

# STREAMING DE JOGOS DIGITAIS COMO PRÁTICA DE PERFORMANCE CONTEMPORÂNEA

*Live game streaming as contemporary performance practice*

*Streaming de juegos como práctica de actuación contemporánea*

André Fagundes Pase<sup>1</sup>

Leticia Dallegrave<sup>2</sup>

## Resumo

Serviços de streaming de jogos atraem diariamente a atenção de milhares de pessoas. O desempenho dentro e fora dos games é fator de atração, realizado em plataformas que estimulam a retenção do público e transformam atenção em capital. Para compreender esta nova performance, revisitamos conceitos clássicos e observamos as suas transformações no contexto das redes. Relacionando teoria com este fenômeno, entendemos que o comportamento observado pode ser entendido como uma performance contemporânea.

**Palavras-chave:** Comunicação. Performance. Streaming de jogos. Twitch. Jogos digitais

## Abstract

Game streaming services attract the attention of thousands of people every day. Performance inside and outside the games is an attraction factor, carried out on platforms that stimulate public retention and transform this attention into capital. To understand this new performance, we revisit classic concepts and observe their transformations in the context of networks. Relating theory to the phenomenon, we understand that the observed behavior can be understood as a contemporary performance.

**Keywords:** Communication. Performance. Game streaming. Twitch. Digital games

## Resumen

Los servicios de transmisión de juegos atraen la atención de miles de personas todos los días. El desempeño dentro y fuera de los juegos es un factor de atracción, realizado en plataformas que estimulan la retención del público y transforman la atención en capital. Para comprender esta nueva actuación, revisamos conceptos clásicos y observamos sus transformaciones en el contexto de las redes. Al relacionar la teoría con el fenómeno, entendemos que la conducta observada puede entenderse como una actuación contemporánea.

**Palabras-clave:** Comunicación. Rendimiento. Transmisión de juegos. Twitch. Juegos digitale

<sup>1</sup> Doutor em Comunicação Social. Pesquisador e professor da Escola de Comunicação, Artes e Design - Famecos da PUCRS. Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da PUCRS, Porto Alegre, Brasil. E-mail: [afpase@pucrs.br](mailto:afpase@pucrs.br) - ORCID: 0000-0002-4873-1051

<sup>2</sup> Mestra em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul - PUCRS, Porto Alegre, Brasil. E-mail: [leticia.dallegrave@gmail.com](mailto:leticia.dallegrave@gmail.com) - ORCID: 0000-0001-6438-8727

## Introdução

É característica fundamental do jogo, desde suas primeiras definições, a necessidade e importância da ação. Huizinga (2018), em seu trabalho datado de 1938, busca por uma definição para o jogo e entende-o como mais que uma atividade física ou biológica, mas como uma função significativa dentro da sociedade. “No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa” (Huizinga, 2018, p.3). Para o autor, para analisar um jogo o que precisa ser observado são as ações que ocorrem enquanto a atividade acontece, não somente as regras ou seu formato. Independentemente de sua categorização, seja por pura diversão ou competição profissional, o jogo se apresenta como uma atividade presente dentro da cultura humana (Callois, 2017).

Em uma definição contemporânea e atualizada da definição de jogo, Juul (2011, p. 36) formula o conceito:

Um jogo é um sistema formal baseado em regras com um resultado variável e quantificável, onde diferentes resultados recebem valores diferentes, o jogador exerce esforço para influenciar o resultado, o jogador se sente ligado ao resultado, e as consequências da atividade são opcionais e negociáveis<sup>3</sup>.

Apesar de ser considerado um sistema, o jogo depende da ação do jogador para existir. Essa ação pode ser apenas iniciar o jogo, como o exemplo do jogo Everything, em que a única ação do jogador pode ser apenas iniciar o jogo e ele joga de maneira autônoma pela máquina (Fontoura, 2019). O mais comum, porém, é o jogador ser constantemente fonte de ação e movimento, seja movendo um avatar virtual ou controlando cartas, por exemplo. A presença de regras auxilia neste processo pois elas possibilitam e oferecem contexto para as ações.

---

<sup>3</sup> Tradução livre do original: “A game is a rule-based formal system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the outcome, and the consequences of the activity are optional and negotiable”.

Mover um avatar é muito mais significativo em um ambiente de jogo do que em um espaço vazio; jogar uma bola tem implicações mais interessantes no campo de um jogo do que fora dele; um ataque rápido só é possível se houver regras especificando como os ataques funcionam; vencer um jogo requer que a condição de vitória tenha sido especificada; sem regras no xadrez, não há xeque-mate, final ou Defesa Siciliana. As regras de um jogo adicionam significado e permitem ações estabelecendo diferenças entre movimentos e eventos em potencial<sup>4</sup> (JUUL, 2003, p. 10).

É através das ações que Galloway (2006) afasta o videogame das demais indústrias culturais. Para ele, videogames são ações formadas pela união entre jogadores e máquinas. “Alguém joga um jogo. E o software é executado. O operador e a máquina jogam o videogame juntos, passo a passo, movimento por movimento”<sup>5</sup> (Galloway, 2006, p. 2, grifo do autor). Sem ação do jogador e da máquina, o videogame existe apenas como código de programação. “Para entender os videogames, então, é preciso entender como a ação existe no gameplay, com atenção especial às suas muitas variações e intensidades”<sup>6</sup> (Galloway, 2006, p.3). O termo gameplay define a interação entre jogo e jogador em momento de jogo, ou seja, algo que pertence somente ao universo dos jogos (Juul, 2014). Para assistir filmes ou ler livros usamos os olhos de maneira passiva. Jogar se transforma em movimento muscular, nos dedos, no corpo, no ato de fazer (Galloway, 2006).

Entender os jogos como ações, conforme propõe Galloway (2006), nos permite aproximar este artefato sociotécnico (Fragoso; Amaro, 2018) de diferentes abordagens teóricas. O presente artigo empreende uma aproximação dos jogos, com foco na sua presença no fenômeno do streaming de jogos, com teorias de performance. Assim, podemos observar como a combinação da performance

---

<sup>4</sup> Tradução livre do original: “Moving an avatar is much more meaningful in a game environment than in an empty space; throwing a ball has more interesting implications on the playing field than off the playing field; a rush attack is only possible if there are rules specifying how attacks work; winning the game requires that the winning condition has been specified; without rules in chess, there are no checkmates, end games, or Sicilian openings. The rules of a game add meaning and enable actions by setting up differences between potential moves and events”.

<sup>5</sup> Tradução livre do original: “One plays a game. And the software runs. The operator and the machine play the video game together, step by step, move by move”.

<sup>6</sup> Tradução livre do original: “To understand video games, then, one needs to understand how action exists in gameplay, with special attention to its many variations and intensities”.

dentro e fora do jogo no ambiente das redes configura uma nova prática relativa ao jogar. Cabe neste primeiro momento uma revisão sobre as particularidades da transmissão ao vivo de jogos para, então, uma aproximação da prática com teorias de performance.

## Streaming de Jogos

A transmissão ao vivo de jogos, mais conhecido como streaming de jogos, ganhou notoriedade na plataforma Twitch.tv, criada em 2011 como espaço exclusivo para jogos. “De maneira simplificada, um jogador, através de uma plataforma online, transmite ao vivo para outras pessoas que tenham acesso à Internet a tela do dispositivo (computador, celular, console) que está o jogo” (Dallegrave, 2020, p. 41). A plataforma disponibiliza um espaço de chat onde a audiência pode participar em tempo real da transmissão. É comum a presença de uma câmera que mostra o transmissor bem como contato com a audiência através de microfone. O streaming de jogos

[...] ofereceu aos jogadores de todos os tipos uma oportunidade de formarem audiências interessadas em observar, comentar e jogar ao lado deles. A transmissão ao vivo permitiu que os jogadores de todos os tipos transformassem seus jogos privados em entretenimento público<sup>7</sup> (TAYLOR, 2018, p. 6).

Apesar de pioneira, a Twitch, online em <http://twitch.tv/>, não é a única plataforma dedicada para o streaming de jogos, que hoje tem como concorrência plataformas como Facebook Gaming<sup>8</sup>, Youtube Gaming<sup>9</sup>, Nimo Tv<sup>10</sup> entre outras. A plataforma,

---

<sup>7</sup> Tradução livre do original “[...] has offered players of all kinds an opportunity to build audiences interested in observing, commenting, and playing alongside them. Live streaming was allowing gamers of all kinds to transform their private play into public entertainment”.

<sup>8</sup> <https://www.facebook.com/FacebookGaming/>

<sup>9</sup> <https://www.youtube.com/gaming>

<sup>10</sup> <https://www.youtube.com/gaming>

contudo, foi a primeira a ser exclusiva para jogos e foi responsável por popularizar as transmissões ao vivo como prática dentro da cultura dos jogos.

O streaming de jogos é uma prática que vai muito além de apenas jogar para uma audiência. É função do streamer, como fica conhecido quem realiza transmissões, transformar esse momento em uma experiência performativa para que a audiência crie uma conexão com ele e com a própria transmissão (Taylor, 2018). Há uma mediação de um espaço privado (jogar) para uma audiência que está conectada imediatamente com ele, que normalmente responde imediatamente esta relação (Aguiar, 2018). Essa relação é a principal forma de remuneração que plataformas oferecem, normalmente através de assinaturas mensais ou utilizações de moedas virtuais.

Para proporcionar essa conexão com a audiência (e, eventualmente, transformar em renda), os streamers muitas vezes modulam emoções ou encenam um papel específico que performam nos momentos de transmissão (Woodcock; Johnson, 2019). Existem diferentes técnicas para tornar o jogar mais performativo, como narrar o que está fazendo e pensando ou exagerar nas reações físicas e faciais, “essas performances, ao expressar o estado interno e a experiência do jogar, torna-se uma ferramenta evocativa que conecta a audiência e o transmissor”<sup>11</sup> (Taylor, 2018, p. 88). Dessa forma, conforme apontado por Aguiar (2018, p. 83)

Há aqui uma relação interessante entre plateia e streamer: o streamer, ao jogar e se posturar frente ao público, dá à experiência uma certa camada de performance, não muito dessemelhante da performance teatral ou circense, e a plateia, de sua parte, se relaciona de forma mais direta, através dos comentários em tempo real e, não raro, das conversas travadas com o streamer enquanto joga.

A performance é transformada em ferramenta de trabalho para o streamer, que precisa, além de jogar, performar para uma audiência (Woodcock; Johnson, 2019) que, por sua vez, também possui possibilidade de atuar neste espaço (Dallegrave, 2020). Dessa

---

<sup>11</sup> Tradução livre do original: “These performances, in expressing the player’s internal state and experience, become an evocative tool linking the audience to the broadcaster”.

forma, é importante uma aproximação teórica do streaming de jogos do estudo da performance para maior entendimento acerca do fenômeno.

## Performance e Streaming de Jogos

O streamer possui uma performance dupla enquanto em transmissão, uma vez que performa junto a máquina ao jogar (Galloway, 2006) e performa para uma audiência (Taylor, 2018; Aguiar, 2018). Dessa maneira, é importante um resgate teórico acerca de teorias de performance para realizar cruzamentos com o streaming de jogos. A partir desta visão interdisciplinar, é possível decodificar essa nova forma de entretenimento que une jogar e performar.

Através do seu histórico com a performance teatral, Schechner (2013) constrói um conceito de performance para um contexto contemporâneo. “As performances marcam identidades, dobram o tempo, remodelam e adornam o corpo e contam histórias”<sup>12</sup> (Schechner, 2013, p. 28). Ações e atividades humanas podem ser vistas como performances, seja em um contexto artístico ou apenas no cotidiano.

Tratar qualquer objeto, trabalho ou produto “como” performance - uma pintura, um romance, um sapato ou qualquer outra coisa - significa investigar o que o objeto faz, como ele interage com outros objetos ou seres e como ele se relaciona com outros objetos ou seres<sup>13</sup> (SCHECHNER, 2013, p. 30).

Uma característica da performance, que tem a ver com o conceito de Comportamento Restaurado, ou seja, comportamentos humanos recombinaos de outras referências do passado, é a noção de uma atividade marcada, enquadrada e separada. Dessa forma,

---

<sup>12</sup> Tradução livre do original: “Performances mark identities, bend time, reshape and adorn the body, and tell stories”.

<sup>13</sup> Tradução livre do original: “To treat any object, work, or product “as” performance – a painting, a novel, a shoe, or anything at all – means to investigate what the object does, how it interacts with other objects or beings, and how it relates to other objects or beings”.

a performance ocorre em um espaço de tempo delimitado, que pode ser recuperado, armazenado e re combinado, porém, com um início e fim.

A partir de uma análise destes tensionamentos, o autor entende que algo importante para analisar determinada ação como performance é o seu contexto histórico e cultural, dependendo do local ou cultura inserida, um comportamento pode ser considerado ou não performance. O autor, no entanto, reconhece que “no momento, quase não existe atividade humana que não seja uma performance para alguém em algum lugar”<sup>14</sup> (Schechner, 2013, p. 40).

Para definir performances, Schechner (2013) recorre a uma categorização que avalia a que função performances podem ter: entreter, criar beleza, marcar ou mudar identidade, criar ou promover a comunidade, curar, ensinar ou persuadir e lidar com o sagrado e o demoníaco. As funções não são únicas nem excludentes, podendo uma mesma performance ocupar mais de uma função. Para o autor, no entanto, é evidente que entreter normalmente está presente junto com as demais funções.

Entretenimento significa algo produzido para agradar a um público. Mas o que pode agradar a um público pode não agradar a outro. Portanto, não se pode especificar exatamente o que constitui entretenimento - exceto dizer que quase todas as performances se esforçam, de um modo ou de outro, para entreter<sup>15</sup> (SCHECHNER, 2013, p. 48).

Por fim, Schechner (2013) diferencia o que “é” performance do que pode ser visto “como” performance. Qualquer evento ou ação pode ser analisado como performance. Para isso, é importante considerar as coisas provisoriamente no processo. Observar uma ação “como” performance é uma ferramenta que possibilita uma análise que poderiam estar fechadas para investigação. Em contraponto, uma ação que “é” performance costuma fazer parte de comportamentos ou eventos mais limitados, normalmente

---

<sup>14</sup> Tradução livre do original: “At present, there is hardly any human activity that is not a performance for someone somewhere”.

<sup>15</sup> Tradução livre do original: “Entertainment means something produced in order to please a public. But what may please one audience may not please another. So one cannot specify exactly what constitutes entertainment – except to say that almost all performances strive, to some degree or other, to entertain”.

envolvendo convenção e tradição. Apesar disso, com a Internet e a globalização, as fronteiras entre “é” e “como” estão sumindo, persistindo “a sensação de que ‘a performance está em toda parte’ é intensificada por um ambiente cada vez mais midiaticado”<sup>16</sup> (Schechner, 2013, p. 49).

Relacionando os conceitos de Schechner (2013) para o streaming de jogos, podemos entender que enquanto em transmissão ao vivo de sua gameplay para uma audiência, todas as ações feitas pelo jogador podem ser vistas como performance. Estas ações podem ocorrer dentro do jogo ou podem ser corporais transmitidas através da câmera. O streaming de jogos se transforma em uma recombinação de comportamentos, como o jogar, que faz parte do desenvolvimento humano (Huizinga, 2018) e assistir um jogador jogar, que pode ser desde os esportes tradicionais até os eSports (Taylor, 2012).

Essa performance do streamer ocorre em um enquadramento de tempo determinado, que inicia assim que a transmissão entra ao vivo e acaba com o encerramento da transmissão, sendo marcado, enquadrado e separado. O streamer enquanto profissão continua existindo, porém, ele apenas performa quando em transmissão. A stream, contudo, também possui como função primária entreter a audiência, porém, mesmo dentro desse entretenimento, há espaço para o streamer ensinar, seja algo dentro de jogo ou sobre streaming, persuadir divulgando marcas parceiras ou mesmo criar e cultivar uma comunidade em volta da sua transmissão, muitas vezes reconhecendo participantes que participam através de funções pagas ou mais presentes.

Em uma abordagem distinta, que leva em conta principalmente rituais, Turner (1982) considera a performance uma parte importante da vida – e que precisa ser estudada. “Todo tipo de performance cultural, incluindo ritual, cerimônia, carnaval, teatro e poesia, é explanação e explicação da própria vida”<sup>17</sup> (Turner, 1982, p. 13). Rituais, símbolos, sejam eles escritos ou performados, fazem parte da construção da história e comunicação humana. Cada cultura vai utilizar uma ferramenta para este momento, podendo ser

---

<sup>16</sup> Tradução livre do original: “The sense that “performance is everywhere” is heightened by an increasingly mediatized environment [...]”.

<sup>17</sup> Tradução livre do original: “[...] every type of cultural performance, including ritual, ceremony, carnival, theatre, and poetry, is explanation and explication of life itself”.



gesticulações, danças, esportes e até mesmo jogos. Dessa forma, analisar a experiência buscando seu significado pode ser feito através da observação da performance.

Aqui a etimologia da "performance" pode nos dar uma pista útil, pois não tem nada a ver com "forma", mas deriva do francês antigo *parfournir*, "para completar" ou "executar completamente". Uma performance, então, é o final apropriado de uma experiência<sup>18</sup> (TURNER, 1982, p. 13).

A partir do trabalho de Arnold van Gennep, Turner (1982) define os rituais em três fases: separação, transição e incorporação. Separação contempla a demarcação de um espaço sagrado para ocorrer o ritual, sendo ele demarcado tanto por tempo quanto por espaço físico (uma igreja, por exemplo), mesmo não sendo regra. É esperado nesta fase uma mudança comportamental e uma separação do status social prévio do participante. A partir deste ponto, a transição marca justamente o espaço ambíguo entre local sagrado e status social. Na última fase, incorporação, é formado um novo local de estabilidade social após a finalização do ritual. Para Turner (1982), contudo, é na fase de transição que se apresenta uma importante fase liminar. Neste momento, a pessoa deixa de ter suas referências sociais passadas, porém, ao mesmo tempo, ainda não se transformou ou mudou completamente devido ao ritual. Esse momento, Turner (1982) separa em dois conceitos, Liminaridade e Liminoide.

O primeiro, Liminaridade, é "usado principalmente em uma fase na estrutura processual de um rito de passagem, é aplicado a outros aspectos da cultura - aqui em sociedades de escala e complexidade muito maiores"<sup>19</sup> (Turner, 1982, p. 29). Já o Liminoide pressupõe algo que se parece com a Liminaridade, porém, não idêntico. Essa diferença entre os termos é importante, de acordo com

---

<sup>18</sup> Tradução livre do original: "Here the etymology of 'performance' may give us a helpful clue, for it has nothing to do with 'form,' but derives from Old French *parfournir*, 'to complete' or 'carry out thoroughly.' A performance, then, is the proper finale of an experience".

<sup>19</sup> Tradução livre do original: "[...] used primarily of a phase in the processual structure of a rite de passage, is applied to other aspects of culture-here in societies of far greater scale and complexity".

Turner (1982), para diferenciar o uso em sociedades modernas e tradicionais. O Liminoide possui características de lazer, enquanto Liminalidade tem relação com rituais sagrados.

Assim como Schechner (2013), Turner (1982) resgata a noção de entreter para a performance. “A palavra "entreter", aliás, deriva do antigo francês entretenir, "separar", isto é, criar um espaço liminar ou liminoide no qual as performances podem ocorrer”<sup>2</sup> (Turner, 1982, p. 41). Se Liminoide tem relação com lazer, a performance como entretenimento pertence a este espaço, enquanto as performances da Liminalidade são obrigatórias. Apesar da separação, o autor entende que elas coexistem.

Mas o liminar - encontrado nas atividades de igrejas, seitas e movimentos, nos ritos de iniciação de clubes, fraternidades, ordens maçônicas e outras sociedades secretas etc. - não é mais mundial. Tampouco os fenômenos liminoides, que tendem a ser os gêneros de lazer da arte, esporte, passatempos, jogos, etc., praticados por e para grupos, categorias, segmentos e setores de sociedades industriais de grande escala de todos os tipos<sup>20</sup> (TURNER, 1982, p. 55).

As identidades e papéis sociais são mudadas através de rituais. A partir destes rituais, sejam sagrados ou de lazer, são formadas comunidades e relações sociais. Essas relações possibilitam a criação de *communitas*, que

[...] existe em uma espécie de relacionamento "figura-fundo" com a estrutura social. Os limites de cada um deles - na medida em que constituem modelos explícitos ou implícitos para a interação humana - são definidos por contato ou comparação com o outro.<sup>21</sup> (TURNER, 1982, p. 50).

---

<sup>20</sup> Tradução livre do original: “But the liminal-found in the activities of churches, sects, and movements, in the initiation rites of clubs, fraternities, masonic orders, and other secret societies, etc.- is no longer world-wide. Nor are the liminoid phenomena which tend to be the leisure genres of art, sport, pastimes, games, etc., practised by and for particular groups, categories, segments and sectors of large-scale industrial societies of all types”.

<sup>21</sup> Tradução livre do original: “Communitas exists in a kind of "figure-ground" relationship with social structure. The boundaries of each of these-in so far as they constitute explicit or implicit models for human interaction-are defined by contact or comparison with the other”.

Apesar do streaming de jogos ser um fenômeno muito distante do observado por Turner (1982), há uma aproximação entre conceitos observados pelo autor e o fenômeno observado. A transmissão possui comportamentos ritualizado, o streamer realiza uma preparação prévia, estabiliza uma frequência de trabalho em dias e horários para alcançar as metas estipuladas pela plataforma. Após o início da transmissão, e, por consequência, da performance, ele mantém contato constante com a audiência em seu novo papel social de streamer. Esse relacionamento, incentivado pela plataforma, forma comunidades em volta de cada streamer, aproximando o conceito de *communitas* de Turner (1982). No momento de transmissão, todos os participantes ocupam um novo papel social (streamer, audiência, moderadores, apoiadores etc.) para participar deste momento de entretenimento ao vivo colaborativo, sem necessariamente abdicar do papel social que ocupa fora da stream.

A pesquisadora Taylor (2013) entende a performance como parte da memória e da história de sociedades, uma vez que não é apenas através da escrita que o conhecimento se propaga. Para a autora, a performance

[...] como termo que conota, simultaneamente, um processo, uma práxis, uma episteme, um modo de transmissão, uma realização e um modo de intervir no mundo, a performance excede, em muito, as possibilidades dessas outras palavras oferecidas em seu lugar (TAYLOR, 2013, p. 44).

Através das performances e da produção de conhecimento produzida por elas, a autora conceitua arquivo e repertório. O discursivo se torna performático e práticas não verbais (dança, culinária, ritual) são formas válidas de conhecimento.

A fratura, a meu ver, não é entre palavra escrita e falada, mas entre o *arquivo* de materiais supostamente duradouros (isto é, textos, documentos, edifícios, ossos) e o repertório, visto como efêmero, de práticas/conhecimentos incorporados (isto é, língua falada, dança, esportes, ritual) (TAYLOR, 2013, p. 48, grifo da autora).

O arquivo, e a memória arquivada, existem em formas físicas duradouras, como livros, mapas, documentos, cartas, CDs, filmes. Há um registro que não muda e pode, da sua maneira individual, ser consultado para conferência. O repertório, por outro lado, tem a ver com a incorporação feita individualmente naquela performance específica. Apesar do sentido da performance ser o mesmo, o repertório possibilita uma transformação da maneira de incorporar. Dessa maneira, o que é individual da performance desaparece no repertório, enquanto no arquivo há uma preservação do conteúdo original.

A performance “ao vivo” nunca pode ser captada ou transmitida por meio de arquivo. Um vídeo de uma performance não é uma performance, embora frequentemente acabe por substituir a performance como uma *coisa* em si (o vídeo é parte do arquivo; o que representa é parte do repertório). A memória incorporada está “ao vivo” e excede a capacidade do arquivo de captá-la. (TAYLOR, 2013, p. 50-51, grifo da autora)

Dessa maneira, corroborando com Taylor (2013), analisar e observar o streaming de jogos enquanto performance se torna uma fonte de conhecimento sobre jogos e jogadores dentro da sociedade contemporânea. Ao transformar o jogar individual em entretenimento público e coletivo, o streamer tem diferentes comportamentos e ações que alteram esse jogar transmitido, uma vez que a audiência também faz parte deste momento de gameplay. As plataformas, por sua vez, permitem o arquivamento (mesmo que temporário) das transmissões, formando uma biblioteca arquivada que, se assistida em um momento posterior, é fiel ao momento que ocorreu ao vivo. Há, porém, perda de repertório do streamer. Apesar de manter a gravação da pessoa, todo o comportamento fora da transmissão, se perde, e com essa falta de registro uma parte da performance é irrecuperável.

Com raízes na leitura, principalmente de poesia, Zumthor (2007) resgata a performance através de conceitos de recepção e oralidade, aplicados inicialmente para formas de literatura oral. Para ele, o corpo faz parte importante de experiências da vida, principalmente as performances, uma vez que ele que absorve as percepções sensoriais. Zumthor (2007) define performance como uma atividade que

Está fortemente marcada por sua prática. Para eles, cujo objeto de estudo é uma manifestação cultural lúdica não importa de que ordem (conto, canção, rito, dança), a performance é sempre constitutiva da forma (ZUMTHOR, 2007, p. 30).

Uma vez que observamos algo aplicado na prática, o autor entende que a performance, e isso inclui a resposta do público, importa mais que o texto escrito que originou ela. A performance torna-se oral e gestual, onde, “encontraremos sempre um elemento irreduzível, a idéia da presença de um corpo” (Zumthor, 2007, p. 38). O corpo se apresenta em duas formas: o corpo que performa e o corpo que recebe a performance. Para o autor,

A condição necessária à emergência de uma teatralidade performancial é a identificação, pelo espectador-ouvinte, de um outro espaço; a percepção de uma alteridade espacial marcando o texto. Isto implica alguma ruptura com o "real" ambiente, uma fissura pela qual, justamente, se introduz essa alteridade (ZUMTHOR, 2007, p. 41).

Existe, porém, uma diferença fundamental entre recepção e performance. “Recepção é um termo de compreensão histórica, que designa um processo, implicando, pois, a consideração de uma duração. Essa duração, de extensão imprevisível, pode ser bastante longa” (Zumthor, 2007, p. 50). Isso pressupõe a existência de um texto que existe através da leitura da comunidade de leitores, e a recepção nada mais é que medir a extensão corporal, espacial e social de determinada obra. A performance, por outro lado,

A performance é outra coisa. Termo antropológico e não histórico, relativo, por um lado, às condições de expressão, e da percepção, por outro, performance designa um ato de comunicação como tal; refere-se a um momento tomado como presente. A palavra significa a presença concreta de participantes implicados nesse ato de maneira imediata. Nesse sentido, não é falso dizer que a performance existe fora da duração. Ela atualiza virtualidades mais ou menos numerosas, sentidas com maior ou menor clareza. Ela as faz "passar ao ato", fora de toda consideração pelo tempo. Por isso mesmo, a performance é a única que realiza aquilo que os autores alemães, a propósito da recepção, chamam de "concretização" (ZUMTHOR, 2007, p. 50).

Para o autor, portanto, “a performance é então um momento da recepção: momento privilegiado, em que um enunciado é realmente recebido” (Zumthor, 2007, p. 50). Esse momento, contudo, não precisa necessariamente ser em um espaço fictício como uma peça de teatro ou uma performance baseada na ficção. No caso do streaming de jogos, por exemplo, o jogador que transmite ao vivo não precisa ser um ator para desempenhar este papel, que pressupõe compartilhar uma parte da vida que seria privada em entretenimento público. Durante esse compartilhamento, existe um espaço que precisa de uma audiência para concretizar de fato a performance. O corpo ocupa e é ferramenta fundamental para essa performance ser completa, por isso a presença de uma câmera posicionada para si é ferramenta comum em streams.

Além de receber e performar, o corpo tem outra função determinante ao proporcionar a oralidade, que se torna uma ferramenta poderosa para a performance. A oralidade e a voz possuem grande impacto nas performances, principalmente onde os recursos visuais são escassos (Zumthor, 2007). Apesar do streaming de jogos possuir muitos recursos visuais, como o jogo transmitido, a câmera do streamer ou mesmo o chat que ocorre simultaneamente, a voz tem uma importante função que é auxiliar a conexão com a audiência, seja através de conversas diretas ou para verbalizar pensamentos para quem assiste ter maior compreensão das ações feitas, seja dentro ou fora de jogo.

Observar a performance que ocorre no cotidiano, ou seja, fora de espaços artísticos, faz parte do trabalho empreendido por Goffman (2002). Ao observar a performance do indivíduo, na presença de si e de outros, ao realizar atividades, ele pode modular uma impressão ao seu respeito, uma vez que “[...] quando um indivíduo se apresenta diante de outros, terá muitos motivos para procurar controlar a impressão que estes recebem da situação” (Goffman, 2002, p. 23). É fundamental, portanto, a existência de interação entre indivíduos para definir o que é performance.

Um “desempenho”<sup>22</sup> pode ser definido como toda atividade de um determinado participante, em dada ocasião, que sirva para influenciar, de algum modo, qualquer um dos outros participantes. Tomando um participante particular e seu desempenho como um ponto de referência básico, podemos chamar aqueles que contribuem com os outros desempenhos de plateia, observadores ou co-participantes (GOFFMAN, 2002, p. 24).

A partir dessas ações, Goffman (2002) define termos para complementar sua análise. O primeiro, representação, faz referência ao teatro e significa a atividade contínua do indivíduo perante seus observadores. Complementa a representação a fachada, que “[...] é o equipamento expressivo de tipo padronizado intencional ou inconsciente empregado pelo indivíduo durante a sua representação” (Goffman, 2002, p. 29). Faz parte da fachada o cenário (móveis, decoração, disposição dos elementos) que costuma ser fixo e é o local onde a performance ocorre. Complementa, porém, a fachada pessoal, que é “[...] relativo a outros itens de equipamento expressivo, aqueles que de modo mais íntimo identificamos com o próprio ator, e que naturalmente esperamos que o sigam onde quer que vá” (Goffman, 2002, p. 31). Aspectos físicos (idade, sexo, altura), expressões faciais, gestos corporais e padrões de linguagem fazem parte da fachada pessoal e auxiliam no entendimento da plateia da performance que está ocorrendo.

Dentre os conceitos de performance vistos até o presente momento, os traçados por Goffman (2002) são mais adaptáveis ao streaming de jogos. Apesar de não ser um ator profissional, o streamer se comporta e postula de maneira específica quando em transmissão ao vivo. A stream vira o palco de suas ações, sejam elas em jogo ou através da câmera e microfone. A sua fachada é apresentada no momento em que começa a transmissão, por mais que ele se comporte da mesma maneira que no cotidiano fora do momento ao vivo, na performance dentro da plataforma, ele tem ações para alcançar seus objetivos, sejam eles mais seguidores ou maior compensação financeira. A fachada é complementada com alterações estéticas ou roupas no próprio indivíduo, porém, neste caso específico, novos adereços contemporâneos fazem parte desse momento. Periféricos (mouse, teclado, câmera, mousepad) que

---

<sup>22</sup> Na versão traduzida para o português, a palavra performance foi traduzida para desempenho. Optamos por manter as citações originais nas citações diretas, porém, neste caso específico, entendemos que as palavras são sinônimas.

complementam o computador importam e impactam a sua performance, ao mesmo tempo em que remetem a algum status social (ser de determinada marca ou mesmo a marca ser patrocinadora do streamer).

O cenário, contudo, é um espaço mais completo no streaming de jogos. É formado por três camadas, onde duas são digitais e uma analógica. O cenário físico aparece através da câmera do streamer, normalmente cortada com a presença dele em destaque onde o rosto fica bastante visível. Em uma maior proporção, a plataforma fica em destaque e, dentro dela, a tela do jogo. Essa composição forma o cenário onde ocorre a performance do streaming de jogos.

A cultura em que a performance está inserida é fundamental para seu entendimento completo, seja imediatamente quando ocorre ou no futuro quando for analisado. Entre os game studies, é possível observar uma linha evolutiva nesta discussão, a partir do olhar da performance do jogador estendida contemporaneamente para as ações em rede.

Isto inicia com a adaptação da proposta da análise MDA (Hunicke, LeBlanc & Zubek, 2004) utilizada para compreender as relações entre código, plataforma e expressão através da observação da estrutura das mecânicas do jogo (suas ações possíveis e regras), das dinâmicas que ocorrem durante o jogar em si (a forma como o sistema processa informações) e da estética visualizada (o que o jogador enxerga). Frasca (2007) parte deste ponto para propor o conceito de playformance, formado pelo conjunto de ações físicas e mentais realizadas pelo jogador diante da máquina. Esta proposta integra a pesquisa do autor para compreender a retórica do jogo, sem observar ramificações online, apenas locais.

A partir disso, Fernández-Vara (2009) desenvolve outra relação com a performance a partir do teatro, derivadas da sua formação em estudos de literatura clássica. Outra diferença na comparação com Frasca (2007) é a proposição de uma relação com a performance a partir de metáforas baseadas no teatro. O código do jogo é o texto dramático, a dinâmica é a performance e as questões estéticas formariam a mise-en-scène. Assim, o jogador é aquele que executa a performance, porém, é inicialmente também a própria audiência. “O jogador performa ativamente porque também é o interator; mas ele também é o público da performance, já que é ele quem cria



sentido para o sistema e interage de acordo”<sup>23</sup> (Fernández-Vara, 2009, p. 6). Assim como o código, que depende da máquina para ser executado e processado, o texto de uma peça deve ser lido dramaticamente ou encenado para ser observado como uma peça de fato. Dessa maneira, “a estrutura de performance também explica como os videogames podem ter espectadores. O jogador performa enquanto joga, então outras pessoas também podem assistir a esta performance.”<sup>24</sup> (Fernández-Vara, 2009, p. 7).

A passagem para o contexto online é realizada por Taylor (2012), que inicia sua observação inicialmente com jogadores profissionais, como suas ações e comportamentos são afetados por treinamentos, campeonatos e aspirações. Em um segundo momento, ela analisa especificamente o streaming de jogos, abordando questões sobre performance, principalmente no que compete as ações de streamers ao transformar o jogar particular em uma experiência performativa pública (Taylor, 2018). Apesar da análise ficar restrita ao sistema e ao cenário do streaming, o trabalho da autora evidencia a transformação do jogo em performance, inicialmente através dos eSports e do streaming de jogos.

## Considerações Finais

A partir da discussão empreendida no artigo, resgatando o trabalho de teóricos sobre performance e relacionando diretamente às práticas do streaming de jogos, podemos considerar que a transmissão ao vivo de jogos através de plataformas dedicadas é uma nova forma de performance contemporânea. Partindo do conceito de Schechner (2013), como estamos observando um fenômeno de fora do seu contexto, observamos o streaming “como” performance.

---

<sup>23</sup> Tradução livre do original: “The player is an active performer because she is also an interactor; but she is also the audience of the performance, since she is the one who makes sense of the system and interacts accordingly”.

<sup>24</sup> Tradução “The performance framework also explains how videogames can have a spectatorship. The player performs as she plays, so other people can watch that performance too”.

A performance, contudo, é formada por performances que ocorrem simultaneamente. Em um primeiro momento, existe a performance entre jogo e jogador (Galloway, 2006), que ocorre mesmo sem a presença da transmissão. Ao começar a stream ao vivo na plataforma online, o jogador passa a performar com seu corpo e sua voz para sua audiência (Taylor, 2018; Aguiar, 2018). Essa audiência, por sua vez, não está condicionada a posição de apenas receber a mensagem de forma passiva, pois possui espaços para ação direta no streaming, seja através do chat oferecido pela plataforma ou em ferramentas auxiliares disponibilizadas pelo streamer (Dallegrave, 2020). Essa performance por parte da audiência é esperada e incentivada por quem transmite, uma vez que parte de sua remuneração vem de quem assiste. A plataforma, por sua vez, proporciona um espaço digital onde todas estas ações ocorrem simultaneamente. Essa união de performances ocorre em determinado enquadramento de tempo, iniciando assim que a transmissão entra ao vivo e encerrando assim que ela é encerrada (mesmo em casos de falhas técnicas). A partir desta discussão,

Compreendemos a performance do streaming de jogos como um sistema de performances realizadas por uma pessoa que transmite seu desempenho em um jogo digital ao vivo para uma audiência através de uma plataforma online que conecta todos os elementos. A partir deste entendimento macro, podemos decompor estas peças menores para observar como as partes dialogam entre si para produzir uma experiência diferenciada para o jogar (DALLEGRAVE, 2020, p. 92).

Proporcionar agência para a audiência, na plataforma ou dentro do jogo através do intermédio do streamer, transforma a transmissão ao vivo e o momento de gameplay, que deixa de ser individual. O jogo transmitido tem duas funções, ser a principal fonte de ações do streamer, mas também influenciar e conduzir as interações dos participantes. A plataforma, por sua vez, regra e dita algumas ações do streamer, que precisa se comportar de determinada maneira, seja para alcançar metas ou para não ser banido caso tenha um comportamento irregular. Apesar do streamer ter um papel de destaque na performance, pois é tem autonomia para começar e acabar ela, olhar apenas para a performance individual não contempla o streaming de jogos em sua totalidade.

A partir da discussão empreendida, é possível afirmar que a performance ocorre em camadas que se conectam, sendo elas jogador, público, plataforma e jogo. Este sistema opera a partir de performances, como um desempenho considerado bom conforme o jogo em questão, conforme a atração e retenção de audiência e, por fim, conforme os índices de acesso do streaming. A performance torna-se, portanto, força fundamental nesse cenário, até mesmo porque nem sempre as transmissões enfatizam um game. Compreender esta atuação coberta de códigos digitais e linguagens próprias é compreender o atual cenário dos jogos e do digital.

## REFERÊNCIAS

AGUIAR, B. C. (2018). A midiaticização do jogar: do círculo mágico aos circuitos-ambiente nos usos das redes digitais via streaming. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) – Escola da Indústria Criativa, Universidade Vale do Sinos, São Leopoldo. Disponível em: <http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/7478>.

CAILLOIS, R. (2017). Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Petrópolis: Vozes.

DALLEGRAVE, L. (2020). Streaming de jogos como sistema de performances : um olhar sobre a transmissão ao vivo de uma streamer de Fortnite através da Twitch. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Escola de Comunicação, Arte e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre. Disponível em: <http://tede2.pucrs.br/tede2/handle/tede/9190>

FERNÁNDEZ-VARA, C. (2009). Play's the Thing: A Framework to Study Videogames as Performance. In: DiGRA International Conference, 2009, Londres. Anais eletrônicos... DIGRA: Londres. Disponível em: <http://www.digra.org/digital-library/publications/plays-the-thing-a-framework-to-study-videogames-as-performance/>.

FONTOURA, M. G. (2019). O gameplay é a mensagem: um olhar sobre as formas de jogar propostas por everything. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Escola de Comunicação, Arte e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre. Disponível em: <http://tede2.pucrs.br/tede2/handle/tede/8485>.

FRAGOSO, S. AMARO, M. (2018). Introdução aos estudos de jogos. Salvador: Edufba.

- FRASCA, G (2007). *Play the Message: Play, Game and Videogame Rhetoric*. Dissertação de Doutorado. IT University of Copenhagen. Copenhagen.
- GALLOWAY, A. (2006). *Gaming: essays on algorithmic culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- GOFFMAN, E. (2002). *A representação do eu na vida cotidiana*. Petrópolis: Vozes.
- HUNICKE, R., LEBLANC, M., ZUBECK, R (2004). *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. In: AAAI- 04 Workshop on Challenges in Game AI, San José, EUA. Proceedings [...] Disponível em: <https://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>.
- HUIZINGA, J. (2019). *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.
- JUUL, J. (2003). *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*. In: *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, edited by Marinka Copier and Joost Raessens, 30-45. Utrecht: Utrecht University, 2003. Disponível em: <https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>.
- JUUL, J. (2011). *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Massachusetts: MIT Press.
- JUUL, J. (2014). *Gameplay*. In: RYAN; M; EMERSON, L; ROBERTSON, J. *The Johns Hopkins guide to digital media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, p. 216-217.
- SCHECHNER, R. (2013). *Performance Studies: An Introduction*. Londres e New York: Routledge.
- TAYLOR, D. (2013). *O arquivo e o repertório: Performance e Memória Cultural nas Américas*. Belo Horizonte: Editora UFMG.
- TAYLOR, T. L. (2012). *Raising The Stakes: E-sports and The Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge: The MIT press.
- TAYLOR, T. L. (2018). *Watch Me Play: Twitch and Rise of Gaming Live Streaming*. New Jersey: Princeton University Press.
- TURNER, V. (1982). *From ritual to theater: the human seriousness of play*. New York: Performing Arts Journal Publications.
- WOODCOCK, J., Johnson, M. R. (2019). *The Affective Labor and Performance of Live Streaming on Twitch.tv*. *Television & New Media*, v. 20, n. 8, p. 813-823, Dezembro. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1527476419851077>.
- ZUMTHOR, P. (2007). *Performance, recepção, leitura*. 2. ed. São Paulo: Cosac Naify.