: Análise dos usos da plataforma de streaming de games Twitch. **Comunicação, mídia e consumo**. São Paulo, v. 14, n. 40, p. 46-69, mai./ago. 2017. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/180323>. Acesso em: 03/07/2022.

POELL, Thomas; NIEBORG, David; DJICK, José van. Plataformização. **Fronteiras – estudos midiáticos**. [São Leopoldo], v. 22, n. 1, p. 2-10, jan./abr. 2020. Disponível em: <http://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/fem.2020.221.01>. Acesso em: 03/07/2022.

RANCIÈRE, Jacques. **O espectador emancipado**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.

SJÖBLOM, Max; HAMARI, Juho. Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users. **Computers in Human Behavior**. [S. l.], v. 75, n. 1, p. 985-996, out. 2017. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563216307208>. Acesso em: 03/07/2022.

STREAM CHARTS. **Twitch streaming statistics**. Disponível em: <https://streamcharts.com/overview>. Acesso em: 03/07/2022.

TAVINOR, Grant. **The art of videogames**. Malden MA: Wiley Blackwell, 2009.

TWITCH. Advertising. **Audience**. Disponível em: <https://twitchadvertising.tv/audience/>. Acesso em: 03/07/2022.

TWITCH. About. **About Twitch**. Disponível em: <https://www.twitch.tv/p/pt-br/about/>. Acesso em: 03/07/2022.

WULF, Tim; SCHNEIDER, Frank M.; QUECK, Juliane. Exploring viewers' experiences of parasocial interactions with videogame streamers on Twitch. **Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking**. New Rochelle NY, v. 24, n. 10, p. 648-653, fev. 2021. Disponível em: <https://www.liebertpub.com/doi/10.1089/cyber.2020.0546>. Acesso em: 03/07/2022.