

A TRANSMISSÃO DE GAMEPLAY NA PLATAFORMA TWITCH: DESCRIÇÃO E ANÁLISE DE UMA NOVA FORMA DE ENTRETENIMENTO NO CIBERESPAÇO

Ana Gabriela M. Noaro¹, Ronaldo Bispo dos Santos²

1. Estudante de Jornalismo da Instituto de Ciências Humanas, Comunicação e Artes da Ufal
2. Professor do curso de Jornalismo da UFAL, coordenador do grupo de pesquisa em Estéticas da Comunicação UFAL/CNPq / Orientador

Resumo:

O presente trabalho traz um apanhado geral sobre a origem da gravação de gameplay e uma análise sobre a plataforma Twitch do ponto de vista do usuário e do produtor de conteúdo. Para explorar as categorias foram examinados alguns perfis dentro da plataforma e os canais com mais relevância, ambos sendo observados como fonte de conteúdo e de entretenimento.

Palavras-chave: Jogos; Interação; Livestream.

Introdução:

O fenômeno Gameplay¹ está intrinsecamente ligado aos avanços tecnológicos e ao desenvolvimento dos jogos eletrônicos. Após a disseminação da banda larga, houve um barateamento de serviços entre as empresas e a internet se tornou mais acessível. Várias formas de lazer foram criadas e novos fenômenos midiáticos explorados.

O surgimento do Youtube foi um marco para internautas e produtores, incentivando a criação de conteúdo audiovisual. O modo mais genuíno de gameplay era feito de forma desinteressada e servia apenas como registro, muitas vezes, sem a reação do jogador. O primeiro *gameplay* do Youtube foi colocado em junho de 2005 pelo canal “EselGesí” e o primeiro brasileiro foi do canal “Rato Borrachudo” em 2008.

O conteúdo criativo dos games teve uma grande evolução e suas produções equipararam-se às da indústria cinematográfica. O Grand Theft Auto V, lançado em 2013, teve um orçamento de 270 milhões de dólares. Isso exigiu que os computadores e consoles evoluíssem. Alguns deles possibilitam movimentos corporais dentro dos games².

Unindo jogos bem elaborados e internet, os E-sports ganharam espaço nas redes trazendo seriedade para o ramo dos jogos, profissionalizando jogadores e aumentando o número de espectadores a cada torneio.

Existem plataformas que possibilitam a *livestream*³, mas a principal característica da Twitch é permitir que os usuários interajam diretamente com o *streamer*⁴ graças à interface de chat *Internet Relay Chat* ⁵(IRC). Para Manovich (2005), esta é uma característica da Cibercultura, uma vez que está ligada ao fenômeno social.

A Twitch nasceu para o nicho dos games, mas possui outras categorias. Vivenciar o jogo como observador é uma característica dessa nova tendência.

O presente artigo fará uma análise da plataforma Twitch, ressaltando as principais categorias e perfis.

¹ Registro da interação entre jogador e máquina

² Jogos eletrônicos, tradução livre do autor.

³ Transmissão ao vivo, tradução livre do autor.

⁴ Transmissor, o que faz streaming, tradução livre do autor.

⁵ Protocolo de comunicação simples baseado em texto que permite bate papo em tempo real. Definição baseada em: RFC 2812 - Internet Relay Chat: Client Protocol. Disponível em: <<https://tools.ietf.org/html/rfc2812>>. Acessado em: 18/02/2018.

Metodologia:

Por meio de pesquisas bibliográficas e na rede, foram colhidas algumas informações sobre a Twitch. Inclusive, diversos perfis foram analisados através de uma conta criada na plataforma e suas categorias estudadas e definidas. Ao acessar a Twitch, o usuário pode escolher o que acompanhar de acordo com as categorias. As mais acessadas e as lives com mais visualização se destacam numa parte chamada “Melhores jogos”, mas são os gameplays que predominam o ranking. Um site que havia sido criado somente para jogos possui também outros gêneros como: música, arte, talkshow e até culinária.

Durante os meses de agosto e setembro 2017, foram analisados os perfis dos canais brasileiros mais acessados. A busca seguiu até o mês de dezembro do mesmo ano. A relevância dos perfis se dava também de acordo com os jogos do momento presentes na página principal do site, o canal TecnoSh com gameplay do jogo PlayerUnknown's Battlegrounds teve 8.293 espectadores acompanhando a *live*⁶ no momento da análise. As informações presentes na descrição do canal sobre os streamers foram registradas.

Foi observado que em alguns canais o chat tinha algumas restrições de comentários e que em outros existe um *delay*⁷ entre o envio da mensagem e seu recebimento, conhecido na plataforma como *Slow-Mode*.

Além disso, existe um mecanismo de recompensas para os usuários que se inscreverem nos canais e fizerem doações, mas dependerá do *streamer* escolher quais serão.

Um questionamento sobre como funciona a economia dentro da Twitch era recorrente e por meio de pesquisas na rede descobriu-se que a principal fonte de renda dos *streamers*, além das inscrições e doações, é através de visualização de propagandas pelos usuários.

Durante o mês de janeiro de 2018 a plataforma transmitiu o campeonato do jogo Counter Strike Global Offensive, o chamado Eleague Major: Boston. Com isso, observou-se a quantidade de visualizações durante algumas partidas e fez-se uma análise sobre o torneio em geral.

Resultados e Discussão:

Foi de suma importância enquadrar a plataforma dentro da definição teórica dada por Lev Manovich (2005). Segundo o autor, por ter o computador como suporte para a formação, distribuição e reprodução de conteúdo, a Twitch é considerada uma nova mídia. Permite que se produza, jogue, fale e interaja ao mesmo tempo, ressaltando a multifuncionalidade das mídias digitais. “As novas mídias são objetos culturais que usam a tecnologia computacional digital para a distribuição e exposição. Portanto a internet, os sites, a multimídia de computadores, os jogos de computadores, os CD-ROMs e os DVD, a realidade virtual e os efeitos especiais gerados por computador enquadram-se todos nas novas mídias”. (MANOVICH, 2005).

O fenômeno social que a define como cibercultura está ligado à interação entre os espectadores e o streamer, propiciado pela rede. Ambas as definições postas pelo autor englobam a plataforma. “Eu definiria a cibercultura como o estudo dos vários fenômenos sociais associados à internet e outras novas formas de comunicação em rede”. (MANOVICH, 2005)

A Twitch abriga majoritariamente canais sobre games, conseqüentemente, os mais acessados pertencem a este nicho. Os principais canais brasileiros de jogos acessados foram: TecnoSh, Sheviiiioficial, Yoda, KakoOliveira, NandaWow e SamiraClose. Outros gêneros foram identificados dentro da plataforma, são eles: In Real Life (IRL), Anime, Creative, Talkshow, Music e um destinado a comidas chamado Social Eating. As visualizações não se comparam aos canais que tratam de jogos, mas estão em constante crescimento.

Dentro do gênero “Creative” foram acessados os seguintes canais: Daradef, Boogiebunneh, SallitZ e

⁶ Forma reduzida de livestream, como supracitado, transmissão ao vivo.

⁷ Atraso, segundo Michaelis Online: Moderno dicionário de inglês. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/moderno-ingles/busca/ingles-portugues-moderno/delay/>>. Acessado em: 18/02/2018.

LeStream. As lives variam entre as produções manuais e digitais, mas todos destinados ao processo de criação artística.

Os perfis visitados no IRL foram: Gus_skywalker, Frankkaster, Amoriranth, SuriBH e ALOHADANCETV. Este gênero aproxima os espectadores do produtor de conteúdo, uma vez que ele é usado para mostrar o cotidiano do streamer, permitindo a interação mais íntima com o usuário da plataforma. Também fazem vídeo reagindo a determinados assuntos ou programas de TV. A maioria dos streamers faz live nas mais diversas categorias, mas produz gameplay também.

Ao analisar a categoria “Talkshow” percebeu-se a ausência de canais brasileiros. Muitas empresas a utilizam para divulgar seus produtos, mas funciona geralmente como um bate-papo entre as pessoas presentes na live. Os canais acessados foram os: Destiny e stas_satori. A Social Eating durante a análise também não possuía livestream brasileira, o perfil visitado foi o AjaxTomTom e o Rubsarb.

Os gêneros Anime e Music dispensaram agentes humanos na maioria dos perfis analisados. Maratonas de desenhos japoneses são fornecidas pela própria plataforma, como foi o caso do anime “Yu-Gi-Oh!” que teve cerca de 35000 espectadores ao vivo e 33.002.539 visualizações no momento da análise dentro do gênero “Anime”. Muitas rádios utilizam a Twitch apenas como plataforma para exibir sua programação ao vivo para os ouvintes de toda parte do mundo e para isso os canais utilizam a categoria Music, como é o caso da “KISSRADIO” e “Monstercat FM”. O canal Doc_Bizzle faz live enquanto toca e canta, permite a interação dos usuários e aceita sugestões para as músicas a serem tocadas.

A tabela abaixo mostra os dados colhidos dentro da plataforma Twitch, dos canais e das categorias em que estão inseridos:

Tabela 1 – Nome dos principais canais acessados, categorias, total de espectadores e interação com o streamer

Categorias	Canal	Total de espectadores	Chat interage com o streamer
Game	YoDa	85.751.477	Sim
Talk Shows	Destiny	78.546.827	Sim
Anime	Twitch Presents	33.002.539	Não
Creative	LeStream	29.558.436	Sim
IRL	ALOHADANCETV	22.963.715	Sim
Music	KISSRADIO	2.517.301	Não
Social eating	Rubsarb	31.318	Não

Fonte: Tabela elaborada pela autora.

A principal fonte de renda dos streamers vem da própria plataforma pelo método eCPM (custo efetivo por 1000 impressões⁸). Ao atingir um certo número de acessos, o dono do canal pode solicitar uma parceria com a Twitch e passar a receber de acordo com as visualizações do vídeo e das propagandas durante as lives. No início, são números pequenos, mas, a depender do desempenho do streamer e do crescimento do canal, o eCPM pode aumentar consideravelmente.

O mecanismo de doação é bastante diversificado, alguns canais possibilitam ao espectador entrar em grupos exclusivos com o streamer e até figurinhas especiais podem ser usadas por quem doar. Tudo vai

⁸ “A frequência com que seu anúncio é exibido”. Impressões: definição - Ajuda do AdWords. Disponível em: <<https://support.google.com/adwords/answer/6320?hl=pt-BR>>. Acessado em: 20/02/2018.

depende do produtor de conteúdo e do que ele disponibilizará para os inscritos. Hoje ser streamer é profissão, não é um mero hobby.

Durante o mês de janeiro, o campeonato mundial de Counter Strike Global Offensive (CS GO) chamado ELEAGUE Major: Boston foi transmitido pela Twitch e foi feito um estudo aprofundado sobre ele, além de registros sobre a quantidade de visualizações durante as partidas. Tanta relevância foi dada também por conta de um texto chamado: “Da livestream para a TV: Uma análise da influência da audiência gamer na transição das transmissões do E-Sports na Twitch para os canais de televisão” (SILVA et al., 2016), em que faz referência ao torneio. Os Ciberesportes se organizaram de tal forma que torneios com premiação de 1 milhão e meio de dólares se tornaram comuns. Jogadores profissionais recebem quantias exorbitantes e times como Flamengo e Santos estão competindo também dentro dos E-sports.

Conclusões:

As mídias digitais se reconfiguram constantemente a depender do seu público de consumo. O mesmo aconteceu à plataforma Twitch, originalmente abrigava somente canais de games e atualmente contém mais de 6 categorias. O site possui muitos recursos que ainda precisam ser explorados pelos brasileiros, pois nos outros gêneros que não envolvam jogos, há uma carência de produções frequentes em língua portuguesa. Cada perfil analisado tem suas particularidades, mostrando desta forma que o mundo dos games é mais pluralista do que se imagina.

A economia dentro da plataforma pode gerar muitos recursos a depender do desempenho do produtor e suas visualizações, consequentemente, fomentando e profissionalizando a prática de streaming.

Os torneios de E-sports têm atraído cada vez mais espectadores e patrocinadores, durante o ELEAGUE Major: Boston os números de acessos e visualizações aumentou consideravelmente, confirmando a popularização do conteúdo exibido.

O diferencial da Twitch será sempre a troca de informações durante a prática da livestream. A interação do espectador com o streamer possibilita uma imersão que vai além do simples assistir, é uma experiência estética única.

Referências bibliográficas

MANOVICH, Lev. Novas mídias como tecnologia e ideia: dez definições. In: LEÃO, Lucia. **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: Ed. SENAC, 2005

SILVA, Álvaro de Lima, DE ANDRADE, Everton Marques, OLIVEIRA, Mario Cesar Pereira, COSTA, Yuri Nascimento. Da livestream para a TV: Uma análise da influência da audiência gamer na transição das transmissões do E-Sports na Twitch para os canais de televisão. In: **Intercom Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação**. Caruaru PE: XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, 07 a 09/07/2016

PRADO, Gilberto & VANNUCHI, Hélia. Discutindo o conceito de Gameplay. In: *Texto Digital*, Florianópolis: UFSC, v.5, n.2, p.134, 2009. Disponível em <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1807-9288.2009v5n2p130/13190f>>. Acessado em 20/09/2017.